OFICINA DE POSTGRADOS

TEMA:

ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA GESTIÓN DIDÁCTICA DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN BÁSICA EN ENTORNOS VIRTUALES

Propuesta Metodológica previo a la obtención del título de Magister en Innovación en Educación

Línea de Investigación:

Identidades, educación, culturas, comunicación y valores
Hábitat, infraestructura y movilidad

Autora:

Luisa Natalia Brito Hidalgo

Director:

Patricio Medina Chicaiza, Mg.

Ambato – Ecuador
Octubre 2022

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

HOJA DE APROBACIÓN

Tema:

ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA GESTIÓN DIDÁCTICA DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN BÁSICA EN ENTORNOS VIRTUALES

Línea de Investigación:

Identidades, educación, culturas, comunicación y valores

Hábitat, infraestructura y movilidad

Autora:

Luisa Natalia Brito Hidalgo

Ricardo Patricio Medina Chicaiza Ing. Mg. f._____

CALIFICADOR

Concepción del Carmen Bedón Vaca Mg. f._____

CALIFICADOR

Enrique Xavier Garcés Freire Mg. f._____

CALIFICADOR

Padre. Juan Carlos Acosta PhD. f._____

COORDINADOR DE LA OFICINA DE POSGRADOS

Hugo Rogelio Altamirano Villarroel Dr. f._____

SECRETARIO GENERAL PUCESA

Pontificia Universidad Católica del Ecuador
OFICINA DE POSGRADOS
Sede Ambato
Pontificia Universidad Católica del Ecuador
SECRETARÍA GENERAL
PROCURADURÍA

Ambato – Ecuador

Octubre 2022

Pontificia Universidad Católica del Ecuador
BIBLIOTECA

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo: **LUISA NATALIA BRITO HIDALGO** con CC. **1804609400**, autora del trabajo de investigación intitulado: **ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA GESTIÓN DIDÁCTICA DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN BÁSICA EN ENTORNOS VIRTUALES,** previa a la obtención del título profesional de **MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN**, en la Oficina de **POSGRADOS.**

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del respectivo trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública para ¨lo cual¨ respete los derechos de autor.

2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a publicar el proyecto de investigación desarrollado a través de cualquier medio de comunicación o sitio web de laBiblioteca de la PUCE Ambato, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Ambato, octubre 2022



LUISA NATALIA BRITO HIDALGO

CC. 1804609400

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento muy especial a Dios, quien me brindó una segunda oportunidad de vida, a mi esposo Marcelo, a mi madre Laurita, a mi hija Dany, mi hija Victoria que su recuerdo me motivo a no desmayar y continuar, a mi tutor el Ing. Ricardo Patricio Medina Chicaiza Mg., a la Universidad y a la Unidad Educativa ¨Bolívar ¨, por su colaboración y apoyo brindado durante el desarrollo de la investigación.

Con cariño:

Luisa Natalia Brito Hidalgo

DEDICATORIA

Al finalizar este trabajo de investigación, quiero dedicar a Dios, a la memoria de mi hija Victoria, a mi hija Daniela, a mi esposo y a mi madre, quienes me han apoyado incondicionalmente y han hecho posible mi superación profesional y personal, en este trayecto de aprendizajes, por su paciencia y amor durante el tiempo transcurrido.

Luisa Natalia Brito Hidalgo

RESUMEN

El objetivo de esta investigación es diseñar una estrategia lúdica en entornos virtuales, para los profesores de Educación General Básica de la Unidad Educativa ¨Bolívar¨. El problema de la investigación es que los docentes de Educación Básica no gestionan sus clases con entornos virtuales debido a su limitado conocimiento, en la actualidad, se ejecutan las clases de manera virtual debido a la pandemia de COVID 19 que aqueja mundialmente, se ha observado en las aulas virtuales y presenciales que los estudiantes mantenían el desinterés por aprender, tareas y evaluaciones con bajos puntajes, pasividad en la interacción con el docente durante las clases, por lo tanto, se propone diseñar una estrategia lúdica en entornos virtuales. El diseño metodológico aporta una línea de investigación virtual en la Educación, posee un enfoque cuantitativo, su diseño es cuasiexperimental conformado por 10 docentes y 38 estudiantes, el método, que se empleó para la recolecta de datos fue la encuesta, la cual, está constituida por tres dimensiones, para validar el instrumento, se utilizó el sistema estadístico SPSS versión 25, el cual, obtuvo un alto grado de confiablidad para ser aplicado, se utilizó la herramienta Google Forms, en las etapas de pretest y postest. El desenlace principal es que las puntuaciones del grupo experimental obtuvieron una variación satisfactoria, se elaboró tres evaluaciones, las cuales, fueron aprobadas por expertos, analizados con la técnica Iadov y los que fueron utilizados como pretest y postest para evidenciar la efectividad de la estrategia lúdica.

Palabras clave: estrategia, lúdica, gestión, didáctica, docente, educación.

ABSTRACT

The objective of this research is to design a playful strategy in virtual environments, for the teachers of the Unidad Educativa “Bolívar”. The problem of the research is that Basic Education teachers do not manage their classes with virtual environments due to their limited knowledge. Nowadays, the classes are running in a virtual way due to the COVID 19 pandemic that is afflicting the world. It has been observed in virtual and face to face classrooms that students maintained a disinterest in learning, assignments and evaluations with low scores, passivity in the interaction with the teacher during the classes, therefore it is proposed to design a playful strategy in virtual environments. The methodological design provides a line of virtual research in Education. It has a quantitative approach, its design is quasi-experimental made up for 10 teachers and 38 students, the method used for the data collection was the survey, which is made up for three dimensions, for validating the instrument, the SPSS version 25 statistical system was used, which obtained a high degree of reliability to be applied, the Google Forms tool was used, in the pretest and posttest stages. The main outcome is that the scores of the experimental group obtained a satisfactory variation since three evaluations were elaborated, which were approved by experts, analyzed with the Iadov technique and the same ones that were used as pretest and posttest to show the effectiveness of the playful strategy.

Keywords: strategy, playful, management, didactics, teacher, education.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PRELIMINARES
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN..... iii
AGRADECIMIENTO..... iv
DEDICATORIA..... v
RESUMEN vi
ABSTRACT vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS viii
INTRODUCCIÓN 1
CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA..... 12
1.1. Surgimiento y desarrollo de las estrategias lúdicas..... 12
1.2. Gestión didáctica del docente 21
1.3. La lúdica y la gestión didáctica en entornos virtuales de aprendizaje 28
CAPITULO II. DISEÑO METODOLÓGICO 36
2.1. Caracterización de la institución..... 36
2.2. Metodología de la investigación 44
2.3. Diseño de la estrategia lúdica 60
CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN..... 70
3.1. Validación del instrumento 70
3.2. Validación de contenido por expertos..... 74
3.3. Pretest y Postest aplicado a estudiantes..... 77
CONCLUSIONES..... 86
RECOMENDACIONES 88
BIBLIOGRAFÍA 89
ANEXOS 96

INTRODUCCIÓN

En la presente investigación, se destaca de la literatura consultada, trabajos en relación a Estrategias Lúdicas y Entornos virtuales de aprendizaje, en el ámbito Internacional, se presentan los siguientes:

Las estrategias lúdicas fomentan y fortalecen habilidades sociales que les facilita la interacción en la vida cotidiana y en el ámbito pedagógico, en niños de 6 hasta 12 años, los estudiantes presentan cuadros de estrés dentro y fuera del aula, para, lo cual, las actividades lúdicas, que se implementó fue la herramienta llamada PAFACO, que para el Andrade (2015), consistió en incluir talleres con actividades psicológicas, pedagógicas y metodológicos, que hacen que disminuya la tensión en los niños debido al juego activa su proceder en el momento oportuno, sin embargo, son tomadas en cuenta pocas veces sin conocer qué el beneficio que aporta especialmente a los niños.

Las estrategias lúdicas predominan en la segunda y tercera infancia del desarrollo del individuo, entonces el autor Medina (2017), menciona qué, al interrumpir el proceso del juego, se produce un desequilibrio en el aspecto psicológico y de aprendizaje en el niño, el juego, se relaciona con el aprendizaje, y la diferencia de tres composturas primordiales: el carácter, el medio ambiente y el objetivo deseado. Las estrategias lúdicas utilizadas en la investigación son: juegos sólidos, bingos y tangram, los cuales, aportaron a un aprendizaje elocuente en los niños de quinto grado, comprobado a través de encuestas aplicadas por el autor.

Los estudiantes consideran que los profesores dan limitada importancia a las estrategias lúdicas, se orientan en incluir las clases de estructura teórica, es por ello que Rubicela (2018), utiliza como estrategias lúdicas, los juegos, dinámicas de grupo, juegos de mesa y empleo de dramas, que le facilitan el aprendizaje de cualquier asignatura, se evidencia que los estudiantes mencionan que el juego es de su preferencia en clases, que, les permite ser el preceptor de su oportuno aprendizaje, en, el cual, desarrolla su creatividad e independencia, también, permite la familiaridad entre compañeros y la seguridad para participar activamente.

Las destrezas lúdicas que utiliza para lograr un aprendizaje concreto es la utilización de estrategias lúdicas motivadoras que incluyen el placer, la conducta, correr, jugar y crear correos matemáticos. Con relación a Carranza (2019) y las estrategias lúdicas vivenciales, que se centran en la actitud, desarrollo, juego con actividades de la vida cotidiana, torres operativas y el bodeguero, lo que ha logrado desarrollar en los estudiantes trasladar habilidades, capacidades, conocimientos, dónde al estudiante le permita desarrollar nuevas ideas, mejorar su conducta a través de parámetros o reglas establecidos por los docentes en las diferentes actividades lúdicas mencionadas, para alcanzar los desempeños requeridos por la institución y el Ministerio de Educación.

El uso de tácticas de aprendizaje fundadas en el juego virtual, en Educación Básica, proporcionan el conocimiento para resolver operaciones matemáticas en los iniciales años de educación primaria, Zulay (2020) menciona que, por tal razón, considera que el juego es una estrategia factible para cumplir con los aprendizajes requeridos para cada grado de Educación Básica, es por ello que formulo tres juegos, el primero, se titula ¨El que llegue primero¨, el juego es con material concreto, el segundo, se denomina, ¨Muñecos hambrientos¨, con material concreto y, por último, ¨Juego de cartas¨, el cual, es virtual, las estrategias lúdicas, son divertidas y ajustadas para estudiantes de básica, al aplicarse no solo en el área de matemática, también, en otras asignaturas con su respectiva adaptación.

A nivel Nacional, se han desarrollado varias investigaciones sobre Estrategias Lúdicas, las cuales, se ha tomado en cuenta las que corresponden a Educación Básica y las más significativas de acuerdo a actualizaciones y publicaciones recientes entre ellas, se destacan:

Las estrategias lúdicas impulsan lograr la retención de información que genera el momento exacto de recibir el conocimiento en su vida diaria y su entorno que les rodea, Zumabana (2016), sostiene que, mediante su aplicación toma en cuenta a las actividades lúdicas individuales y grupales, las cuales, le permite al estudiante recordar, relacionarse, dentro ambientes flexibles, por medio del cuento, relato y la poesía, también, accede al contacto con la experiencia y la teoría de estilos propios

de cada estudiante, lo cual, ha facilitado el aprendizaje en diferentes áreas de conocimiento.

Las estrategias lúdicas proporcionan a los estudiantes felicidad y satisfacción al ejecutarlas, les permite actuar y participar de manera activa en el entorno escolar, contribuye a su rendimiento académico, social e incluso personal, Tipanguano (2017), define a los *Bans*, juegos de mesa, dinámicas y *Team Bulding*, son actividades lúdicas que el autor trabajo para qué los estudiantes participen de manera genuina sin tener que ocultar su manera propia de ser, además, permite el avance de la motricidad y cognitivo de los estudiantes, la herramienta es valorada y considerada como útil, el docente al impartir materia y adaptarla, acentúa en los estudiantes el verdadero conocimiento.

El crear un manual virtual, sobre actividades lúdicas que contiene rompecabezas, juegos electrónicos, numeraciones, series, ejercicios de texto, etc. Lo que permite su fácil acceso a docentes y estudiantes, sirven de gran potencial en el desarrollo de aprendizajes, porque los niños juegan según su instinto que les obliga a moverse, a pensar, con su propia necesidad interior, a desarrollar su inteligencia, a actuar de manera espontánea frente al juego, también, es fundamental la parte psicológica del niño, el tener actividades lúdicas en la escuela, se encuentra mayores posibilidades de autoconfianza y de desarrollo de su personalidad y de relación con la comunidad educativa.

Las estrategias lúdicas fomentan la motivación por aprender, porque los estudiantes aprenden pronto mediante del juego, el autor Chuncho (2019), menciona que al hacerlo aprende a descubrir, explorar, experimentar y descubrir por todos los medios a su alrededor sin tener que adquirir con mayor esfuerzo materiales para que despierte el interés en los niños, se implementa estrategias a través del mundo virtual y con material concreto que les rodea para ejecutar dichas estrategias que facilitaran su aprendizaje.

La creacion de una guía para estrategias lúdicas en comprensión lectora, consta de 10 estrategias y una serie de pasos activos, en el cual, intervienen

características como la intervención, la dinámica, la paráfrasis para actuar y colaborar según lo requiera en una determinada actividad, Padilla (2019), sostiene que, para fomentar sus destrezas de manera atractiva y entretenida, mejora la concentración para adquirir nuevos conocimientos mediante el juego en el aprendizaje de cualquier materia, de esta manera la comprensión de nuevos conocimientos, se hace factible.

La creación de una guía lúdica mejora el comportamiento y aprendizaje de los escolares de Educación Básica, con 12 actividades desarrolladas con juegos, canciones, poesías, que llaman la atención de los niños qué sirven para avanzar en el desarrollo del pensamiento y creatividad, el autor Guamán (2021), define en esta etapa que los niños aprenden de manera activa y dinámica, sin distinguir si tienen mayor o menor capacidad de aprender, lo cual, les permite llegar a un mismo objetivo, las actividades son gestionadas por los docentes del establecimiento, mencionan que les facilito el proceso enseñanza aprendizaje con los estudiantes, la guía lúdica brindo y cubrió las expectativas que los docentes buscaban.

Sobre la Gestión Didáctica del docente en Entornos Virtuales a nivel Internacional, se encuentra varios puntos de vista de diversos autores que han investigado y conforme al presente estudio, se selecciona los más interesantes que, a continuación, se puntualizan.

La gestión didáctica del docente en entornos virtuales, se establece en la actualidad como una modalidad de estudio que enfrenta un verdadero desafío en adecuar todos sus elementos para llevar el aprendizaje a través de la virtualidad, los autores: Briceño, Valdés & Hadwen (2020), mencionan que, utilizan la plataforma Moodle, el establecimiento oferta una educación hibrida y mantiene constantes cambios en la gestión que el docente realiza, puesto que opta por actualizarse y brindar una educación de calidad.

La gestión didáctica del docente en entornos virtuales en Educación primaria es muy importante porque debido a su programación organiza, sistematiza, prepara y enfatiza en actividades que facilitan el conocimiento hacia los estudiantes, el autor

Canaque (2021), menciona que, con la implementación de plataformas o herramientas virtuales, que complementa con el método de la pedagogía al momento de impartir conocimientos hacia los estudiantes con el objetivo de optimizar recursos, métodos, técnicas que faciliten asegurar el aprendizaje de los estudiantes.

La gestión didáctica del docente en entornos virtuales en la institución primaria es un proceso dirección y control necesario, considera que son tres dimensiones fundamentales para una excelente gestión del docente, la planificación en aula de clase, la ejecución de actividades, programas y proyectos y, por último, la evaluación, puesto qué, los autores: Gonzáles & Pazmiño (2015), sostienen que está acompañada siempre de la retroalimentación, se considera de gran importancia debido a que la gestión del docente abarca todos los procesos mencionados para lograr un aprendizaje significativo. Utiliza las diferentes plataformas educativas que, se encuentran en el internet pues mencionan que facilitan el aprendizaje con los alumnos.

La gestión didáctica del docente en entornos virtuales en enseñanza básica, están asociadas directamente con la virtualidad y el internet, debido a la pandemia por covid19, los autores: Ibaceta y Villanueva (2021), mencionan que los estudiantes y maestros trabajan mediante dispositivos electrónicos, para tramitar su enseñanza utiliza recursos y plataformas como: *YouTube, Pinterest, Twinky*, La casa del saber, *Gmail, WhatsApp*, Páginas web, *Google, Facebook*, *Zoom, Teames,* etc.

Las acciones que el docente realiza con sus estudiantes de determinada edad y busca nuevas estrategias de enseñanza ya sean buenas o malas, se reconoce que es un proceso complejo, en, el cual, el docente, se encarga de llevar a cabo con las herramientas tecnológicas adecuadas para garantizar el educado conocimiento a los infantes, que requiere de entereza, pero necesaria para la adquisición de nuevos conocimientos.

Existen varias investigaciones a nivel Nacional sobre la Gestión Didáctica del docente en Entornos Virtuales, actualmente la educación, se traslada en el ámbito virtual debido a la crisis sanitaria que, atraviesa por la pandemia de covid19, que

inicio en el año 2020 y que actualmente, se mantiene, es por ello que, se considera importante hacer la presente investigación a base de estudios realizados, para aportar con nuevos conocimientos.

La gestión didáctica del docente en entornos virtuales, se refiere a la utilización de herramientas tecnológicas que facilitan la enseñanza a los estudiantes la plataforma Moodle es utilizada por los autores: Mina & Mora (2017), por medio de un proceso sistemático dirigido a reforzar contenidos de educación, y de fácil acceso a estudiantes y docentes, que contribuye a la educación actual como resultado los docentes y estudiantes mantienen una comunicación optima, que les permite la interacción de conocimientos, evaluación y procesos activos que facilitan la comprensión de nuevos aprendizajes.

La gestión didáctica del docente en entornos virtuales en Educación General Básica, se tiene en cuenta la organización, programa, ejecución y vigilancia de procesos que transporta el profesor lo que certificara el desempeño de metas trazadas a través de herramientas tecnológicas, que para el autor Molina (2017) apoyan el proceso educativo, el docente siempre tiene que aplicar cuatro ejemplos de ejercicios análisis, organización, práctica y valoración, que avalara el desempeño de las metas planteadas por medio de distintas labores.

La gestión didáctica del docente en entornos virtuales en Educación General Básica, cumplen con un rol innovador, es indispensable en la actualidad, los niños aprenden de manera rápida, los autores: Cedeño y Murillo (2019), sostienen que el docente es el encargado de trasmitir el conocimiento y ser una guía responsable de exponer a los estudiantes a nuevas experiencias de aprendizaje en los medios virtuales para qué luego los estudiantes continúen su autoaprendizaje de manera consciente por si solos, para interactuar por mensajería instantánea para recibir tareas o trabajos realizados por los estudiantes y varias acciones, que se ejecuta y tener en cuenta que el proceso de enseñanza sea activo y no repetitivo.

La gestión didáctica del docente en entornos virtuales en Educación General Básica, es importante en el siglo XXI, los autores: Carrera, Parreño & Ronquillo

(2020), mencionan que son métodos manejados por los educadores que permitan el crecimiento educativo representado por diferentes asignaturas que están correctamente planificadas para ser ejecutadas con la dirección de espacios virtuales encargada de guiar el accionar de los profesores en el proceso de aprendizaje y sobre todo con el desempeño académico de cada estudiante.

La dirección didáctica del profesor en entornos virtuales en Educación General Básica hace referencia dirigir a un grupo de niños a familiarizarse con los medios virtuales de aprendizaje y de llevar un ambiente organizado, para obtener buenos resultados, los autores Matute y Piedra (2020), afirman que se presenten de forma interesante para atraer la atención de los infantes, sin olvidar, que se inicie una distracción por los entornos virtuales, todo es llevado de manera correcta y pedagógica, el profesor posee la capacidad de preparar el desarrollo de las destrezas, que se desean alcanzar, el ser diferente e sugestiva para que sea atrapado por los estudiantes y el aprendizaje sea significativo.

Después de comparar las investigaciones de diversos autores internacionales y nacionales sobre las Estrategias Lúdicas y la Gestión Didáctica del docente en Entonos Virtuales, se determina que los docentes no gestionan las clases de acuerdo a estrategias lúdicas específicamente, pero en otro tipo de estrategias si, en este caso, se pretende dar a conocer que la Estrategia Lúdica conlleva a hacer gestionada por los docentes, mantienen relación inmediata con los escolares de Educación Básica, se consideran niños entre 5 a 12 años, etapa que incluye el juego en el aprendizaje.

La situación problémica, se identifica es en el año 2020 debido a que inicia una etapa provocada por la epidemia de la COVID-19, se origina un cambio en la modalidad de educación. Los docentes tienen el reto de llevar la enseñanza a la modalidad virtual y es aquí donde el uso de las plataformas digitales da un giro radical, convirtiéndose en la herramienta principal para la comunicación de todos los que conforman la entidad educativa.

En la Unidad Educativa ¨Bolívar ¨, sección Educación General Básica de la provincia de Tungurahua cantón Ambato, se efectúa las clases de manera virtual en, el cual, se evidencia la insuficiente utilización de estrategias lúdicas por parte de los profesores en entornos virtuales, lo que ha generado estudiantes estáticos y poco participativos.

La situación es significativa debido a que los docentes no gestionan en sus clases estrategias lúdicas. La evidencia, se consiguió a través del vicerrectorado académico de la institución, y la observación a las clases virtuales grabadas por los docentes (links que le proporcionan profesores de Educación Básica).

Un resumen de las cuestiones que caracterizan las clases, se discute en las reuniones de docentes son: clases repetitivas, estáticas, abundancia de texto en diapositivas, esta la única forma de contacto con el estudiante, hay desactualización de contenido, escasa aplicación de la lúdica. También, menciona que ha observado en los estudiantes el desinterés por aprender, una actitud apática, escasa participación e incluso el no ingreso a clases virtuales, lo que perjudica en sus aprendizajes.

¿Cómo contribuir a la gestión didáctica del docente en entonos virtuales de la Unidad Educativa Bolívar ¨ de Educación Básica?

La idea a defender en la investigación es, se diagnostican las limitaciones en la gestión didáctica de los docentes en entornos virtuales, se propone una estrategia lúdica metodológica, para la gestión didáctica de los maestros de la Unidad Educativa ¨Bolívar ¨ de Educación Básica.

La presente investigación, se plantea como objetivo general desarrollar una estrategia lúdica para la gestión didáctica del docente en entornos virtuales de la Unidad Educativa ¨Bolívar ¨ de Educación General Básica.

Luego de formular la meta general, se derivan cuatro objetivos específicos:

1. Fundamentar los referentes teóricos y metodológicos sobre las estrategias lúdicas y la gestión didáctica del docente en entornos virtuales.
2. Diagnosticar la situación actual referente a la gestión didáctica del docente en entornos virtuales en la Unidad Educativa ¨Bolívar ¨, de Educación General Básica.
3. Diseñar las fases y actividades de la estrategia lúdica en la gestión didáctica del docente en la Unidad Educativa ¨Bolívar ¨de Educación General Básica.
4. Exponer los indicadores de valoración de la efectividad de la estrategia lúdica en la gestión didáctica del docente en entornos virtuales de la Unidad Educativa ¨Bolívar¨ de Educación General Básica.

En la investigación, se aplica la metodología de investigación mixta, a través de la observación directa, recoge datos de palabras, escritas o habladas, cifras y porcentajes que el docente menciona, a través de sus experiencias en clases, la información es recogida a través de los links de clases proporcionada por los compañeros docentes de la institución, la investigación es de tipo narrativo, con alcance descriptivo – explicativo, diseñada a través de entrevistas profundas *on line*, mediante la utilización de formularios Google y la observación directa. Participan 10 docentes provenientes de la Unidad Educativa ¨Bolívar¨, de Educación General Básica.

En el año 2020, se presenta la epidemia universal debido al COVID-19, lo cual, genera un cambio radical en la existencia habitual de los individuos y por ende en el sistema educativo del País. La justificación de la investigación está enfocada en la necesidad institucional de los maestros y escolares de la Unidad Educativa ¨Bolívar¨, en la cual, se identifica la ausencia de utilidad por parte de los profesores en utilizar nuevas destrezas que facilitan un correcto desarrollo de instrucción de conocimientos y la desactualización de estrategias lúdicas en entornos virtuales, los escolares, se encuentran desmotivados y con desinterés por aprender nuevos conocimientos.

El presente proyecto de investigación es importante porque les permite a los docentes mejorar la relación con los estudiantes, mediante la ejecución de

estrategias lúdicas, la clase, se presenta de forma rutinaria, para lograr un mejor desarrollo de pensamiento, actitudes y valores en los estudiantes.

El estudio de estrategias lúdicas por los profesores ha estimulado un amplio beneficio y estimulación en los niños para el cumplimiento de un compromiso propio y grupal con soporte de acciones dinámicas y entretenidas, el autor Sislema (2020), Afirma que los entornos virtuales brindan nuevas oportunidades hacia el progreso de la educación, lo cual, mejora la relación entre el profesor y el alumno, facilita el trabajo de los docentes, fomenta la autonomía, la autoformación, aprendizaje diferenciado y flexible, que mediante el uso de las diferentes plataformas virtuales, se consigue atrapar el conocimiento en el estudiante, sin embargo, son expuestas a los estudiantes de manera estática y rutinaria, es por ellos que, se presenta conjuntamente con habilidades lúdicas para lograr una enseñanza elocuente dinámica.

La investigación tiene un impacto educativo innovador porque aporta con una estrategia lúdica, que antes en la institución, no se ha presentado en el área de Educación Básica, lo cual, resultada de gran interés por todos los docentes del área, puesto que facilita su trabajo como docente y desarrolla de forma integral las capacidades de los estudiantes con su participación directa y activa.

La utilidad de la estrategia lúdica permite observar sus efectos en el manejo de parte de los maestros en el proceso educativo, sirve para que los niños, se incentiven y pongan más interés en aprender nuevos conocimientos. Es posible el desarrollo de la estrategia lúdica, posee los recursos necesarios y el conocimiento, para contribuir directamente con la sección básica de la Unidad Educativa ¨Bolívar¨, se cuenta con el soporte de las autoridades, maestros y escolares, para que, se ejecute la estrategia lúdica satisfactoriamente.

Los favorecidos de la ejecución de la estrategia lúdica son los niños de Educación General Básica de la Unidad Educativa ¨Bolívar ¨, contribuye directamente a la labor del docente, para mejorar la actitud de los escolares en la comprensión de nuevos conocimientos y se encuentren motivados para asistir a clases.

La productividad teórica de este estudio de indagación, se sustenta con la exploración de artículos de investigación, artículos científicos, tesis, libros, entre otros. Lo cual, aporta al conocimiento y compresión de las estrategias lúdicas en entornos virtuales para la aplicación en los escolares y así mejorar el proceso de aprendizaje.

La productividad práctica del presente proyecto de investigación, permite el uso del material investigado, para la elaboración de la estrategia lúdica, como resultado los estudiantes mejoran la actitud para la adquisición de nuevos conocimientos y se encuentren motivados para acudir a clases virtuales.

CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA

El análisis de la presente investigación congrega varios trabajos relacionados a nivel nacional e internacional, sobre las estrategias lúdicas y la gestión didáctica del profesor en entornos virtuales en educación básica, la información, se extrae de libros, artículos de investigación, artículos científicos, tesis, revistas científicas, entre otros, para profundizar los temas y plantear nuevas soluciones.

1.1. Surgimiento y desarrollo de las estrategias lúdicas

A lo largo de la historia, ha habido muchas teorías y escuelas de pensamiento que comenzaron con los juegos, sirven como una base ideal para el aprendizaje, desde la antigüedad hasta el presente, los autores: Calvo & Gómez (2018), mencionan que el juego existe en la vida del ser humano y se considera como una especie de consuelo, le agrada, le parece atractivo, por esta razón desde la infancia desarrolla una alegría que les ayuda a absorber conocimientos, reglas, etc.

A nivel internacional la investigación del juego es un componente esencial para promover estrategias de aprendizaje, considerado una agrupación de acciones atractivas, breves, entretenidas, que incluye medidas, las cuales, admiten la potenciación de valores como el respeto, la responsabilidad, tolerancia, etc. De acuerdo al autor, Chambi (2018), define a grupo de niños, al gestionar las estrategias lúdicas, se desarrolla la solidaridad, confianza, seguridad y hasta consideración con el prójimo, se intercambia ideas, inquietudes, conocimientos y diferentes pensamientos que llegan a un mismo objetivo por cumplir dichas estrategias lúdicas para internalizar el conocimiento de una manera significativa.

El juego presenta características que hacen importante su aplicación, por su potencia, realidad, libertad y placer que produce al ejecutarlo, se manifiesta de manera activa y gozosa, además, el juego, según el autor Chambi (2018) se presenta como una acción independiente, lo que resulta satisfactoria, establece límites comprendidos entre el aprendizaje y el dinamismo, los cuales, permite fijar la diferencia entre aprendizaje y juego, los alumnos mientras aprenden, al mismo

instante, se mantienen entretenidos, mediante la explicación del maestro y el desarrollo de la actividad lúdica comprendida a un tema específico, la reacción de los escolares depende de la actividad lúdica presentada.

Las características presentadas por el autor hacen referencia como el juego permite una serie de procesos para desarrollar para alcanzar su meta, lo que motiva a los estudiantes a interesarse por cumplirlos, sin que afecte a ningún compañero y al contario compartan diversos puntos de vista, en, el cual, se desarrolla el pensamiento y la creatividad al ser ejecutados.

La investigación, se viabilizo en una publicación experimental, manejo las variables de estudio, aplico un pretest y un postest, a los niños de Quinto año de primaria, la hipótesis planteada corrobora con el estudio de la investigación y los efectos arrojados de los test aplicados, los niños de Quinto año al conocer de este tipo de estrategias, se mantienen motivados durante las clases, lo que representa una realidad positiva para que los niños aprendan de manera significativa, mediante la aplicación de estas estrategias lúdicas, las cuales, fueron; calculo mental con canciones, operaciones básicas con videos y material lúdico y resolución de problemas con canciones y material concreto, que ayudaron a obtener un aprendizaje consolidado.

Las estrategias lúdicas constituyen una forma de vida en cuanto al goce, disfrute y felicidad de la vida en general, se considera como una actividad indispensable en la vida del niño, puesto que, los autores: Del Toro, Álvarez & Espitia (2016), mencionan que se encuentra lo lúdico en acciones a modo de; baile, teatro, melodía, deporte, utilizada como aprendizaje activo y para solucionar problemas de aprendizaje, y distintas dificultades presentadas en la vida de un niño, por ello lo consideran como un proyecto de vida, que no falle en la educación del niño.

Las habilidades lúdicas manejadas por los autores en el trabajo de investigación, mencionan que surtió efecto, iniciaron un proceso de investigación de tipo cualitativo que les facilito la mediación de los integrantes de la corporación educativa, aplicaron la técnica de la observación y encuesta, que les facilito la

solución al problema, llegan a la conclusión que implementar la estrategias lúdicas los estudiantes cambiaron su atención y su proceder en respuesta al problema presentado, en el desarrollo de las 10 estrategias lúdicas aplicadas, se logró el objetivo de perfeccionar la atención en los escolares de tercer grado.

El juego ha evolucionado desde la antigüedad, hasta la actualidad, se ha difundido y adquirido habilidades intelectuales previas entre las personas y en especial los niños, los autores: Ensuncho & Quiroz (2020) mencionan que los niños son quienes se benefician al máximo del aprender a través de una manera libre, espontánea y amena mediante del juego.

Figura 1. Teorías del juego infantil



Fuente: Ensuncho y Quiroz (2019)

La ilustración 1, muestra las teorías modernas del juego infantil creadas por los autores Ensuncho & Quiroz (2020), Piaget menciona que el juego relaciona y adapta el entorno de su perfeccionamiento cognitivo, alcanza la situación de sí mismo, Sigmund lo relaciona con la necesidad de satisfacer sus instintos impulsivos, Claparede, se sustenta en la ficción, el juego es el refugio del niño,

Chateau divide al juego en tres secciones y Vygotsky, se sustenta en que el juego es un elemento impulsador, se encuentra en la zona de desarrollo próximo en diferentes etapas y niveles, que facilitan el aprendizaje de los infantes.

Las estrategias lúdicas son un grupo de métodos y pasos diseñados para establecer un contexto de armonía en los escolares, de acuerdo a Mendoza y Tijerino (2018), se encuentran en el desarrollo de enseñanza aprendizaje, la metodología utilizada en la investigación es cualitativa descriptiva, que partieron de la observación directa, con toda la comunidad educativa, evidenciaron que dominan poco las estrategias lúdicas los docentes de educación primaria y no le dan importancia que requiere a las estrategias lúdicas.

Los siguientes tipos de juegos que contribuyen al aprendizaje y recreación de los niños razón por las que están presente en su vida cotidiana: los autores: Mendoza y Tijerino (2018), definen a los juegos de reproducción, de esfera, de azar, de carrerillas, de lenguaje, de arte, dramatización, deportes y cantos. Aquellos juegos permiten a los alumnos desarrollar su memoria de modo que les exige pensar y actuar rápidamente de acuerdo al contexto, que se presenta.

Los tipos de juegos presentados por los autores son considerados como estrategias lúdicas para lograr un conocimiento expresivo en los niños, con la aplicación de los juegos, se alcanzó que los niños aprendan, se emocionan y aumente su interés por acudir a clases, en, el cual, los estudiantes conforman un clima de confianza y su participación es constante y activa.

Con ello los docentes analizan que las estrategias lúdicas si potencian el aprendizaje adecuado y fuera de lo tradicional que incentiva a los niños de primaria por aprender nuevos conocimientos, el estar estáticos ha representado una educación monótona, aburrida, se forma el desinterés por aprender, concluyen que la correcta utilización de las tácticas lúdicas si influye en su aprendizaje, observan, procesan, analizan y ejecutan dichas actividades que les ayuda a llevar un proceso lógico de aprendizaje más rápido.

Por otra parte las acciones lúdicas son un importante aporte en la vida escolar de los alumnos, permite la mejora de habilidades de interconexión social, con la inclusion de profesionales, padres de familia, escolares, quienes estan inmersos en la educación, puesto que son esenciales en el transcurso de la vida escolar de los infantes, el autor Rubicela (2018), menciona que mediante el aspecto lúdico recreativo, qué facilita la comprensión de nuevos conocmientos con la inclusión de asiganturas que comprenden en la educación primaria, es un punto de partida para adquirir conocimientos cercanos, además, se acompañan con un lenguaje agradable y fácil de entender.

Para que los escolares recuerden los temas impartidos por los profesores, es importante la aclaración de este punto porque a veces los profesionales no toman encuenta y utilizan un lenguaje técnico frente a los escolares, por lo que no comprenden algunos temas de clase, se meciona que la destrezas lúdicas forman parte de la educación, para tener mejores resultados.

La presente publicación determina la importancia de las estrategias lúdicas centralmente en el aprendizaje, lo atrayente de esta investigación es qué no siempre el aspecto lúdico es tomado en cuenta por los profesores, es decir, no resulta común entre la población profesional educativa, es por ello qué, se realizó un estudio descriptivo, no experimental, se seleccionó 89 alumnos que permiten observar los resultados satisfactorios en cuanto a los alumnos, piensan que los profesores dan escasa importancia a las habilidades lúdicas, debido a que, se encaminan en abarcar temarios de forma teórica y para nada dinámica.

Se ha probado que los alumnos creen que la lúdica, se considera una estrategia primordial, el cual, consiente en atraer su atención, ellos son los conductores de su propio conocimiento, son independientes y creativos, porque al llamar su atención, se interesan, de lo contrario pasa hacer un conocimiento pasajero y olvidado, para emitir un comentario, se menciona que todo está comprendido, para no continuar con la clase, se muestran inseguros ante el desconocimiento de dicho tema, con la ejecución de la lúdica su comportamiento cambio, pero las escasa utilización por parte del profesor impide qué la clase, se desarrolle de manera natural e interactiva.

Los maestros emplean estrategias lúdicas a lo largo sus clases, pero no de manera continua, es por ello que, se evidencia en su aprovechamiento académico un porcentaje representativo de al menos la mitad del grado que posee inconvenientes con sus calificaciones, los maestros al realizar un análisis de dichos resultados y preocuparse que a pesar del bajo rendimiento, el proceder para enseñar a los escolares no es el apropiado o la técnica, estrategia está mal impartida, cualquier factor que fuere, se examina y autoevalúa como educadores para buscar alternativas de mejora continua con respecto a la enseñanza de conocimientos.

La indagación tuvo como propósito proponer estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel del segundo grado de educación primaria de la Escuela Básica Estadal “Profesora Teresa de Jesús Narza”. El autor Zulay (2020), menciona que, se enfocó en un diseño no experimental de campo, nivel expresivo bajo la modalidad de un proyecto realizable. La muestra quedó conformada por los 5 maestros de segundo grado. La habilidad trabajada fue la encuesta y el instrumento el cuestionario.

Se finiquitó que existe una insuficiencia en la ejecución de estrategias lúdicas, que los maestros identifican que en la asignatura de matemática, además, ha desarrollado, los niños demuestran desinterés por aprender, la realidad en que se encuentran ha motivado a diseñar una propuesta de estrategias lúdicas para la asignatura de matemática, que se muestren llamativas, dinámicas y pertinentes de acuerdo a su grado de primaria, que aporten al aprendizaje continuo y la eficacia del mismo a través de indicadores de valoración que evidencien su propósito deseado.

Figura 2. Ventajas del aprendizaje basado en juegos



Fuente: Ruiz (2017)

El aprendizaje basado en aspectos lúdicos, juegos, contiene ocho ventajas que el autor deduce, que apoyan al aprendizaje, a la asimilación de conocimientos y establece una estrategia innovadora que ofrece a docentes y estudiantes con la utilización de las TIC, promueve numerosas ventajas, diferentes a las ya conocidas.

A nivel nacional, se encontraron valiosas investigaciones con respecto a las estrategias lúdicas, se elaboran en el desarrollo de la clase, admiten lograr cualidades de aceptación o rechazo, de acuerdo a los niños, se desenvuelven con sus compañeros de clase y forman grupos, puesto que el autor Vilatuña (2016), consolida las relaciones sociales juntamente con el aprendizaje, se puntualiza que el aspecto lúdico en los individuos los hace reaccionar de manera positiva, lo que permite avanzar con nuevos conocimientos que representen en la vida cotidiana y no queden en el vacío.

Para incitar el progreso de habilidades relacionadas con la lectoescritura, las maestras manejan actividades que contienen la realización de expresiones que admite a los niños y niñas a establecer ciertos movimientos que les facilita seguir patrones de tipificación de nuevos aprendizajes, a través del sonido, de imágenes, de palabras y reproducción de hechos que acontecen en la vida práctica, para que asimilen en forma dinámica, que estimule su pensamiento y coordine sus ideas para lograr la comprensión de determinado contenido.

En este estudio, se empleó el paradigma cualicuantitativo, que se fundamenta en la observación y descripción del fenómeno. La indagación estudiada fue documental, lo que procede a la realización de una compilación y automatización de datos. El nivel de profundidad fue exploratorio y descriptiva**.**

Concluye que, las maestras de las y los niños de 7 a 8 años de la Escuela Multilingüe y Desarrollo del Individuo “EMDI”, manejan actividades lúdicas que favorecen a la relación de las y los infantes, incitan su capacidad de desenvolvimiento en el área cognoscitiva, al provocar el progreso del pensamiento, centralmente en las habilidades de reflexión, de correspondencia, categorización y representación.

Las destrezas lúdicas son un óptimo mecanismo en la educación, facilita a los alumnos a su creatividad, a la afabilidad de su aprendizaje. La investigación tiene como ecuánime, utilizar estrategias que promuevan un mejor procedimiento dentro y fuera del aula, el autor Guamán (2021), define a la metodología como heterogénea, se combina la representación cuantitativa y cualitativa, para ello aplica la encuesta y ficha de observación, finalmente, concluye que con el estudio de las estrategias lúdicas, se obtenga mantener una excelente armonía centralmente en el aula, que les permita distraerse al mismo tiempo que aprenden con un contraste totalmente diferente que brinda una clase tradicional.

Las estrategias lúdicas son procesos de enseñanza en donde, se usa el juego como método activo, a su vez esto motiva la creatividad y el desarrollo social de los estudiantes al competir con la colaboración en la inclusión de nuevas actividades planteadas por el docente. Puesto que el autor Quimi (2021), menciona que la población o conjunto de estudiantes, docentes y administrativos, se han prestado en circunspección para el actual propósito de investigación, pertenecen a la institución. Unidad Educativa Fiscal Leónidas García. La cual, cuenta con 56 estudiantes, 6 docentes, con un total de 63 personas.

La cual, se aplicó las encuetas para obtener los datos necesarios con, los cuales, seguir con la investigación. Concluye que, los docentes se encuentran

predispuestos al uso de estrategias lúdicas y están de acuerdo en que su aplicación es de gran asistencia para el perfeccionamiento de la creatividad, pero el currículo cerrado limita su tiempo y campo de acción para la diligencia de estas tácticas en los escolares.

Las destrezas lúdicas son de gran importancia, están relacionadas directamente con las habilidades y competencias que cada estudiante de educación básica, desarrolla durante su niñez y existencia escolar, puesto que, Padilla (2019), menciona que, el esparcimiento favorece al aspecto epistémico intelectual, conductual y motivacional, fortalece el aprendizaje eficaz, de conocimientos y de habilidades que cada niño posee, para que actúe de manera innata sin tener que recibir una indicación y sepa cómo actuar mediante su aprendizaje logrado.

El investigador desarrollo una propuesta con estrategias lúdicas que contiene un manual que cubre las insuficiencias del establecimiento en educación básica, consta de 10 técnicas con planificaciones, el docente aplica en diferentes áreas de conocimiento o cualquier asignatura, incluye pasos detallados de cómo aplicar cada una, que sin duda brindo un aporte positivo, las estrategias lúdicas trabajadas son:

- Cartillas animadas de lectura
- Rueda del conocimiento
- Dado de la compresión
- Álbumes para leer
- Rayuela de la comprensión
- Selección de ideas
- La ruleta
- Historias con el dado
- Viajeros
- Caja de sorpresas

Los niños se motivaron por aprender y se encontraron activos y atentos en el tiempo de clases, es por ello que las habilidades dinámicas son de gran importancia en el aprendizaje de los niños.

De acuerdo con las investigaciones consultadas las estrategias lúdicas son una serie de elementos o pasos a seguir mediante el juego, para llegar directamente hacia el estudiante, para potenciar su aprendizaje, su motivación hacia a conocer nuevos conocimientos, las mismas que son desarrolladas por el docente de manera innovadora, para estimular el correcto aprendizaje y la adquisición de conocimientos.

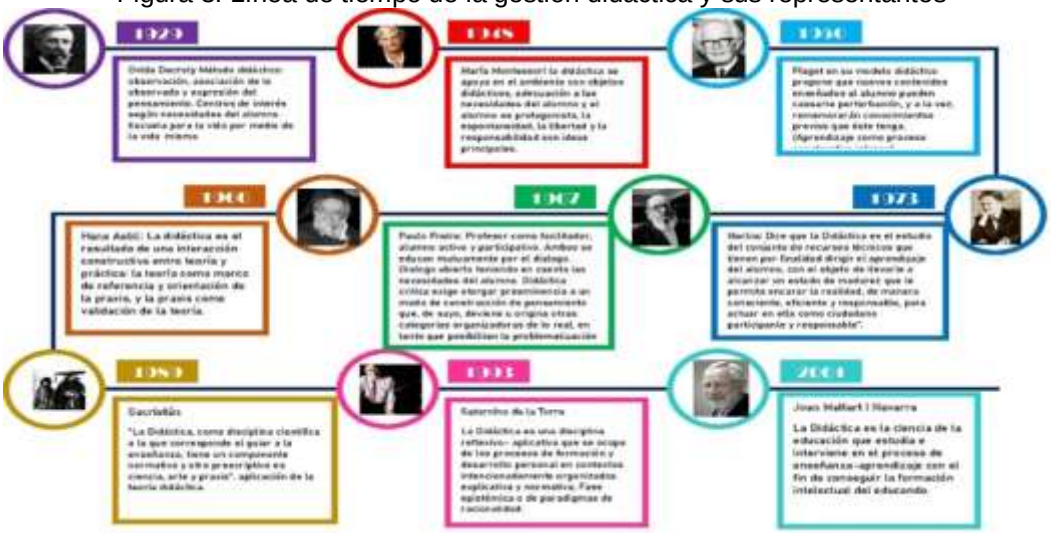
Se concretó qué las estrategias lúdicas son necesarias en la educación y en las aulas, porque activa el conocimiento, las emociones, fomenta el espíritu crítico, el compañerismo, desarrolla el pensamiento, el descubrimiento, la creatividad, entre otros utilidades qué brinda la utilización de enfoque lúdico en el aula, en la actualidad, se requiere la aplicación de estas estrategias activas dado que la educación, se traslada al ámbito virtual y es más difícil impartir conocimientos a través de una pantalla porque, no se logra un verdadero aprendizaje, el estudio de varios autores sustentan sus estudios con la ejecución de estrategias lúdicas, lo cual, ha permitido evidenciar qué requiere de su aplicación para obtener un excelente aprendizaje.

1.2. Gestión didáctica del docente

En el ámbito educativo la gestión didáctica del docente es muy importante porque de ello depende una excelente educación transmitida a los alumnos, requiere un desarrollo de alineación e inspección, por medio de actividades, planificaciones, organizaciones y varios procesos que conlleva a un correcto proceso de enseñanza aprendizaje.

La gestión didáctica tiene una historia representativa a lo largo del tiempo evoluciona desde tiempos antiguos hasta la actualidad, a nivel internacional la gestión didáctica del docente es investigada por diferentes autores que, a continuación, se detallan:

Figura 3. Línea de tiempo de la gestión didáctica y sus representantes



Fuente: Arauz (2019)

La gestión didáctica ha generado diferentes cambios de acuerdo al tiempo y a la realidad de la vida, la educación siempre está en constante actualización y con ello la didáctica, consiste en aplicar procedimientos educativos de manera adecuada y enseñar a los alumnos, en, el cual, buscan una forma precisa de llegar a cada individuo para establecer conocimientos educativos.

La gestión didáctica del docente consiste en planificar, organizar y sistematizar la información del conocimiento en pasos claros a seguir, con la aclaración de Canaque (2021), que, la realización de actividades, la docencia, se considera como el arte de enseñar de manera sistematizada y meticulosa, con el fin de mejorar las metodologías, técnicas y materiales para garantizar la instrucción de los escolares.

Su estudio consistió en establecer la correlación de la misión pedagogía y el método de aprendizaje de los maestros de educación primaria a través de un estudio cuantitativo, se utiliza la encuesta de nivel descriptivo correlacional. La muestra quedó expuesta por 22 profesores de educación primaria. Los datos fueron analizados en el programa estadístico SPSS versión 24. Concluyó que obtiene una similitud de 0,879 entre la dirección didáctica y las habilidades de estudio, con un resultado satisfactorio.

Por lo tanto, la gestión didáctica es una acción, que se aprovecha espléndidamente en las instituciones educativas, pero no son gestionadas y peor aún aplicadas de representación espontánea, es el profesor quien está encargado de tramitar apropiadamente con el objetivo de llegar a una enseñanza aprendizaje que favorezca a la enseñanza del niño.

La dirección didáctica es una sucesión de disposición e intervención, que se desenvuelve a través de actividades extensas, que se relacionan directamente con los estudiantes y docentes, puesto que, el autor González (2021), menciona a la responsabilidad de dirigir dichas actividades es del profesor quien proyecta, constituye, elabora y valora el proceso de aprendizaje de cada estudiante.

Las metodologías y materiales de recolección de información utilizada en la investigación es el cuestionario, la observación y encuesta, con una población de 10 docentes, el proceso que se les aplico fue de tarjetas de estimación a profesores, hechos en Excel para la evidenciar el trabajo realizado. Llega a la conclusión a través de los resultados reflejan a partir de lo encontrado con un (0.99) entre la gestión didáctica y la práctica de aprendizaje, lo que significa que, a mayor habilidad para educar, mayor es la experiencia de aprendizaje obtenido por el profesor de nivel básico.

Las destrezas didácticas que manejan los profesores de la instrucción primaria en Colombia para perfeccionar el conocimiento de la lectura de sus escolares, según Rodríguez y Monsalvo (2016), es por la técnica que ubica en una indagación descriptiva con una orientación cualitativa, desarrollado con una población de 9 maestros de la Institución Educativa en estudio. Los autores indican que la gestión didáctica que aplican son planes y repertorios que transforma y transporta a la experiencia un profesor para la obtención de un fin determinado, que al ser aprobadas con la ejecución de las tácticas y exponer el valor de eficacia, se reflexiona, que se ha conseguido la meta trazada.

En relación al estudio, se indica que las habilidades del profesor y la gestión didáctica corresponden ser conforme al argumento donde se desarrollan, es por

ello, que se obtienen las tipologías socioeconómicas de los alumnos y los contextos del sistema educativo de los establecimientos educativos al instante de tratar de enfoques didácticos para la instrucción de la lectura es indudable en el triunfo o desilusión de las mismas.

Los primordiales desenlaces, se orientan la escasez de incentivar profesores examinadores y abstraídos para comenzar una innovación hacia el progreso de la compresión lectora de sus alumnos, las estrategias guían a la colocación y organización de acciones cognitivas y metacognitivas en educación primaria.

La gestión didáctica, se considera como el trabajo profesional de los educadores de la infancia para promover el aprendizaje de los niños de diferentes áreas o materias del conocimiento, los autores Lagos & Costa (2018), definen que el desarrollo del conocimiento de las materias teóricas y estrategias instruccionales afectivas dirigidas al progreso de áreas de estudio, además, se configura con los contenidos de aprendizaje y las creencias de los niños como valores, expectativas y valores, es así como estos elementos intervienen el docente - estudiante conjuntamente interactúan entre sí para beneficiar el aprendizaje en las aulas.

La investigación realizada, se utilizó dos enfoques, cuantitativo y cualitativo, con la aplicación de una entrevista semiestructurada y una escala de apreciación dicotómica, validada por expertos, que facilitan el progreso de la exploración, en la cual, finiquita que la gestión didáctica del educador de primaria, se relaciona con la enseñanza del inicial, los conocimientos se forman en la niñez, para luego aplicarlos en la vida real, los docentes se preparan continuamente, los conocimientos que adquieren los niños están ligados estrechamente a los requerimientos institucionales y sus objetivos educativos.

Figura 4. Triángulo didáctico



Fuente: Lagos & Costa (2018)

En la ilustración 4, se observa el triángulo didáctico presentado por Lagos & Costa (2018) quienes mencionan los lineamientos a considerar para la creación de una gestión didáctica efectiva en las aulas, los tres elementos son la respuesta a las preguntas de cómo y qué enseñar diversos conocimientos a los estudiantes, cada disciplina lleva diversos campos de instrucciones y el docente sabe cómo gestionar cada una de ellas para que el niño procese lógicamente cada conocimiento.

A nivel nacional una de las investigaciones importantes es el de Cárdenas & Calixto (2013), concluyen que, el profesor tenga comprensión clara de la erudición que socializa, a partir de su accionar didáctico, conjuntamente con metodologías de instrucción propias, que involucra proceso de enseñanza adecuados, para impartir a sus alumnos, con la estimulación a desarrollar su pensamiento crítico, con la inclusión del dinamismo, que el profesor demuestre en el aula, para conseguir una educación eficiente y competente.

Sin embargo, se muestra qué, es necesario hacer un estudio del episodio de la elaboración del proceder de los maestros, para encargarse del hecho pedagógico y la disposición al momento de enseñar conocimientos a los escolares, se prefieren sistemáticas del nivel teórico y práctico, aunque, los autores: Carrera, Parreño & Ronquillo (2020), mencionan que viabilizaron coleccionar la averiguación que consintió en dar prioridad al objetivo. La exploración, se desenvolvió en la Universidad Técnica de Babahoyo. Dentro de los primordiales descubrimientos, se

obtuvieron un análisis del contexto en el establecimiento, también, una habilidad pedagogía para corregir el inconveniente detectado.

Concluyen que, las carencias que responden la disposición del interés académico de los alumnos, están comprendidas primordialmente por la inoportuna gestión del acto didáctico en el lapso de las acciones por parte de los profesores, esencialmente para evidenciar el desinterés en actividades nuevas para ser desarrolladas con los escolares.

Las concepciones sobre la Gestión Didáctica, se dice que es una sucesión de actividades educativas creadas detalladamente para ser proyectadas hacia los estudiantes, con objetivos claros, permite procesar la información de forma puntual a través de estrategias, para lograr un aprendizaje significativo, sin importar la edad de los alumnos y facilita la recepción de información, en cualquier ámbito educativo, es importante su planificación y ejecución, pues la gestión didáctica es un requisito fundamental para aprender.

Un aspecto, que se constituye como regularidad dentro de la definición conceptual son las estrategias. Es así que, Matute & Piedra (2020) manifiestan que, una habilidad pedagogía clara está compuesta por una sucesión de acciones con la finalidad de favorecer de manera significativa, que el método para enseñar es actualizado durante y después del aprendizaje, que está exclusivamente para la educación así que la pesquisa, se complementa con la gestión didáctica en el aula lo que hace primordial al accionar de los maestros.

La investigación realizada por los autores anteriores tuvo por objetivo trazar una habilidad didáctica para fomentar el aprendizaje de la multiplicación en el quinto año de educación primaria. Para, lo cual, se realiza una propuesta que tiene como finalidad afirmar establecer un método de enseñanza diferente, de tal manera, que se consiga intensificar los contenidos elegidos y así favorecer a su desarrollo tanto académico como personal.

El compromiso investigativo, se situó desde un paradigma socio-crítico con una orientación cualitativa, a través de la búsqueda de diversas técnicas supuestas y prácticas de investigación científica. De modo, que se emplearon otras técnicas e instrumentos que accedieron a la recolección de reseñas notables, que amparan la perspicacia del problema de investigación y el objeto de estudio.

La expresión gestión, se usa a menudo, con individuos, que se desenvuelve en un contexto educativo, que sistematiza y determina la conducta de los actores educativos. El mismo que obtiene una categoría, lo cual, persigue un asunto establecido para alcanzar buenos resultados. Por lo tanto, el encargarse de impartir educación es una de las labores importantes, que se depositan en infantes, lo cual, se consideran correctas y apropiadas.

La calidad de la educación que demanda la era ecuatoriana es reformar el sistema educativo, transformarla a una educación de calidad y calidez para lograr escuelas efectivas, el docente obtiene su rol correspondiente en la gestión didáctica y está en su accionar mejorar la educación, de acuerdo con Molina (2017), en las aulas se puede realizar a través de métodos, estrategias y técnicas no tradicionales, que potencien un aprendizaje innovador activo y necesario.

Para obtener una gestión didáctica eficaz, se desarrolla las principales fases que comprenden: análisis, planificación, cumplimiento y evaluación, lo que certificara el desempeño de objetivos planteados, las clases son los espacios propicios para analizar y reflexionar sobre conocimientos nuevos que establece vínculos entre el profesor y el estudiante, mediante la facilidad de herramientas que apoyen abordar con éxito dicho conocimiento.

Para el autor la gestión didáctica favorece a cumplir con metas destinadas al aprendizaje adecuado, conocimientos nuevos y enfocados a la realidad, a ubicar el aprendizaje de acuerdo a las necesidades de los niños, a planificar actividades curriculares de manera dinámica y activa, a guiar en trabajos escolares, para impedir pérdida de tiempo, a un aprendizaje continuo y no repetitivo, con el fin de llegar a consolidar aprendizajes.

De acuerdo con los autores la gestión didáctica, es una sucesión de actividades educativas creadas detalladamente para ser proyectadas hacia los estudiantes, con objetivos claros, permite procesar la información de forma puntual a través de estrategias, para lograr un aprendizaje significativo, sin importar la edad de los alumnos y facilita la recepción de información, en cualquier ámbito educativo, es importante su planificación y ejecución, pues la gestión didáctica es un requisito fundamental para aprender, porque el docente desarrolla actividades en el aula cómo: establecer metas claras, entender el entorno, seleccionar material didáctico adecuado, adaptarse al cambio y generar alianzas estratégicas.

1.3. La lúdica y la gestión didáctica en entornos virtuales de aprendizaje

Hoy los entornos virtuales constituyen uno de los medios que más se emplean en la enseñanza. Precisamente la pandemia de COVID 19, ha exigido un uso intensivo de los medios tecnológicos y una perspectiva de la gestión didáctica del docente, se ha organizado en antecedentes, la indagación de aquellos hallazgos más significativos a nivel internacional y en el Ecuador. Ello permite comprender, que se ha hecho y al mismo tiempo valorar las nuevas aportaciones que se hace en este campo.

Los ambientes virtuales de enseñanza, proporcionan la gestión didáctica de los profesores, como integridad al trabajo en el aula, se busca investigación y se ejecuta una publicación del tema de acuerdo al accionar del profesorado, estudiantado y recursos tecnológicos por medio de la red para beneficiar el aprendizaje. Puesto que Arias (2017) menciona que, un ambiente en línea de aprendizaje es una agrupación educativa residente en la red con dirección específica a un explícito grupo de personas, que a través de diferentes herramientas informáticas desenvuelven un seguimiento educativo. Lo cual, está trazado para la colaboración entre profesores, alumnos y medios didácticos, se tiene en cuenta por las siguientes características: permite el ingreso de la tecnología a cualquier momento sin restricción de horario, rápido, eficaz y útil.

Para el estudio y análisis de la investigación, se utilizó una encuesta a 50 Centros de Educación Infantil, se ha realizado entrevistas con un mecanismo de grupo previamente organizado que tuvieron conocimiento de medios tecnológicos e informáticos de 15 centros escogidos según los datos aportados en la encuesta. La meta es buscar individuos, que se desenvuelvan en innovación virtual.

Concluye qué, los acontecimientos virtuales la información y la comunicación se tiene al alcance, lo que conlleva a agregar un recursos para fortalecer la educación y llevar a cabo el trabajo docente, además, se utiliza para investigar información de un tema determinado, se queda privado del efectivo sentido de la tecnología, puesto que no corresponde a la materia, la tecnología abarca el aspecto lúdico, como componente importante en la vida de un niño, le permite crear un hallazgo diferente para intercambiar ideas, dudas y contribuir a brindar ideas que aporten a un trabajo excelente.

La formación virtual es una propiedad de aprendizaje, que se ha desarrollado rápidamente en la práctica, pero todavía, es un componente incompleto, la expansión con referencia a lo educativo, no está expuesto a cabalidad, el estudio tiene el compromiso de representar un modelo de gestión educativa de las presentaciones de postgrados en modalidad virtual de aprendizaje en Chile. Para Briceño, Carrera, Valdés & Hadweh (2020), el enfoque manejado es la automatización de prácticas bajo un rumbo cualitativo, que adquiere el juego como opción eficaz para exponer instrucciones a los estudiantes.

Se indica el efecto, inicialmente la plataforma teórica, regulada y adaptada a un diseño de modelo educativo, después a habilidades y especialidades de temas formativos, lo que permite el aumento del interés por estudiar, hasta obtener una compresión de aprendizajes desconocidos, todos conforman un fin, el cual, es llegar al alumno a que comprenda temas nuevos con el apoyo de la tecnología, la dirección académica y una inducción a la valoración de aprendizajes.

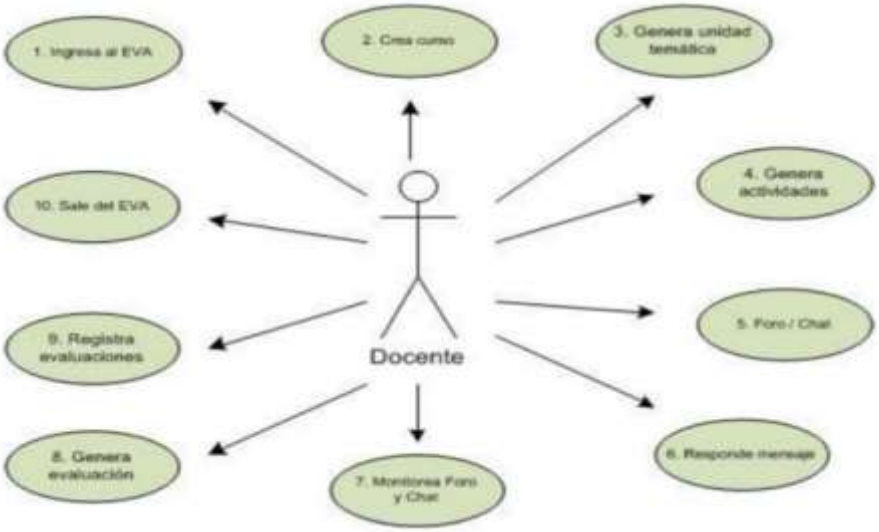
Los autores concluyen, que se refiere a un tema en constante investigación y perfección con propósitos a brindar una educación de calidad conforme con los

estándares nacionales e internacionales, circunstancia que permite testificar, que se encuentra en condiciones de ser valorado bajo medidas de calidad que admiten su funcionalidad.

La gestión didáctica en ambientes virtuales lúdicos, transforma la relación educativa, facilita el contacto con el profesor y el alumno, pues se crea un ambiente de familiaridad en el aula, rompe barreras de espacios temporales que existe aún las aulas tradicionales, aunque, los autores Jaramillo & Quintero (2014), crean un espacio activo y novedoso con la utilización de herramienta virtuales que generan este tipo de juegos que ayudan al aprendizaje de los escolares, que les produce esparcimiento, goce y satisfacción, las actividades más reconocidas son: la dramatización, el baile, la melodía, juegos de albur, la pintura, la poesía, entre otros, qué se encuentran en herramientas virtuales y facilitan el aprendizaje de los estudiantes.

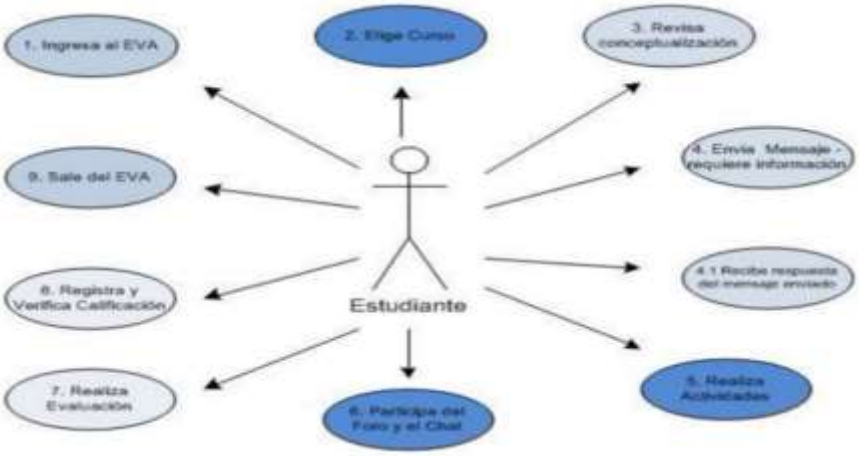
La investigación consintió en implicar la lúdica como una estrategia de trabajo dentro de la gestión del docente acompañada de recursos tecnológicos, en, el cual, se elaboró una propuesta que va acorde a las condiciones de la localidad, los niños de sexto y séptimo de instrucción primaria, se desarrolló de manera satisfactoria, por medio de un estudio cualitativo – descriptivo, con la utilización de una experimento piloto, que les permitió continuar con el estudio, la propuesta, se aplicó con las siguientes entornos virtuales; *Moodle, PowerPoint, Adobe Captívate, Camtasia Studio 7*, *Balabolka, Paint* y Excel.

Figura 5. Actores que intervienen en la gestión didáctica virtual docente



Fuente: Jaramillo & Quintero (2014)

Figura 6. Actores que intervienen en la gestión didáctica virtual estudiante



Fuente: Jaramillo & Quintero (2014)

Los autores consideran que es fundamental el conocimiento del docente con respecto al manejo de herramientas virtuales, el gestionar hacia al estudiante de manera activa, con la aplicación de la lúdica, para generar interés en el estudiante, y no se desarrolle de manera estática las clases, en todas las materias que el docente imparte o requiera necesario la aplicación requiere ser libre y voluntaria, el estudiante interactúa de manera espontánea y le permite comprender conceptos y conocimientos diferentes, que genera interés por aprender.

La investigación aborda la incorporación de los espacios virtuales en la instrucción primaria, en el siglo XXI, ha formado nuevas estrategias de aprendizaje un

elemento principal son las TIC, los autores: Sandoval & Brown (2018) definen que, es un rol frente a la sociedad en la actualidad, se ha tornado indispensable por varios factores como son el tiempo, la pandemia y ofertas educativas a distancia, este proyecto busca diseñar actividades lúdicas por medio de la virtualidad para que la misión del profesor, se comunique en el desarrollo de instrucción primaria de manera participativa, fuera de lo común y conduzcan a la formación de nuevos contenidos, entre profesores y alumnos.

Para equiparar el aprendizaje, se toma como referencia una evaluación con profesores y alumnos, para sintetizar lo que ocurre con la utilización de ambientes digitales, la crearon de una propuesta que incluyen portales virtuales *Educaplay y Kahoot,* los estudiantes fortalecen la comprensión, la lúdica y la creación de espacios no conocidos que llaman su atención y al profesor la valoración de crear contenido en estas plataformas virtuales.

El objetivo de la exploración, se colocó hacia la necesidad de fomentar la utilización de las TIC, respaldado con referentes teóricos que viabilicen el desarrollo de destrezas, valores, emociones y nuevos indicios de carácter cognitivo, los autores Rodríguez & Barragán (2017), mencionan que los educadores son los que facilitan en el aprendizaje de quienes participen con relación a espacios virtuales, que transforma en mediadores educativos. Para, lo cual, se trabajó con una muestra de 23 escolares de la carrera de Ingeniería Empresarial de la Sede Macas.

La aplicación de la investigación científica, junto a las actividades realizadas en los cursos diseñados, las entrevistas y encuestas a profesores y alumnos, se almacenaron los datos estadísticamente y se logró analizar los porcentuales, y medias aritméticas, para confeccionar tablas y gráficos. El principal resultado, se enfatiza que la aplicación de estrategias lúdicas es encaminada a la resolución de problemas de manera particular y agrupada, así como el trabajo colaborativo en grupo, fundados en una eficaz misión de contenidos y de información, lo que permitió el progreso del interés individual y grupal de los alumnos que fomentó su aprendizaje, de forma positiva destinada a la investigación.

El estudio ejecutado, traza la importancia de una dirección didáctica y formativa al platear los cursos virtuales, en otras palabras, la insuficiencia de crear cursos que formen parte de la tecnología para beneficiar el aprendizaje, a favor del profesor para que desarrollen sus clases, con el propósito de ampliar contenidos para los escolares, mediante lo lúdico, para facilitar su independencia en su propio proceso de aprendizaje, así como el trabajo cooperativo en conjunto y las interacciones, que se logren entre el alumno y profesor, los soportes señalados sirven como sustento para aprender de manera dinámica y diferente.

La conclusión primordial muestra que con la utilización de la tecnología es posible involucrar frecuentemente a los alumnos a que adquieran un aprendizaje diferente y no tradicional para mejorar su rendimiento académico y desarrollar destrezas para el manejo de estos espacios en línea con componentes lúdicos.

La gestión didáctica en entornos virtuales es facilitar a que los alumnos adquieran una educación de calidad y que los profesores estén familiarizados y actualizados con el manejo de estas aplicaciones, para Mina & Mora (2017), señalan que, el apoyo de las autoridades de la institución que brinden los instrumentos necesarios para que desarrolle, un error muy frecuente que los directivos no dialogan con los profesores, esa limitada comunicación hace que, no se llegue a acuerdos para mejorar la educación en la institución.

El objetivo del trabajo fue establecer el dominio de los equipos tecnológicos a los profesores, para que desarrollen en sus aulas virtuales, mediante los resultados obtenidos, se desarrolló una guía metodológica para los profesores. Contó con la participación de los escolares del segundo año de bachillerato que son 246 y 15 docentes que comparten clases en los segundos años de bachillerato con un total de 261 personas. Manejó un estudio cuantitativo y cualitativo, con la ejecución de encuestas.

Los resultados de la investigación demuestran que los profesores y alumnos de la Unidad Educativa 21 de Julio manifiestan un soporte importante a la propuesta del diseño de la preparación de un manual metodológico de uso para profesores, en

donde, se detalla las etapas para el manejo de la plataforma virtual Moodle que favorece a perfeccionar su gestión dentro del aula, que incluye la lúdica en la plataforma para que los estudiantes tengan acceso a recrearse si así lo deseen y utilicen los diferentes juegos desarrollados en la plataforma Moodle, lo cual, llamo la atención de los estudiantes y se logró el objetivo deseado.

Los medios virtuales de formación desempeñan un catálogo innovador en el transcurso de aprendizaje, la gestión del docente es fundamental para que en este ejemplo de ambientes los alumnos se encuentran conectados y se adapten a nuevos conocimientos formados por procesos de estudio y reflexión conjunta y destacar la posición de simples observadores. Los autores Cedeño & Murillo (2019), definen que, el manejo de los entornos viabiliza la visión de estrategias una de ellas las lúdica, que admiten crear un nuevo modelo de enseñanza, apoyado en el juego para incentivar a los estudiantes a aprender.

El propósito de la investigación fue, transformar en un ambiente que proporcione la innovación de las modalidades de enseñanza en los diferentes niveles. Para esta indagación, se ha estimado el impacto que ha tenido la creación de ambientes virtuales en los escolares, que se preparan en educación básica en el Ecuador. La técnica manejada en este estudio es de tipo cualitativo, porque la observación realizada tiene el fin de intentar percibir la realidad presentada. Las suposiciones ejecutadas a partir de la encuesta elaborada a 100 estudiantes, que se preparan la Institución Fiscal “Guaranda 43” de la Parroquia Chirijos, Cantón Portoviejo, que brindaron los resultados que verifico que si surtió efecto el objetivo deseado.

Llegan a la conclusión de qué, los ambientes virtuales demandan profesores capacitados y motivados, que creen contenidos educativos e interactúen permanentemente con sus alumnos. El adecuado manejo de las nuevas tecnologías involucra no conocer todos los medios digitales a la perfección, pero si dominar aquellos que van a implicar básicos e importantes para los procesos pedagógicos, que contengan la lúdica como medio de ayuda para facilitar el proceso de enseñanza de manera activa y gozosa.

Llegado a este punto, las investigaciones realizadas sobre la gestión didáctica en ambientes virtuales de aprendizaje son instrumentos de una educación de calidad, con la inclusión de la lúdica, puesto que se complementan con la instrucción aprendizajes y en la actualidad son un requisito en las instituciones educativas. Los entornos virtuales son considerados importantes desde la primaria que corresponde a la infancia, los niños son excelentes captadores de información, esta serie de procesos que el docente gestiona de forma adecuada hacia sus estudiantes, porque contienen dinamismo acompañado de entornos virtuales, torna más llamativo al momento exacto de impartir conocimientos.

A partir de las variaciones, que se muestran en la educación, los docentes han replicado juegos ya existentes para motivar sus clases a través de dispositivos y herramientas virtuales, utilizan diversos programas cómo canciones de *YouTube,* audios, *socrative, ta-tum, cerebreti, quizizz,* entre los más utilizados y, también, utilizan material concreto para provocar la curiosidad de los alumnos, al inicio y al final de las clases.

Sin embargo, no son aplicadas de manera consecutiva y varias veces consideradas como pasa tiempos, no le dan la importancia que requiere, sin comprender que, si funciona el entablar las estrategias lúdicas con entornos virtuales, porque, se torna novedoso y fuera de lo común. Además, transforma las aulas virtuales en ambientes activos, el estudiante participa directamente y la atención es permanente, es por ello que la gestión del docente es fundamental, muchas de las veces son por desconocimiento o facilismo, que no se aplica de manera adecuada e inmediata.

CAPITULO II. DISEÑO METODOLÓGICO

El diseño metodológico orienta el desarrollo de la investigación, al elegir el apropiado para solucionar el problema propuesto y los objetivos planteados, para, lo cual, se desarrolla una serie requerimientos a seguir para lograr la meta planteada, la educación está en constante actualización y con ello la comunidad educativa se encuentra preparada para solventar una educación eficaz.

En este capítulo, se abordan los siguientes aspectos: El tipo de investigación que es fundamental para alcanzar el propósito deseado, que depende de los objetivos propuestos, los tipos de datos, que se analiza, es decir, cuantitativos o cualitativos y otros factores, que se involucran en la investigación, el tipo de investigación a aplicarse recopila datos y genera nuevos conceptos que permiten el desarrollo de la investigación.

2.1. Caracterización de la institución

Hace 138 años, se fundó el Gobierno de Formación del Ecuador, en, el cual, se estableció antiguamente el jardín, escuela y colegio, con el fin de organizar, administrar y controlar las diferentes instituciones que ofertan enseñanza, en el año 2016, se realizó un cambio muy importante que reajusto la educación, en el documento legal Ministerio (2016), LOEI Art.27, divide al régimen educativo en los siguientes niveles: Educación inicial, Educación General Básica, Bachillerato y superior.

En primera instancia está la instrucción inicial o preprimaria, la cual, acompaña el perfeccionamiento completo de los niños y niñas menores de 5 años, se dividen en dos subniveles; Inicial 1, comprendido a infantes de 3 años de edad. Seguidamente está Inicial 2 comprende infantes de 3 a 5 años de edad. Tiene como finalidad fomentar sus aprendizajes y velar por su bienestar a través de prácticas vitales y pertinentes, que se desarrollan en ambientes estimulantes, saludables y entornos seguros. Su finalidad es salvar y acatar los derechos de los

niños, así como la variedad cultural y lingüística, su adecuado crecimiento, velocidad de formación, para desarrollar sus capacidad y habilidad.

La instrucción primaria tiene como finalidad fomentar en los escolares, destrezas, habilidades, capacidades, aptitudes y responsabilidades a partir de valores y conocimientos que adquieren durante su desarrollo de aprendizaje, según el Ministerio (2017), desde los 5 años de edad en adelante, el nivel de instrucción primaria, se fragmenta en 4 subniveles:

a) Subnivel 1 abarca a Básica Preparatoria, 1er grado de EGB, corresponde a infantes de 5 años de edad.
b) Subnivel 2 abarca a Básica Elemental, 2°, 3° y 4°, grados de EGB, corresponde a infantes de 6 a 8 años de edad.
c) Subnivel 3 abarca a Básica Media, 5°, 6° y 7°, grados de EGB, corresponde a infantes de 9 a 11 años de edad.
d) Subnivel 4 abarca a Básica Superior, 8°, 9° y 10°, grados de EGB, corresponde a infantes de 12 a 14 años de edad.

Los espacios de conocimiento de instrucción primaria, que comprende el currículo nacional, está constituido por diferentes áreas de conocimiento que los estudiantes adquieren de: Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales, Estudios Sociales, inglés, Educación Física y Educación Cultural y Artística. Las cuales, los estudiantes desarrollan diferentes actividades, tareas y evaluaciones, para alcanzar la nota mínima de 7, a diferencia de la educación inicial, se valora mediante números el esfuerzo del estudiante al cumplir con sus responsabilidades.

A partir del octavo de EGB los estudiantes que no alcancen los aprendizajes requeridos cumplen con trabajos y evaluaciones llamados supletorios para que alcancen la nota mínima de 7 puntos, en los dos quimestres, caso contario repiten el año. La Educación Básica es considerada como una transformación de aprendizaje transcendental en la vida de un niño, que, por ningún motivo, se omita, porque forma una base estructurada para continuar los estudios superiores a este nivel.

Con respecto a las horas que reciben los estudiantes consta de 35 horas semanales desde segundo a octavo de EGB, las evaluaciones son permanentes, sistemáticas, científicas con el objetivo de determinar el contexto de enseñanza del alumno y alcanzar progresos en su instrucción a través de incentivos acorde con el progreso de estudio y la capacidad particular de cada alumno, en esta etapa es importante la incorporación del juego dentro y fuera del aula, los infantes son receptivos y captan la información de manera activa.

El Bachillerato General Unificado (BGU) son los tres años de educación que oferta a adolescentes de 15 a 17 años de edad, comprendido en 1°, 2° y 3°, de bachillerato, al culminar los estudiantes se incorporan de bachilleres de la república del Ecuador, la principal meta es ofrecer una formación general e interdisciplinar, que sea factible mediante la elaboración de proyectos de vida, se incorpora algunas materias o asignaturas dentro de la malla curricular, las cuales, se presenta diferentes opciones:

a) Bachillerato en ciencias: brinda una enseñanza suplementaria en espacios científicos humanísticos.
b) Bachillerato técnico: ofrece las asignaturas habituales y adicionalmente las zonas técnicas, artesanales, deportivas o artísticas, que inciden en la vida cotidiana del estudiante para introducir en el mercado laboral.
c) Bachillerato General Unificado: Es fundado bajo la dirección de Educación, con el objetivo de brindar un excelente servicio formativo para los adolescentes, que han culminado y admitido la instrucción primaria.

El Bachillerato General Unificado procura establecer conocimientos, destrezas y cualidades, es considerado un aprendizaje interdisciplinar, lo que induce a un aprendizaje perpetuo, que sirve futuro a los estudiantes que lo concluyen, los docentes, se guían el aprendizaje de forma efectiva, para consolidar aprendizajes significativos que realmente, se apliquen en la realidad y sobre todo motivar a la continuidad de aprender, con inclinación hacia el emprendimiento que innove el estudiante.

En el año 2017 el Régimen Nacional, junto con el Ministerio de Educación, analizan la educación de las personas con escolaridad inconclusa, lo cual, es un derecho fundamental que ninguna persona es excluida, es así como, se funda el proyecto todos ABC, lo cual, incluye un periodo de tiempo de 5 años para culminar y seguir sus estudios, a continuación, se detalla los distintos niveles del programa todos ABC.

a) Alfabetización de 2° a 3° EGB requiere de 10 meses
b) Post Alfabetización de 4° a7 ° EGB requiere de 20 meses
c) Básica Superior Intensiva 8 ° a 10° EGB requiere de 11 meses
d) Bachillerato Intensivo 1° a 3ero de BGU requiere de 15 meses.

Un factor importante que complementa la educación es la instrucción especial e inclusiva, dentro de la Dirección de Educación, se presentó en el año 2016 un modelo nacional de gestión para instituciones educativas especializadas con el fin de completar nuevos conocimientos y la integración en todos los ámbitos educativos desde instituciones regulares hasta la sociedad, para, lo cual, se creó una guía para la valoración y avance de escolares con necesidades educativas especiales, cualquiera que fuese su discapacidad, el estado los protege y el Ministerio de Educación controla las estrategias y acciones que cumplen las instituciones educativas al gestionar una formación de excelencia para las infantes y adolescentes con Necesidades Educativas Especiales.

La Unidad Educativa ¨Bolívar´ es una institución emblemática fundada en el año 1859 como institución particular, por el ambateño Joaquín Lalama Constante, su primer rector fue Francisco Javier Montalvo, hermano del ilustre ambateño Juan Montalvo, su primer estudiante fue Juan Benigno Vela. En el año 1859 el Dr. Nicolas Martínez fue diputado de la Republica del Ecuador, consigue presupuesto para la institución los que resultaron escasos, durante un tiempo estimado esos ahorros sirvieron para la adquisición del terreno, que se encuentra frente a la plaza 10 de agosto que actualmente llamado ¨Parque Cevallos¨.

Figura 7. Adquisición de la plaza 10 de agosto



Fuente: Club (1982)

En el año 1861 fue nombrado como ¨Bolívar¨, recibió una asignación de 2000 pesos por año. Para los años 1872 y 1873, ya se consiguió un terreno que fue rematado por el presidente García Moreno y los planos fueron aceptados por don Antonio Echeverria y Llona, quienes iniciaron la construcción del edificio patrimonial del colegio, en el año 1883 el Abg. Pedro Fermín Cevallos dona una parte de su biblioteca para la institución y en el año 1904 forma parte del colegio, ya para el año 1920, se coloca la primera piedra para más construcciones del colegio.

En el año 1934, se creó y entonó el Himno al Colegio con el aporte de don Remigio Moreno quien creó la letra y la música por don Segundo Granja profesores de la institución, adicionalmente, se crea el escudo por el estudiante Wilson Garces, con un gran aporte para aquella época que distingue a la institución y que actualmente porta en el uniforme, también, se entona el Himno al colegio todos los días lunes de manera virtual y presencial de acuerdo al cronograma que establecen las autoridades de la institución.

Figura 8. Himno al Colegio Nacional ¨Bolívar¨



Fuente: Club (1982)

En 1949 las ultimas damas matriculadas, se titularon como Bachilleres, desde ese entonces el colegio Bolívar dejo ser Mixto y paso hacer colegio solo de hombres hasta el año 2013, de acuerdo a las mandamientos y acuerdos de la presidencia de Rafael Correa, cambio totalmente el sistema educativo, las instituciones pasaron a llamarse Unidades Educativas, eliminó instituciones educativas y sus políticas, lo cual, dio giro total a la educación, uno de los cambios representativos es que cambio el nombre del Colegio Nacional ¨Bolívar¨ y actualmente, se titula Unidad Educativa ¨Bolívar¨ y nuevamente después de muchos años es mixto.

Figura 9. Primeras alumnas del Colegio Nacional ¨Bolívar¨



Fuente: (Club, 1982)

En 1959, se crea la banda de gala conformada por 50 estudiantes en el mismo año, se crea la resolución de funcionar en la noche como colegio Mixto con el mismo

personal docente, adicionalmente firman los titulo de propiedad de los terrenos ubicados en Huachi que actualmente tienen funcionamiento las dos plantas, en ese entonces funcionaba la jornada matutina y nocturna.

Figura 10. Primera banda de guerra del Colegio Nacional ¨Bolívar¨



Fuente: Club (1982)

En 1981, se apertura la biblioteca ubicada en Huachi Pata, extensión de la biblioteca principal del centro, en 1991 cambia de nombre del colegio mediante un acuerdo ministerial llamado Instituto Técnico Superior ¨Bolívar¨, el colegio, se encontraba en la capacidad de formar técnicos en Mercadotécnica, Comercio Exterior, Diseño Industrial y Contabilidad de costos.

En el año 2000 los alumnos de los establecimientos educativas de Ambato exponen una revista en honor al colegio con el tema de gimnasia dirigida al profesor Vicente Padilla, por motivo de las fiestas de Ambato, el Ilustre Municipio de Ambato premia a la Banda de Gala del colegio Nacional ¨Bolívar¨, con la medalla de oro y pergamino. El 27 de abril del mismo año el colegio celebraba sus primeros 100 años de vida institucional su primer centenario, acto que contó con la presencia de Dr. José María Velasco Ibarra gobernante actual en ese año. Desde entonces ha formado un sin número de jóvenes, es decir, un aproximado del 65% de la población Ambateña ha pasado por las aulas.

El 19 de marzo del 2013, cambio su denominación, fue autorizado para nombrase como: Unidad Educativa ¨Bolívar¨, de sostenimiento fiscal, ubicada en la provincia de Tungurahua, Cantón Ambato, Parroquia San Francisco, situada en el centro de Ambato frente al Parque Cevallos edificio patrimonial y en Huachi Pata con dirección Quiz y Atahualpa, actualmente en funcionamiento las dos plantas, cuenta con secciones: matutina, vespertina y nocturna, modalidad presencial en todas sus jornadas, de sostenimiento fiscal y tipo de educación regular.

Figura 11. Campus Huachi de la Unidad Educativa ¨Bolívar¨



Fuente: Club (1982)

Actualmente cuenta formación Inicial, Educación Básica, Bachillerato en Ciencias y Técnico, 103 docentes y 2950 estudiantes el total, personal administrativo y de servicio 32 personas, las autoridades de la institución están conformadas por el rector Mg. Darío Cabezas y las vicerrectoras: Mg. Lely Cusme y Mg. Rut Cruz, inspector general Mg. Edison Lancino.

A continuación, se detalla los niveles, subniveles, personal docente y estudiantes que conforman la institución.

Tabla 1. Distribución de niveles, subniveles y personal docente de la Institución

Niveles	Docentes Matutina	Subniveles	Matutinas estudiantes	Docentes vespertina	Vespertina estudiantes
Inicial	2	Inicial uno	80	1	40
	2	Inicial dos	80	1	40
Educación Básica	2	Preparatoria	80	1	40
	6	Básica elemental	236	3	120
	7	Básica media	278	3	120
	8	Básica superior	244	3	120
Bachillerato	6	Bachillerato en Ciencias	480 160	6 6	240 160
	4	Bachillerato en Contabilidad e informática			
Áreas	2	Lengua y Literatura		2	
	2	Matemática		2	
	2	Ciencias Naturales		1	
	2	Estudios Sociales		1	
	4	Inglés		1	
	4	Educación Física		1	
	2	Educación Artística		1	

Fuente: elaboración propia

Tabla 2. Docentes y estudiantes de la sección nocturna proyecto todos ABC

Niveles educación básica	Subniveles	Docentes	Estudiantes
EGB	Preparatoria	1	19
	Básica media	3	52
	Básica superior	5	142
Bachillerato	Bachillerato General Unificado	5	183

Fuente: elaboración propia

2.2. Metodología de la investigación

La investigación, se fundamenta inicialmente con el análisis bibliográfico para la elaboración de la situación actual, se adquiere indagación de varias y distintas fuentes como apartados científicos, libros, derivaciones de investigaciones, tesis y revistas, la indagación bibliográfica es la causa de unir conocimientos para una comprensión organizada del tema de investigación, con el objetivo de conducir la escritura en interpretación para dar desarrollar un trabajo preciso.

El estudio de la investigación hace relación al ambiente del estudio, tradicionalmente, se clasifican en: cuantitativa, cualitativa y mixta, engloba el proceso de investigación en todas sus fases, por este motivo nunca, se decide al azar, la investigación, se enfoca en la edificación del problema y las metas de estudio. Como punto de partida, se tiene claro algunos aspectos clave para decidir

el tipo de enfoque a aplicarse, conlleva al prototipo de contexto, que se experimenta, las metas de investigación, la razón de la investigación y el tipo de datos de estudio.

La selección de la muestra y la población que normalmente, se obtiene, es seleccionar con anterioridad de la cantidad de personas que van a participar, la población hace referencia a un conjunto o elementos en su totalidad y la ejemplar es una parte de los compendios, que se eligen preliminarmente para alcanzar métodos factibles, sus componentes participan de particularidades usuales y similares.

El método de investigación es un elemento clave para desarrollar el conocimiento sobre el tema electo, para conocer en que consiste, sus características, técnicas, que orientan al uso de herramientas para obtener un resultado o producto, para ello, se elabora preguntas que respondan a la investigación ejecutada, la preguntas encaminan a la investigación al método cuantitativo y cualitativo, que el investigador prefiera según su propio interés, la investigación cuantitativa y cualitativa tienen diversos tipos de métodos para recolectar los datos, los más empleados y conocidos son:

Encuestas, entrevistas, estudios de caso, observación participante y no participante, luego de hacer un análisis del tipo de investigación a ejecutarse, el análisis cualitativo permite analizar preguntas abiertas en encuestas y entrevistas, todo lo relacionado a fuentes de texto en vez de números, el tipo de muestreo que obtiene es el no probabilístico puesto que su análisis tiene a ser flexible y depende de la reflexión del investigador.

En el método cuantitativo, se desarrolla un análisis a base de números y estadísticas para concebir frecuencias, promedios y correlaciones, según sea el caso, para el análisis de datos cuantitativos, se emplea herramientas estadísticas y fórmulas que determina si la validez y confiabilidad del instrumento es confiable, es decir, la confiabilidad indica el valor, que se repite el instrumento al mismo sujeto y los resultados sean iguales con la validez que obtiene, se refiere al valor en el

que el instrumento mide al contenido y al constructo es homogéneo, convergente y la evidencia de la teoría.

Una vez designado el tipo de muestra, el tipo de investigación, enfoque, métodos y técnicas, se analiza la información sobre el diagnóstico realizado en la investigación, el análisis de las preguntas con más relevancia o que dan prioridad para verificar que el problema de la investigación es factible, por medio de la interpretación, se basa en indicios expuestos.

Posteriormente, se elabora la caracterización de la institución o sitio en, el cual, se aplica la investigación, que permite la descripción, gestión y control a través de los involucrados directamente con la búsqueda de datos necesarios para desarrollar la investigación, al mismo tiempo permite una comprensión completa del objetivo de cada proceso y de aspectos clave para establecer una exploración precisa.

Para concluir el capítulo dos, se diseña la propuesta de investigación, breve y precisa, en la cual, se describe lo necesario, la razón, que se elabora la investigación y el problema, que se va a tratar, la propuesta está encaminada a la solución del problema de la investigación planteada, incluye varias procesos o actividades importantes, que de ellas depende si es un éxito o fracaso, se tiene en cuenta el tiempo estimado para ejecutarla y sea factible sin presentar ningún inconveniente, su propósito es asegurarse, que se investigue bien el área en, el cual, se desenvuelva para que responda a los objetivos plantados y se dé la solución al problema expuesto.

A continuación, se detalla el diseño de la investigación de manera sistemática, para garantizar resultados válidos y fiables que manifiestan a los objetivos de la investigación, para resolver el problema presentado mediante la recolección de datos y la participación directa de los involucrados, para obtener resultados sólidos y dar la solución al problema presentado.

La investigación presenta un enfoque cuantitativo, los resultados son numéricos, medibles y verificables. Según Hernández (2014) el estudio es cuantitativo, porque

maneja la recolección y la observación de datos para responder peguntas de indagación y probar hipótesis concretas para formar con precisión esquemas de conducta de una localidad. Este enfoque accede a la recolección de datos numéricos con mayor y menor conocimiento de sus colaboradores que permite ejecutar un análisis estadístico, para ser interpretados a partir de la conjetura y la teoría recolectada para elaborar la propuesta.

Por medio de la participación, se busca evidenciar la conjetura de que el estudio de la estrategita lúdica mejorara el aprendizaje significativo en el subnivel medio de la Unidad Educativa ¨Bolívar¨, se ha notado un desinterés por ingresar a las clases virtuales, por parte de los estudiantes, con este antecedente, se aplica una encuesta que demuestra la recolección de datos concretos y precisos.

La investigación, se compone de un grupo de profesores designados grupo de control o de diagnóstico y grupo experimental designado a estudiantes dicha intervención, se procede de la siguiente manera: la primera, radica en la preevaluación diagnóstica y la segunda, la aplicación del cuestionario, que se obtiene resultados de la aplicación de la estrategia lúdica, posteriormente los estudiantes dan a conocer su criterio al observar y realizar las actividades propuestas.

La investigación tiene un diseño cuasiexperimental, se manipula intencionalmente al menos una variable, se trabaja con grupos ya establecidos, en este caso los docentes, que cumplen con las peculiaridades básicas para facilitar el proceso de análisis, en este caso, se considera a la estrategia lúdica, como variable independiente, seguida de la variable dependiente, gestión didáctica del docente en entornos virtuales, de esta manera, se obtiene un resultado concreto y continuar con su estudio en base a los efectos conseguidos.

La pesquisa, se ejecuta en el periodo académico diciembre 2021 a mayo 2022, se posee un grupo formado con anterioridad para la aplicación del cuasiexperimento, que corresponde a profesores de la jornada matutina de Educación Básica, de la Unidad Educativa ¨Bolívar¨, los cuales, no se asignaron al azar, se encuentran

establecidos, seguidamente divididos en grupo de control y experimental para establecer un estudio preciso. La muestra está conformada por 10 personas en total, distribuida de la siguiente manera: 10 docentes pertenecientes a la jornada matutina de Educación Básica, los cuales, se designa a los docentes como grupo de control y experimental, quienes brindan la información necesaria para desarrollar la investigación.

El estándar de ejemplar, que se aplica es el no probabilístico, la muestra es pequeña, constituida por un grupo de 10 docentes previamente establecidos, el sector es de control y experimental, la razón por la que es una muestra no probabilística es porque la selección de los integrantes depende del entorno de la investigación, no de la posibilidad. Para Hernández (2014). La selección de datos, se emplea la técnica encuesta, porque facilita ampliamente la información para recibir y procesar datos de manera eficaz, la cual, fue estructurada con el fin de recabar información sobre la gestión que el docente realiza al brindar clases a los estudiantes, las variadas incógnitas son encaminadas a conseguir datos concretos sobre una o más variables presentes en la investigación.

La encuesta es la técnica que admite seleccionar información mediante la utilización de un cuestionario, el mismo que es elaborado de manera meticulosa, comprende 30 preguntas, que se basan en la actuación del profesor centralmente del aula y temas principales de didáctica, en la primera sección, en la segunda de tecnología y la tercera en administrativo, dirigidas a docentes de Educación Básica. (Anexo 2).

Al mismo tiempo, contiene la escala Likert, que se utiliza para evaluar las opiniones y actitudes de los encuestados, el cual, contiene varias afirmaciones.

Tabla 3. Escala de Likert docentes

Nunca	Casi nunca	Ocasionalmente	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Fuente: Lara (2016)

Para aplicar las encuestas, se cuenta con la autorización de la máxima autoridad de la institución, mediante la utilización de la herramienta Google Forms, para

docentes, facilita la creación de cuestionarios en línea y de forma personalizada. A continuación, se detalla el proceso aplicación del pretest en los docentes de manera simultánea:

1. Se envía el link respectivo a los docentes, con indicaciones generales hasta su finalización.
2. Proceso de verificación para la selección de información, en Google Forms
3. Procesamiento de recolección de información en el sistema SPSS versión 25

Para validar el instrumento de evaluación, se mide para obtener el grado de confiabilidad aprobado sin errores, simple, detectable y aceptable, el grado de confiabilidad en el sistema estadístico SPSS determinara si el instrumento es válido y comprobara la hipótesis de indagación.

Para medir la confiabilidad del instrumento, se utiliza la fórmula de alfa de Cronbach, que es el centro de las correspondencias entre los ítems que forman parte del instrumento, la cantidad mínima admisible, del alfa de Cronbach es de 0,70 pero si es menor, la seguridad interna del escalafón es baja, el valor máximo, que se pretende alcanzar es 0,90, prácticamente los valores, que se admite son entre 0,80 y 0,90, según los autores Oviedo & Campo (2005)

Según los autores Gonzáles & Pazmiño (2015) señalan que para realizar el procesamiento de datos del alfa de Cronbach, se emplea la siguiente fórmula:

a) Mediante la varianza de los ítems (Cronbach, 1951):

$$\propto = \frac{K}{K-1}\left[1 - \frac{\Sigma \mathrm{Vi}}{Vt}\right]$$

Donde:

- α = Alfa de Cronbach
- K = Número de ítems
- Vi = Varianza de cada ítem
- Vi = Varianza del total

A continuación, se muestra el nivel de fiabilidad y validez del cuestionario obtenido en el pretest, aplicado a los docentes.

Tabla 4. Alfa de Cronbach por pregunta

Ítems	Correlación elemento-total Alfa de Cronbach
Presenta la planificación anual de las asignaturas	,925
Planifica los materiales y medios a emplear en clases	,925
Gestiona el tiempo de manera adecuada	,925
Programa las clases de acuerdo a los conocimientos de los alumnos	,925
Plantea estrategias para mejorar la atención en los estudiantes.	,924
Plantea actividades que vinculan adecuadamente la teoría y el aprendizaje	,925
Formula destrezas de estudio que motiven a los alumnos a aprender	,922
Ha participado en cursos de capacitación ofertados por diferentes instituciones	,925
Comunica oportunamente los resultados de aprendizajes obtenidos a los escolares y padres de familia	,925
Ha participado en cursos de capacitación aproximadamente hace 1 año.	,925
Brinda atención a padres de familia todos los días	,923
Considera usted, que se implemente nuevas estrategias de aprendizaje virtual	,935
Existe actividades activas establecidas para las clases virtuales	,928
La Unidad Educativa cuenta con internet	,934
Programa clases con entornos virtuales	,927
Para comunicarse con sus estudiantes utiliza la tecnología	,930
Maneja entornos virtuales para desarrollarlos con los estudiantes	,927
Cree que es necesario la implementación de entornos virtuales en el aula	,933
Envía tareas que incluye la utilización de entornos virtuales	,930
Ejecuta seguimiento académico con la utilización de la tecnología	,934
Necesita capacitación sobre el manejo de entornos virtuales	,941
Promueve guías tutoriales sobre entornos virtuales a los estudiantes	,928
Realiza tutorías virtuales todos los días a los estudiantes	,931
Cree usted que las tutorías facilitan el aprendizaje continuo de los estudiantes	,927
Utiliza estrategias dinámicas en las tutorías virtuales	,927
Redacta informes finales de áreas, comisiones y jurisdicciones	,929
Registra calificaciones en el sistema informático institucional	,930
Entrega recursos educativos a los estudiantes	,926
Revisa y ajusta planificaciones semanales emitidas por el Ministerio de Educación	,925
Incluye el PEI y POA en sus planificaciones	,925

Fuente: elaboración propia.

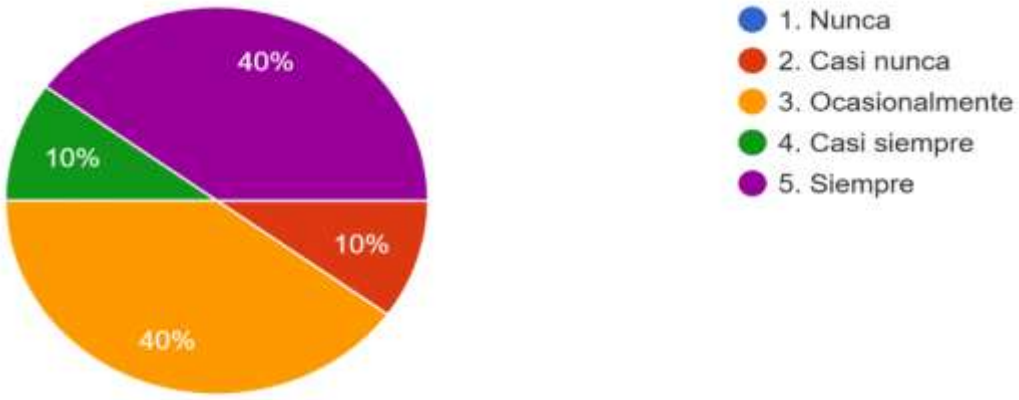
Se analiza la fiabilidad del cuestionario elaborado, el mecanismo aplicado a los profesores de Educación Básica, obtiene un alfa de Cronbach de 0,930. Las derivaciones expresadas demuestran la validez del cuestionario dado qué si el

puntaje fuere menos de 0,7 el instrumento no tendría validez, según el cuadro, los docentes no ejecutan de manera correcta las clases, lo que perjudica la enseñanza en los escolares de Educación Básica.

A continuación, se analizan las preguntas que tienen mayor relación directa con la variable dependiente, a los diez docentes encuestados, designados como grupo de control.

1.-Planifica los materiales y medios a emplear en clases

Gráfico 1. Materiales a emplear en clases

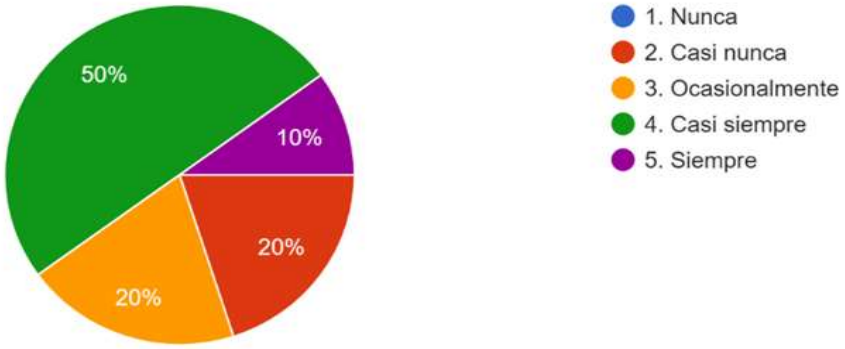


Fuente: elaboración propia

En el escrito 7, se visualiza que, de los 10 docentes encuestados, planifican los materiales y medios a emplear en clase, siempre y ocasionalmente en un 40%, mientras que en un 10%, casi siempre y casi nunca, los materiales a emplear en clase siempre son necesarios para consolidar un aprendizaje significativo en los estudiantes, puesto que, al tomar contacto con materiales didácticos de clase, mejora el desarrollo del pensamiento, la motricidad fina y gruesa, concibe unas serie de beneficios para alcanzar la enseñanza – aprendizaje de todas las áreas de conocimiento, el período concreto es fundamental para lograr niveles de abstracción a futuro y al no ser utilizados al cien por ciento los docentes no completan un aprendizaje correctamente estructurado.

2.- Gestiona el tiempo de manera adecuada

Gráfico 2. Gestiona el tiempo

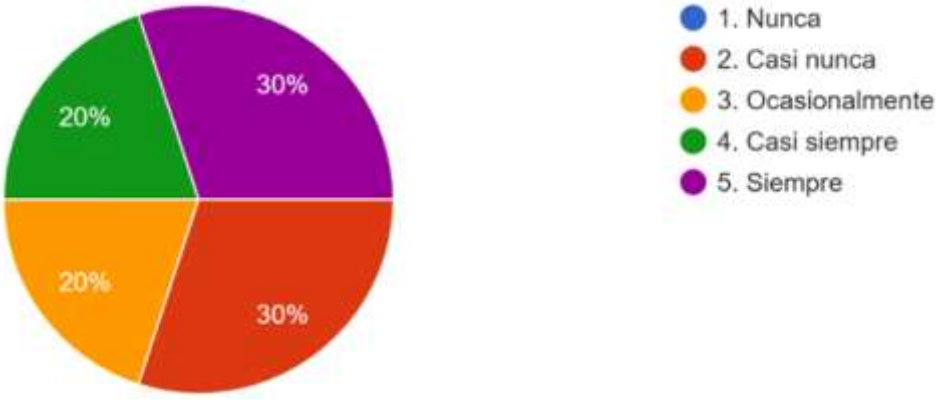


Fuente: elaboración propia

En la actualidad el tiempo es importante en clases, al gestionar de manera adecuada, permite el desarrollo completo del conocimiento a aprender en cualquier área de estudio, es así qué un 30% de docentes señalan que siempre y casi nunca lo ejecutan de manera adecuada, seguidamente un 20% casi siempre y ocasionalmente, se deduce que los docentes no gestionan adecuadamente el tiempo estipulado para la hora de clase, cada asignatura contiene su proceso y actividades a realizarse, pero los docentes, improvisan en su mayoría, es por ello que el aprendizaje, se queda inconcluso, además, perjudica a una desorganización en el tiempo, espacio y vida de los estudiantes.

3.- Plantea estrategias para perfeccionar la atención en los alumnos.

Gráfico 3. Estrategias para mejorar la atención



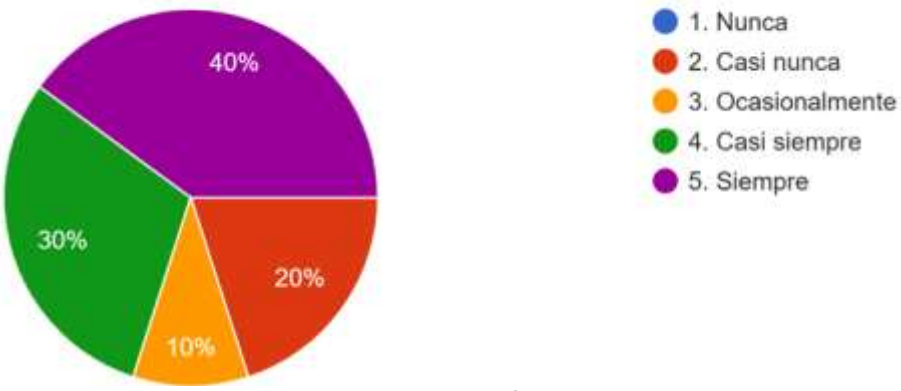
Fuente: elaboración propia

Las estrategias para perfeccionar la atención y el aprendizaje de los alumnos son indispensables puesto que de no aplicarlo todos los días en clases no obtiene estudiantes reflexivos y críticos, la atención es un proceso complejo psicológico

básico, que algunos de los estudiantes desarrollan, por esta razón los docentes mencionan que un 30% siempre y casi nunca lo ejecutan, en un 20% casi siempre, mientras que un 20% casi siempre y ocasionalmente, lo que perjudica el aprendizaje de los estudiantes al no desarrollar nuevos formas de aprendizaje.

4.- Plantea actividades que vinculan adecuadamente la teoría y el aprendizaje

Gráfico 4. Actividades que vinculan teoría y aprendizaje



Fuente: elaboración propia

Las actividades que vinculan la teoría y el aprendizaje son imprescindibles para complementar el aprendizaje, puesto que de esa manera los alumnos comprenden mejor el conocimiento, los docentes responden que un 40% siempre lo hacen, que equivale menos de la mitad, seguidamente el 30% contestan que casi siempre, luego un 20% casi nunca y, por último, un 10% ocasionalmente, se evidencia que no lo hacen de manera consciente, el resultado de esta pregunta, es la consecuencia de no llevar la enseñanza – aprendizaje de manera precisa.

5.- Ha participado en cursos de capacitación aproximadamente hace 1 año

Gráfico 5. Capacitación docente

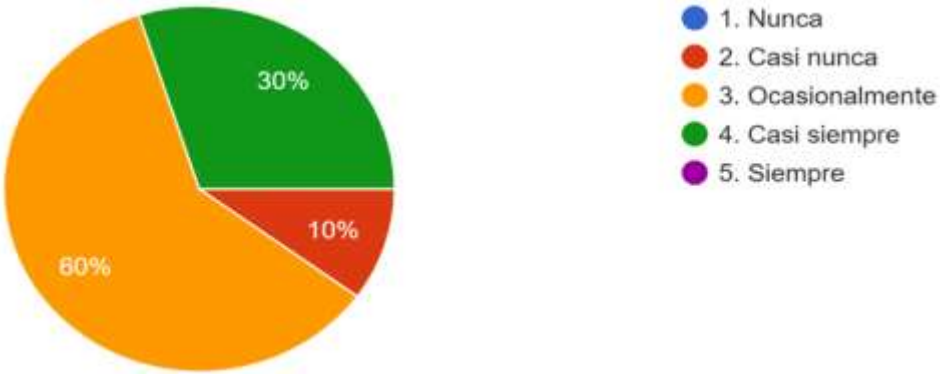


Fuente: elaboración propia

Los cursos de capacitación docente son importantes, puesto que depende de que los profesores estén a la vanguardia con la educación, el objetivo de ser preparados constantemente es para que desempeñen con profesionalismo el desarrollo de aprendizaje, el 40% de maestros menciona que siempre recurren a cursos de capacitación docente, pero un 30% manifiesta que lo hace ocasionalmente, casi nunca un 20% y un 10% casi siempre, de acuerdo con los datos reflejados, los docentes necesitan estar frecuentemente capacitados para transportar una metodología adecuada para obtener resultados satisfactorios con los estudiantes.

6.- Maneja entornos virtuales para desarrollarlos con los estudiantes

Gráfico 6. Manejo de entornos virtuales



Fuente: elaboración propia

Con respecto a la pregunta del manejo de entornos virtuales los docentes revelan que el 60% lo ejecutan ocasionalmente, es decir, la mayoría de profesores no lo

conciben de manera frecuente por varias circunstancias, el 30% lo realizan casi siempre y un 10% casi nunca, los resultados reflejados hacen referencia que los docentes no manejan la virtualidad como corresponde, el manejo de la técnica admite desarrollar nuevas formas de enseñanza y aprendizaje, de manera llamativa, activa, participativa, intuitiva y visual, el desconocimiento del uso de espacios virtuales es un factor preocupante, los estudiantes y la educación avanzan de manera rápida, porque los docentes están en constante actualización para llevar el aprendizaje a las aulas.

7.- Cree que es necesario la implementación de entornos virtuales en el aula

Gráfico 7. Implementación de entornos virtuales

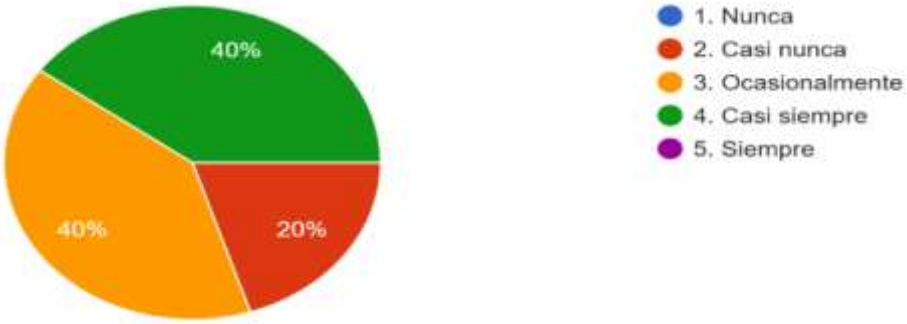


Fuente: elaboración propia

Los espacios virtuales son considerados en la actualidad como indispensables en el aula de clases, proporcionan un mayor interés en el estudiante, pero los docentes manifiestan que la mayoría de estudiantes que corresponde a un 60% siempre están interesados en visualizar y aprender a hacer espacios virtuales, el 30% casi siempre manifiesta que le gustaría implementar clases nuevas de espacios virtuales, por último, un 10% de docentes mencionan que ocasionalmente implementan espacios virtuales, para que las clases sean más llamativas. Los estudiantes están dispuestos a aprender, el inconveniente es el escaso conocimiento que los docentes tienen en el uso de plataformas virtuales.

8.- Envía tareas que incluye la utilización de entornos virtuales

Gráfico 8. Utilización de entornos virtuales

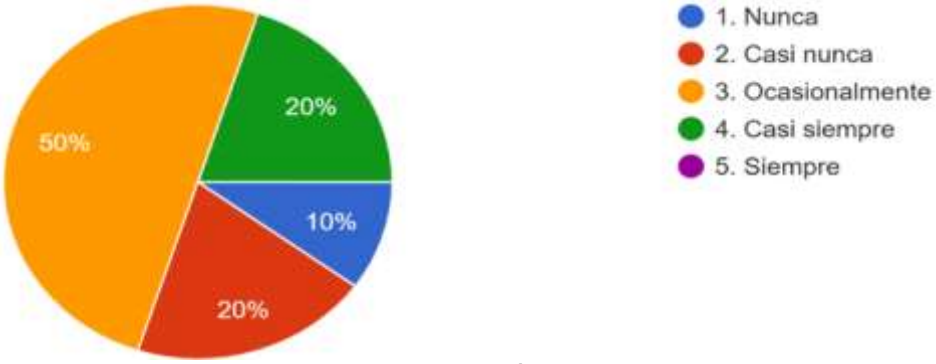


Fuente: elaboración propia

A través de la epidemia por covid-19, la enseñanza ha generado como medio de aprendizaje el ambiente virtual, las tareas constituyen un factor esencial para consolidar el conocimiento, lo cual, sustituye a las tareas tradicionales, pero los docentes al no tener conocimiento no crean tareas o actividades para que los escolares lo ejecuten y asimilen de modo activo y dinámico, puesto que los espacios virtuales facilitan la comprensión de contenidos, el 40% de docentes señalan que casi siempre y ocasionalmente lo hacen, mientras que, el 20% casi nunca emite tareas por espacios virtuales, la correcto es que todos los docentes propicien tareas de este tipo y aplicar para todas las asignaturas.

9.- Promueve guías tutoriales sobre entornos virtuales a los estudiantes

Gráfico 9. Entornos virtuales



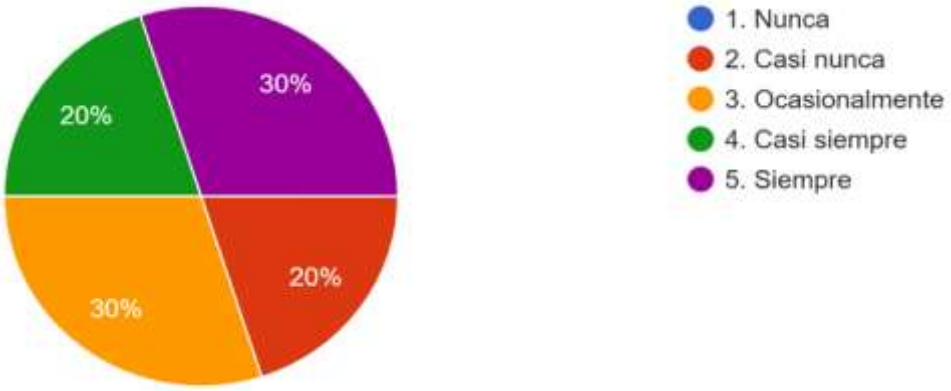
Fuente: elaboración propia

Con respecto a los resultados arrojados los docentes manifiestan que el 50% ocasionalmente guía a sus estudiantes a aprender nuevos espacios virtuales conjuntamente con su respectiva guía para que solucionen, mientras que el 20%

casi siempre y casi nunca lo hacen, el 10% nunca, la importancia de conocer cualquier espacio virtual es que los estudiantes aprenden a resolver actividades educativas de manera innovadora, fuera de lo común, que les llame la atención para ser ejecutadas de manera precisa, llamativa y dinámica.

10.- Entrega recursos educativos a los estudiantes

Gráfico 10. Recursos educativos



Fuente: elaboración propia

De acuerdo a la imagen, se muestra que el 30% de los docentes siempre y ocasionalmente entregan recursos educativos a los estudiantes, el 20% señala que casi siempre y casi nunca lo realiza, los recursos educativos son materiales precisos a la hora de enseñar, tiene una serie de beneficios que facilitan el aprendizaje en los estudiantes, mediante la manipulación, la observación, repetición, entre otros, favorecen al progreso del pensamiento y la imaginación de los niños. Los profesores al no utilizar completamente los recursos educativos no promueven un aprendizaje significativo, estos son necesarios para que los estudiantes tengan un excelente aprendizaje.

Posteriormente, se procede a analizar las preguntas abiertas del cuestionario aplicado a los docentes qué tienen relación directa con la variable gestión del docente en entornos virtuales.

- Cómo cree usted que favorece a los estudiantes la utilización de la tecnología en el periodo formativo.

Los docentes manifiestan que la tecnología favorece el proceso educativo en los estudiantes, en esta época, las generaciones son nativos digitales, por esta razón las tareas y actividades a ejecutarse, se tornan llamativas e interesantes hacia los estudiantes, facilita la comprensión de conocimientos, despierta el interés por aprender, mejora la atención, los contenidos son receptados de manera rápida, genera el autoaprendizaje y construyen su propio conocimiento, es por ello que, la tecnología en la educación es importante promover en estos espacios.

- Qué clase de método lúdico desarrolla en clase.

La mayoría de docentes en esta pregunta declaran que los métodos lúdicos que desarrollan en clase son juegos y dinámicas tradicionales, un pequeño extracto de docentes mencionan que trabajan con entornos virtuales, se estima, que las estrategias lúdicas son escasamente utilizadas por el docente en clase, específicamente habilidades lúdicas virtuales, porque aún no existe un verdadero conocimiento para aplicar de manera adecuada y en el momento preciso para que los niños, se motiven por aprender de distinta forma.

- Qué opina de la gestión didáctica del docente en entornos virtuales.

Los docentes mencionan con veracidad que la gestión didáctica que realizan es incompleta pues recapacitan que les falta por aprender y dirigir la clase de mejor manera y más aún cuando es el tema de la virtualidad, porque al iniciar la pandemia de COVID 19, mencionan que fueron poco capacitados y lo más esencial, al pasar el tiempo paso a paso han desarrollado conocimientos en distintas áreas de educación, pero tienen la predisposición por aprender.

- Considera usted qué es necesario la implementación de estrategias lúdicas en las clases.

Las estrategias lúdicas han sido consideradas de manera exigua por parte de los docentes, manifiestan que no las consideran necesarias en las clases virtuales, por el hecho de que no presenciaban a los estudiantes en sus clases virtuales, en la

planificación curricular que conforma el correcto estilo de aprendizaje en, el cual, consta la parte lúdica, sin embargo, los docentes a veces hacen caso omiso al saltarse este paso importante por apresurar la clase debido al tiempo, mencionan algunos docentes qué para captar la atención de los estudiantes, si consideran necesario la parte lúdica, les ha facilitado algunos beneficios como el gusto por participar durante el tiempo establecido en clases virtuales.

El proceso realizado de la utilización de la encuesta de control a los profesores de la Institución ¨Bolívar¨ de Educación Primaria, sección matutina, se desarrolló de la siguiente manera, se puso en conocimiento a la máxima autoridad por medio de un oficio del Proyecto a realizarse, seguidamente, se procede a enviar el enlace a los profesores de Básica, para que completen la encuesta, la reacción de algunos docentes fue favorable, su actitud es de manera positiva, se les indico que respondan con la veracidad del caso.

Al instante de que todos los docentes han contestado la encuesta, algunos docentes realizaban preguntas si afectara su respuesta, en, el cual, se les informo que no, la actual pesquisa tiene como finalidad aportar con estrategias recreativas novedosas a los profesores para que apliquen con los estudiantes, sobre todo con niños, porque su aprendizaje es consolidado en la escuela.

Al finalizar las encuestas los docentes mencionaron, que se les facilite con el Proyecto para aplicarlo con los niños y lograr un aprendizaje revelador, se informa que posteriormente, se facilitara de estrategias lúdicas para ser aplicadas en el aula como medio de apoyo para optimizar la enseñanza de los alumnos y docentes, un docente jamás deja de aprender, puesto que toda su carrera está en constante capacitación, para impartir conocimientos definidos a la niñez, puesto que en ellos el aprendizaje, se basa en la primaria y perdura en el trascurso de su vida.

En resumen, se verifica que los profesores del subnivel medio de la Institución ¨Bolívar¨, no gestionan sus clases adecuadamente con todos los parámetros que requiere una clase correctamente estructurada, es por ello que, se necesita una estrategia en, el cual, los docentes utilicen con facilidad y ser trabajada juntamente

con los estudiantes, en la actualidad recibir clases por medio de la virtualidad, se ha convertido en un mecanismo necesario por varias razones, una de ellas y la más importante es por la pandemia de covid-19, que continua.

2.3. Diseño de la estrategia lúdica

De acuerdo al objetivo manifestado como una opción de resultado a las dificultades detectadas en el período de análisis, se tramito la autorización correspondiente en la institución aprobada por rectorado, (Anexo 1) para continuar con la intervención a los niños de Quinto Año paralelo ¨A¨, de Básica, sección matutina del establecimiento ¨Bolívar ¨, lo cual, se realiza una intervención con fines de comprobación qué, el uso de las estrategias lúdicas contribuye a la gestión didáctica del docente en entornos virtuales, aumenta el beneficio de los niños por educarse de manera diferente y aporta a su rendimiento académico.

Para Sánchez (2017), el componente lúdico corresponde a objetivos y contenidos del programa por lo que propone cuatro pasos para desarrollar en el aula. El primero es hacer una valoración inicial a los estudiantes, con dichos resultados, se procede a analizar y encontrar la estrategia adecuada para desarrollar la planificación que es acorde al tema de clase, el tercer paso es la ejecución en, el cual, se detalla la estrategia paso a paso adaptada al tema de clase para finalizar con la verificación de resultados que proporciona la estrategia.

Por otra parte, Meneses & Medina (2020), consideran que, para la transformación de la estrategia, se establecen las siguientes fases: Diagnóstico, Planificación, Aplicación y Control, establecidas a manera de métodos consecuentes que favorecen al desarrollo de estrategias lúdicas en entornos virtuales, se requieren de las fases mencionadas para que la estrategia, se consolide de manera adecuada emparejada con cualquier tema de conocimiento.

Al analizar los dos procesos para desarrollar la estrategia lúdica, se llega a la conclusión de que, se aplicara las cuatro fases propuestas, los dos autores mencionan que, el diagnóstico, planificación, aplicación y control son precisos para

que la estrategia lúdica cumpla con el objetivo de impulsar a los estudiantes a interesarse por aprender conocimientos de manera diferente, lo cual, se aplicara mediante una planificación de clase en las áreas básicas de Educación Básica.

En la actual exploración, se desarrolla las consecutivas fases para la aplicación de la propuesta.

Fase 1. Diagnóstico

Con el objetivo de detectar el ambiente actual de los estudiantes de Quinto grado paralelo ¨A¨, de la Unidad Educativa ¨Bolívar¨, sección matutina, se realiza una evaluación diagnóstica a 38 estudiantes, con un grupo de preguntas que contienen tres dimensiones las cuales, se detallan en didáctica, tecnología y administrativo, mediante la utilización de preguntas dicotómicas (Anexo 3).

Tabla 5. Cuadro de resumen de frecuencias las tres dimensiones- media

D1MEDIA (Agrupado)					
		Frecuencia	**Porcentaje**	**Porcentaje valido**	**Porcentaje acumulado**
Válido	Si	10	26,3	26,3	26,3
	No	28	73,7	73,7	100,0
	Total	38	100,0	10,0	
D2MEDIA (Agrupada)					
		Frecuencia	**Porcentaje**	**Porcentaje valido**	**Porcentaje acumulado**
Válido	Si	9	23,7	23,7	23,7
	No	29	76,3	76,3	100,0
	Total	38	100,0	100,0	
D3MEDIA (Agrupada)					
		Frecuencia	**Porcentaje**	**Porcentaje valido**	**Porcentaje acumulado**
Válido	No	35	92,1	92,1	92,1
	Si	3	7,9	7,9	100,0
	Total	38	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

De acuerdo al cuadro, se evidencia la percepción de los estudiantes, la primera dimensión corresponde al grupo de preguntas de didáctica y pedagogía, las cuales, hacen referencia como el docente imparte y gestiona las clases, la mayoría de estudiantes señalan que el docente no desarrolla de manera apropiada correspondiente a un 73,7%, mientras que un 26,3% mencionan que sí, la segunda dimensión pertenece al grupo de preguntas de tecnología, 9 estudiantes señalan que el docente aplica y evalúa la tecnología, pero 29 mencionan qué no lo ejecuta

en las clases, la tercera dimensión corresponde al grupo administrativo, es decir, qué el docente y la autoridad brindan el apoyo necesario para aprender de manera diferente e innovadora, para, lo cual, se refleja que un 92,1% no y un 7.9% sí.

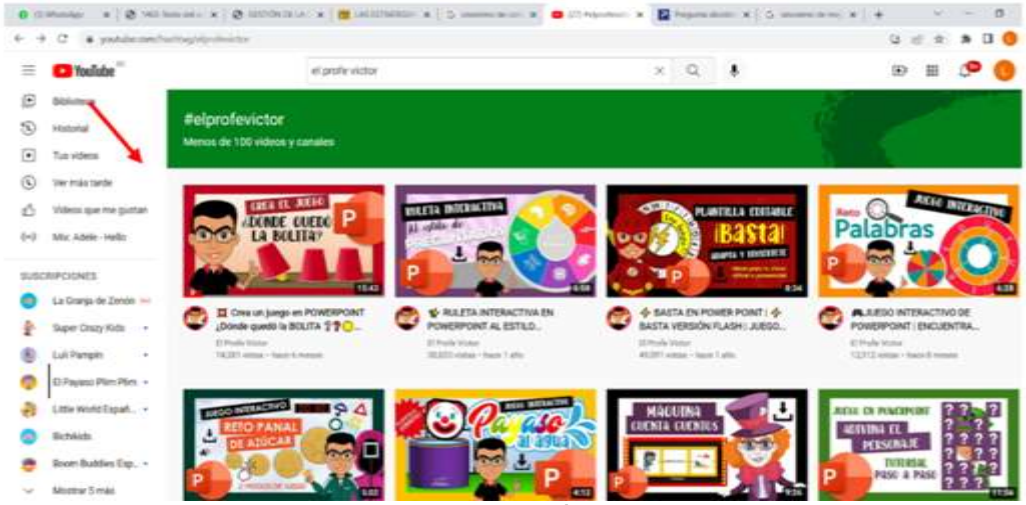
Después de analizar el cuadro reflejado, se llega la conclusión que es importante la aplicación y desarrollo de la estrategia propuesta, para mejorar la enseñanza en los escolares, el docente no cumple completamente con el proceso que una clase completa requiere, es decir, con todos los elementos que hacen una clase interesante e innovadora, es por ello que la propuesta está encaminada a los profesores de la Unidad Educativa ¨Bolívar¨, sección primaria, puesto que son los encargados de llevar conocimientos directos a los estudiantes.

Fase 2. Planificación

Para diseñar una estrategia lúdica en entornos virtuales que desarrolle el interés por aprender, mediante la gestión didáctica del docente, se capacita a los profesores de Educación Primaria. Los recursos para su ejecución del diseño de estrategia lúdica son: internet, computador o, teléfono móvil y sala de reuniones. (Anexo 4).

Para acceder a los videos tutoriales de cómo utilizar la estrategia lúdica, ingresa a la siguiente página web https://www.youtube.com/watch?v=yezigXS1O5E y visualiza el video, que sirve de guía para adaptar a las diversas temáticas de la asignatura.

Figura 12.Ingreso al canal de YouTube



Fuente: elaboración propia

En la ilustración 12, se aprecia la presentación del canal de videos del profesor Víctor en, el cual, se encuentra todo tipo de actividades lúdicas en entornos virtuales qué son adaptados a cualquier asignatura, se selecciona el que desee de acuerdo a las necesidades del tema a impartir en clase, es de fácil uso y manejo comprensible.

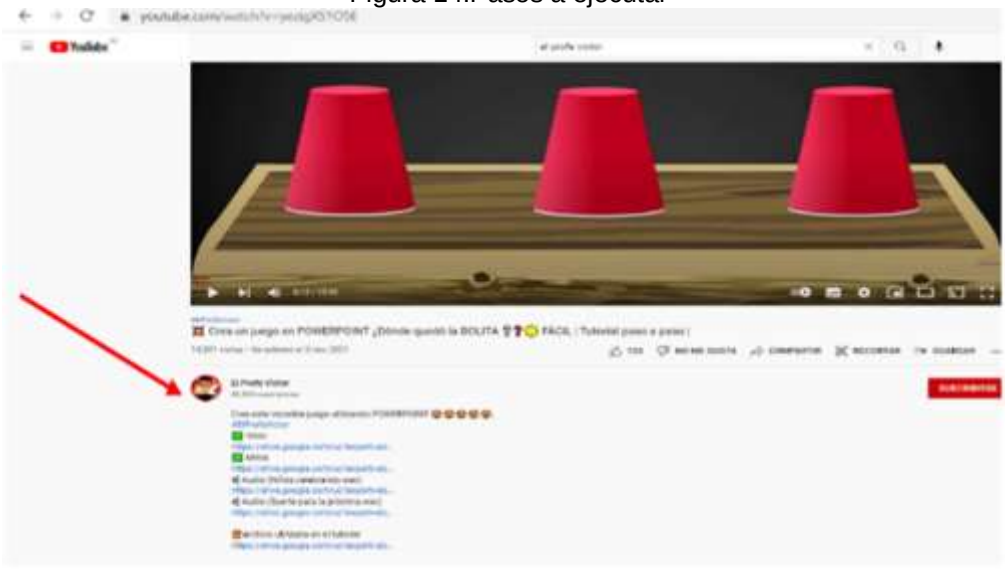
Figura 13. Juego elegido para ser aplicado según la necesidad



Fuente: elaboración propia

Luego de elegir el juego, que se adapte a los conocimientos, que se desee impartir, se observa el proceso en, el cual, detalla paso a paso.

Figura 14.Pasos a ejecutar



Fuente: elaboración propia

Para concretar la estrategia lúdica, se dirige a la parte inferior en, el cual, brinda una lista de enlaces, para desarrollar paso a paso y descargar la presentación que requiere, por último, los enlaces son editados según el tema a tratar. En relación a lo expuesto a la estrategia lúdica, se presenta un ejemplo real, en la fase de aplicación, con las cuatro asignaturas básicas en, el cual, se desarrolla la dinámica en entornos virtuales, para que los docentes, se guíen y aplicar según lo requieran.

Tabla 6. Plan de clase

<table>
<tr><th colspan="5">PLAN DE CLASE</th></tr>
<tr><td colspan="3">Nombre de la docente: Natalia Brito</td><td colspan="2">Fecha de aplicación</td></tr>
<tr><td colspan="3">Asignatura: Ciencias Naturales</td><td colspan="2">Año lectivo: 2021-2022</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad didáctica: 4</td><td colspan="2">Tiempo: 40 minutos</td></tr>
<tr><td colspan="3">Eje transversal
La protección del medio ambiente</td><td colspan="2">Tema de la unidad: Las plantas</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="2">Tema de la clase: Partes de la planta y sus funciones</td></tr>
<tr><td colspan="5">Objetivo de la unidad: OG.CN.1. Desarrollar habilidades de pensamiento científico con el fin de lograr flexibilidad intelectual, espíritu indagador y pensamiento crítico; la curiosidad por explorar el medio que les rodea y valorar la naturaleza como resultado de la comprensión de las interacciones entre los seres vivos y el ambiente físico.</td></tr>
<tr><td colspan="5">Criterio de evaluación: CE.CN.3.2. Argumenta desde la indagación y ejecución de sencillos experimentos, la importancia de los procesos de fotosíntesis, nutrición, respiración, reproducción, y la relación con la humedad del suelo, diversidad y clasificación de las plantas sin semilla de las regionales naturales del Ecuador; reconoce las posibles amenazas y propone, mediante trabajo colaborativo, medidas de protección.</td></tr>
<tr><th rowspan="2">Destrezas con criterio de desempeño</th><th rowspan="2">Propuesta del docente (Estrategias metodológicas)</th><th rowspan="2">Recursos</th><th colspan="2">Evaluación</th></tr>
<tr><th>Indicadores de evaluación</th><th>Técnicas e instrumentos de evaluación</th></tr>
</table>

CN.3.1.5. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, la diversidad de plantas sin semillas de las regiones naturales de Ecuador y proponer medidas de protección frente a las amenazas.	**Experiencia** **Pausa activa** Entonar la siguiente canción: https://bit.ly/3kQyiFQ **Reflexión** **¿**Ha escuchado sobre el canal de videos del profe Víctor? ¿Conoce usted que, por medio de este canal, se edita y ubica el tema de su preferencia, de manera clara, divertida y lúdica? **Conceptualización** Socialización en video a través del siguiente link https://www.youtube com/results?searchquery=el+ profe+victor para dar a conocer el manejo y descargo de los elementos para elaborar la estrategia lúdica, de esta manera se explica paso a paso su aplicación para que sea utilizada según lo requiera. **Aplicación** a) Seleccionar la dinámica a elaborar b) Descargar el archivo de PowerPoint c) Editar y ubicar las preguntas d) Ubicar en las opciones las respuestas correctas e incorrectas e) Dar efectos de sonido de acuerdo a las indicaciones del video f) Premiar al estudiante con incentivos el que haya contestado varias veces las preguntas. 	Internet Computadora Programa PowerPoint Teléfono WhatsApp	I.CN.3.2.1. Explica con lenguaje claro y apropiado la importancia de los procesos de fotosíntesis, nutrición, respiración, relación con la humedad del suelo e importancia para el ambiente. (J.3., I.3.)	Lista de cotejo

ELABORADO POR:	REVISADO POR:	APROBADO POR:
Docente: Lic. Natalia Brito	Coordinadora: Mg. Rocío Acuña	Vicerrectorado: Mg. Rut Cruz

Fuente: elaboracion propia

Fase 3. Aplicación

En esta fase, se presenta a los profesores de instrucción primaria, un conjunto de actividades lúdicas de acuerdo a las cuatro materias que son propias de las clases:

a) Ingrese a la siguiente página https:// www. youtube. com/ results? search_ query=%23elprofevictor aquí encontrara variedad de actividades.

Figura 15. Variedad de actividades



Fuente: elaboración propia

b) Seleccionar la dinámica de preferencia, luego observa el video de indicaciones y descarga los archivos que necesita para editar las preguntas.

Figura 16. Dinámica seleccionada y editada



Fuente: elaboración propia

c) Al completar las preguntas en la plantilla y verificar que este correctamente editado y en su sitio, se procede a aplicar en modo presentación, la figura muestra una estrategia lúdica aplicada al área de Ciencias Naturales.

Figura 17. Estrategia lúdica aplicada a la asignatura de Ciencias naturales



Fuente: elaboración propia

d) Con la aplicación de los pasos explicados en los literales a, b y c, se presenta la dinámica desarrollada en la asignatura de Matemática, la cual, consiste en seleccionar los números del 1 al 20, cada número contiene una pregunta del tema de matemática con 3 opciones de respuesta, al contestar la pregunta correcta felicita y motiva al estudiante a continuar, y al contestar mal, le motiva a seguir y no rendirse.

Figura 18. Estrategia lúdica aplicada a la asignatura de Matemática



Fuente: elaboración propia

e) La siguiente estrategia lúdica es una máquina de cuentos, aplicada a la asignatura de Lengua y Literatura, su objetivo es desenvolver la utopía y la creatividad de los estudiantes, presenta imágenes llamativas para crear ficciones, según la utopía del estudiante.

Figura 19. Estrategia lúdica aplicada a la asignatura de Lengua



Fuente: elaboración propia

f) Para la asignatura de Estudios Sociales, se desarrolla la estrategia lúdica de la Ruleta, su finalidad es mantener la concentración de los estudiantes durante la clase, mediante sus giros, se obtiene 7 categorías, al detenerse en uno de sus apartados directamente, se enlaza con las preguntas del tema seleccionado, al contestar las preguntas emite audios de motivación y continuación.

Figura 20. Estrategia lúdica aplicada a la asignatura de Estudios Sociales



Fuente: elaboración propia

Fase 4. Control

Para Meneses & Medina (2020), en esta etapa, se realiza una evaluación de la actividad ejecutada, por medio de una lista de cotejo, en la cual, se toma como parámetros a calificarse los siguientes. Contenido, originalidad, claridad, procesos coherentes e innovación de habilidades lúdicas, con el criterio de los niños en la sección de observaciones para una mejora en los elementos mencionados,

adicionalmente el profesor está en libertad de evaluar de acuerdo a sus instrumentos de evaluación formativa.

Cuadro 1. Lista de cotejo -estudiante

Nombre del estudiante: **Grado:** Quinto Año de EGB **Asignatura:** Ciencias Naturales **Fecha:**	**Paralelo:** ¨A¨	
Indicaciones: Marca con una X, según su criterio		
Criterios de evaluación	**SI**	**NO**
a) El docente presenta el programa de la clase de manera clara		
b) El contenido de la actividad es claro		
c) Entendió el tema de clase		
d) El docente aplica alguna estrategia lúdica de acuerdo al tema de clase		
e) Le gusto las presentaciones interactivas		
Observaciones:		

Fuente: elaboración propia

CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

En el presente apartado, se desarrolla el proceso de validación de la estrategia lúdica, mediante la técnica de Iadov, aplicada a docentes y estudiantes, con una encuesta de satisfacción, posteriormente, se realiza la validación de contenido por expertos y la evaluación de los estudiantes con la ejecución de un (pretest) y (postest) aplicado a la materia de Lengua y literatura del grupo experimental y control.

3.1. Validación del instrumento

Para validar la estrategia lúdica, se toma como referencia el cuadro lógico de la técnica de Iadov creada por Kuzmina (1970), es una instrumento que consiente en la valoración y medición de la satisfacción de los beneficiarios finales, la técnica orienta a temas de educación física, pero es adaptable para cualquier tema, con la condición que, se evalué la satisfacción de una persona o grupo, contiene cinco preguntas, dos abiertas y tres cerradas, las preguntas abiertas permiten analizar aspectos positivos como, recomendaciones e insuficiencias de la propuesta a evaluar.

Mediante una encuesta aplicada por Google Forms a diez profesores de la Unidad Educativa ¨Bolívar¨ de instrucción Básica, se extrae los resultados para ser analizados con la técnica de Iadov, lo cual, se evalúa la satisfacción de los docentes encuestados y por ende, se refleja los resultados de la estrategia lúdica aplicada. (Anexo 5)

Tabla 7. Cuadro de resumen Iadov de encuestas aplicadas

Preguntas									**D1**	**D2**	**D3**	**D4**	**D5**	**D6**	**D7**	**D8**	**D9**	**D10**
1.- ¿Conocía usted los beneficios de la estrategia lúdica propuesta?																		
No			**No se**			**Si**			No	No	No	No	No	No	No	No	Si	No
2.- ¿Considera usted que la estrategia lúdica propuesta es beneficiosa en el proceso de enseñanza aprendizaje?																		
Si	No se	No	Si	No se	No	Si	No se	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	si
1	2	6	2	2	6	6	6	6										
2	2	3	2	3	3	6	3	6										
3	3	3	3	3	3	3	3	3										
6	3	6	3	4	4	4	4	4										
6	6	6	6	4	4	4	4	5										
2	3	6	3	3	3	3	3	4										
3.- ¿Aplicaría esta estrategia en el aula?																		
Me gusta mucho									1	1	1	1	1	1	1		6	
Me gusta más de lo que me disgusta																2		2
Me da lo mismo																		
Me disgusto más de lo que me gusta																		
No me gusta																		
No sé qué decir																		
Clara satisfacción									**1**									

Fuente: elaboración propia

Tabla 8. Índice de satisfacción individual y grupal

Niveles de satisfacción		**Frecuencia**	**Escala**	**Resultados ISI**
1 2	Clara satisfacción	+1	A	9
3	Mas satisfecho que insatisfecho	+0,5	B	0
4	No definido o contradictorio	0	C	0
5	Mas insatisfecho que satisfecho	-0,5	D	0
6	Clara insatisfacción	-1	E	1

Índice de satisfacción grupal ISG

$$ISG = \frac{A(+1) + B(+0,5) + C(0) + D(-0,5) + E(-1)}{N}$$

$$ISG = \frac{9(+1)+0(+0,5)+0(0)+0+(-0,5)+1(-1)}{10}$$

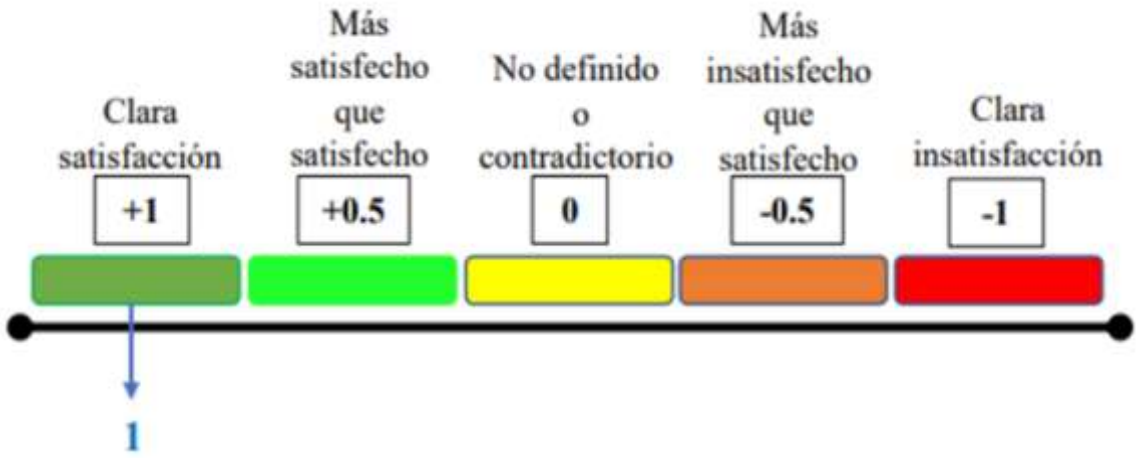
$$ISG = \frac{10}{10}$$

$$ISG = 1$$

Fuente: elaboración propia

En consecuencia, se manifiesta una clara satisfacción en los docentes respecto a la estrategia lúdica propuesta para la gestión didáctica en entornos virtuales de Educación Básica.

Figura 21. Satisfacción de los docentes



Fuente: Paredes (2021)

Se considera fundamental realizar el mismo proceso de análisis a treinta y ocho escolares, de Quinto Año paralelo ¨A¨ de Educación General Básica de la Unidad Educativa ¨Bolívar¨, mediante una encuesta aplicada por Google forms, de las estrategias lúdicas aplicadas en las cuatro materias básicas, la técnica de Iadov refleja los productos finales y el valor de satisfacción de la estrategia lúdica. (Anexo 6).

Tabla 9. Cuadro de resumen de encuestas aplicadas a estudiantes

<table>
<tr><td colspan="9">Preguntas</td><td>ESTUDIANTES
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,
20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,
32,33,34,35,36,37,38</td></tr>
<tr><td colspan="9">1.- ¿Conocía usted los beneficios de la estrategia lúdica propuesta?</td><td rowspan="2">Todos si</td></tr>
<tr><td colspan="9">No No se Si</td></tr>
<tr><td colspan="9">2.- ¿Considera usted que la estrategia lúdica propuesta es beneficiosa en el proceso de enseñanza aprendizaje?</td><td></td></tr>
<tr><td>Si</td><td>No se</td><td>No</td><td>Si</td><td>No se</td><td>No</td><td>Si</td><td>No se</td><td>No</td><td>Todos si</td></tr>
<tr><td>1</td><td>2</td><td>6</td><td>2</td><td>2</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td rowspan="6"></td></tr>
<tr><td>2</td><td>2</td><td>3</td><td>2</td><td>3</td><td>3</td><td>6</td><td>3</td><td>6</td></tr>
<tr><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td></tr>
<tr><td>6</td><td>3</td><td>6</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td></tr>
<tr><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>6</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>5</td></tr>
<tr><td>2</td><td>3</td><td>6</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>4</td></tr>
<tr><td colspan="9">3.- ¿Aplicaría esta estrategia en el aula?</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">Me gusta mucho</td><td>36 estudiantes (1)</td></tr>
<tr><td colspan="9">Me gusta más de lo que me disgusta</td><td>2 estudiantes (2)</td></tr>
<tr><td colspan="9">Me da lo mismo</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">Me disgusto más de lo que me gusta</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">No me gusta</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">No sé qué decir</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="9">Clara satisfacción</td><td>1</td></tr>
</table>

Fuente: elaboración propia

Tabla 10. Repertorio de satisfacción de los alumnos

Niveles de satisfacción		Frecuencia	Escala	Resultados ISI
1 2	Clara satisfacción	+1	A	9
3	Mas satisfecho que insatisfecho	+0,5	B	0
4	No definido o contradictorio	0	C	0
5	Mas insatisfecho que satisfecho	-0,5	D	0
6	Clara insatisfacción	-1	E	1

Índice de satisfacción grupal ISG

$$ISG = \frac{A(+1) + B(+0,5) + C(0) + D(-0,5) + E(-1)}{N}$$

$$ISG = \frac{38(+1) + 0(+0,5) + 0(0) + 0 + (-0,5) + 0(-1)}{38}$$

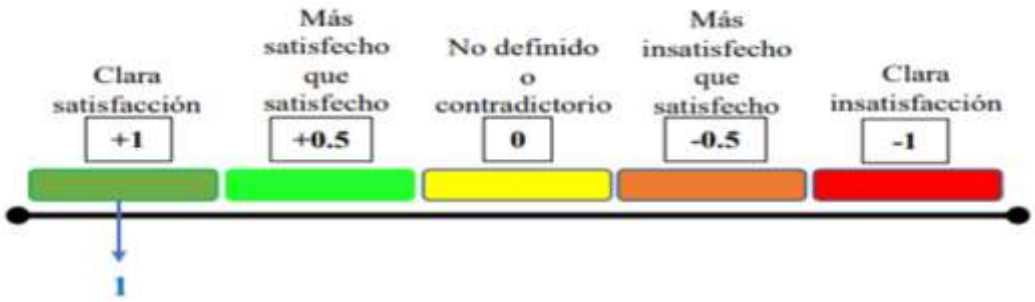
$$ISG = \frac{38}{38}$$

$$ISG = 1$$

Fuente: elaboración propia

Por lo tanto, se evidencia, en la propuesta planteada, una clara satisfacción en los estudiantes de acuerdo a la estrategia lúdica en entornos virtuales, gestionada por los profesores de la Institución Formativa ¨Bolívar ¨ de Educación Básica. (Ilustración.1)

Figura 22. Satisfacción de los estudiantes



Fuente: Paredes (2021)

3.2. Validación de contenido por expertos

Para aprobar el contenido del instrumento de evaluación es necesario que sea analizado por expertos, el procedimiento de selección de los expertos son los profesores de formación primaria de la Unidad Educativa ¨Bolívar¨, puesto que, para

ser seleccionados, se tomaron una serie de criterios, tales como; haber realizado estudios de cuarto nivel sobre educación, años de experiencia en Educación Básica, haber escrito un artículo científico relacionado a educación y ser docente profesional que utilice frecuentemente los entornos virtuales.

Se eligieron 5 expertos que cumplen con los requisitos mencionados, en este caso los docentes son los expertos quienes validan los tres instrumentos de evaluación aplicado al estudio de Lengua y literatura, se presta atención a dicha asignatura por tener más número de horas a la semana, los instrumentos de evaluación, están diseñados de acuerdo a los temas de clase impartidos, constan de 5 preguntas de opción múltiple con una valoración de dos puntos cada ítem. (Anexos 8, 9 y 10).

Una vez finalizado el instrumento de evaluación, se realiza el proceso para adquirir la validez de contenido y confiabilidad del mismo, para, lo cual, se utiliza el método de coeficiente V-AIKEN, admite medir la excelencia de los ítems, con relación a un manejo de contenido a partir de las estimaciones de los jueces elegidos, el coeficiente tiene la valoración estimada en 0 y 1, si el valor, se aproxima a 1, se posee mayor eficacia de contenido, pero si el valor es bajo o muy lejos de llegar a 1, entonces el instrumento de evaluación no funciona. Rojas (2021)
Para la validación, se concibe la utilización de la siguiente fórmula:

$$V = \frac{S}{(n(c-1))}$$

Donde:

- S = la sumatoria de si
- s1= Valor asignado por el juez i
- n = Número de jueces
- c = Número de valores de la escala de valoración.

A continuación, se crea el formato para evaluar el instrumento por juicio de expertos y se presenta de acuerdo a la tabla elaborada, el cual, consta de cinco ítems con

opciones dicotómicas que revelan el estado de las preguntas de la evaluación de contenido, posteriormente para aplicar a los estudiantes según su grado de validez obtenido. El siguiente cuadro muestra las valoraciones cuantitativas, que se reciben de los expertos por cada ítem y por cada instrumento de evaluación. (Anexo 11)

Tabla 11. Eficacia de contenido mediante el coeficiente V de Aiken -Instrumento N°1

VALIDEZ DE CONTENIDO POR JUICIO DE EXPERTOS							
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA N°1– CONECTORES LÓGICOS DE LA EXPOSICIÓN							
Positivo (1)						Negativo (0)	
ÍTEMS	J 1	J 2	J 3	J 4	J 5	SUMA	V DE AIKEN
1	1	1	1	1	1	5	1,00
2	1	0	1	1	1	4	0,80
3	1	1	1	1	1	5	1,00
4	1	1	1	1	1	5	1,00
5	1	1	0	1	1	4	0,80
						V de Aiken	**0,92**

Fuente: elaboración propia

Tabla 12. Validez de contenido mediante el coeficiente V de Aiken -Instrumento N°2

VALIDEZ DE CONTENIDO POR JUICIO DE EXPERTOS							
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA N°2–ORTOGRAFÍA USO DE LA V, B Y H							
Positivo (1)						Negativo (0)	
ÍTEMS	J 1	J 2	J 3	J 4	J 5	SUMA	V DE AIKEN
1	1	1	1	1	1	5	1,00
2	1	1	1	1	1	5	1,00
3	1	1	1	1	0	4	0,80
4	1	1	1	1	1	5	1,00
5	1	1	1	1	1	5	1,00
						V de Aiken	**0,96**

Fuente: elaboración propia

Tabla 13. Validez de contenido mediante el coeficiente V de Aiken -Instrumento N°3

VALIDEZ DE CONTENIDO POR JUICIO DE EXPERTOS							
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA N°3- PALABRAS HOMÓFONAS							
Positivo (1)						Negativo (0)	
ÍTEMS	J 1	J 2	J 3	J 4	J 5	SUMA	V DE AIKEN
1	1	1	1	1	1	5	1,00
2	1	1	1	1	1	5	1,00
3	1	1	1	1	1	5	1,00
4	1	1	1	1	1	5	1,00
5	0	1	1	1	1	4	0,80
						V de Aiken	**0,96**

Fuente: elaboración propia

Según los resultados arrojados, se observa en las tablas 12,13 y 14, el coeficiente V de Aiken expresa valores aproximadamente a 1, el instrumento de evaluación N°1 de Lengua y literatura, obtuvo la validez de contenido de un 0,92, el segundo y tercer instrumento de evaluación alcanzaron un 0,96, con esto, se demuestra que los instrumentos de evaluación son positivos y tienen una apropiada validez de contenido, que permiten su aplicación.

3.3. Pretest y Postest aplicado a estudiantes

Luego de validar los instrumentos de evaluación por expertos, se procede a ejecutar un cuasiexperimento, el grupo fue previamente establecido, en, el cual, se observa el comportamiento de los involucrados y brinda datos cuantitativos y cualitativos, para, lo cual, se ha seleccionado a los estudiantes de los dos paralelos asignados de quinto año paralelo ¨A¨, se destina como grupo experimental y grupo de control los estudiantes de quinto año paralelo ¨B¨, antes de continuar con el desarrollo de la evaluación, se comprende que la finalidad del Pre test es predeterminar la comprensión de su contenido y obtener una medida de conocimiento previo, que permita comparar el cambio que ocurre, después de aplicar la estrategia. Bautista (2014)

A continuación, se procede a aplicar el instrumento de evaluación de la materia de Lengua y literatura al grupo de control, quienes conforman los niños de quinto año paralelo ¨B¨, se aplica las tres evaluaciones que fueron validadas por expertos, se obtienen los siguientes resultados. (Anexo 12)

Tabla 14. Resultados de calificaciones del grupo de control N°1

EVALUACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA N°1– CONECTORES LÓGICOS DE LA EXPOSICIÓN						
Calificaciones	**Preguntas**					
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**PROMEDIO**
E1	2	0	0	2	1	5
E2	0	2	0	2	2	6
E3	2	0	1	2	0	5
E4	0	1	1	2	0	4
E5	2	0	0	1	1	4
E6	2	2	0	1	2	7
E7	2	1	0	2	1	6
E8	2	0	0	0	2	4
E9	0	1	2	2	1	5
E10	1	2	0	0	0	3
E11	1	0	0	0	0	1
E12	1	2	0	0	2	5
E13	0	1	2	2	0	5
E14	2	0	2	0	1	5
E15	0	2	1	0	2	5
E16	2	0	1	2	0	5
E17	0	1	1	2	0	4
E18	2	0	0	1	1	4
E19	2	1	0	1	1	5
E20	2	1	0	2	1	6
E21	2	2	0	1	2	7
E22	2	0	0	2	1	5
E23	1	0	0	0	2	3
E24	0	1	0	0	0	1
E25	1	2	0	0	2	5
E26	2	0	0	2	0	4
E27	0	1	2	0	0	3
E28	2	2	1	0	0	5
E29	0	1	2	2	0	5
E30	1	0	2	2	1	6
E31	2	1	1	1	0	5
E32	0	1	1	2	1	5
E33	2	1	1	1	0	5
E34	2	0	2	0	1	5
E35	0	1	1	2	1	5

Fuente: elaboración propia

Tabla 15. Resultados de calificaciones del grupo de control N°2

EVALUACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA N°2– ORTOGRAFÍA: USO DE LA V, B, H						
Calificaciones	**Preguntas**					
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**PROMEDIO**
E1	2	0	0	1	1	4
E2	2	1	0	1	1	5
E3	0	1	2	2	0	5
E4	1	0	2	2	1	6
E5	2	1	1	1	0	5
E6	0	1	1	2	1	5
E7	2	1	1	1	0	5
E8	2	0	2	0	1	5
E9	0	1	1	2	1	5
E10	0	2	2	0	0	4
E11	2	2	1	0	0	5
E12	0	1	2	2	0	5
E13	2	0	2	0	1	5
E14	0	2	1	0	2	5
E15	0	1	1	2	1	5
E16	2	2	2	1	0	7
E17	1	2	0	0	2	5
E18	0	1	2	2	0	5
E19	2	0	2	0	1	5
E20	0	2	1	0	2	5
E21	2	0	1	2	0	5
E22	0	1	1	2	0	4
E23	2	0	0	1	1	4
E24	2	1	0	1	1	5
E25	0	1	2	2	0	5
E26	1	0	2	2	1	6
E27	2	1	1	1	0	5
E28	0	1	1	2	1	5
E29	1	2	0	0	2	5
E30	0	1	2	2	0	5
E31	2	0	2	0	1	5
E32	0	2	1	0	2	5
E33	2	0	1	2	0	5
E34	1	0	2	0	2	5
E35	2	1	0	2	0	5

Fuente: elaboración propia

Tabla 16. Resultados de calificaciones del grupo de control N°3

EVALUACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA N°3– PALABRAS HOMÓFONAS						
Calificaciones	**Preguntas**					
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**PROMEDIO**
E1	2	0	0	2	1	5
E2	1	0	0	0	2	3
E3	0	1	0	0	0	1
E4	1	2	0	0	2	5
E5	2	0	0	2	0	4
E6	0	1	2	0	0	3
E7	2	2	1	0	0	5
E8	0	1	2	2	0	5
E9	1	0	2	2	1	6
E10	2	1	1	1	0	5
E11	0	1	1	2	1	5
E12	2	1	1	1	0	5
E13	2	0	2	0	1	5
E14	0	1	1	2	1	5
E15	2	2	2	1	0	7
E16	1	2	0	0	2	5
E17	0	1	2	2	0	5
E18	2	0	2	0	1	5
E19	0	2	1	0	2	5
E20	2	0	1	2	0	5
E21	0	1	1	2	0	4
E22	2	0	0	1	1	4
E23	2	1	0	1	1	5
E24	0	1	2	2	0	5
E25	1	0	2	2	1	6
E26	2	1	1	1	0	5
E27	0	1	1	2	1	5
E28	2	1	1	1	0	5
E29	2	0	2	0	1	5
E30	0	1	1	2	1	5
E31	0	2	2	0	0	4
E32	2	2	1	0	0	5
E33	0	1	2	2	0	5
E34	2	0	2	0	1	5
E35	0	2	1	0	2	5
Promedio General 5						

Fuente: elaboración propia

En las tablas, 1, 2 y 3, se aprecia a los 35 estudiantes quienes fueron designados como grupo de control, obtienen un promedio bajo de calificaciones correspondiente a 5 sobre 10 lo que no es positivo para un correcto aprendizaje, el paralelo ¨B¨ no recibió la estrategia lúdica desarrollada, en consecuencia contempla el mismo proceso de aprendizaje tradicional que en la actualidad, se ejecuta, según las 3 evaluaciones aplicadas, las puntuaciones reflejan que los estudiantes no comprenden los conocimientos impartidos por la docente, en, el cual, intervienen

varios factores que perjudican el logro de la percepción de los conocimientos en la disciplina de Lengua y literatura, los principales que, se observa es: clases pasivas, inutilización de entornos virtuales, escasas dinámicas y aburrimiento de los estudiantes.

Luego de aplicar la estrategia lúdica en la materia de Lengua y literatura, al grupo experimental designado a quinto año paralelo ¨A¨, durante 4 semanas de clase, se procede a evaluar a tres temas, para corroborar que la estrategia funciona y los cocimientos sean asimilados por los estudiantes, para, lo cual, un post test, se considera una valoración de los resultados de una estrategia, campaña o recurso, que se ejecuta en un tiempo determinado, para ser medido, comparado y verificado si cumplió con su objetivo. Salinas (2009)

Las tres evaluaciones aplicadas contienen iguales temas de estudio, con la diferencia, que se ejecutó la estrategia lúdica a los estudiantes, las calificaciones del postest, se exponen en la siguiente tabla comparativa: (Anexo 13)

Tabla 17. Resultados de calificaciones del grupo experimental N°1

EVALUACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA N°1– CONECTORES LÓGICOS DE LA EXPOSICIÓN						
Calificaciones	**Preguntas**					
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**PROMEDIO**
E1	2	2	2	2	2	10
E2	0	2	2	2	2	8
E3	1	1	2	2	2	8
E4	2	2	2	2	1	9
E5	1	2	2	2	2	9
E6	2	1	2	2	2	9
E7	2	2	1	2	2	9
E8	1	2	2	2	2	9
E9	2	2	2	1	2	9
E10	2	2	2	2	1	9
E11	0	2	2	2	2	8
E12	0	2	1	2	2	7
E13	2	2	2	2	1	9
E14	1	2	2	2	2	9
E15	2	1	2	2	2	9
E16	2	2	1	2	2	9
E17	1	2	2	2	2	9
E18	2	2	2	1	2	9
E19	2	2	2	2	1	9
E20	0	1	2	2	2	7
E21	1	1	2	2	2	8
E22	2	2	2	2	2	10
E23	0	2	2	2	2	8
E24	2	2	2	2	2	10
E25	1	2	2	2	2	9
E26	2	2	1	2	2	9
E27	1	2	2	2	2	9
E28	2	2	2	1	2	9
E29	2	2	2	2	1	9
E30	0	2	2	2	1	7
E31	2	2	2	2	2	10
E32	1	2	2	2	2	9
E33	2	1	2	2	2	9
E34	2	2	1	2	2	9
E35	1	2	2	2	2	9

Fuente: elaboración propia

Tabla 18. Resultados de calificaciones del grupo experimental N°2

EVALUACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA N°2– ORTOGRAFÍA: USO DE LA V, B, H						
Calificaciones	**Preguntas**					
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**PROMEDIO**
E1	0	2	2	2	2	8
E2	0	2	1	2	2	7
E3	2	2	2	2	1	9
E4	1	2	2	2	2	9
E5	2	1	2	2	2	9
E6	2	2	1	2	2	9
E7	1	2	2	2	2	9
E8	2	2	2	1	2	9
E9	2	2	2	2	1	9
E10	0	1	2	2	2	7
E11	1	1	2	2	2	8
E12	2	2	2	2	2	10
E13	0	2	2	2	2	8
E14	2	2	2	2	2	10
E15	1	2	2	2	2	9
E16	2	2	1	2	2	9
E17	1	2	2	2	2	9
E18	2	2	2	1	2	9
E19	2	2	2	2	1	9
E20	0	2	2	2	1	7
E21	2	2	2	2	2	10
E22	1	2	2	2	2	9
E23	2	1	2	2	2	9
E24	2	2	1	2	2	9
E25	1	2	2	2	2	9
E26	2	2	2	2	1	9
E27	1	2	2	2	2	9
E28	2	1	2	2	2	9
E29	2	2	1	2	2	9
E30	1	2	2	2	2	9
E31	2	2	2	1	2	9
E32	2	2	2	2	1	9
E33	2	2	1	2	2	9
E34	1	2	2	2	2	9
E35	2	2	2	1	2	9

Fuente: elaboración propia

Tabla 19. Resultados de calificaciones del grupo experimental N°3

EVALUACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA N°3– PALABRAS HOMÓFONAS						
Calificaciones	**Preguntas**					
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**PROMEDIO**
E1	1	2	2	2	2	9
E2	2	2	1	2	2	9
E3	1	2	2	2	2	9
E4	2	2	2	1	2	9
E5	2	2	2	2	1	9
E6	0	2	2	2	1	7
E7	2	2	2	2	2	10
E8	1	2	2	2	2	9
E9	2	1	2	2	2	9
E10	2	2	1	2	2	9
E11	1	2	2	2	2	9
E12	2	2	2	2	1	9
E13	1	2	2	2	2	9
E14	2	1	2	2	2	9
E15	2	2	1	2	2	9
E16	1	2	2	2	2	9
E17	2	2	2	1	2	9
E18	2	2	2	2	1	9
E19	2	2	1	2	2	9
E20	1	2	2	2	2	9
E21	2	2	2	1	2	9
E22	1	2	2	2	2	9
E23	2	2	2	2	1	9
E24	1	2	2	2	2	9
E25	2	1	2	2	2	9
E26	2	2	1	2	2	9
E27	1	2	2	2	2	9
E28	2	2	2	1	2	9
E29	2	2	2	2	1	9
E30	2	2	1	2	2	9
E31	1	2	2	2	2	9
E32	2	2	2	1	2	9
E33	2	2	1	2	2	9
E34	1	2	2	2	2	9
E35	2	2	2	1	2	9
Promedio General 5						

Fuente: elaboración propia

Se evidencia en la tabla, que los 38 estudiantes del quinto año paralelo ¨A¨, obtienen una calificación de 9 sobre 10 puntos, lo que representa un promedio alto, denominado supera y domina los aprendizajes requeridos, en las tres evaluaciones de la materia de Lengua y literatura, que representa al grupo experimental, la mayoría de estudiantes lograron una calificación excelente, debido a la utilización y aplicación de la estrategia lúdica, se demuestra que aprender de manera dinámica y diferente, es posible lograr un aprendizaje significativo, la educación está en constante actualización y evolución.

Para el grupo de control quienes efectuaron una intervención en clases bajo la semejante perspectiva, pero sin utilizar la estrategia lúdica, está planificado para el siguiente parcial socializar y aplicar la estrategia a todas las asignaturas, que se imparte en Educación Básica, se evidencia que la estrategia lúdica si cumple con el objetivo deseado.

Al comparar los resultados, se evidencia que el pretest del conjunto de control logró un cociente de 5 puntos, no tuvieron la oportunidad de conocer la estrategia lúdica, en cuanto a la tropa experimental alcanzó un promedio de 9, que se considera excelente, el grupo conoce sobre las estrategias lúdicas aplicada en la materia de Lengua y literatura, al momento los niños, se encuentran interesados por observar y comprender cualquier tema con la aplicación de la estrategia lúdica.

En cuanto a los docentes de educación Básica, se obtuvo respuestas favorables, mencionan que la estrategia lúdica es un tema nuevo que ha facilitado la transformación de enseñanza con los estudiantes, al ser aplicado los niños, se motivan por aprender, ingresan a clases, rinden evaluaciones, obtienen puntajes altos y sobre todo saber llegar al estudiante de manera que el conocimiento sea plasmado en su memoria a largo plazo.

CONCLUSIONES

- La fundamentación teórica y metodológica referente a las estrategias lúdicas y la gestión didáctica del docente en entornos virtuales, en, el cual, se inició la pesquisa para alcanzar con el objetivo propuesto, se identificó varios procesos, características, metodologías y pasos a seguir para comprender y concretar con cada conocimiento, lo cual, permitió llegar a sintetizar que las estrategias lúdicas aportan un rol fundamental en la enseñanza aprendizaje porque motiva al estudiante durante su aprendizaje y lo conserva activo y dispuesto a aprender, este proceso resulta exitoso si está acompañado de una correcta gestión del docente en entornos virtuales, que se refiere a una serie de actividades junto con la tecnología que complementan un excelente aprendizaje.

- El análisis de las encuestas aplicadas a profesores y alumnos, entre lo más evidente, los docentes desarrollan la planificación, estimulan el pensamiento reflexivo, el conocimiento mediante adaptación a la vida real, crean material didáctico, realizan refuerzo académico, sin embargo, se comprobó que los estudiantes mantenían una atención dispersa, pasividad, corta recepción de conocimientos y desinterés por aprender la asignatura que los docentes imparten, la estrategia lúdica presentada a los docentes no conocían, por lo que una vez expuesta y adaptada a las cuatro asignaturas básicas, están interesados en desarrollar sus temas de clase, mencionaron que les pareció interesante, diferente, innovador y práctico, dirigido a niños que aprendan de forma dinámica y divertida.

- La elaboración de la estrategia lúdica consta de etapas y actividades, que se desglosan en: diagnóstico, planificación, aplicación y control, cada una desarrollada con un profundo análisis, que posteriormente, se desarrolla la estrategia lúdica a las cuatro materias básicas con una serie actividades lúdicas innovadoras y dinámicas, que orientan a los estudiantes a desarrollar su pensamiento, a mantenerse activos a lo largo del desarrollo de aprendizaje, alegres y con entusiasmo de seguir con el proceso de formación.

- La valoración de los indicadores expone la eficacia de la estrategia lúdica, los cuales, son: validación del instrumento mediante la técnica Iadov, validación de contenido por expertos y la aplicación de un cuasiexperimento - pretest y postest a estudiantes mediante la estrategia lúdica, lo cual, se evidencia, que se cumplió con el objetivo deseado.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda, que se aplique la estrategia lúdica como un material de apoyo en las modalidades de educación, virtual y presencial, son adaptadas para cumplir y cubrir una educación dinámica y divertida, para todos los distintos años de estudio, no específicamente para cada nivel, se ha comprobado su efectividad, los docentes editan y ubican conocimientos según su interés y gestionar su didáctica con el soporte de entornos virtuales.

- Se invita a, que se efectué proyectos de investigación para verificar la eficacia de las estrategias lúdicas, existen una serie de actividades, que se realiza con los estudiantes y con la facilidad de los entornos virtuales, para que los docentes concreten un aprendizaje de calidad, sin olvidar el aspecto dinámico, los estudiantes sin importar la edad que adquieran siempre les gusta aprender de manera activa, porque con ello, se logra cimentar conocimientos.

- A los niveles de básica superior, bachillerato, universidad, institutos tecnológicos y otras dependencias que generen educación, se sugiere la aplicación de las estrategias lúdicas en entornos virtuales a cualquier área de conocimiento pues les resulta a los estudiantes comprender con facilidad conocimientos mediante la lúdica, el aprendizaje es dinámico e innovador.

- A los docentes, se solicita la creación de otras estrategias lúdicas, multimedia e interactivas, como método de enseñanza – aprendizaje, dinámico e innovador, el uso de la tecnología es necesario para clases presenciales y virtuales, con el objetivo de llegar a los estudiantes de forma diferente y recreativa.

BIBLIOGRAFÍA

Andrade, M. (2015). *Implementación de estrategias lúdicas para el desarrollo y fortalecimiento de habilidades sociales en niños y niñas de 9 a 12 años en situación de desplazamiento de la fundación nacional batuta en Arauca.* La plata huila: fundación nacional batuta en Arauca.

Arauz, E. (2019). *Línea de tiempo, historia de la didáctica y sus representantes*. *Isae*, 1.

Bautista, J. (2014). *Pretest de evaluación para la campaña de concientización, a los padres de familia sobre la importancia de la educación en las niñas del municipio de San Raymundo, Guatemala. Universidad Rafael landívar* .

Briceño, M., *Correa, S., Valdés, M., & Hadweh, M. (2020). Modelo de gestión educativa para programas en modalidad virtual de aprendizaje. Revista de ciencias sociales, 286-298.*

Calvo, P., & Gómez, M. (2018). *Aprendizaje y juego a lo largo de historia. La razón histórica, 23-31.*

Canaque, M. (2021). *Gestión Didáctica y las estrategias de aprendizaje de los docentes de educación primaria de las instituciones educativas del distrito Nuevo Chimbote 2021.* Chimbote – Perú: Universidad Católica Los Ángeles .

Cárdenas, E., & Calixto, H. (2013). *El proceso de enseñanza aprendizaje en la educación básica en ecuador . Santiago, 217- 229.*

Carranza, N. (2019). *Estrategias lúdicas para mejorar la resolución de problemas matemáticos en estudiantes del 5° grado de la institución educativa 11516". Tumán.* Chiclayo - Perú : Universidad César Vallejo .

Carrera, S., Parreño, J., & Ronquillo, G. (2020). *Gestión del acto didáctico: y la calidad del rendimiento académico de estudiantes de educación básica. Magazine de las ciencias, 45-55.*

Cedeño, E., & Murillo, J. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. Rehuso: Revista de ciencias humanísticas y sociales, 119-127.*

Chambi, L. (2018). *Aplicación de estrategias lúdicas basadas en el método abn para el desarrollo de la competencia de resolución de problemas de cantidad en las estudiantes del quinto grado de primaria del colegio Santa Rosa de Viterbo en Arequipa.* Arequipa – Perú: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa Escuela de Posgrado.

Chuncho, T. (2019). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje matemático en estudiantes del subnivel medio. Guía de actividades lúdicas.* Guayaquil - Ecuador : Universidad De Guayaquil.

Club, Ñ. B. (16 de Octubre De 1982). *Ñeque Bolívar*. *Obtenido de Ñeque Bolívar: Http://Xn--Equebolivar-0db.Blogspot.Com/P/Club-Bolivar.Html*

Del Toro, C., Álvarez, T., & Espitia, J. (2016). *Estrategias lúdicas para mejorar la atención de los estudiantes del grado de 3°.* Monteria: Fundación Universitaria los libertadores.

Educación, M. D. (2016). *Reglamento general a la Ley Orgánica de Educación Intercultural .* Ecuador- Quito: Ministerio de Educación .

El Ministerio de Educación. (12 De Junio De 2017). *Educación.gob.ec*. Obtenido de Educación.gob.ec: Https://Educacion.gob.ec/

Ensuncho, V., & Quiroz, C. (23 De Octubre De 2020). *Infogram* . *Obtenido de infogram: Https://Infogram.Com/La-Historia-de-la-lúdica-1hke60gxll3325r*

Espinoza, Mendoza, & Tijerino. (2018). *Metodologías lúdicas empleadas en el proceso enseñanza-aprendizaje a los niños atendidos en el ministerio luz y sal, ciudad Darío, Matagalpa, Ii.* Managua: Universidad Autónoma de Nicaragua.

Fernández, L. (2017). *Fichas para investigadores. Butlletí Larecerca, 1-8.*

Francisco, A. (2017). *Entornos virtuales de aprendizaje en los centros de educación infantil y primaria .* Segovia: Universidad de Valladolid .

Gonzáles, A., & Pazmiño, S. C. (2015). *Cálculo e interpretación del alfa de cronbach para el caso de validación de la consistencia interna de un cuestionario, con dos posibles escalas tipo likert. ssoar, 68.*

González, C. (2021). *Gestión didáctica y la experiencia de aprendizaje en docentes de las instituciones educativas del distrito de Huacho - 2021. .* Chimbote – Perú: Universidad Católica los Ángeles .

Guamán, P. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños de tercer año de EGB .*Cuenca - Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana .

Hernández, S. (2014). *Metodología de la Investigación . México: Mc Graw Hill.*

Ibaceta, C., & Villanueva, C. (2021). Entornos virtuales de Aprendizaje: Variables que Inciden en las prácticas pedagógicas de docentes de enseñanza básica en el contexto Chileno. Scielo, 60.

Jaramillo, J., & Quintero, D. (2014). *Desarrollo de un ambiente virtual de aprendizaje fundamentado en la lúdica que estimule el pensamiento aleatorio .* Cali : Universidad libre seccional .

Kuzmina,. V. (1970). M*etódicas investigativas de la actividad pedagógica. Leningrado, 20-52.*

Lagos, A., & Costa, E. (2018). *Gestión didáctica de Educadores para el desarrollo de las Matemáticas .* Chile: Universidad de los Andes .

Lara, Y., Quirtoga, C., Jaramillo, A., & Bermeo, M. (2016). *Estilo de vida de estudiantes en primer semestre de odontología. Revista odontológica Mexicana, 148.*

Matute, M., & Piedra, E. (2020). *Gestión en el aula: Estrategia didáctica para potenciar el aprendizaje de la multiplicación en la asignatura de matemáticas en el sexto año de Educación General Básica.* Azogues - Ecuador: Universidad Nacional de Educación .

Medina, R. (2017). *Las Estrategias lúdicas y el logro de los aprendizajes de matemática de los estudiantes de la institución educativa Perú*. Universidad César Vallejo .

Mendoza, M., & Tijerino, M. E. (2018). *Metodologías lúdicas empleadas en el proceso enseñanza- aprendizaje a los niños atendidos en el ministerio luz y sal.* Matagalpa: Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua.

Meneses, S., & Medina, R. (2020). E*strategia metodológica basada en tecnologías de la información y comunicación en expresión oral del idioma inglés. Innova, 120-121.*

Mina, J., & Mora, P. (2017). *Las herramientas tecnológicas en la gestión didáctica del aprendizaje. propuesta: guía metodológica .* Guayaquil. Universidad de Guayaquil.

Molina, G. (2017). *Reflexiones sobre la gestión didáctica de los docentes de la escuela General Leónidas Plaza Gutiérrez. Roca. Revista Científico - Educacional de la Provincia Granma. 13.*

Oviedo, C., & Campo, A. (2005). *Aproximación al uso del coeficiente alfa de cronbach. redalyc, 575.*

Padilla, J. (2019). *Estrategias lúdicas en la comprensión lectora .* Quito - Guayaquil. : Universidad de Guayaquil.

Padilla, J. (2019). *Estrategias lúdicas en la comprensión lectora.* Guayaquil. Universidad de Guayaquil.

Paredes, R. (2021). *Metodología canvas como estrategia pedagógica en emprendimiento y gestión.* Riobamba - Ecuador. Universidad Nacional de Chimborazo.

Posligua, J., Chenche, W., & Vallejo, B. (2017). *Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de Educación General Básica. Dominio de la ciencias, 1020-1052.*

Qumi, M. (2021). *Pensamiento divergente en las estrategias ludicas. GuÍa didáctica.* Guayaquil: Universidad de Guayaquil.

Rodríguez, M., & Barragán, H. (2017). *Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso Educativo. Killkana Sociales,7-14.*

Rodríguez, M., & Monsalvo, C. (2016). *Estrategias didácticas para la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de la básica primaria. Gestión, competividad e innovación, 1-14.*

Rojas, H. (2021). *Validación del instrumento para la medición del impacto de la transformación digital, en las instituciones de educación básica . Bistream, 3-4 .*

Rubicela, W. (2018). *Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. I.C. Investig@Ción, 14.*

Ruíz, M. (2017). *Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño . unican, 3-12.*

Salinas, P. (2009). *Métodos de investigación social. Intiyan, 91.*

Sánchez, G. (2017). *Estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. Suplementos, 25-26.*

Sandoval, G., & Brown, K. (2018). *Entornos virtuales de aprendizaje lúdico para el fortalecimiento de la dimensión socioafectiva .* Providencia. Universidad de la Costa .

Sislema, S. (2020). *Estrategias lúdicas en la enseñanza aprendizaje de matemática en los niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa Tirso de Molina.* Latacunga –Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.

Tipanguano, S. (2017). *Las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en el àrea de matemática en los estudiantes de segundo grado de Educación General Básica .* Ambato - Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.

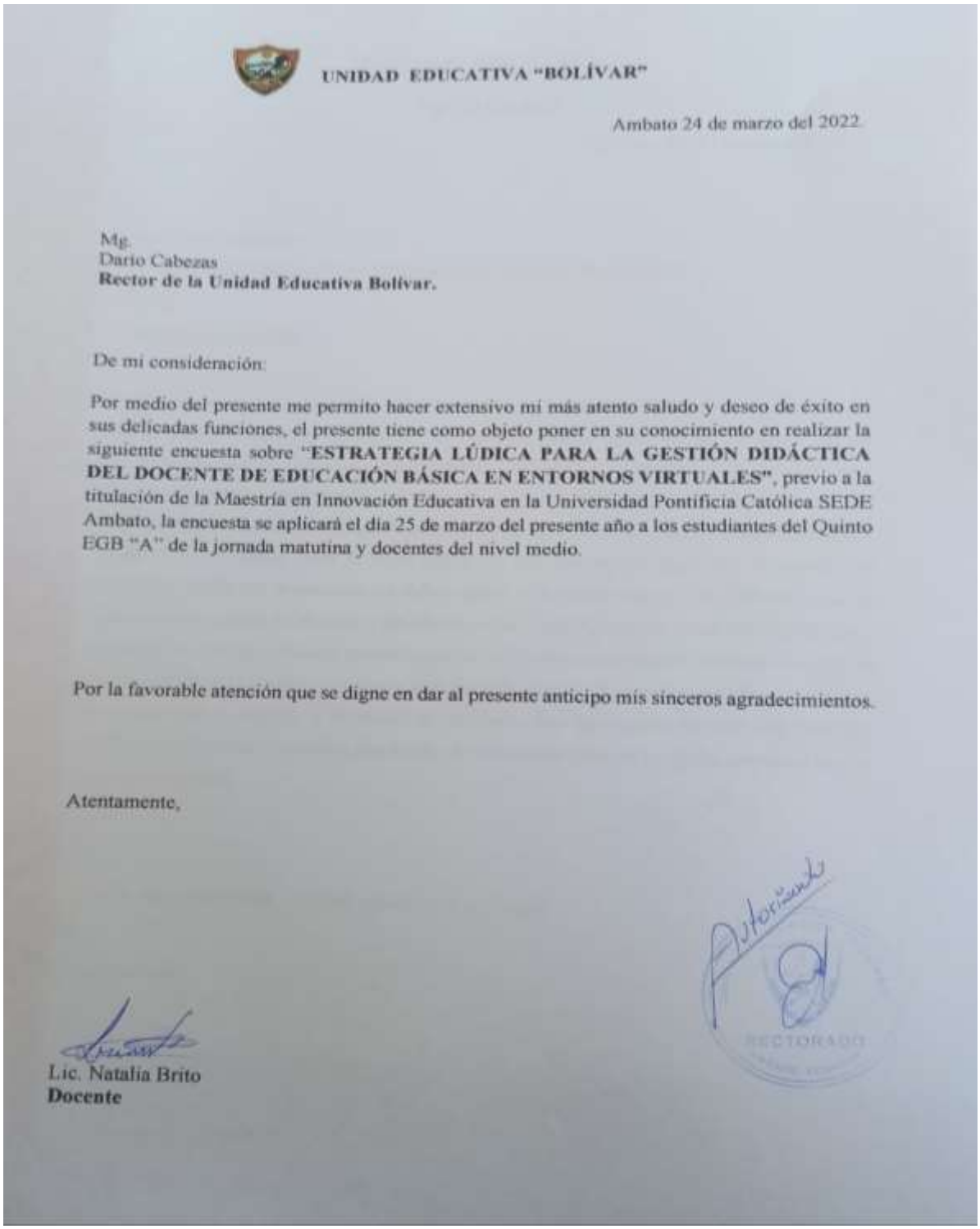
Vilatuña, G. (2016). *Estrategias lúdicas en el desarrollo de la lectoescritura, en la escuela multilingüe y desarrollo del individuo "Emdi" .* Quito. Universidad Central Del Ecuador .

Zulay, N. (2020). *Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de educación primaria. Mérito Revista de Educación,143 - 157.*

Zumbana, I. (2016). *“Las estrategias lúdicas y su incidencia en el proceso del aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de cuarto año de Educación Básica.* Ambato Ecuador.Universidad Técnica de Ambato.

ANEXOS

Anexo 1. Solicitud para la realización del proyecto de investigación en la Unidad Educativa ¨Bolívar”



UNIDAD EDUCATIVA "BOLÍVAR"

Ambato 24 de marzo del 2022

Mg.
Darío Cabezas
Rector de la Unidad Educativa Bolívar.

De mi consideración:

Por medio del presente me permito hacer extensivo mi más atento saludo y deseo de éxito en sus delicadas funciones, el presente tiene como objeto poner en su conocimiento en realizar la siguiente encuesta sobre **"ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA GESTIÓN DIDÁCTICA DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN BÁSICA EN ENTORNOS VIRTUALES"**, previo a la titulación de la Maestría en Innovación Educativa en la Universidad Pontificia Católica SEDE Ambato, la encuesta se aplicará el día 25 de marzo del presente año a los estudiantes del Quinto EGB "A" de la jornada matutina y docentes del nivel medio.

Por la favorable atención que se digne en dar al presente anticipo mis sinceros agradecimientos.

Atentamente,

Lic. Natalia Brito
Docente

RECTORADO

Anexo 2. Encuesta de diagnóstico dirigida a docentes

ENCUESTA PARA DOCENTES

El motivo de la encuesta es conocer las opiniones y las problemáticas de los docentes frente a la gestión didáctica en entornos virtuales a partir de experiencias en cada una de las clases, para, lo cual, se presenta un esquema de preguntas que facilitan estrategias para su mejoramiento.

DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN: UNIDAD EDUCATIVA ¨BOLÍVAR ¨

INSTRUCCIONES:

- Lea detenidamente las preguntas presentadas
- Marque con una X la respuesta de su preferencia
- Para responder cada pregunta, utilice la siguiente escala de Likert.
- Conteste con veracidad

Nunca	Casi nunca	Ocasionalmente	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

N°	Preguntas	1	2	3	4	5
	Grupo: Didáctica					
1	Presenta la planificación anual de las asignaturas					
2	Planifica los materiales y medios a emplear en clases					
3	Gestiona el tiempo de manera adecuada					
4	Programa las clases con saberes previos de los estudiantes					
5	Plantea estrategias para mejorar la atención en los estudiantes.					
6	Plantea actividades que vinculan adecuadamente la teoría y el aprendizaje					
7	Formula estrategias de aprendizaje que motiven a los estudiantes a aprender					
8	Ha participado en cursos de capacitación ofertados por diferentes instituciones					
9	Comunica oportunamente los resultados de aprendizajes obtenidos a los estudiantes y padres de familia					
10	Ha participado en cursos de capacitación aproximadamente hace 1 año.					
11	Brinda atención a padres de familia todos los días					
12	Considera usted, que se implemente nuevas estrategias de aprendizaje virtual					
13	Existe actividades activas establecidas para las clases virtuales					
	Grupo: Tecnología					
14	La Unidad Educativa cuenta con internet					

15	Programa clases con entornos virtuales					
16	Para comunicarse con sus estudiantes utiliza la tecnología					
17	Maneja entornos virtuales para desarrollarlos con los estudiantes					
18	Cree que es necesario la implementación de entornos virtuales en el aula					
19	Envía tareas que incluye la utilización de entornos virtuales					
20	Ejecuta seguimiento académico con la utilización de la tecnología					
21	Necesita capacitación sobre el manejo de entornos virtuales					
22	Promueve guías tutoriales sobre entornos virtuales a los estudiantes					
23	Realiza tutorías virtuales todos los días a los estudiantes					
24	Cree usted que las tutorías facilitan el aprendizaje continuo de los estudiantes					
25	Utiliza estrategias dinámicas en las tutorías virtuales					
	Grupo: Administrativo					
26	Redacta informes finales de áreas, comisiones y jurisdicciones					
27	Registra calificaciones en el sistema informático institucional					
28	Entrega recursos educativos a los estudiantes					
29	Revisa y ajusta planificaciones semanales emitidas por el Ministerio de Educación					
30	Incluye el PEI y POA en sus planificaciones					

31.- ¿Cómo cree usted que favorece a los estudiantes el uso de la tecnología en los procesos educativos?

……

……

32.- ¿Qué tipo de estrategias lúdicas desarrolla en clase?

……

……..

33.- ¿Qué opina de la gestión didáctica del docente en entornos virtuales?

……

……

34.- ¿Cómo considera, ¿qué, se desarrollan las clases virtuales?

……

……

35.- ¿Cómo, se implementa el uso de las TIC en sus clases?

……

……

36.- ¿Qué tipo de actividades ayudan a reforzar el aprendizaje?

……

……

37.- Explique la forma de evaluar a los estudiantes de manera virtual

……

……

38.- ¿Qué tipo de instrumentos utiliza para evaluar a los estudiantes?

……

……

39.- ¿Considera usted qué es necesario la implementación de estrategias lúdicas en las clases?

……

……

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 3. Encuesta de diagnóstico dirigida a estudiantes

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

El motivo de la encuesta es conocer las opiniones y las problemáticas de los estudiantes frente a la gestión didáctica del docente en entornos virtuales a partir de experiencias en cada una de las clases, para, lo cual, se presenta un esquema de preguntas que facilitan estrategias para su mejoramiento.

DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN: UNIDAD EDUCATIVA ¨BOLÍVAR ¨

INSTRUCCIONES:

- Lea detenidamente las preguntas presentadas
- Marque con una X la respuesta de su preferencia
- Para responder cada pregunta, utilice la siguiente tabla
- Responda con veracidad

Si	No
1	2

N°	Preguntas	SI	NO
	Grupo: Didáctica y Pedagogía		
1	El docente presenta el programa de la clase de manera clara		
2	El docente inicia la clase con alguna actividad lúdica		
3	Durante las clases el docente realiza actividades prácticas		
4	El docente explica con claridad el tema de clase		
5	El docente utiliza material didáctico para enseñar		
6	Las clases que imparte el docente son llamativas		
7	El docente platea actividades en clase por materias		
8	El docente respeta los criterios de los estudiantes		
9	El docente evalúa de acuerdo a los conocimientos explicados en clase		
10	El docente sustenta dudas durante y después de clase		
11	El docente refuerza contenidos no comprendidos		
12	El docente utiliza recursos educativos didácticos		
13	El docente utiliza recursos educativos digitales		
14	Los recursos educativos que el docente presenta contienen elementos cómo: imágenes, prácticos, efectos de sonido y visuales.		
	Grupo: Tecnología		
15	Cuenta con internet para recibir clases virtuales		
16	Te gustan las clases virtuales		
17	El docente emplea entornos virtuales para explicar la clase		
18	El docente envía actividades con la aplicación de la tecnología		
19	Conoces algunas plataformas virtuales		

20	Te gustaría aprender nuevos conocimientos con la utilización de la tecnología		
21	El docente aplica alguna actividad activa al iniciar su clase virtual		
22	Te encuentras satisfecho con los métodos, técnicas y entornos virtuales de enseñanza que utiliza el docente		
23	El docente evalúa con la facilidad de la tecnología		
	Grupo: Administrativo		
24	Las autoridades de la institución están pendientes de todas las actividades de los estudiantes		
25	Para ti es fácil ingresar a las clases virtuales		
26	Controlan el tiempo que permanecen en la computadora		
27	Se cumple con el horario establecido		

28.- ¿Explique cómo el docente imparte la clase?

……

……

28.- ¿Explique cómo el docente imparte la clase?

……

……

29.- ¿Qué actividades desarrolla el docente durante la clase?

……

……

30.- ¿Qué tipo de actividades lúdicas el docente utiliza en las clases?

……

……

31.- ¿Qué espacios virtuales conoce?

……

……

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 4. Capacitación a docentes



Anexo 5. Socialización a estudiantes



Anexo 6. Encuesta dirigida a docentes para validación de la propuesta

ENCUESTA A DOCENTES

Encuesta dirigida a docentes de Educación General Básica de la Unidad Educativa ¨Bolívar¨.

OBJETIVO: Validar la estrategia lúdica propuesta a través de la técnica de Iadov, en el proyecto de investigación titulado: Estrategia Lúdica para la Gestión Didáctica del docente de Educación Básica en Entornos Virtuales.

INSTRUCCIONES:

- Lea detenidamente las preguntas presentadas y responda según su opinión
- Marque con una x una sola respuesta
- No escriba su nombre, es anónima

1.- ¿Conocía usted los beneficios de la estrategia lúdica propuesta?

a) No

b) No se

c) Si

2.- ¿Considera usted que la estrategia lúdica propuesta es beneficiosa en el proceso de enseñanza aprendizaje?

a) Si

b) No

c) No se

3.- ¿Aplicaría esta estrategia en el aula?

a) Me gusta mucho

b) Me gusta más de lo que me disgusta

c) Me da lo mismo

d) Me disgusta más de lo que me gusta

e) No me gusta

f) No sé qué decir

4.- ¿Qué ventajas tiene la estrategia lúdica propuesta? _____

5.- ¿Qué desventajas tiene la estrategia lúdica propuesta? _____

Gracias por su colaboración

Anexo 7. Encuesta dirigida a estudiantes para validación de la propuesta.

ENCUESTA A ESTUDIANTES

Encuesta dirigida a estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa ¨Bolívar¨.

OBJETIVO: Validar la estrategia lúdica propuesta a través de la técnica de Iadov, en el proyecto de investigación titulado: Estrategia Lúdica para la Gestión Didáctica del docente de Educación Básica en Entornos Virtuales.

INSTRUCCIONES:

- Lea detenidamente las preguntas presentadas y responda según su opinión
- Marque con una x una sola respuesta
- No escriba su nombre, es anónima

1.- ¿Las dinámicas presentadas te llamaron la atención?

a) Si

b) No

c) No se

2.- ¿Estas contento con las dinámicas que tu docente expuso recientemente en el aula?

a) Si

b) No

c) No se

3.- ¿Te gusto las dinámicas presentadas?

a) Me gusta mucho

b) Me gusta más de lo que me disgusta

c) Me da lo mismo

d) Me disgusta más de lo que me gusta

e) No me gusta

f) No sé qué decir

4.- ¿Qué es lo que más te gusto de las dinámicas observadas?

_____

5.- ¿Qué te disgusto de las dinámicas observadas?

_____

Gracias por su colaboración

Anexo 8. Evaluaciones de Lengua y literatura N°1

UNIDAD EDUCATIVA "BOLÌVAR"
EVALUACIÓN DEL SEGUNDO QUIMESTRE-SEGUNDO PARCIAL
TEMA: CONECTORES LÓGICOS DE LA EXPOSICIÓN

Nombre: ………………………………………………………………………
Grado: Quinto **Paralelo:** "A "
Asignatura: Lengua y Literatura **Fecha:** …………………….

Indicaciones Generales:

- Lea detenidamente cada una de las preguntas planteadas, tanto en el nivel cognitivo como en el nivel metacognitivo.
- Responda de forma correcta en el tiempo proporcionado por la docente.
- Actúe con honestidad en el desarrollo de la presente evaluación.
- Revise antes de enviar.
- Utilice la caligrafía y ortografía adecuada.

1.- Seleccione 2 conectores lógicos de la exposición mediante un ⬭ (2 puntos)

a) De adición c) De amor
b) De causa – efecto d) De condición

2.- Contesta V o F en los siguientes enunciados (2 puntos)

a) El conector de énfasis se utilizan para capturar la atención sobre una idea y dar importancia ( )
b) Los conectores de causa y efecto son conectores discursivos o marcadores textuales ( )
c) Los conectores condicionales más utilizados son: por último, finalmente, en conclusión. ( )
d) Los conectores de perspectiva más utilizados son: porque, por lo tanto, puesto que, ya que. ( )

3.- Relacione con líneas los ejemplos con el tipo de conector (2 puntos)

Nosotros comimos apresuradamente, porque, estuvimos con mucha hambre.
Descansamos como nunca, ciertamente, trabajamos demasiado durante todo la semana.
Deseo comer este momento un rico pedazo de pizza, por otra parte, hace una hora me comí un rico desayuno, mejor no lo haré.
Mañana, si, vienes te daré tu regalo de cumpleaños, para que sientas todo mi aprecio.

DE CAMBIO DE PERSPECTIVA
DE CONDICIÓN
DE CAUSA Y EFECTO
DE ENFASIS

4.- En los siguientes enunciados, utiliza los conectores lógicos de la exposición del cuadro, según corresponda (2 puntos)

ciertamente - supongamos que - ya que - así como - por último

Compramos las últimas mascarillas a 1 dólar, cada una, ………………… ,necesitamos cuidarnos mucho en este tiempo de pandemia.

En este tiempo, ………………………, debemos aislarnos, para no contagiarnos del virus COVID-19, el que obedece, no padece.

Tuvimos clases todo el año, compartimos unos con otros muchas horas de trabajo en común, ………………… ,debemos concluir el año demostrando mucho trabajo.

Ahorrar, siempre es muy útil y adecuado, ……………………………., vienen tiempos más difíciles y no contamos con dinero para afrontar los gastos, el consejo más sano en todo tiempo es el ahorro.

5.- En la siguiente sopa de letras encuentre 2 conectores lógicos de la exposición __(2 puntos)

D	e	c	o	n	d	i	c	i	ó	n
k	t	o	s	a	k	t	o	s	a	k
l	u	n	o	m	l	u	n	o	m	l
ñ	l	c	p	o	ñ	l	c	p	o	ñ
o	o	l	e	r	o	o	l	e	r	o
p	p	u	j	f	p	p	u	j	f	p
m	u	s	i	d	m	u	s	i	d	m
k	o	i	g	e	k	o	i	g	e	k
i	l	ó	r	l	i	l	ó	r	l	i
n	k	n	o	b	n	k	n	o	b	n

A) REVISADO Y APROBADO POR:		
Lcda. Rocío Acuña Mg.	Lcda. Natalia Brito	Dra. Rud Cruz Mg.
COORDINADOR DE ÁREA	DOCENTE	VICERRECTORAS

Anexo 9. Evaluaciones de Lengua y literatura N°2

UNIDAD EDUCATIVA "BOLÌVAR"
EVALUACIÓN DEL SEGUNDO QUIMESTRE-SEGUNDO PARCIAL
TEMA: ORTOGRAFIA: USO DE LA V, B, H

Nombre: .....
Grado: Quinto **Paralelo:** "A "
Asignatura: Lengua y Literatura **Fecha:** .....

Indicaciones Generales:

- Lea detenidamente cada una de las preguntas planteadas, tanto en el nivel cognitivo como en el nivel metacognitivo.
- Responda de forma correcta en el tiempo proporcionado por la docente.
- Actúe con honestidad en el desarrollo de la presente evaluación.
- Revise antes de enviar.
- Utilice la caligrafía y ortografía adecuada.

1.- Escriba la b o v, según pertenezca la regla ortográfica (2 puntos)

a) Las silabas con _____ que siguen inmediatamente después de la letra m.

b) Las silabas inmediatamente se escribe con _____ después de las letras n, b y d.

2.- Completa las siguientes palabras con b o v según corresponda (2 puntos)

__aca ____olcán ____erdad ____aso u____as

3.- Pinta dos palabras mal escritas con una (2 puntos)

Brazo	Tinievla	Bibloteca	Benir
Submarino	Cobre	Vaca	Devenir

4.- Escribe V o F según corresponda, sobre la regla del uso de la H. (2 puntos)

a) Se escribe **h** al inicio de palabras que comienzan con diptongo, si la primera vocal es i o u. ( )

b) Cuando entre dos sílabas de una palabra, la primera termina con consonante y la segunda empieza en vocal, se escribe con **h.** ( )

c) La H siempre se coloca después de los diptongos *ua, ue y ui.* ( )

d) Se escriben con h todas aquellas palabras que empiezan por *ar.* ( )

5.- Selecciona con una X las palabras que se escriben con H. (2 puntos)

Orno		Huevo	
Hilo		Hasamblea	
Hamor		Hada	
Hueso		Haraña	

A) REVISADO Y APROBADO POR:		
Lcda. Rocío Acuña Mg.	Lcda. Natalia Brito	Dra. Rud Cruz Mg.
COORDINADOR DE ÁREA	**DOCENTE**	**VICERRECTORAS**

Anexo 10. Evaluaciones de Lengua y literatura N° 3

UNIDAD EDUCATIVA "BOLÌVAR"
EVALUACIÓN DEL SEGUNDO QUIMESTRE-SEGUNDO PARCIAL
TEMA: PALABRAS HOMÓFONAS

Nombre: .....
Grado: Quinto **Paralelo:** "A"
Asignatura: Lengua y Literatura **Fecha:** .....

Indicaciones Generales:

- Lea detenidamente cada una de las preguntas planteadas, tanto en el nivel cognitivo como en el nivel metacognitivo.
- Responda de forma correcta en el tiempo proporcionado por la docente.
- Actúe con honestidad en el desarrollo de la presente evaluación.
- Revise antes de enviar.
- Utilice la caligrafía y ortografía adecuada.

1.- Selecciona la definición de las pablaras homófonas (2 puntos)

a) Son aquellas que suenan igual pero su significado es igual

b) Son aquellas que suenan igual pero su significado es distinto

c) Son aquellas que no suenan igual pero su significado no es distinto

2.- Analiza la siguiente situación y ubica la palabra según corresponda (2 puntos)

Raya/Ralla

Mi mamá _____ el queso para el espagueti.

La _____ que hiciste en tu cuaderno no es recta.

3.- Escribe dentro del paréntesis, las palabras que se encuentran en los cuadros, según corresponda. (2 puntos)

raya | nada | llama

(_____) Animal rumiante de Sudamérica.

4.- Relaciona el grafico según su descripción (2 puntos)



a) Botones: referidos a los trozos de madera, plástico o metal que sirven para abotonar camisas, pantalones, puños, etc.



b) Botones: un profesional encargado de hacer las labores de servicio o mozo en un hotel.



c) Sal: el famoso cloruro de sodio, que sirve como aderezo para las comidas



d) Sal: del verbo salir.

5.- Escribe la palabra correcta en cada oración (2 puntos)

Echo / Hecho

- Lucas todavía no ha _____los deberes.
- Te _____de menos.

Tubo / Tuvo

- Juan _____ que llamar a la policía.
- Se ha roto el _____de la chimenea.

A) REVISADO Y APROBADO POR:		
Lcda. Rocío Acuña Mg.	Lcda. Natalia Brito	Dra. Rud Cruz Mg.
COORDINADOR DE ÁREA	**DOCENTE**	**VICERRECTORAS**

Anexo 11. Formato de validación por juicio de expertos

PONTIFICA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN
ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA GESTIÓN DIDÁCTICA DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN BÁSICA EN ENTORNOS VIRTUALES
Maestrante: Luisa Natalia Brito Hidalgo

VALIDACIÓN DE LA ESTRATEGIA LÚDICA APLICADA A LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA

Juez 1: Alexandra Carillo **Título académico:** Magister en Educación
Cargo: Docente y miembro de Concejo Ejecutivo.

Estimado evaluador marque con una X en la opción que considere de acuerdo a su experiencia profesional.

Cada ítem está valorado en 2 puntos

EVALUACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA N° 1 CONECTORES LÓGICOS DE LA EXPOSICIÓN		
ÍTEMS	**Positivo (1)**	**Negativo (0)**
1.- Seleccione 2 conectores lógicos de la exposición mediante un circulo a) De adición c) De amor b) De causa – efecto d) De condición	1	
2.-Contesta V o F en los siguientes enunciados a) El conector de énfasis se utilizan para capturar la atención sobre una idea y dar importancia ( ) b) Los conectores de causa y efecto son conectores discursivos o marcadores textuales ( ) c) Los conectores condicionales más utilizados son: por último, finalmente, en conclusión. ( ) d) Los conectores de perspectiva más utilizados son: porque, por lo tanto, puesto que, ya que. ( )	1	
3.- Relacione con líneas los ejemplos con el tipo de conector Nosotros comimos apresuradamente, porque, estuvimos con mucha hambre. Descansamos como nunca, ciertamente, trabajamos demasiado durante toda la semana. Deseo comer este momento un rico pedazo de pizza, por otra parte, hace una hora me comí un rico desayuno, mejor no lo haré. Mañana, si, vienes te daré tu regalo de cumpleaños, para que sientas todo mi aprecio. DE CAMBIO DE PERSPECTIVA DE CONDICIÓN DE CAUSA Y EFECTO DE ÉNFASIS	1	

4.-En los siguientes enunciados, utiliza los conectores lógicos de la exposición del cuadro, según corresponda ciertamente - supongamos que - ya que - así como - por último Compramos las últimas mascarillas a 1 dólar, cada una, _____ ,necesitamos cuidarnos mucho en este tiempo de pandemia. En este tiempo, _____, debemos aislarnos, para no contagiarnos del virus COVID-19, el que obedece, no padece. Tuvimos clases todo el año, compartimos unos con otros muchas horas de trabajo en común, _____,debemos concluir el año demostrando mucho trabajo. Ahorrar, siempre es muy útil y adecuado, _____, vienen tiempos más difíciles y no contamos con dinero para afrontar los gastos, el consejo más sano en todo tiempo es el ahorro.	1	
5.- En la siguiente sopa de letras encuentre 2 conectores lógicos de la exposición D e c o n d i c i ó n k t o s a k t o s a k l u n o m l u n o m l ñ l c p o ñ l c p o ñ o o l e r o o l e r o p p u l f p p u l f p m u s i d m u s i d m k o i g e k o i g e k j l ó r l j l ó r l j n k n o b n k n o b n	1	
EVALUACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA N°2 ORTOGRAFIA: USO DE LA V, B, H		
1.- Escriba la b o v, según pertenezca la regla ortográfica a) Las silabas con ____ que siguen inmediatamente después de la letra m. b) Las silabas inmediatamente se escribe con ____ después de las letras n, b y d.	1	
2.- Completa las siguientes palabras con b o v según corresponda __aca ___olcán ___erdad ___aso u___as	1	
3.- Pinta dos palabras mal escritas con el color de tu elección Brazo / Tinievla / Bibloteca / Benir Submarino / Cobre / Vaca / Devenir	1	

<table>
<tr><td>4.-Escribe V o F según corresponda, sobre la regla del uso de la H

a) Se escribe h al inicio de palabras que comienzan con diptongo, si la primera vocal es i o u. ( )
b) Cuando entre dos sílabas de una palabra, la primera termina con consonante y la segunda empieza en vocal, se escribe con h. ( )
c) La H siempre se coloca después de los diptongos ua, ue y ui. ( )
d) Se escriben con h todas aquellas palabras que empiezan por ar. ( )</td><td>1</td><td></td></tr>
<tr><td>5.- Selecciona con una X las palabras que se escriben con H
<table><tr><td>Orno</td><td></td><td>Huevo</td><td></td></tr><tr><td>Hilo</td><td></td><td>Hasamblea</td><td></td></tr><tr><td>Hamor</td><td></td><td>Hada</td><td></td></tr><tr><td>Hueso</td><td></td><td>Haraña</td><td></td></tr></table></td><td>1</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">EVALUACION DE LENGUA Y LITERATURA N°3
PALABRAS HOMOFONAS</td></tr>
<tr><td>1.-Selecciona la definición de las pablaras homófonas

a) Son aquellas que suenan igual pero su significado es igual
b) Son aquellas que suenan igual pero su significado es distinto
c) Son aquellas que no suenan igual pero su significado no es distinto</td><td>1</td><td></td></tr>
<tr><td>2.- Analiza la siguiente situación y ubica las palabras según corresponda
Raya/Ralla
Mi mamá _____ el queso para el espagueti.
La _____ que hiciste en tu cuaderno no es recta.</td><td>1</td><td></td></tr>
<tr><td>3.- Escribe dentro del paréntesis, las palabras que se encuentran en los cuadros, según corresponda.
raya | rasta | Rana
(_____) Animal rumiante de Sudamérico.
(_____) Señal larga y estrecha.
(_____) Ninguno cosa.</td><td>1</td><td></td></tr>
<tr><td>4.- Relaciona el gráfico según su descripción
a) Botones: referidos a los trozos de madera, plástico o metal que sirven para abotonar camisas, pantalones, puños, etc.
b) Botones: un profesional encargado de hacer las labores de servicio o mozo en un hotel.
c) Sal: el famoso cloruro de sodio, que sirve como aderezo para las comidas
d) Sal: del verbo salir.
  </td><td>1</td><td></td></tr>
</table>

5.- Escribe la palabra correcta en cada oración Echo / Hecho • Lucas todavía no ha _____ los deberes. • Te _____ de menos. Tubo / Tuvo • Juan _____ que llamar a la policía. • Se ha roto el _____ de la chimenea.		0
Observaciones: De acuerdo al instrumento de evaluación presentado debo mencionar que me parece interesante ya que los estudiantes se encuentran motivados por aprender temas nuevos con la estrategia lúdica presentada y de acuerdo con el tema la aplicación de la evaluación considero que se obtendrá excelentes resultados.		



Mg. Alexandra Carillo
EXPERTO- EVALUADOR
C.I. 1845065001

PONTIFICA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN
ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA GESTIÓN DIDÁCTICA DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN BÁSICA EN ENTORNOS VIRTUALES
Maestrante: Luisa Natalia Brito Hidalgo

VALIDACIÓN DE LA ESTRATEGIA LÚDICA APLICADA A LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA

Juez 2: Roció Acuña **Título académico:** Magister en Didáctica de Lengua y Literatura en Educación Primaria y Secundaria.
Cargo: Docente y Coordinadora del área de Lengua y Literatura

Estimado evaluador marque con una X en la opción que considere de acuerdo a su experiencia profesional.

Cada ítem está valorado en 2 puntos

EVALUACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA N° 1 CONECTORES LÓGICOS DE LA EXPOSICIÓN		
ÍTEMS	**Positivo (1)**	**Negativo (0)**
1.- Seleccione 2 conectores lógicos de la exposición mediante un circulo a) De adición c) De amor b) De causa – efecto d) De condición	1	
2.-Contesta V o F en los siguientes enunciados a) El conector de énfasis se utilizan para capturar la atención sobre una idea y dar importancia ( ) b) Los conectores de causa y efecto son conectores discursivos o marcadores textuales ( ) c) Los conectores condicionales más utilizados son: por último, finalmente, en conclusión. ( ) d) Los conectores de perspectiva más utilizados son: porque, por lo tanto, puesto que, ya que. ( )		0
3.- Relacione con líneas los ejemplos con el tipo de conector Nosotros comimos apresuradamente, porque, estuvimos con mucha hambre. Descansamos como nunca, ciertamente, trabajamos demasiado durante toda la semana. Deseo comer este momento un rico pedazo de pizza, por otra parte, hace una hora me comí un rico desayuno, mejor no lo haré. Mañana, si, vienes te daré tu regalo de cumpleaños, para que sientas todo mi aprecio. DE CAMBIO DE PERSPECTIVA DE CONDICIÓN DE CAUSA Y EFECTO DE ÉNFASIS	1	

4.-En los siguientes enunciados, utiliza los conectores lógicos de la exposición del cuadro, según corresponda ciertamente - supongamos que - ya que - así como - por último Compramos las últimas mascarillas a 1 dólar, cada una, _____ ,necesitamos cuidarnos mucho en este tiempo de pandemia. En este tiempo, _____, debemos aislarnos, para no contagiarnos del virus COVID-19, el que obedece, no padece. Tuvimos clases todo el año, compartimos unos con otros muchas horas de trabajo en común, _____,debemos concluir el año demostrando mucho trabajo. Ahorrar, siempre es muy útil y adecuado, _____, vienen tiempos más difíciles y no contamos con dinero para afrontar los gastos, el consejo más sano en todo tiempo es el ahorro.	1	
5.- En la siguiente sopa de letras encuentre 2 conectores lógicos de la exposición D e c o n d i c i ó n k t o s a k t o s a k l u n o m l u n o m l ñ l c p o ñ l c p o ñ o o l e r o o l e r o p p u l f p p u l f p m u s i d m u s i d m k o i g e k o i g e k j l ó r l j l ó r l j n k n o b n k n o b n	1	
EVALUACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA N°2 ORTOGRAFÍA: USO DE LA V, B, H		
1.- Escriba la b o v, según pertenezca la regla ortográfica a) Las silabas con ____ que siguen inmediatamente después de la letra m. b) Las silabas inmediatamente se escribe con ____ después de las letras n, b y d.	1	
2.- Completa las siguientes palabras con b o v según corresponda **_aca ___olcán ___erdad ___aso u___as**	1	
3.- Pinta dos palabras mal escritas con el color de tu elección Brazo | Tinievla | Bibloteca | Benir Submarino | Cobre | Vaca | Devenir	1	

4.-Escribe V o F según corresponda, sobre la regla del uso de la H a) Se escribe h al inicio de palabras que comienzan con diptongo, si la primera vocal es i o u. ( ) b) Cuando entre dos sílabas de una palabra, la primera termina con consonante y la segunda empieza en vocal, se escribe con h. ( ) c) La H siempre se coloca después de los diptongos *ua, ue y ui.* ( ) d) Se escriben con h todas aquellas palabras que empiezan por *ar.* ( )	1	
5.- Selecciona con una X las palabras que se escriben con H **Orno** ____ **Huevo** ____ **Hilo** ____ **Hasamblea** ____ **Hamor** ____ **Hada** ____ **Hueso** ____ **Haraña** ____	1	
EVALUACION DE LENGUA Y LITERATURA N°3 PALABRAS HOMOFONAS		
1.-Selecciona la definición de las pablaras homófonas a) Son aquellas que suenan igual pero su significado es igual b) Son aquellas que suenan igual pero su significado es distinto c) Son aquellas que no suenan igual pero su significado no es distinto	1	
2.- Analiza la siguiente situación y ubica las palabras según corresponda Raya/Ralla Mi mamá _____ el queso para el espagueti. La _____ que hiciste en tu cuaderno no es recta.	1	
3.- Escribe dentro del paréntesis, las palabras que se encuentran en los cuadros, según corresponda. (_____) Animal rumiante de Sudamérica. (_____) Señal larga y estrecha. (_____) Ninguna cosa.	1	
4.- Relaciona el gráfico según su descripción **a) Botones:** referidos a los trozos de madera, plástico o metal que sirven para abotonar camisas, pantalones, puños, etc. **b) Botones:** un profesional encargado de hacer las labores de servicio o mozo en un hotel. **c) Sal:** el famoso cloruro de sodio, que sirve como aderezo para las comidas **d) Sal:** del verbo salir.	1	

5.- Escribe la palabra correcta en cada oración Echo / Hecho • Lucas todavía no ha _____los deberes. • Te _____de menos. Tubo / Tuvo • Juan _____ que llamar a la policía. • Se ha roto el _____de la chimenea.	1	
Observaciones: El instrumento presentado esta bien, pero en la pregunta 2 del instrumento número 1, requiere profundidad en las preguntas.		



Mg. Rocío Acuña
EXPERTO- EVALUADOR
C.I. 1803696012

PONTIFICA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN
ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA GESTIÓN DIDÁCTICA DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN BÁSICA EN ENTORNOS VIRTUALES

Maestrante: Luisa Natalia Brito Hidalgo

VALIDACIÓN DE LA ESTRATEGIA LÚDICA APLICADA A LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA

Juez 3: Ruth Cruz **Título académico 1:** Magister en Liderazgo y Dirección de Centros Educativos.
Título académico 2: Dra. en Ciencias de la Educación
Cargo: Docente y Vicerrectora de la Unidad Educativa "Bolivar"

Estimado evaluador marque con una X en la opción que considere de acuerdo a su experiencia profesional.

Cada ítem está valorado en 2 puntos

EVALUACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA N° 1 CONECTORES LÓGICOS DE LA EXPOSICIÓN		
ÍTEMS	**Positivo (1)**	**Negativo (0)**
1.- Seleccione 2 conectores lógicos de la exposición mediante un círculo a) De adición c) De amor b) De causa – efecto d) De condición	1	
2.-Contesta V o F en los siguientes enunciados a) El conector de énfasis se utilizan para capturar la atención sobre una idea y dar importancia ( ) b) Los conectores de causa y efecto son conectores discursivos o marcadores textuales ( ) c) Los conectores condicionales más utilizados son: por último, finalmente, en conclusión. ( ) d) Los conectores de perspectiva más utilizados son: porque, por lo tanto, puesto que, ya que. ( )	1	
3.- Relacione con líneas los ejemplos con el tipo de conector Nosotros comimos apresuradamente, porque, estuvimos con mucho hambre. Descansamos como nunca, ciertamente, trabajamos demasiado durante toda la semana. Deseo comer este momento un rica pedazo de pizza, por otra parte, hace una hora me comí un rica ensalada, mejor no la haré. Mañana, si, vienes te daré tu regalo de cumpleaños, para que sientas todo mi aprecio. DE CAMBIO DE PERSPECTIVA DE CONDICIÓN DE CAUSA Y EFECTO DE ÉNFASIS	1	

<table>
<tr><td>4.-Escribe V o F según corresponda, sobre la regla del uso de la H

a) Se escribe h al inicio de palabras que comienzan con diptongo, si la primera vocal es i o u. ( )
b) Cuando entre dos sílabas de una palabra, la primera termina con consonante y la segunda empieza en vocal, se escribe con h. ( )
c) La H siempre se coloca después de los diptongos ua, ue y ui. ( )
d) Se escriben con h todas aquellas palabras que empiezan por ar. ( )</td><td>1</td><td></td></tr>
<tr><td>5.- Selecciona con una X las palabras que se escriben con H

<table>
<tr><td>Orno</td><td></td><td>Huevo</td><td></td></tr>
<tr><td>Hilo</td><td></td><td>Hasamblea</td><td></td></tr>
<tr><td>Hamor</td><td></td><td>Hada</td><td></td></tr>
<tr><td>Hueso</td><td></td><td>Haraña</td><td></td></tr>
</table>
</td><td>1</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">EVALUACION DE LENGUA Y LITERATURA N°3
PALABRAS HOMOFONAS</td></tr>
<tr><td>1.-Selecciona la definición de las pablaras homófonas

a) Son aquellas que suenan igual pero su significado es igual
b) Son aquellas que suenan igual pero su significado es distinto
c) Son aquellas que no suenan igual pero su significado no es distinto</td><td>1</td><td></td></tr>
<tr><td>2.- Analiza la siguiente situación y ubica las palabras según corresponda

Raya/Ralla

Mi mamá _____ el queso para el espagueti.

La _____ que hiciste en tu cuaderno no es recta.</td><td>1</td><td></td></tr>
<tr><td>3.- Escribe dentro del paréntesis, las palabras que se encuentran en los cuadros, según corresponda.

(_____) Animal rumiante de Sudamérica.
(_____) Señal larga y estrecha.
(_____) Ninguna cosa.</td><td>1</td><td></td></tr>
<tr><td>4.- Relaciona el gráfico según su descripción

a) Botones: referidos a los trozos de madera, plástico o metal que sirven para abotonar camisas, pantalones, puños, etc.
b) Botones: un profesional encargado de hacer las labores de servicio o mozo en un hotel.
c) Sal: el famoso cloruro de sodio, que sirve como aderezo para las comidas
d) Sal: del verbo salir.

  </td><td>1</td><td></td></tr>
</table>

4.-En los siguientes enunciados, utiliza los conectores lógicos de la exposición del cuadro, según corresponda

ciertamente - supongamos que - ya que - así como - por último

Compramos las últimas mascarillas a 1 dólar, cada uno, _____ ,necesitamos cuidarnos mucho en este tiempo de pandemia.

En este tiempo, _____, debemos aislarnos, para no contagiarnos del virus COVID-19, el que obedece, no padece.

Tuvimos clases todo el año, compartimos unos con otros muchas horas de trabajo en común, _____,debemos concluir el año demostrando mucho trabajo.

Ahorrar, siempre es muy útil y adecuado, _____, vienen tiempos más difíciles y no contamos con dinero para afrontar los gastos, el consejo más sano en todo tiempo es el ahorro.

1

5.- En la siguiente sopa de letras encuentre 2 conectores lógicos de la exposición

D	e	c	o	n	d	i	c	i	ó	n
k	t	o	s	a	k	t	o	s	a	k
l	u	n	o	m	l	u	n	o	m	l
ñ	l	c	p	o	ñ	l	c	p	o	ñ
o	o	l	e	r	o	o	l	e	r	o
p	p	u	l	f	p	p	u	l	f	p
m	u	s	i	d	m	u	s	i	d	m
k	o	i	g	e	k	o	i	g	e	k
j	l	ó	r	l	j	l	ó	r	l	j
n	k	n	o	b	n	k	n	o	b	n

0

EVALUACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA N°2
ORTOGRAFÍA: USO DE LA V, B, H

1.- Escriba la b o v, según pertenezca la regla ortográfica

a) Las silabas con ____ que siguen inmediatamente después de la letra m.
b) Las silabas inmediatamente se escribe con ____ después de las letras n, b y d.

1

2.- Completa las siguientes palabras con b o v según corresponda

__aca ___olcán ___erdad ___aso u___as

1

3.- Pinta dos palabras mal escritas con el color de tu elección

Brazo	Tinievla	Bibloteca	Benir
Submarino	Cobre	Vaca	Devenir

1

5.- Escribe la palabra correcta en cada oración Echo / Hecho • Lucas todavía no ha _____ los deberes. • Te _____ de menos. Tubo / Tuvo • Juan _____ que llamar a la policía. • Se ha roto el _____ de la chimenea.	1	

Observaciones: Considero que el instrumento es adecuado ya que responde a las destrezas e indicadores que se desea obtener de los estudiantes, posee preguntas de opción múltiple ya que facilitan su comprensión de manera acertada y pronta, de acuerdo al tiempo pequeño que se posee con los estudiantes.

Dra. Rut Cruz
EXPERTO- EVALUADOR
C.I. 1869609835

PONTIFICA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN
ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA GESTIÓN DIDÁCTICA DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN BÁSICA EN ENTORNOS VIRTUALES
Maestrante: Luisa Natalia Brito Hidalgo

VALIDACIÓN DE LA ESTRATEGIA LÚDICA APLICADA A LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA

Juez 4: Víctor Hugo Villena **Título académico:** Magister en Didáctica de las Matemáticas
Cargo: Docente y coordinador del área de Matemática

Estimado evaluador marque con una X en la opción que considere de acuerdo a su experiencia profesional.

Cada ítem está valorado en 2 puntos

EVALUACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA N° 1 CONECTORES LOGICOS DE LA EXPOSICIÓN		
ÍTEMS	**Positivo (1)**	**Negativo (0)**
1.- Seleccione 2 conectores lógicos de la exposición mediante un circulo a) De adición c) De amor b) De causa – efecto d) De condición	1	
2.-Contesta V o F en los siguientes enunciados a) El conector de énfasis se utilizan para capturar la atención sobre una idea y dar importancia (__) b) Los conectores de causa y efecto son conectores discursivos o marcadores textuales__( ) c) Los conectores condicionales más utilizados son: por último, finalmente, en conclusión. ( ) d) Los conectores de perspectiva más utilizados son: porque, por lo tanto, puesto que, ya que. ( )	1	
3.- Relacione con líneas los ejemplos con el tipo de conector Nosotros comimos apresuradamente, porque, estuvimos con mucha hambre. Descansamos como nunca, ciertamente, trabajamos demasiado durante toda la semana. Desea comer este momento un rico pedazo de pizza, por otra parte, hace una hora me comí un rico desayuno, mejor no lo haré. Mañana, si, vienes te daré tu regalo de cumpleaños, para que sientas todo mi aprecio. DE CAMBIO DE PERSPECTIVA DE CONDICIÓN DE CAUSA Y EFECTO DE ÉNFASIS	1	

4.-En los siguientes enunciados, utiliza los conectores lógicos de la exposición del cuadro, según corresponda ciertamente - supongamos que - ya que - así como - por último Compramos las últimas mascarillas a 1 dólar, cada uno, _____ ,necesitamos cuidarnos mucho en este tiempo de pandemia. En este tiempo, _____, debemos aislarnos, para no contagiarnos del virus COVID-19, el que obedece, no padece. Tuvimos clases todo el año, compartimos unos con otros muchas horas de trabajo en común, _____,debemos concluir el año demostrando mucho trabajo. Ahorrar, siempre es muy útil y adecuado, _____, vienen tiempos más difíciles y no contamos con dinero para afrontar los gastos, el consejo más sano en todo tiempo es el ahorro.	1	
5.- En la siguiente sopa de letras encuentre 2 conectores lógicos de la exposición D e c o n d i c i ó n k t o s a k t o s a k l u n o m l u n o m l ñ l c p o ñ l c p o ñ o o l e r o o l e r o p p u l f p p u l f p m u s i d m u s i d m k o i g e k o i g e k j l ó r l j l ó r l j n k n o b n k n o b n	1	
EVALUACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA N°2 ORTOGRAFIA: USO DE LA V, B, H		
1.- Escriba la b o v, según pertenezca la regla ortográfica a) Las silabas con ____ que siguen inmediatamente después de la letra m. b) Las silabas inmediatamente se escribe con ____ después de las letras n, b y d.	1	
2.- Completa las siguientes palabras con b o v según corresponda __aca ___olcán ___erdad ___aso u___as	1	
3.- Pinta dos palabras mal escritas con el color de tu elección Brazo Tinievla Bibloteca Benir Submarino Cobre Vaca Devenir	1	

5.- Escribe la palabra correcta en cada oración Echo / Hecho • Lucas todavía no ha _____ los deberes. • Te _____ de menos. Tubo / Tuvo • Juan _____ que llamar a la policía. • Se ha roto el _____ de la chimenea.	1	
Observaciones: El instrumento expuesto señala específicamente lo que se desea saber, ya que contiene peguntas cerradas, que dan facilidad para contestar de acuerdo al tema presentado.		



Mg. Víctor Hugo Villena
EXPERTO- EVALUADOR
C.I. 1705219561

4.-Escribe V o F según corresponda, sobre la regla del uso de la H

a) Se escribe h al inicio de palabras que comienzan con diptongo, si la primera vocal es i o u. ( )
b) Cuando entre dos sílabas de una palabra, la primera termina con consonante y la segunda empieza en vocal, se escribe con h. ( )
c) La H siempre se coloca después de los diptongos *ua, ue y ui.* ( )
d) Se escriben con h todas aquellas palabras que empiezan por *ar.* ( )

1

5.- Selecciona con una X las palabras que se escriben con H

Orno		**Huevo**	
Hilo		**Hasamblea**	
Hamor		**Hada**	
Hueso		**Haraña**	

1

EVALUACION DE LENGUA Y LITERATURA N°3
PALABRAS HOMÓFONAS

1.-Selecciona la definición de las pablaras homófonas

a) Son aquellas que suenan igual pero su significado es igual
b) Son aquellas que suenan igual pero su significado es distinto
c) Son aquellas que no suenan igual pero su significado no es distinto

1

2.- Analiza la siguiente situación y ubica las palabras según corresponda

Raya/Ralla

Mi mamá _____ el queso para el espagueti.

La _____ que hiciste en tu cuaderno no es recta.

1

3.- Escribe dentro del paréntesis, las palabras que se encuentran en los cuadros, según corresponda.

raya | rasca | barco

(_____) Animal rumiante de Sudamérica.
(_____) Señal larga y estrecha.
(_____) Ninguno cosa.

1

4.- Relaciona el gráfico según su descripción

a) Botones: referidos a los trozos de madera, plástico o metal que sirven para abotonar camisas, pantalones, puños, etc.
b) Botones: un profesional encargado de hacer las labores de servicio o mozo en un hotel.
c) Sal: el famoso cloruro de sodio, que sirve como aderezo para las comidas
d) Sal: del verbo salir.






1

PONTIFICA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN
ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA GESTIÓN DIDÁCTICA DEL DOCENTE DE EDUCACIÓN BÁSICA EN ENTORNOS VIRTUALES
Maestrante: Luisa Natalia Brito Hidalgo

VALIDACIÓN DE LA ESTRATEGIA LÚDICA APLICADA A LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA

Juez 5: Ana López **Título académico:** Magister en Ciencias Naturales en Educación Primaria y Secundaria
Cargo: Docente y coordinador del área de Ciencias Naturales

Estimado evaluador marque con una X en la opción que considere de acuerdo a su experiencia profesional.

Cada ítem está valorado en 2 puntos

EVALUACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA N° 1 CONECTORES LÓGICOS DE LA EXPOSICIÓN		
ÍTEMS	**Positivo (1)**	**Negativo (0)**
1.- Seleccione 2 conectores lógicos de la exposición mediante un círculo a) De adición c) De amor b) De causa – efecto d) De condición	1	
2.-Contesta V o F en los siguientes enunciados a) El conector de énfasis se utilizan para capturar la atención sobre una idea y dar importancia ( ) b) Los conectores de causa y efecto son conectores discursivos o marcadores textuales ( ) c) Los conectores condicionales más utilizados son: por último, finalmente, en conclusión. ( ) d) Los conectores de perspectiva más utilizados son: porque, por lo tanto, puesto que, ya que. ( )	1	
3.- Relacione con líneas los ejemplos con el tipo de conector Nosotros comimos apresuradamente, porque, estuvimos con mucha hambre. Descansamos como nunca, ciertamente, trabajamos demasiado durante toda la semana. Desea comer este momento un rico pedazo de pizza, por otra parte, hace una hora me comí un rico desayuno, mejor no lo haré. Mañana, si, vienes te daré tu regalo de cumpleaños, para que sientas todo mi aprecio. DE CAMBIO DE PERSPECTIVA DE CONDICIÓN DE CAUSA Y EFECTO DE ENFASIS	1	

4.-En los siguientes enunciados, utiliza los conectores lógicos de la exposición del cuadro, según corresponda ciertamente - supongamos que - ya que - así como - por último Compramos las últimas mascarillas a 1 dólar, cada uno, _____ ,necesitamos cuidarnos mucho en este tiempo de pandemia. En este tiempo, _____, debemos aislarnos, para no contagiarnos del virus COVID-19, el que obedece, no padece. Tuvimos clases todo el año, compartimos unos con otros muchas horas de trabajo en común, _____ ,debemos concluir el año demostrando mucho trabajo. Ahorrar, siempre es muy útil y adecuado, _____, vienen tiempos más difíciles y no contamos con dinero para afrontar los gastos, el consejo más sano en todo tiempo es el ahorro.	1	
5.- En la siguiente sopa de letras encuentre 2 conectores lógicos de la exposición D e c o n d i c i ó n k t o s a k t o s a k l u n o m l u n o m l ñ l c p o ñ l c p o ñ o o l e r o o l e r o p p u l f p p u l f p m u s i d m u s i d m k o i g e k o i g e k j l ó r l j l ó r l j n k n o b n k n o b n	1	
EVALUACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA N°2 ORTOGRAFÍA: USO DE LA V, B, H		
1.- Escriba la b o v, según pertenezca la regla ortográfica a) Las silabas con ____ que siguen inmediatamente después de la letra m. b) Las silabas inmediatamente se escribe con ____ después de las letras n, b y d.	1	
2.- Completa las siguientes palabras con b o v según corresponda __aca ___olcán ___erdad ___aso u___as	1	
3.- Pinta dos palabras mal escritas con el color de tu elección Brazo | Tinievla | Bibloteca | Benir Submarino | Cobre | Vaca | Devenir		0

<table>
<tr><td>4.-Escribe V o F según corresponda, sobre la regla del uso de la H

a) Se escribe h al inicio de palabras que comienzan con diptongo, si la primera vocal es i o u. (F)
b) Cuando entre dos sílabas de una palabra, la primera termina con consonante y la segunda empieza en vocal, se escribe con h. ( )
c) La H siempre se coloca después de los diptongos ua, ue y ui. ( )
d) Se escriben con h todas aquellas palabras que empiezan por ar. (F)</td><td>1</td><td></td></tr>
<tr><td>5.- Selecciona con una X las palabras que se escriben con H

<table>
<tr><td>Orno</td><td></td><td>Huevo</td><td></td></tr>
<tr><td>Hilo</td><td></td><td>Hasamblea</td><td></td></tr>
<tr><td>Hamor</td><td></td><td>Hada</td><td></td></tr>
<tr><td>Hueso</td><td></td><td>Haraña</td><td></td></tr>
</table>
</td><td>1</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">EVALUACIÓN DE LENGUA Y LITERATURA N°3
PALABRAS HOMOFONAS</td></tr>
<tr><td>1.-Selecciona la definición de las pablaras homófonas

a) Son aquellas que suenan igual pero su significado es igual
b) Son aquellas que suenan igual pero su significado es distinto
c) Son aquellas que no suenan igual pero su significado no es distinto</td><td>1</td><td></td></tr>
<tr><td>2.- Analiza la siguiente situación y ubica las palabras según corresponda

Raya/Ralla

Mi mamá _____ el queso para el espagueti.

La _____ que hiciste en tu cuaderno no es recta.</td><td>1</td><td></td></tr>
<tr><td>3.- Escribe dentro del paréntesis, las palabras que se encuentran en los cuadros, según corresponda.

( ) Animal rumiante de Sudamérica.
( ) Señal larga y estrecha.
( ) Ninguna cosa.</td><td>1</td><td></td></tr>
<tr><td>4.- Relaciona el gráfico según su descripción

a) Botones: referidos a los trozos de madera, plástico o metal que sirven para abotonar camisas, pantalones, puños, etc.
b) Botones: un profesional encargado de hacer las labores de servicio o mozo en un hotel.
c) Sal: el famoso cloruro de sodio, que sirve como aderezo para las comidas
d) Sal: del verbo salir.
  </td><td>1</td><td></td></tr>
</table>

5.- Escribe la palabra correcta en cada oración Echo / Hecho • Lucas todavía no ha _____ los deberes. • Te _____ de menos. Tubo / Tuvo • Juan _____ que llamar a la policía. • Se ha roto el _____ de la chimenea.	1	
Observaciones: Para mi punto de vista está bien elaborado, pero en el ítem número 3 del segundo quimestre se debe cambiar por preguntas de selección múltiple		



Mg. Erika Vargas
EXPERTO- EVALUADOR
C.I. 1851333041

Anexo 12.- Aplicación de evaluaciones - pretest de Lengua y literatura a Quinto Año paralelo ¨B¨, grupo control.



Anexo 13.- Aplicación de evaluaciones – postest, de Lengua y literatura a Quinto Año paralelo ¨A¨, grupo experimental.

