



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE:**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN
EDUCATIVA**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO HERRAMIENTA DE LA EDUCACIÓN EN LÍNEA
Y SU INCIDENCIA EN EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA -
APRENDIZAJE EN LA ESCUELA FISCAL REPÚBLICA DE ISRAEL, GUAYAQUIL**

**TUTOR:
PHD. OSWALDO JOSÉ JIMÉNEZ BUSTILLO**

**AUTOR:
LIC. SONIA LOURDES RAMOS HERRERA**

MILAGRO, JULIO 2022

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor de Proyecto de Investigación, nombrado por el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación mención Tecnología e Innovación Educativa

CERTIFICO

Que he analizado el Proyecto de Investigación con el tema **ESTRATEGIAS LÚDICAS COMO HERRAMIENTA DE LA EDUCACIÓN EN LÍNEA Y SU INCIDENCIA EN EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LA ESCUELA FISCAL REPÚBLICA DE ISRAEL, GUAYAQUIL**, elaborado por el LIC. **SONIA LOURDES RAMOS HERRERA**, el mismo que reúne las condiciones y requisitos previos para ser defendido ante el tribunal examinador, para optar por el título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

Milagro, 16 de marzo de 2022



PhD. OSWALDO JOSÉ JIMÉNEZ BUSTILLO
C.I. N° 0962899902

Declaración de autoría de la investigación

El / la autor/a de esta investigación declara ante el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación, mención Tecnología e Innovación Educativa, de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado de mi propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título de una institución nacional o extranjera

Milagro, 22 de julio de 2022



Firmado electrónicamente por:
**SONIA LOURDES
RAMOS HERRERA**

SONIA LOURDES RAMOS HERRERA

C.I Nº 0914844022

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

El TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**, otorga al presente proyecto de investigación en las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACION	60.00
DEFENSA ORAL	39.67
PROMEDIO	99.67
EQUIVALENTE	Excelente



Firmado electrónicamente por:
**SANDRA MARICELA
CAMPUZANO
RODRIGUEZ**

**M.S.C CAMPUZANO RODRIGUEZ SANDRA MARICELA
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL**



Firmado electrónicamente por:
**OSWALDO JOSE
JIMENEZ
BUSTILLO**

**Phd. JIMENEZ BUSTILLO OSWALDO JOSE
VOCAL**



Firmado electrónicamente por:
**JEFFERSON ESTUARDO
MENDOZA CARRERA**

**Mgs MENDOZA CARRERA JEFFERSON ESTUARDO
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL**

Dedicatoria

Este trabajo se lo dedico primero a Dios por estar guiandome dia a dia en todo mi andar, en especial esta dedicado a mi angel del cielo mi hijo Victor que desde el principio de mi carrera estuvo conmigo acompañandome como siempre lo hizo ,a mi hijo Pedro por estr siempre a mi lado apoyandome a mi esposo por estar siempre pendiente en todo el proceso de mi superacion como profecional y como persona.

Agradecimiento

Agradezco primeramente a mi Dios por darme las fuerzas necesarias y así poder continuar con el termino de mi carrera, agradezco a mis hijos que son mi pilar fundamental y mi motivo de inspiración del para llegar al final de esta meta propuesta, a mi esposo por toda la paciencia y esfuerzo por todo su apoyo incondicional por todas esas palabras de aliento que me daba día a día para así poder lograr y cumplir mi meta deseada.

A cada uno de las personas que estuvieron en todo este proceso de esta etapa. Agradezco al PhD. Oswaldo Jiménez Bustillo por toda su ayuda incondicional, por todo ese apoyo que me brindo durante el tiempo de este proyecto.

Gracias a todos.

Cesión de derechos de autor

Sr. Dr.

Jorge Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Cuarto Nivel, cuyo tema fue: Estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea y su incidencia en el mejoramiento del proceso enseñanza - aprendizaje en la escuela fiscal república de Israel, Guayaquil y que corresponde al Vicerrectorado de Investigación y Posgrado.

Milagro, 22 de julio de 2022

SONIA LOURDES RAMOS HERRERA
C.I N° 0914844022

Tabla de contenido

Aceptación del tutor	ii
Declaración de autoría de la investigación	iii
Aprobación del tribunal	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Cesión de derechos de autor	vii
Lista de Tablas	ix
Lista de figuras	xii
Lista de anexos	xv
Resumen	xvi
ABSTRACT	xvii
Introducción	1
Capítulo I: El problema de la investigación	3
1.1 Planteamiento del problema	3
1.2 Delimitación del problema	4
1.3 Formulación del problema	5
1.4 Preguntas de investigación	5
1.5 Determinación del tema	5
1.6 Objetivo general	5
1.7 Objetivos específicos	6
1.8 Hipótesis	6
1.10 Declaración de las variables (operacionalización)	6
1.11 Justificación	7
1.12 Alcance y limitaciones	9
CAPÍTULO II: Marco teórico referencial	10
2.1 Antecedentes	10
2.2 Fundamentación teórica	13
CAPÍTULO III: Metodología	23
3.1 Tipo y diseño de investigación	23
3.2. Población y muestra	24
3.4. Propuesta de procesamiento estadístico de la información	27
CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados	30
4.1 Análisis de Descriptivo de los resultados	30
4.2 Análisis correlacional de los resultados	54
CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones	57
5.1 Conclusiones	57
5.2 Recomendaciones	58
Bibliografía	61
Anexos	63

Lista de Tablas

Tabla 2.

Ha recibido capacitación sobre métodos y recursos tecnológicos para desarrollar la actividad académica. 45

Tabla 3

Escoja la plataforma digital que empleó para facilitar sus clases virtuales con los estudiantes (Selecciona más de una opción). 46

Tabla 4

Herramientas tecnológicas que emplean los docentes en las sesiones virtuales con los estudiantes (seleccione más de una opción). 47

Tabla 5

Las (TICs) son todas aquellas herramientas y programas que tratan, administran, transmiten y comparten la información mediante soportes tecnológicos. 48

Tabla 6

En el inicio con la modalidad virtual, los estudiantes demostraban inseguridad en el trabajo académico por no tener conocimiento de cómo utilizar la tecnología 49

Tabla 7

Existían dificultades de ingreso y desarrollo de las actividades educativas de forma virtual por los estudiantes por no poseer habilidades en el manejo de la tecnología. 50

Tabla 8

El uso de herramientas y recursos tecnológicos lúdicos en el ámbito educativo despiertan el interés y la motivación de los estudiantes en las sesiones virtuales. 51

Tabla 9

Las estrategias lúdicas tecnológicas promueven la participación activa de los estudiantes en el proceso enseñanza - aprendizaje. 52

Tabla 10

Consideras que la implementación de las herramientas tecnológicas lúdicas favorece el trabajo cooperativo y colaborativo entre los estudiantes 53

Tabla 11

54

Herramientas como Quizziz, Ward Woll, Educplay, videos, entre otros despertaban la atención y concentración de los estudiantes en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Tabla 12

En el proceso enseñanza – aprendizaje de la modalidad virtual, las habilidades y destrezas tecnológicas propician el desarrollo del pensamiento en el estudiante. 55

Tabla 13

El proceso enseñanza -aprendizaje a través del uso de las herramientas y recursos tecnológicos favorecía el desarrollo de la capacidad crítica – reflexiva de los estudiantes 56

Tabla 14

El uso de las técnicas y recursos digitales en el proceso enseñanza – aprendizaje contribuyen significativamente a la construcción de nuevos conocimientos. 57

Tabla 15

La implementación de las herramientas tecnológicas impacta de manera positiva en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes. 58

Tabla 16

El proceso de enseñanza- aprendizaje asistido por las herramientas tecnológicas ha favorecido la adquisición de las competencias para la vida en los estudiantes. 59

Tabla 17

Las herramientas y recursos tecnológicos estimulan los conocimientos previos de los estudiantes en el proceso enseñanza- aprendizaje. 60

Tabla 18

Los conocimientos adquiridos por los estudiantes a través de las herramientas y recursos tecnológicos lúdicos han favorecido el aprendizaje significativo. 61

Tabla 19

El uso de las herramientas y recursos digitales lúdicos han favorecido la evaluación de los estudiantes en sus tres momentos (diagnóstica, formativa y sumativa). 62

Tabla 20

63

El uso de las herramientas y recursos digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje influyó en los estudiantes las adquisición, habilidades y destrezas hacia el manejo de la tecnología.

Tabla 21

Los ambientes de aprendizaje son importantes para facilitar el proceso instruccional a través del desarrollo de las actividades académicas. 64

Tabla 22

En las sesiones virtuales, favorecías el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes empleando recursos y estrategias lúdicas digitales en el inicio, desarrollo y cierre de las clases sincrónicas 65

Tabla 23

La evaluación de proceso enseñanza – aprendizaje a través de las estrategias y recursos lúdicos digitales ha favorecido el desempeño académico de los estudiantes. 66

Tabla 24

Los ambientes de aprendizaje tecnológicos en el proceso de enseñanza- aprendizaje virtual ha favorecido el logro de los objetivos propuestos a través de la adquisición de las competencias para la vida. 67

Tabla 25

Las herramientas y recursos lúdicos digitales se deben tomar en cuenta en el regreso a la presencialidad para aprovechar las habilidades y destrezas tecnológicas de los estudiantes. 68

Lista de figuras

Figura 2.

Ha recibido capacitación sobre métodos y recursos tecnológicos para desarrollar la actividad académica. 45

Figura 3

Escoja la plataforma digital que empleó para facilitar sus clases virtuales con los estudiantes (Selecciona más de una opción). 46

Figura 4

Herramientas tecnológicas que emplean los docentes en las sesiones virtuales con los estudiantes (seleccione más de una opción). 47

Figura 5

Las (TICs) son todas aquellas herramientas y programas que tratan, administran, transmiten y comparten la información mediante soportes tecnológicos. 48

Figura 6

En el inicio con la modalidad virtual, los estudiantes demostraban inseguridad en el trabajo académico por no tener conocimiento de cómo utilizar la tecnología 49

Figura 7

Existían dificultades de ingreso y desarrollo de las actividades educativas de forma virtual por los estudiantes por no poseer habilidades en el manejo de la tecnología. 50

Figura 8

El uso de herramientas y recursos tecnológicos lúdicos en el ámbito educativo despiertan el interés y la motivación de los estudiantes en las sesiones virtuales. 51

Figura 9

Las estrategias lúdicas tecnológicas promueven la participación activa de los estudiantes en el proceso enseñanza - aprendizaje. 52

Figura 10

Consideras que la implementación de las herramientas tecnológicas lúdicas favorece el trabajo cooperativo y colaborativo entre los estudiantes 53

Figura 11

54

Herramientas como quizziz, Ward Woll, educaplay, videos, entre otros despertaban la atención y concentración de los estudiantes en el proceso de enseñanza- aprendizaje

Figura 12

En el proceso enseñanza – aprendizaje de la modalidad virtual, las habilidades y destrezas tecnológicas propician el desarrollo del pensamiento en el estudiante. 55

Figura 13

El proceso enseñanza -aprendizaje a través del uso de las herramientas y recursos tecnológicos favorecía el desarrollo de la capacidad crítica – reflexiva de los estudiantes 56

Figura 14

El uso de las técnicas y recursos digitales en el proceso enseñanza – aprendizaje contribuyen significativamente a la construcción de nuevos conocimientos. 57

Figura 15

La implementación de las herramientas tecnológicas impacta de manera positiva en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes. 58

Figura 16

El proceso de enseñanza- aprendizaje asistido por las herramientas tecnológicas ha favorecido la adquisición de las competencias para la vida en los estudiantes. 59

Figura 17

Las herramientas y recursos tecnológicos estimulan los conocimientos previos de los estudiantes en el proceso enseñanza- aprendizaje. 60

Figura 18

Los conocimientos adquiridos por los estudiantes a través de las herramientas y recursos tecnológicos lúdicos han favorecido el aprendizaje significativo. 61

Figura 19

El uso de las herramientas y recursos digitales lúdicos han favorecido la evaluación de los estudiantes en sus tres momentos (diagnóstica, formativa y sumativa). 62

Figura 20

El uso de las herramientas y recursos digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje influyó en los estudiantes las adquisición, habilidades y destrezas hacia el manejo de la tecnología.

Figura 21

Los ambientes de aprendizaje son importantes para facilitar el proceso instruccional a través del desarrollo de las actividades académicas. 64

Figura 22

En las sesiones virtuales, favorecías el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes empleando recursos y estrategias lúdicas digitales en el inicio, desarrollo y cierre de las clases sincrónicas 65

Figura 23

La evaluación de proceso enseñanza – aprendizaje a través de las estrategias y recursos lúdicos digitales ha favorecido el desempeño académico de los estudiantes. 66

Figura 24

Los ambientes de aprendizaje tecnológicos en el proceso de enseñanza- aprendizaje virtual ha favorecido el logro de los objetivos propuestos a través de la adquisición de las competencias para la vida. 67

Figura 25

Las herramientas y recursos lúdicos digitales se deben tomar en cuenta en el regreso a la presencialidad para aprovechar las habilidades y destrezas tecnológicas de los estudiantes. 69

Lista de anexos

Anexo 1

Validación experto 1 77

Anexo 2

Validación experto 2 82

Anexo 3

Validación experto 3 87

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar las estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea y su incidencia en el mejoramiento del proceso enseñanza - aprendizaje en la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil. La investigación se enmarcó desde el punto de vista metodológico en un estudio descriptivo, diseño no experimental y nivel transversal – correlacional. La población estuvo compuesta por 23 docentes y la muestra fue censal. La técnica planteada para recolectar la información fue la encuesta la que se aplicó a través del instrumento cuestionario enmarcado en las variables estrategias lúdicas y proceso enseñanza – aprendizaje. Los instrumentos fueron validados por a juicio por expertos especialistas con un perfil profesional sobre el tema tratado. Así mismo se efectuó un estudio piloto para dar consistencia a los ítems de los instrumentos a través del estadístico coeficiente Alfa de Cronbach. Los resultados fueron organizados en tablas de frecuencia, porcentaje y figuras circulares a los que se les aplicó un análisis interpretativo empleando la estadística descriptiva e inferencial. La investigación demostró que las estrategias lúdicas en línea contribuyen al desarrollo del proceso instruccional despertando el interés, atención y permitiendo que los estudiantes tomen parte activa en el proceso enseñanza- aprendizaje y que los docentes asuman su nuevo rol como guía y facilitador de herramientas y recursos lúdicos dirigidas para cada una de las actividades a trabajar con los estudiantes.

Palabras claves: Estrategias lúdicas, herramientas en línea, enseñanza - aprendizaje.

ABSTRACT

The present research aimed to determine playful strategies as a tool of online education and their impact on the improvement of the teaching-learning process at the Republic of Israel Fiscal School, Guayaquil. The research was framed from the methodological point of view in a descriptive study, non-experimental design and cross-sectional – correlational level. The population was composed of 23 teachers and the sample was census. The technique proposed to collect the information was the survey which was applied through the questionnaire instrument framed in the variables playful strategies and teaching-learning process. The instruments were validated by expert specialists with a professional profile on the subject matter. Likewise, a pilot study was carried out to give consistency to the items of the instruments through the Cronbach's Alpha coefficient statistic. The results were organized in tables of frequency, percentage and circular figures to which an interpretative analysis was applied using descriptive and inferential statistics. The research showed that online playful strategies contribute to the development of the instructional process by arousing interest, attention and allowing students to take an active part in the teaching-learning process and that teachers assume their new role as a guide and facilitator of tools and playful resources directed to each of the activities to be worked with students.

Keywords: Playful strategies, online tools, teaching-learning.

Introducción

En la actualidad la educación en el país ha ido evolucionando paso a paso con la implementación de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso instruccional convirtiéndose en un apoyo al docente al utilizar las estrategias lúdicas tecnológicas como una herramienta estratégica, introduciendo a los niños al alcance de la enseñanza- aprendizaje de manera atractiva y natural donde desarrollan sus habilidades y destrezas tecnológicas.

Dada esta realidad se propone la lúdica como una estrategia fundamental para ayudar en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que la voluntad de ellos hacia la adquisición de sus nuevos conocimientos depende de gran medida de sus necesidades e intereses por lo tanto los docentes juegan un papel primordial al requerirse que sus metodologías estén encaminadas a despertar el goce y disfrute de los estudiantes por aprender.

Actualmente se hace necesario la utilización de las tecnologías, estas son herramientas de un aspecto de gran importancia ya que la sociedad actualmente está inmersa en el mundo tecnológico de la información y la comunicación.

La importancia que representa esta investigación tanto en el aspecto local como también nacional es que el uso de las estrategias lúdicas en línea aplicadas de manera correcta dentro del área educativa, ayuda a la motivación en los estudiantes para el desarrollo de sus habilidades y destrezas en la enseñanza – aprendizaje. El currículo Nacional menciona que las Tecnologías de la Información y Comunicación es un complemento dentro de la educación para mejorar el aprendizaje en esta nueva era digital a nivel de nuestro país, la sociedad de hoy requiere sujetos capacitados con experiencias tecnológicas y valores, debido a que la tecnología va avanzando a pasos agigantados, por lo tanto esto requiere que los estudiantes adquieran la

capacidad de pensar de manera crítica, reflexiva, analítica, innovadora respecto a las tecnologías actuales.

Es por ello que, la presente investigación tiene como objetivo determinar las estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea y su incidencia en el mejoramiento del proceso enseñanza - aprendizaje en la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil. El informe producto del estudio está organizado de la siguiente manera a saber:

Capítulo I. El problema de la investigación, el cual comprende las siguientes partes: Planteamiento del problema, delimitación del problema, formulación del problema, preguntas de investigación, determinación del tema, objetivo general y objetivos específicos, hipótesis, declaración de las variables, justificación y alcance y limitaciones.

Capítulo II. Marco teórico referencial, comprendido por los antecedentes de la investigación y contenido teórico que fundamenta la investigación.

Capítulo III. Metodología. Compre los elementos de tipo y diseño de investigación, población y muestra, características de la población, delimitación de la población, tipo de muestra, tamaño de la muestra, proceso de selección de la muestra, métodos y las técnicas y propuesta de procesamiento estadístico de la información.

Capítulo IV. Análisis e interpretación de resultados compuesto por análisis de descriptivo de los resultados y análisis correlacional de los resultados

Capítulo V. Conclusiones y Recomendaciones el cual comprende las conclusiones y las recomendaciones.

Finalmente la bibliografía y los anexos.

Capítulo I: El problema de la investigación

1.1 Planteamiento del problema

La era de la tecnología en los momentos actuales ha servido de apoyo en todos los ámbitos de la sociedad durante la pandemia a través de la diversidad de recursos y modelos digitales que favorecen la actividad productiva y educativa de un país. En el ámbito educativo las TIC permitieron el desarrollo de las actividades académicas de forma virtual como una forma de dar respuesta a situación de emergencia sanitaria que vive la sociedad actual. Las TIC ofrece una gama de herramientas tecnológicas que forman parte en el ámbito educativo y una de ellas son las actividades utilizando las estrategias lúdicas, las mismas que son dirigidas y aplicadas por los docentes para la enseñanza aprendizaje en los niños y niñas.

A partir del año 2020 se detectó un problema con los estudiantes de la Escuela Fiscal República de Israel ubicada en la ciudad de Guayaquil donde se pudo evidenciar en los estudiantes el poco conocimiento e interés a través de las clases virtuales donde se presentaban las debilidades en el uso de las herramientas en línea desfavoreciendo la enseñanza aprendizaje en el proceso educativo se pudo evidenciar de que algunos estudiantes presentaban problemas para interactuar en cada conectividad y al enviar sus actividades donde no estaban asimilando los conocimientos de manera eficaz, dado que las clases eran pocas interesantes y aburridas donde se pudo comprobar que la metodología aplicada por los docentes era muy tradicional ya que no le tomaban mucha importancia a las estrategias lúdicas (BENÍTEZ, 2018).

La Constitución de la República del Ecuador establece que la educación es un derecho para todos a lo largo de su vida por lo tanto es necesario

establecer y que la labor del docente vaya en la necesidad de los estudiante incluyendo herramientas en línea. De acuerdo a la problemática se hace necesario implementar una serie de estrategias lúdicas donde despierte el interés de los educandos para así facilitar la adquisición de los conocimientos en todas las áreas para el mejoramiento en la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas.

En este sentido se plantea utilizar y buscar herramientas lúdicas en línea las cuales brindan un sin números de juegos interactivos para que la enseñanza aprendizaje sea más interactivo y dinámica, para complementar el proceso en los estudiantes enriqueciendo la formación en las prácticas pedagógicas y utilizando las herramientas tecnológicas en línea. Estas estrategias lúdicas en línea son a su vez de enseñanza y aprendizaje, las enseñanzas son utilizadas por los docentes para crear y desarrollar aprendizajes significativos en los alumnos, y los aprendizajes son usados por los estudiantes para prender a prender par un mejor desenvolvimiento escolar y que le ayudara para su diario vivir en toda su vida (Rosales Tzoc, 2020).

Por este motivo es necesario el conocimiento y uso de las estrategias lúdicas en línea por parte de los docentes ya que estas les ayudaran a las orientaciones pedagógicas con la finalidad de que puedan planificar y organizar las actividades para aplicarlas eficientemente para que lleven a los estudiantes a desarrollar aptitudes motivadoras para su enseñanza aprendizaje.

1.2 Delimitación del problema

Área de investigación: educación, pedagogía.

Línea de investigación: Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad

Cobertura del proyecto: docentes de educación básica.

Campo de interés: docentes, rectoría, estudiantes y padres de familia.

Entidad responsable: Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.

Ubicación geoespacial: Guayaquil, Guayas, Ecuador.

1.3 Formulación del problema

¿Cuál es la incidencia de las estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea en el mejoramiento del proceso enseñanza - aprendizaje en la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil?

1.4 Preguntas de investigación

¿Cuáles son las estrategias lúdicas digitales utilizadas por los docentes en el proceso enseñanza - aprendizaje?

¿Cuáles son las técnicas, métodos y recursos tecnológicos empleados por los docentes para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje?

¿Cuál es la relación entre las estrategias lúdicas digitales y su incidencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

1.5 Determinación del tema

Estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea y su incidencia en el mejoramiento del proceso enseñanza - aprendizaje en la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.

1.6 Objetivo general

Determinar las estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea y su incidencia en el mejoramiento del proceso enseñanza - aprendizaje en la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.

1.7 Objetivos específicos

- Indagar las estrategias lúdicas digitales utilizadas por los docentes en el proceso enseñanza - aprendizaje.
- Diagnosticar las técnicas, métodos y recursos tecnológicos empleados por los docentes para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Establecer la relación entre las estrategias lúdicas digitales y su influencia en el mejoramiento en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

1.8 Hipótesis

1.8.1. Hipótesis general

HG₁: Uso de las estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea incide en el mejoramiento del proceso enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.

HG₀: Uso de las estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea no incide en el mejoramiento del proceso enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.

1.10 Declaración de las variables (operacionalización)

Tabla 1

Operacionalización de las variables

Variables	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Unidad de análisis	Técnicas e instrumentos
VARIABLE INDEPENDIENTE Estrategias lúdicas digitales	Las estrategias lúdicas digitales son aquellas tecnologías usadas como materiales, medios, etc., que en relación con el internet se vuelven útiles para el proceso educativo de los escolares. Son las principales aliadas de cualquier sistema educativo para reducir la	Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conocimiento sobre las tics. ✓ Tipo de estrategias lúdicas ✓ Aplicación en el aula 	Docentes	Encuesta: Cuestionario.
		Participativa	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Motivación ✓ Saberes previos ✓ Participación en los procesos de enseñanza y aprendizaje 		

		brecha digital que pueda estar afectando al país (Vílchez, 2019).	Interacción	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajo grupal ✓ Atención y concentración 		
VARIABLE DEPENDIENTE	Proceso enseñanza - aprendizaje	Permite favorecer la formación integral de la personalidad del estudiante, constituyendo una vía principal para la obtención de conocimientos, patrones de conducta, valores, procedimientos y estrategias de aprendizaje. (Alvarado Abreu et al., 2018)	Pensamiento crítico y reflexivo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ habilidades y destrezas. ✓ Reflexión propia. ✓ Competencias para la vida 	Docentes	Encuesta: Cuestionario
			Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprendizaje significativo. ✓ Destrezas tecnológicas 		
			Rendimiento académico.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ambientes de aprendizaje ✓ Resultados obtenidos. 		

1.11 Justificación

La sociedad a nivel mundial ha sufrido cambios y transformaciones sustanciales desde el punto de vista social, económico, político y educativo a consecuencia de la pandemia. La educación tuvo que ajustarse a la realidad social imperante donde la tecnología de la información y comunicación (TIC) pasó a ocupar una posición importante en la vida de los seres humanos dejando a un lado la presencialidad en el aula de clase para convertirse en ambientes de aprendizaje virtuales.

Es por ello que, las tecnologías de la información y comunicación a través del conjunto de herramientas, recursos, métodos, entre otros, han servido de aliado a los docentes para desarrollar las actividades académicas de una forma divertida y amena, y que logren captar la atención y concentración de los estudiantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Con base a lo antes expresado, la presente investigación tiene como propósito fundamental determinar las estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea y

su incidencia en el mejoramiento del proceso enseñanza - aprendizaje en la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.

La siguiente investigación permitirá conocer las diferentes estrategias lúdicas como herramientas para ser aplicadas dentro del contexto educativo y de esta manera poder mejorar el desempeño escolar para dar un mejor resultado en el aprendizaje, los beneficios que proporcione este trabajo de investigación ayudará a proponer alternativas a nivel tecnológico aplicadas pedagógicamente por los docentes en todas las áreas y aulas de la institución educativa.

Es importante mencionar que en el internet se encuentran un sin números de herramientas lúdicas digitales que se pueden emplear en el proceso instruccional, esto origina un mayor impacto, ya que sirve como iniciativa para ser utilizadas por todos los docentes en la cual se esperara resultados favorables para un mejor rendimiento escolar. Cabe resaltar que, las estrategias lúdicas digitales sirven como metodologías activas propiciando que el docente tome en cuenta las necesidades de participación del estudiante fomentando la dinámica lúdica dentro de sus actividades escolares, mejorando las capacidades y potencialidades en los estudiantes.

Esta investigación será aplicada a todos los docentes de la institución educativa, quienes son los beneficiados directos ya que les permitirá la incorporación de las estrategias lúdicas digitales en la praxis pedagógica fortaleciendo las habilidades y destrezas tecnológicas así también como sus experiencias acerca del manejo y su utilización de las actividades, aplicando las estrategias lúdicas. Es por ello que, la significancia del uso en las actividades académicas enmarcadas en las estrategias lúdicas en línea favorecerá el rendimiento escolar de los estudiantes, propiciando el trabajo cooperativo y

colaborativo por medio de un ambiente de aprendizaje llamativo, ameno y divertido ya que el uso de la tecnología y el internet estimulan en el estudiante la capacidad de conocer y reflexionar sobre el conocimiento. Las estrategias lúdicas son herramientas que contribuyen al desarrollo y formación dentro del ámbito educativo donde todos los docentes deben utilizar dentro de las actividades para la secuencia didáctica de sus estudiantes

1.12 Alcance y limitaciones

La investigación está direccionada analizar las estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea y su incidencia en el mejoramiento del proceso enseñanza - aprendizaje en la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil. La misma involucra a la comunidad educativa de los niveles de educación inicial, básica elemental y media. Desde el punto de vista del conocimiento, permitirá solamente conocer el nivel de incidencia de las estrategias lúdicas y el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje. Durante el desarrollo de la investigación no se presentó limitaciones, las posibles dificultades fueron atendidas a tiempo lo que permitió culminar en el tiempo previsto el trabajo de investigación.

CAPÍTULO II: Marco teórico referencial

2.1 Antecedentes

En el contexto del conocimiento existen diversos estudios que guardan relación directa con la presente investigación, es por ello que se toman en cuenta las variables de la investigación para su fundamentación.

Guillen Prieto y Pérez Diazgranados (2021) desarrollaron un estudio investigativo en Colombia cuyo título fue: Fortalecimiento de la Formación en Competencias Ciudadanas en los niños del Parche Grado 5° del Colegio Instituto Técnico Internacional IED [Bogotá D.C.], mediante la aplicación digital RED Fénix cuyo objetivo general propuesto está orientado en fortalecer la formación en competencias ciudadanas en los niños del Parche Grado 5° del Colegio Instituto Técnico Internacional IED (CITI IE) por medio de la aplicación digital RED Fénix estrategia lúdica digital.

La investigación se insertó en la epistemología pos positivista enmarcado en la investigación cualitativa con un método de estudio de caso. La población y muestra fue de 32 estudiantes de 5º grado de educación básica de la institución objeto de estudio. La información fue recolectada a través de la técnica de observación y de instrumento el diario de campo. Los autores llegaron a la conclusión de que, el mejoramiento continuo proyectado en planes mediante la aplicación RED Fénix, permitió alcanzar el re significación de la práctica pedagógica divergente (presencial) en complementariedad con las prácticas educativas abiertas-virtuales (emergentes). Es de resaltar que, la evaluación de recursos educativos digitales y de cursos en línea, se presenta como una alternativa para aproximarse a la selección de los recursos educativos apropiados para el diseño de actividades de enseñanza - aprendizaje en la institución educativa antes mencionada.

Por otra parte, Pineda (2021) realizó una investigación cuyo título fue: el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la lúdica y las tic como herramienta pedagógica en los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, en la institución educativa “24 de mayo” de Cereté, córdoba, Colombia, el cual tuvo como objetivo fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje desde la lúdica y las tic como herramienta pedagógica en los estudiantes del tercer grado de básica.

El estudio se enmarcó desde el enfoque cualitativo sustentado en el método de la investigación- acción. La población estuvo conformada por los veintiochos niños y niñas de grado tercero de la Institución Educativa “24 de mayo” del Municipio de Cereté-Córdoba. Las técnicas aplicadas en la búsqueda de información fueron la observación, la entrevista y talleres y como instrumento diario de campo, guion de entrevistas y reporte de los talleres. El autor concluye que se logró una transformación de la praxis pedagógica por medio de un mejoramiento del rendimiento académico de los procesos de enseñanza - aprendizaje fomentándose la motivación y el interés por aprender desde la lectura y escritura, lo que estimuló los diferentes procesos mentales, el pensamiento crítico mediante las diferentes interpretaciones de conceptos, argumentación y criterios, así como, se construyeron proposiciones puntuales.

Así mismo, Sandoval García (2018) desarrolló un estudio investigativo titulado: entornos virtuales de aprendizaje lúdico para el fortalecimiento de la dimensión socioafectiva de los estudiantes de primaria, cuyo objetivo principal fue buscar o diseñar un entorno virtual de aprendizaje para el fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva de los estudiantes de básica, y diagnosticar las relaciones socio-afectiva de los estudiantes, siendo cada uno de los espacios de formación apoyados en las tic donde se plantea una nueva manera de establecer en encuentro educativo

entre los actores del proceso. La investigación se insertó en un enfoque mixto, con un tipo descriptivo – explicativo y un diseño de investigación – acción. La técnica de recolección de datos fue la encuesta con la modalidad de cuestionario y la observación a través del diario de campo. El autor concluye que los entornos virtuales permiten generar materiales educativos lúdicos ayudando a proporcionar a los docentes diferentes tipos de actividades del proceso de aprovechamiento de las TIC por parte de los docentes, con el fin de garantizar un mayor impacto del proceso de mediación generado a través de las tecnologías en lo que se refiere a las nuevas formas de hacer y de pensar desde la práctica ejercida por estos y la inserción de estos recursos en el aula; así como las relaciones existentes entre docente-estudiante y estudiante-estudiante.

En este orden, la investigación realizada por Cordero Villalta (2021) titulada: Estrategia lúdica en entornos virtuales para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los tipos de ecosistemas naturales en el Ecuador, para los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa del Milenio “Francisco Febres Cordero”, cuyo objetivo es proponer una estrategia lúdica mediante el uso de herramientas virtuales que contribuyan a fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje de los tipos de ecosistema de las CC.NN del Ecuador.

El estudio se enmarcó en el enfoque cualitativo y el paradigma socio- afectivo. Se empleó diversas técnicas e instrumentos de investigación, la observación participante, diarios de campo y encuestas, permitieron la recolección de información pertinente para el desarrollo del tema. El autor llega a la conclusión que se diseñó una estrategia lúdica basada en un sistema de actividades para el fortalecimiento del aprendizaje los tipos de ecosistemas naturales del Ecuador, del bloque curricular 1 del área de Ciencias Naturales, tomando en cuenta los objetivos, las destrezas con

criterio de desempeño, metodología, recursos, desarrollo de la actividad, esto con el fin que de que el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje.

Benavides Franco (2021) elaboró un estudio investigativo denominado: Plataforma educativa MS TEAMS y su impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje en el bachillerato de la U.E. Abdón Calderón Muñoz del cantón Milagro, cuyo objetivo fue analizar el impacto de la plataforma educativa Ms. Teams en el proceso de enseñanza aprendizaje en el bachillerato de la U.E. Abdón Calderón Muñoz. El estudio se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, descriptivo y no experimental. La técnica empleada para la recolección de la información fue la encuesta con la modalidad de cuestionario.

El autor concluye que es importante generar capacitaciones a los docentes de las diferentes herramientas digitales, específicamente Ms Teams, para que pueden utilizar dentro de su aula clase, de forma que se pueda impulsar el desempeño académico en la praxis pedagógica y mejorar el manejo que poseen ellos en torno a las plataformas y aplicaciones digitales que pueden incluirse en su hora clase.

Las investigaciones antes consultadas le dan sustentabilidad al presente estudio, en virtud de la importancia de incorporar las diversas herramientas y estrategias lúdicas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje como parte de brindar una educación de calidad en la modalidad virtual y desarrollar en los estudiantes nuevos conocimientos y competencias tecnológicas para la vida.

2.2 Fundamentación teórica

2.2.1 TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN:

La tecnología tiene una inmensa aplicación dentro del campo educativo. Desde hace mucho tiempo atrás las TIC se han abierto camino en las aulas de clases favoreciendo de esta forma el proceso de enseñanza y aprendizaje y generando

nuevas herramientas digitales que favorezcan a todos los estudiantes del sistema educativo, para la adquisición y apropiación de los nuevos conocimientos. En este sentido, Las TIC han cambiado muchos aspectos en el ámbito educativo en todos los procesos de la enseñanza aprendizaje (Romaní, 2011).

Desde el punto de vista de la educación, las TIC elevan la calidad en el proceso educativo permitiendo la interacción y la colaboración lúdica entre los estudiantes para construcción colectiva del conocimiento en el proceso de la enseñanza aprendizaje, por lo tanto, las TIC contribuyen al mejoramiento de la calidad educativa proporcionando información y herramientas para su proceso educativo. Vale la pena señalar que cada estudiante es único con características individuales que lo diferencian de los demás y con una capacidad cognitiva que le permite acomodar y asimilar la información por medio de la interacción social. Por ello, la era digital en la educación se ajusta a la realidad circundante de la sociedad motivado a que emplaza a estudiantes y docentes a desarrollar un proceso instruccional diferente que ha obligado a ambos actores a la adquisición de habilidades y destrezas tecnológicas indispensables para una educación virtual efectiva.

2.2.2 RECURSOS TECNOLÓGICOS

Los entornos de aprendizaje virtuales representan uno de los adelantos de la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación en los espacios académicos, los cuales ha dejado de lado a los recursos de aprendizaje tradicionales como las pizarras acrílicas, cuadernos, los lapiceros, entre otros, para dar paso a un mundo de recursos tecnológicos como laptops, Tablet, pizarras interactivas, internet, teléfonos inteligentes, todas estas nuevas herramientas tecnológicas consideradas como un conjunto de conocimientos que implicar una mayor cantidad de información

que sirven como guía en el proceso de enseñanza aprendizaje (Trejo- González, 2019).

El autor precitado ante el impacto didáctico de la integración de las TIC señala la relevancia que cada institución cuente con los medios digitales para la incorporación como herramienta metodológica en los ambientes de aprendizaje virtuales para estar a par de los adelantos tecnológicos de la realidad social educativa. Estos tipos de herramientas tecnológicas representan un requerimiento de ámbito social que le permitan a los seres humanos poder desarrollar competencias tecnológicas e insertarse en el mundo laboral y académico desde cualquier parte del mundo. (Trejo- González, 2019).

En síntesis, se puede señalar que los recursos tecnológicos también facilitan la adquisición de los objetivos trazados por los docentes facilitando la labor de cada uno de ellos durante el proceso de enseñanza aprendizaje con los estudiantes. Trejo- González (2019) considera que “as plataformas educativas virtuales son sitios en la Web que permiten a los docentes tener un espacio de internet donde puedan colocar los materiales del curso como foros, wikis, recibir tareas, desarrollar test, chats etc., facilitando el proceso instruccional en los estudiantes” (pág. 99).

2.2.3 ESTRATEGIAS LÚDICAS DIGITALES

La sociedad en la actualidad se encuentra inmersa en la era digital donde las tecnologías de la información y comunicación favorecen el intercambio comunicacional, el desarrollo, crecimiento, aprendizaje, entre otros, el cual está avanzando a pasos agigantados en lo que es la ciencia y la información facilitando la metodología y las estrategias para el desarrollo personal, educativo en varias personas.

(Rubicela, 2018) define las estrategias lúdicas como:

Los procedimientos por lo que organizan secuencialmente las acciones a fines de conseguir las metas deseadas, siendo estas estrategias lúdicas un eje articulador y fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, en un mundo donde las nuevas tecnologías están inmersas en todos los procesos de la educación actual, ayudando a mejorar las habilidades y experiencias en los educandos (pág. 117).

Estas herramientas son utilizadas por los docentes para reforzar los aprendizajes conocimientos y competencias de los alumnos tanto dentro como fuera del aula y de gran importancia en el proceso enseñanza - aprendizaje. Por lo tanto, se puede considera que el método de enseñanza lúdica dentro del ámbito educativo es un método de enseñanza aprendizaje muy eficaz donde se va desarrollando en todas las etapas de los estudiantes captando la atención a través del entretenimiento.

En la actualidad hablar de herramientas tecnológicas lúdicas ya no es nada nuevo dentro del contexto educativo, debido a que estos recursos facilitan las actividades en línea, entre los más utilizados, de acuerdo con Serrano-Camposano & Bolívar-Chávez (2021) estan los siguientes:

1. **Educaplay:** Es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades, multimedia y juegos de tipo educativo en diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictado entre otras”.
2. **Geanially:** Es una plataforma online con fácil acceso sede cualquier dispositivo y lugar. Existen muchas plantillas y recursos creados especialmente en la

comunidad educativa, es muy intuitiva muy fácil de crear contenidos digitales interactivos, fácil y rápida de uso individual o en equipo .

3. **Padlet:** Es una herramienta online que permite crear murales colaborativos, lo que resulta muy útil en el ámbito educativo: los docentes pueden compartir diferentes estrategias didácticas con sus compañeros y estudiantes para la elaboración de cualquier proyecto .
4. **Mentimeter:** Es una herramienta web que sirve para hacer preguntas, encuestas, juegos, esta aplicación permite lanzar diferentes formatos de participación para los estudiantes, el cual le permite que jueguen e interactúen con esta herramienta y a la vez aprenderán viendo y haciendo .
5. **Edpuzzle:** Es una herramienta muy interesante que permitirá modificar y personalizar contenidos de multimedia al gusto de cada docente, para que estos puedan usarlo con sus estudiantes, es utilizada para convertir cualquier video en clase interactiva también se puede cortar el video, añadir una pista para audio y explicarlo también incluir test de preguntas abiertas. Permite conocer la retención de contenidos en tiempo real .
6. **Kahoot:** Es una página web de acceso libre y gratuito, que permite al profesorado o a cualquier persona diseñar y planteados cuestionarios, de forma que los estudiantes puedan interactuar desde sus dispositivos y contestar a las preguntas planteadas .
7. **Quizziz:** Es una web que permite crear cuestionarios online que nuestros alumnos puedan responder de tres maneras distintas. En un juego directo, como tarea y los resultados le llegan al maestro de manera individual

2.2.4 PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

El proceso de enseñanza - aprendizaje es un procedimiento que hace posible la evolución continua en el ámbito educativo, originando interacciones entre los estudiantes basados en los conocimientos, el rol fundamental del docente en la praxis pedagógica es significativo ya que tiene la responsabilidad de desarrollar acciones de orientadas a un proceso instruccional efectivo empleando estrategias, técnicas y recursos cónsonos con la realidad educativa (Mazzarella, 2012).

Vygotsky (1979), señala que la escuela es el ambiente de aprendizaje por excelencia donde confluye los conocimientos previos adquiridos por los estudiantes en su entorno social y que a través de aprendizaje compartido o social se genera un conocimiento nuevo por medio de la interrelaciones entre su congéneres. Con relación a lo antes señalado, el autor señala que existen dos niveles evolutivos del aprendizaje: el primero denominado real o de desarrollo, orientado a la capacidad cognitiva de los procesos mentales que implica la ejecución de las actividades que los niños pueden realizar de forma independiente. Por otro lado, están el nivel potencial orientado a la posibilidad de contar con otros para la solución de problemas que por sí solo no logran realizarlos.

Con base a lo señalado por el autor, mantiene que los niños son sujetos activos para hacer las cosas de manera activa pero siempre y cuando se encuentre en relación con más personas ya que el aprendizaje no se lo percibe individualmente, e donde ellos van asimilando y construyendo su propio conocimiento en el entorno en que se encuentren. A lo expuesto anteriormente, el proceso enseñanza - aprendizaje “es aquella actividad que realiza el maestro como facilitador del aprendizaje, mediante la utilización de estrategias y metodologías motivadoras para la transmisión correcta

de unas series de conocimientos y habilidades que servirán para el estudiante en su etapa de toda su vida” (Luiyiana Pérez, 2016, pag. 90)

Por otra parte, Luiyiana Pérez (2016) señala que el aprendizaje “es el proceso o conjunto de procesos a través del cual o de los cuales, se adquieren o se modifican ideas, habilidades, destrezas, conductas o valores, como resultado o con el concurso del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento o la observación” (pág. 116). Según el autor, el aprendizaje se puede considerar como una sinergia de saberes entre docentes y estudiantes produciéndose la adquisición de habilidades, destrezas y competencias. Es por ello que, el proceso enseñanza aprendizaje es importante para el desarrollo personal por lo mismo debe de ser orientado adecuadamente por el docente este debe de saber aplicando técnicas innovadoras y motivadoras para que las clases sean más dinámicas ya que de él dependen los resultados obtenidos por los estudiantes.

En la actualidad, las tecnologías de la información y comunicación se han incursionado en el ámbito educativo, propiciando el desarrollo de competencias tecnológicas tanto en docentes como en estudiantes por medio de praxis pedagógica interactiva que propicie un aprendizaje significativo, sustentable y sostenible generando un rendimiento académico positivo en beneficio de mejoramiento de la calidad educativa.

2.2.5 PLAN APRENDAMOS JUNTOS EN CASA:

El Ministerio de Educación (MINEDUC, 2020) como una alternativa a implementar durante la pandemia en el Ecuador, diseña el Plan Educativo “Aprendemos juntos en casa” donde se hace hincapié en el rol de la familia en la educación virtual sugiriendo que los padres de familia establezcan mecanismos de comunicación con los docentes y las escuelas, que apoyen a sus hijos en las tareas

escolares prestando mucha atención a los estados emocionales de sus niños , en función del efecto que pueda tener sobre el aprendizaje, de la misma forma recomienda a los docentes orientar a las familias y comunicarse constantemente con ellas (Ministerio de Educación, 2020).

Por otra parte, el plan contempla el diseño del Currículo Priorizado por cada nivel educativo y por área del conocimiento y que contiene las destrezas imprescindibles para el abordaje de la educación en línea por la situación de pandemia que atraviesa el país. Este plan tiene como principio general la promoción de un proceso de enseñanza - aprendizaje autónomo, sostenido y perdurable que se implemente en todos los ámbitos educativos y ajustables a los requerimientos de cada institución educativa de manera virtual.

Por otra parte, el plan tiene como prioridad educativa fomentar el desarrollo habilidades, destrezas y competencias para la vida, como parte esencial de su formación integral , así como también, la capacidad de adaptación a la incertidumbre, el desarrollo del pensamiento crítico, el análisis y la argumentación considerando diversas perspectivas, la comunicación empática, la toma de decisiones, el trabajo colaborativo y el manejo de las tecnologías, con énfasis en la contención emocional de los estudiantes y sus familias (Ministerio de Educación, 2020). .

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2020) el objetivo de este plan es dar respuesta a la emergencia sanitaria que atravesaba el país dándole continuidad a la formación académica de los estudiantes con la participación de todos los actores del escenario en cada institución educativa. Por otra parte, implica la modalidad virtual del proceso de enseñanza – aprendizaje que facilita que los estudiantes continúen con sus actividades escolares desde sus casas con el compromiso de docentes y padres de familia para el logro de las destrezas académicas.

Las estrategias se establecieron en dos modalidades sincrónicas y asincrónicas, las primeras con conexión a internet de acuerdo a un horario específico y las segundas mediante una ficha pedagógica con actividades para desarrollar en casa, fundamentadas en la metodología de aprendizaje basadas en proyectos donde la interdisciplinariedad de saberes de los temas y contenidos prioritarios se desarrollaba en ambas modalidades. Los contenidos se fundamentaron en las destrezas imprescindibles desarrollados por los estudiantes con actividades participativas incluyendo a los padres de familia permitiendo a los estudiantes ser protagonistas de su propio aprendizaje ayudando a potenciar en cada una de sus destrezas, desarrollando nuevas habilidades y generando iniciativas innovadoras en cada uno de ellos.

2.2.6 ESTRATEGIAS LÚDICAS DIGITALES Y PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE:

Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje conducen al niño y a la niña no solo en el proceso intelectual sino también a la exploración de cada una de sus capacidades creadoras, motrices y a su perspectiva, posibilitando la oportunidad de expresar lo que siente y piensa contribuyendo directamente a su desarrollo, dada esta realidad, se propone la lúdica como una estrategia fundamental para favorecer el proceso de aprendizaje de los niños ya que la voluntad de ellos hacia la adquisición de nuevos conocimientos depende en gran medida de sus necesidades e intereses en el cual el docente representa una pieza fundamental en la escogencias de las metodologías activas para encaminar y despertar el gozo y disfrute del estudiante por aprender. Además, las nuevas tecnologías dentro del sistema educativo representan una ayuda muy valiosa al estar constituidas con

herramientas de gran impacto las cuales son utilizadas en el proceso de enseñanza (Baretta, 2006).

Los juegos didácticos son excelentes alternativas a los métodos tradicionales, porque permiten trabajar diferentes habilidades de los alumnos, conjugando enseñanza y diversión. Ellos viabilizan el desarrollo de aspectos cognitivos y de actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad, la comunicabilidad, entre otros. La autora señala lo lúdico como un proceso de aprendizaje divertido donde el estudiante desarrolla diferentes aspectos durante su etapa estudiantil, todo aprendizaje se produce con una interacción el alumno debe de estar motivado para que el contenido de la información dada por el docente sea más llamativa e interesante para los estudiantes y así su aprendizaje tendrá un significado lógico. Toda actividad lúdica constituye un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje dentro del ámbito escolar ya que se convierten en herramientas ayudando al niño a alcanzar un aprendizaje significativo desarrollando de manera natural sus habilidades.

La lúdica junto con el proceso enseñanza aprendizaje incluyen adquisición, conocimiento, habilidades, valores y aptitudes posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia e todo aprendizaje.

CAPÍTULO III: Metodología

3.1 Tipo y diseño de investigación

La investigación se enmarcó en un estudio de tipo descriptivo motivado a que se busca establecer la relación entre las estrategias lúdicas digitales y su influencia en el mejoramiento en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil. (Hernández Sampieri et al., 2014, p. 92) definen los estudios descriptivos como “aquellos que buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”. Es decir, solamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren.

La investigación se orientó en un diseño no experimental en virtud que la investigadora no manipuló las variables, es decir, los hechos serán recolectados tal cual como se dan en el ambiente natural. Con respecto a lo señalado, la investigación no experimental “es la que no manipula deliberadamente las variables a estudiar. Lo que hace este tipo de investigación es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto actual, para después analizarlo” (Cortés Corté & Iglesias León, 2004, p. 27). Por otra parte, el diseño no experimental fue de corte transversal y correlacional, en el primero porque su aplicación en el campo es en un solo momento y en lo segundo porque se van establecer la vinculación entre las dos variables habilidades gerenciales y trabajo cooperativo.

La investigación transversal, es definida por (Cortés Corté & Iglesias León, 2004) como “la recolección de los datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento

dado” (pág. 27). Desde el punto de vista de los estudios correlacionales “tienen como propósito evaluar la relación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables “(pág. 21). Esto quiere decir que, se mide el grado de relación entre dos o más variables que intervienen en el estudio para luego medir y analizar esas correlaciones y evaluar sus resultados.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Características de la población

La población es definida como “el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones (Lepkowski, 2008 como se citó en Hernández Sampieri et al., 2014, p. 174). De acuerdo con lo señalado, la población de la investigación está conformada por veintitrés docentes de la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil, Entre sus principales características se pueden describir las siguientes:

- Docentes en servicios
- Laboraron en el año lectivo 2021 - 2022
- Experiencia laboral 1 año
- Clases virtual o en línea

3.2.2. Delimitación de la población

La población de la investigación estuvo conformada por docentes de la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil, quienes imparten clases en línea en los subniveles de educación básica: educación inicial, preparatoria, elemental, media y superior.

3.2.3. Tipo de la muestra

Para (Hernández Sampieri et al., 2014) la muestra es “un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población”. Con base a lo antes señalado, la muestra seleccionada para el estudio corresponde a un muestreo probabilístico aleatorio simple.

3.2.4. Tamaño de la muestra

Tomando en cuenta lo antes planteado, la muestra seleccionada estará conformada por la totalidad de la población, es decir unidades de análisis o sujetos informantes. La selección obedece a que la población es pequeña, están inmersa en la misma institución y de fácil acceso a la investigadora, considerada una población intacta o censal, donde la población es igual a la muestra.

3.3. Métodos y técnicas implementadas

Los métodos y técnicas implementadas en el desarrollo de la investigación están enmarcada en enfoque positivista sustentada en el paradigma cuantitativo. Para el abordaje del estudio se cumplieron cada de las fases o etapas contempladas en perspectiva cuantitativa, empleando adecuadamente los principios que lo rigen el rigor científico. A continuación, se describen los métodos y técnicas aplicados:

3.3.1. Métodos teóricos

Los métodos teóricos empleados en la investigación para el desarrollo y manejo de la información se especifican a continuación:

Hipotético-deductivo: Este método parte de una hipótesis la cual se busca falsear o refutar, permitiendo obtener conclusiones las cuales deben ser confrontadas con los hechos (Arispe Alburqueque et al., 2020, p. 56). Este método permitió la elaboración de las hipótesis de la investigación referidas a las variables las estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea y su incidencia en el mejoramiento del proceso enseñanza - aprendizaje en la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.

Inductivo-deductivo: Este método se basa en la inferencia y permite el estudio de hechos particulares, sin embargo es deductivo en un sentido e inductivo en el sentido contrario (Arispe Alburqueque et al., 2020, p. 56) . Este método sirvió para realizar el análisis sobre las estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea y su incidencia en el mejoramiento del proceso enseñanza - aprendizaje en la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.

Histórico-lógico: (Arispe Alburqueque et al., 2020, p. 57) mencionan que este procedimiento de investigación permite el esclarecimiento de los fenómenos culturales estableciendo semejanzas entre ellos, permitiendo inferir conclusiones acerca de su origen común (parentesco genético). Este método fue implementado en la búsqueda de información pertinente del estudio sobre las tendencias internacionales y nacionales de las variables de estudio, lo cual permitió determinar la relevancia de la investigación.

3.3.2. Métodos empíricos

Los métodos empíricos se basan en la experiencia en el contacto con la realidad, es decir, se fundamentan en la experimentación y la lógica que, junto a la

observación de fenómenos y su análisis estadístico, son los más utilizados en el campo de la ciencias sociales y en las ciencias naturales (Bernal Torre, 2016). Con relación a lo antes planteado, el método que se utilizó en la investigación fue la encuesta con su modalidad de instrumento cuestionario.

La encuesta: Es un método empírico complementario de investigación que supone la elaboración de un cuestionario, cuya aplicación masiva permite conocer las opiniones y valoraciones que sobre determinados asuntos poseen los sujetos (encuestados) seleccionados en la muestra (Bernal Torre, 2016).

Técnicas de investigación

“Son un conjunto de acciones y actividades que realiza el investigador para recolectar la información los cuales permiten lograr los objetivos y así contrastar la hipótesis de investigación” (Arispe Alburquerque et al., 2020).

Encuesta

La técnica de investigación que se empleó en el estudio para la recolección de datos en el campo fue la encuesta con la modalidad de instrumento cuestionario aplicado a los docentes de la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.

3.4. Propuesta de procesamiento estadístico de la información

El proceso estadístico “es el conjunto de etapas o fases que deben completarse para realizar una investigación basada en información cuantitativa y obtener unos resultados fieles a la realidad estudiada (Lopez, 2019). Una vez aplicado el instrumento a la muestra censal y recolectada la información, se procedió a organizar los datos por cada una de las preguntas. Posteriormente, se utilizó el

programa estadístico SPSS, para generar tablas y gráficos estadísticos para luego realizar el análisis cuantitativo utilizando la estadística descriptiva y el análisis cualitativo usando la estadística inferencial

Para darle cumplimiento al desarrollo del trabajo de campo, se siguió las fases o etapas propuesta por (Lopez, 2019) tal como se evidencian en la figura 1 comprendidas de la siguiente manera: planteamiento del problema, recogida de datos, organización de los datos, análisis de los datos e Interpretación de los datos.

Figura 1.
Esquema de procesamiento estadístico de la información.



Fuente: Tomado de López, (2019). Proceso estadístico. economipedia.com. Recuperado: <https://www.unamenlinea.unam.mx › recurso › 83050-el-...>

A continuación, se realiza una breve explicación de cada punto del esquema sobre el procesamiento estadístico de la información:

Planteamiento del problema: parte de una idea principal que luego de la revisión de la literatura y conociendo el vacío de conocimiento o necesidad se transforma en una pregunta de investigación para iniciar el desarrollo del estudio. Se

define el enfoque paradigmático y las unidades de análisis, las técnicas e instrumento de recolección de información.

Recogida de datos: Ya elaborado el instrumento de recolección, se procede a la aplicación en el campo de acción a las unidades de análisis establecidos.

Organización de los datos: Una vez recopilados los instrumentos, se procedió a la organización de la información en tablas de frecuencia, porcentaje y figuras circulares.

Análisis de los datos: A la información organizada en las tablas de frecuencia y porcentaje y figuras circulares se procede a realizar los análisis respectivos cuantitativos y cualitativos.

Interpretación de los datos: Finalmente, con la información ya procesada cuanti-cualitativamente se realiza la interpretación de los hallazgos encontrados y dar respuestas a los objetivos preestablecidos.

CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados

En este capítulo se especifican la organización de la información recopilada de los sujetos encuestados en cuadro de frecuencia, porcentaje y figura circular, con su respectivo análisis descriptivo e inferencial.

4.1 Análisis de Descriptivo de los resultados

Tabla 2.

Ha recibido capacitación sobre métodos y recursos tecnológicos para desarrollar la actividad académica.

Opciones	Frecuencia.	%Porcentaje
Si	22	96
No	1	4
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

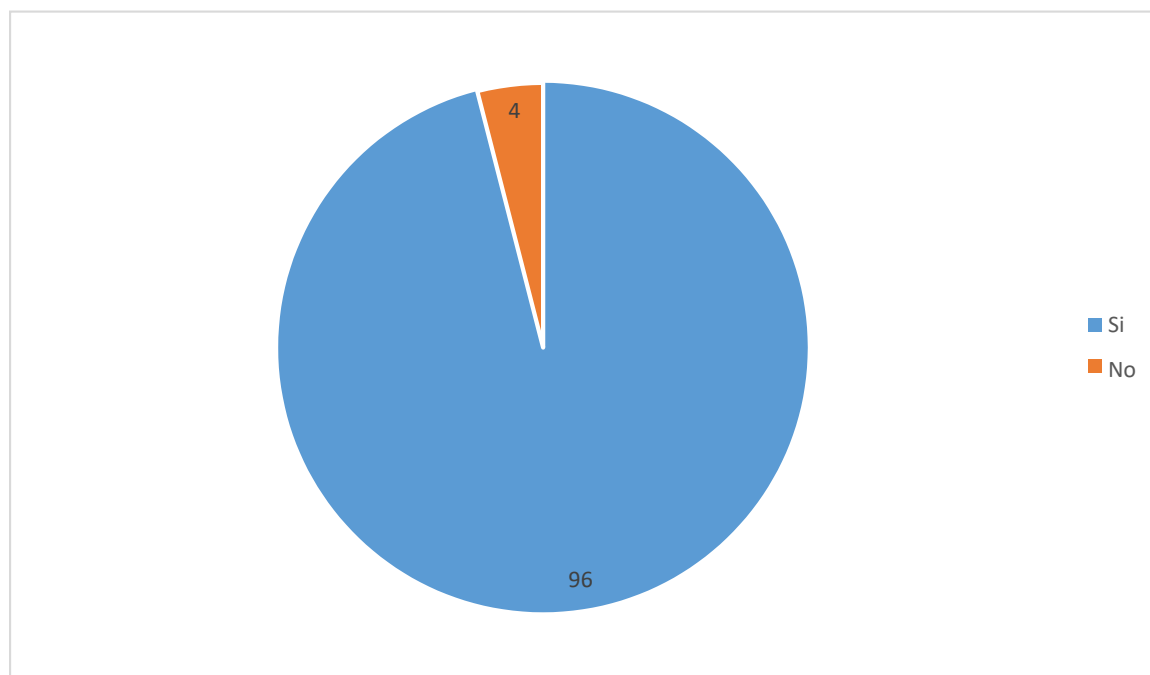


Figura 2

Ha recibido capacitación sobre métodos y recursos tecnológicos para desarrollar la actividad académica.

Los resultados obtenidos en la tabla 2, figura 2 evidencian que de acuerdo a la opinión de los sujetos encuestados, el 96% manifestaron haber recibido capacitación

sobre métodos y recursos tecnológicos para desarrollar la actividad académica de forma virtual mientras que el 4% señaló que no. Dentro de los cursos señalaron que habían realizado las tics como herramienta de la educación en línea.

Tabla 3

Escoja la plataforma digital que empleó para facilitar sus clases virtuales con los estudiantes (Selecciona más de una opción)

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Zoom	20	87
Google Team	3	13
Google Meet	2	9
Otra	7	30

Fuente: Elaboración propia

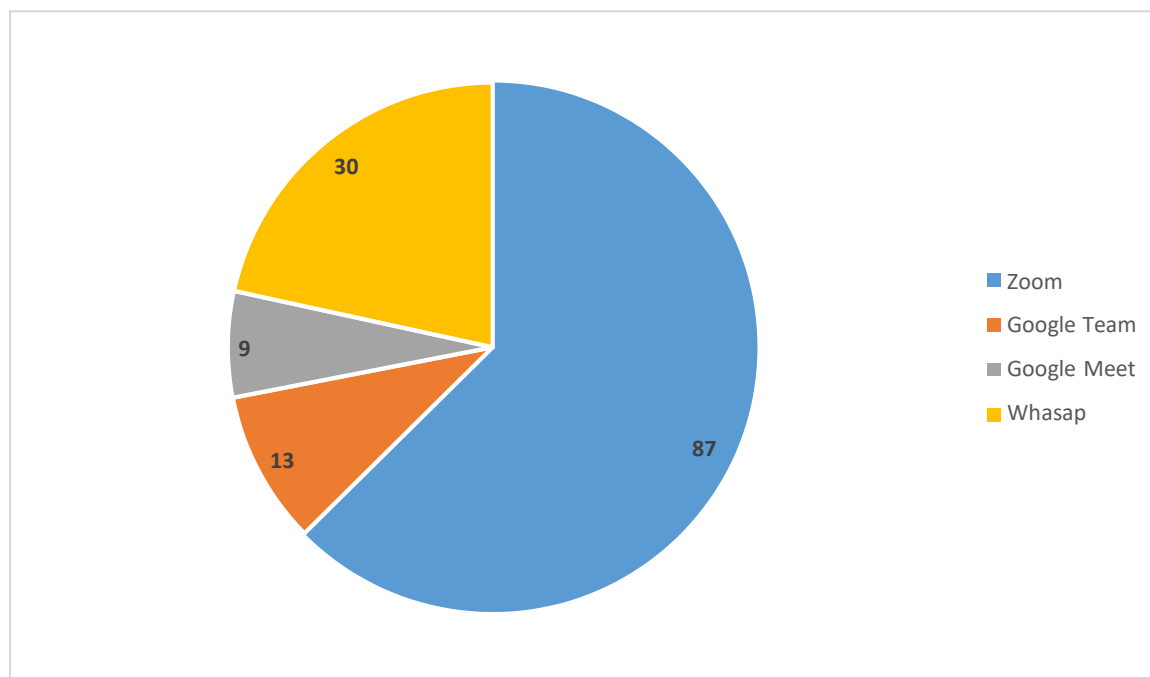


Figura 3

Escoja la plataforma digital que empleó para facilitar sus clases virtuales con los estudiantes

La tabla 3 y figura 3 muestran los resultados obtenidos por los sujetos encuestados sobre la plataforma digital que empleó para facilitar sus clases virtuales con los estudiantes señalando que el 87% utiliza la plataforma Zoom, el 30% whassap, el 13% Google Team y el 9% Google meets. Esto evidencia que los

docentes emplearon en algunos casos dos o más plataformas para desarrollar las actividades académicas de forma virtual durante la pandemia.

Tabla 4
Herramientas tecnológicas que emplean los docentes en las sesiones virtuales con los estudiantes (seleccione más de una opción).

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Educaplay	17	74
Goconqr	1	4
Edpuzzle	2	9
Padlet	0	0
Geneally	3	15
Kahoot	2	9
Word Wal	2	9
Quizziz	2	9
Otra:	0	0

Fuente: Elaboración propia

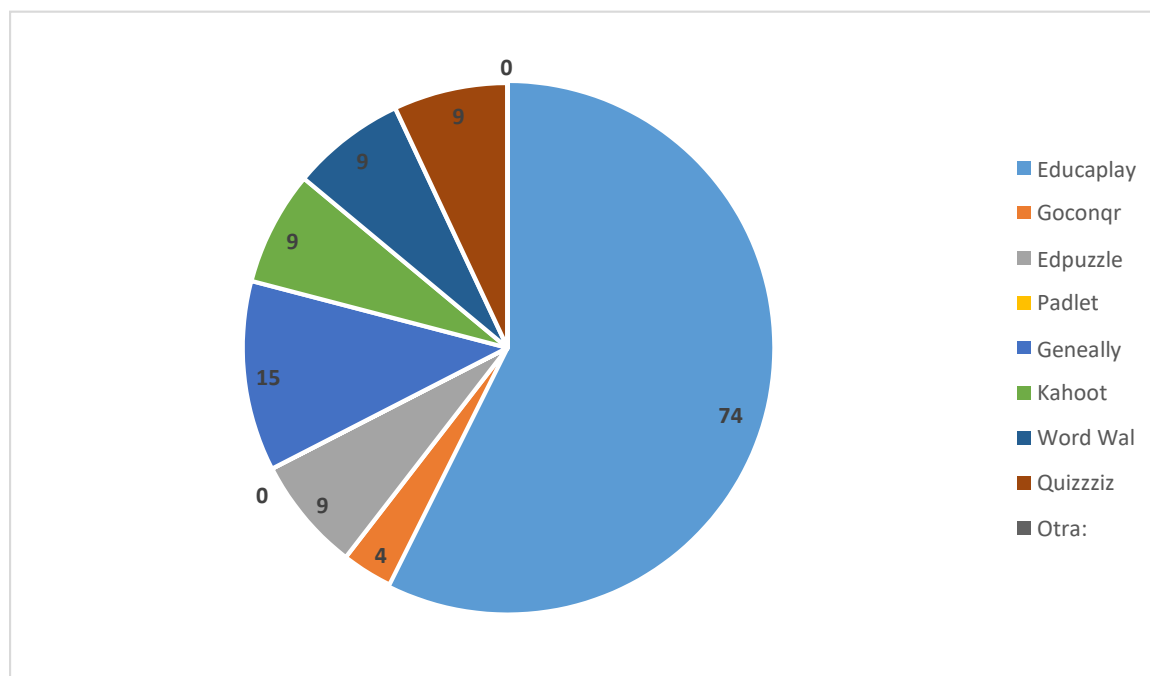


Figura 4
Herramientas tecnológicas que emplean los docentes en las sesiones virtuales con los estudiantes.

Los resultados obtenidos en la tabla 3 y figura 3 evidencian que existe una variabilidad de herramientas tecnológicas que emplean los docentes en las sesiones virtuales con los estudiantes tales como: 74% Educaplay, 15% Geneally, 9% Edpuzzle, 9% Kahoot, 9% Word Wall, 9% Quizziz y 4% goconqr. Estos hallazgos demuestran que los docentes conocen e implementan diferentes herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tabla 5

Las (TICs) son todas aquellas herramientas y programas que tratan, administran, transmiten y comparten la información mediante soportes tecnológicos.

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0
De acuerdo	12	52
Totalmente de acuerdo	11	48
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

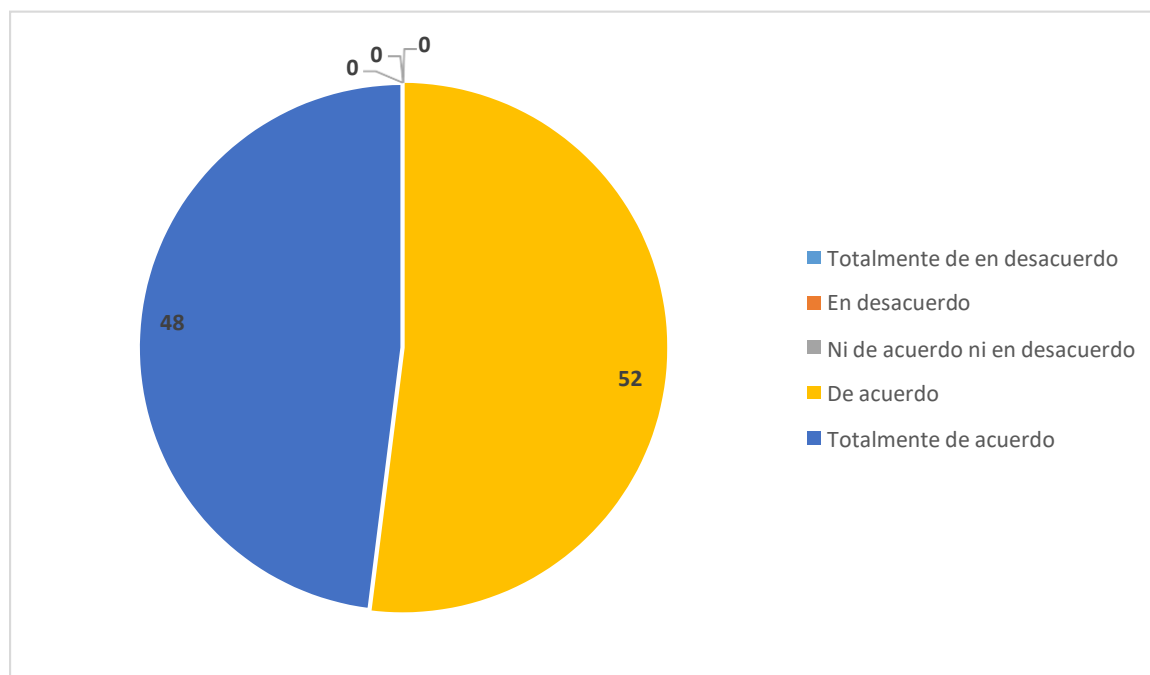


Figura 5

Las (TICs) son todas aquellas herramientas y programas que tratan, administran, transmiten y comparten la información mediante soportes tecnológicos.

Los resultados obtenidos en la tabla 6 y figura 6 ponen en evidencia con los respecto al conocimiento sobre que las (TICs) son todas aquellas herramientas y programas que tratan, administran, transmiten y comparten la información mediante soportes tecnológicos, los sujetos encuestados manifestaron que el 52% está de acuerdo y el 48% está totalmente de acuerdo. Esto demuestra que los docentes poseen conocimiento sobre la definición conceptual de las TICs.

Tabla 6

En el inicio con la modalidad virtual, los estudiantes demostraban inseguridad en el trabajo académico por no tener conocimiento de cómo utilizar la tecnología.

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	4
De acuerdo	12	52
Totalmente de acuerdo	10	44
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

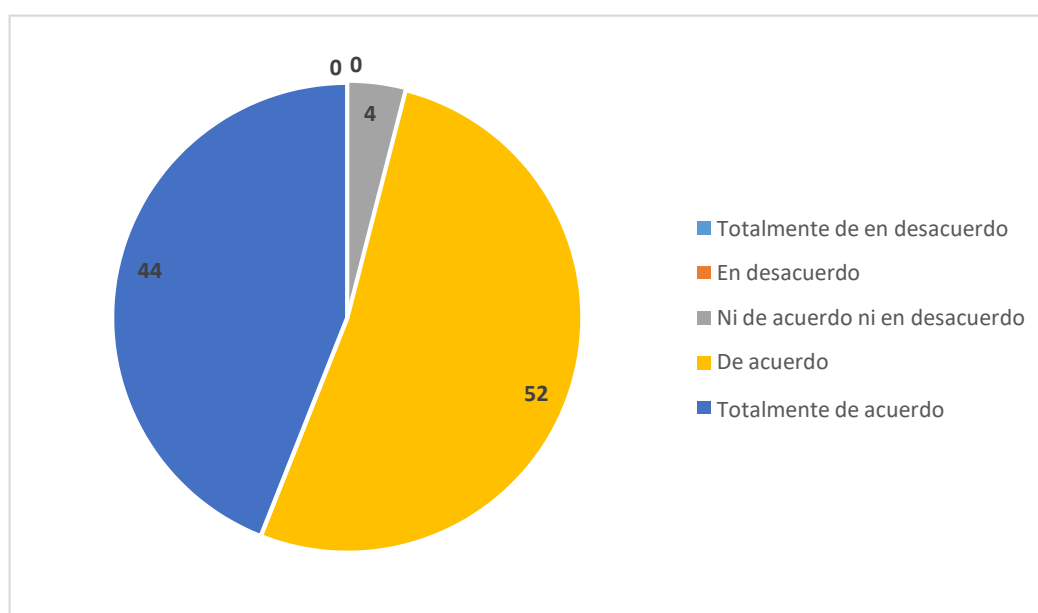


Figura 6

En el inicio con la modalidad virtual, los estudiantes demostraban inseguridad en el trabajo académico por no tener conocimiento de cómo utilizar la tecnología.

La tabla 6 y figura 6 pone en evidencia los resultados obtenidos de los sujetos encuestados sobre si en el inicio con la modalidad virtual, los estudiantes demostraban inseguridad en el trabajo académico por no tener conocimiento de cómo utilizar la tecnología, 52% señala que está de acuerdo, el 44% está totalmente de acuerdo y el 4% que ni en acuerdo ni en desacuerdo.

Tabla 7

Existían dificultades de ingreso y desarrollo de las actividades educativas de forma virtual por los estudiantes por no poseer habilidades en el manejo de la tecnología.

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	4
De acuerdo	13	57
Totalmente de acuerdo	9	39
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

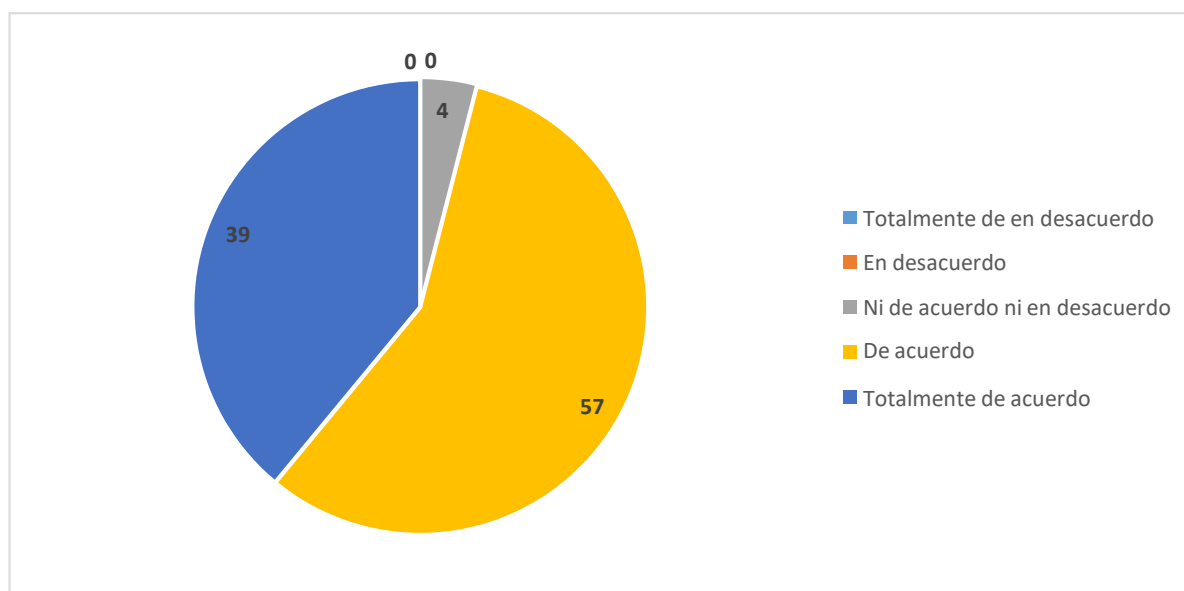


Figura 7

Existían dificultades de ingreso y desarrollo de las actividades educativas de forma virtual por los estudiantes por no poseer habilidades en el manejo de la tecnología.

Los obtenidos en la tabla 7 y figura 7 demuestran con respecto a la opinión de los sujetos encuestados sobre Herramientas tecnológicas que emplean los docentes en las sesiones virtuales con los estudiantes, el 57% manifestó estar de acuerdo, el 39% totalmente de acuerdo y el 4% ni de acuerdo ni en desacuerdo. Esto hallazgos evidencian que el 96% señala que al inicio de las actividades escolares en la pandemia, los estudiantes presentaban dificultades de ingreso y desarrollo de las actividades educativas de forma virtual por los estudiantes por no poseer habilidades en el manejo de la tecnología, situación que obligo a los docentes a desarrollar mecanismo de apoyo a los estudiantes a través de la adquisición de habilidades y destrezas en el manejo de las herramientas tecnológicas.

Tabla 8

El uso de herramientas y recursos tecnológicos lúdicos en el ámbito educativo despiertan el interés y la motivación de los estudiantes en las sesiones virtuales.

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	4
De acuerdo	7	30
Totalmente de acuerdo	15	66
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

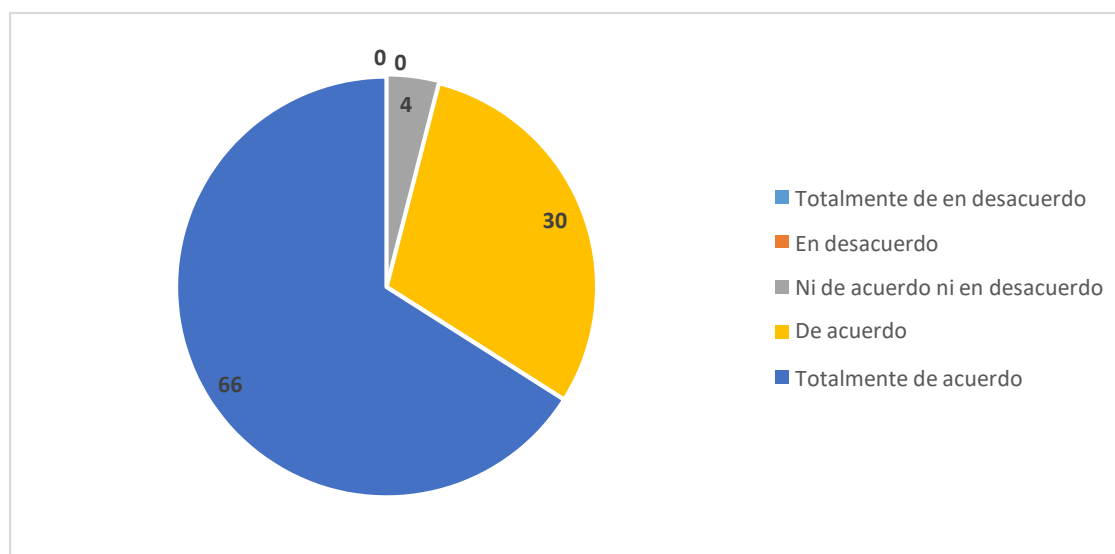


Figura 8

El uso de herramientas y recursos tecnológicos lúdicos en el ámbito educativo despiertan el interés y la motivación de los estudiantes en las sesiones virtuales.

La tabla 8 y figura 8 reflejan los resultados obtenidos por los sujetos encuestados sobre el uso de herramientas y recursos tecnológicos lúdicos en el ámbito educativo despiertan el interés y la motivación de los estudiantes en las sesiones virtuales, el 66% señaló que está totalmente de acuerdo, el 30% de acuerdo y el 4% no de acuerdo ni en desacuerdo. Los hallazgos demuestran que el 96% considera estar de acuerdo que el uso de herramientas y recursos tecnológicos lúdicos en el ámbito educativo despiertan el interés y la motivación de los estudiantes en las sesiones virtuales favorece por un lado la adquisición competencias tecnológicas y por otro, el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tabla 9
Las estrategias lúdicas tecnológicas promueven la participación activa de los estudiantes en el proceso enseñanza - aprendizaje.

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	1	4
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0
De acuerdo	7	30
Totalmente de acuerdo	15	66
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

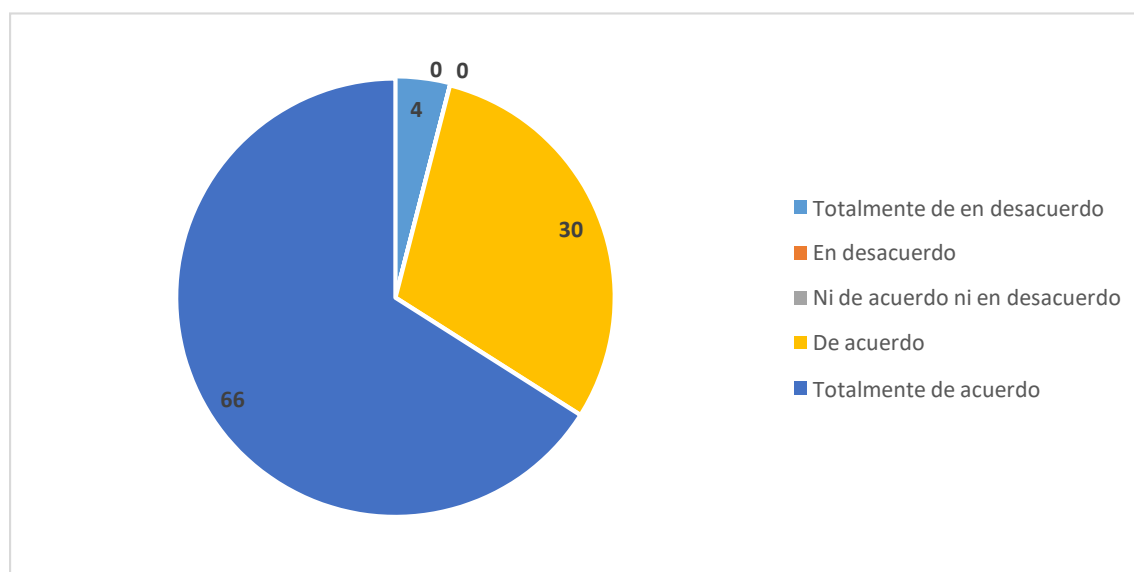


Figura 9
Las estrategias lúdicas tecnológicas promueven la participación activa de los estudiantes en el proceso enseñanza - aprendizaje.

Los resultados obtenidos en la tabla 9 y figura 9 demuestran que el 66% de los sujetos encuestado manifiesta con relación a las estrategias lúdicas tecnológicas promueven la participación activa de los estudiantes en el proceso enseñanza – aprendizaje, 30% señala estar de acuerdo y el 4% manifiesta que está totalmente en desacuerdo. Estos hallazgos ponen en evidencia que la influencia favorecedora de las estrategias lúdicas tecnológicas sobre la actitud participativa de los estudiantes durante el proceso instruccional.

Tabla 10

Consideras que la implementación de las herramientas tecnológicas lúdicas favorece el trabajo cooperativo y colaborativo entre los estudiantes.

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	1	4
En desacuerdo	1	4
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0
De acuerdo	8	36
Totalmente de acuerdo	13	56
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

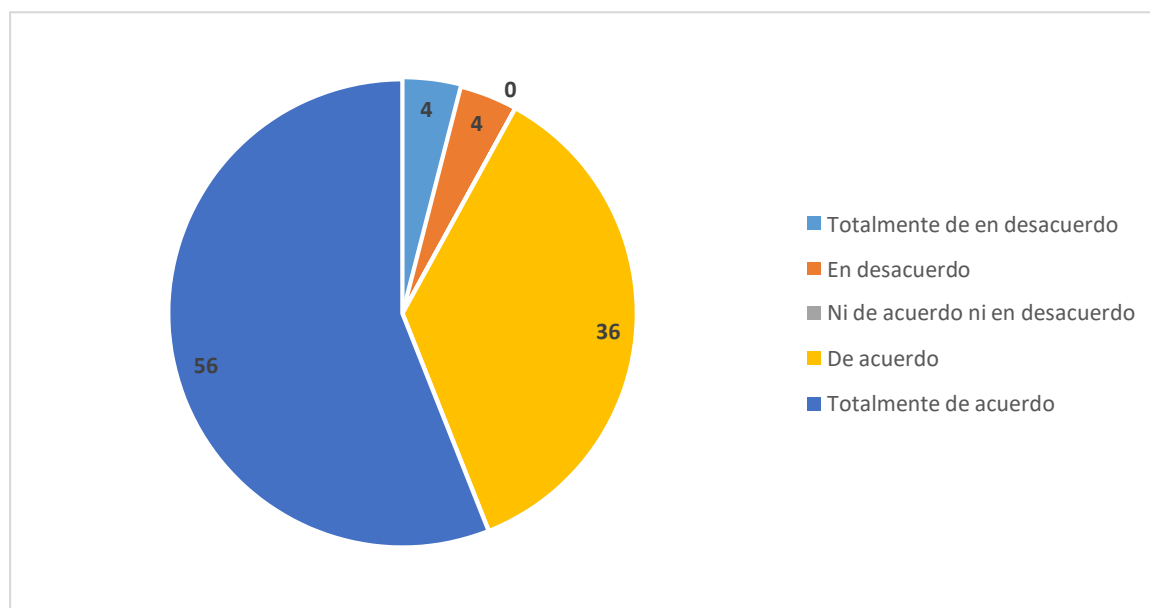


Figura 10
Consideras que la implementación de las herramientas tecnológicas lúdicas favorece el trabajo cooperativo y colaborativo entre los estudiantes.

La tabla 10 y figura 10 ponen en evidencia la opinión de los sujetos encuestados sobre la consideración que la implementación de las herramientas tecnológicas lúdicas favorecen el trabajo cooperativo y colaborativo entre los estudiantes, manifestando el 56% estar totalmente de acuerdo, el 36% de acuerdo, el 4% en desacuerdo y el 4% totalmente en desacuerdo. Estos resultados demuestran que 92% de los encuestados considera que las herramientas tecnológicas lúdicas favorecen el trabajo cooperativo y colaborativo entre los estudiantes, lo cual repercute favorablemente en adquisición y desarrollo del pensamiento lógico - reflexivo.

Tabla 11

Herramientas como Quizziz, Ward Woll, Educaplay, videos, entre otros despertaban la atención y concentración de los estudiantes en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	4
De acuerdo	6	26
Totalmente de acuerdo	16	70
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

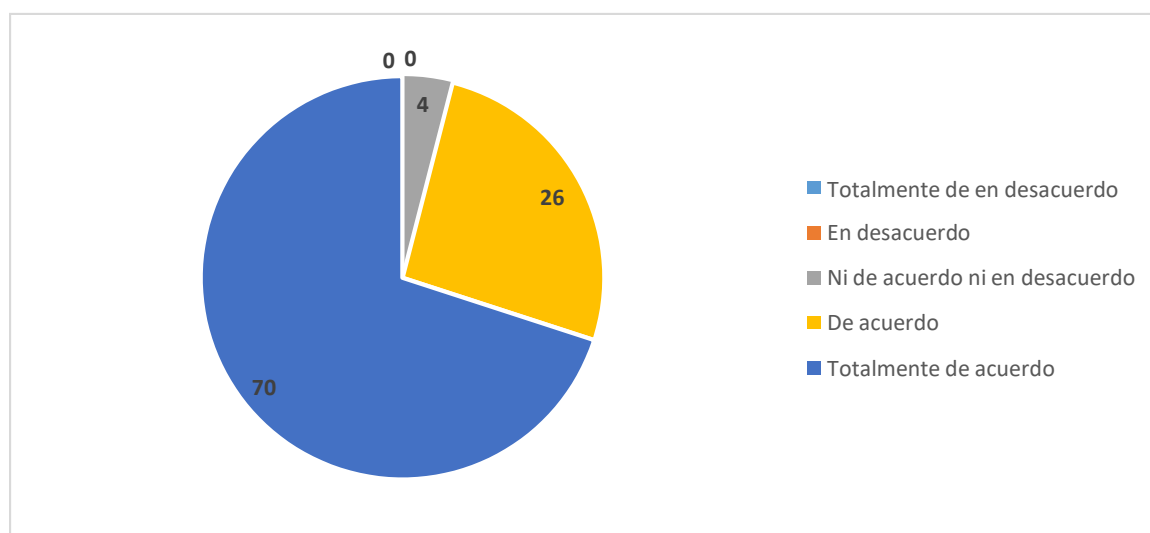


Figura 11

Herramientas lúdicas digitales como Quizziz, Wardwoll, Educaplay, videos, entre otros despertaban la atención y concentración de los estudiantes en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Los resultados obtenidos en la tabla 11 y figura 11 señalan la opinión de los encuestados relacionados con las herramientas lúdicas digitales como Quizziz, Ward Woll, Educaplay, videos, entre otros, despertaban la atención y concentración de los estudiantes en el proceso de enseñanza- aprendizaje, el 70% manifestó estar totalmente de acuerdo, el 26% de acuerdo y el 4% ni de acuerdo ni en desacuerdo. Estos hallazgos ponen en evidencia que el 96% de los encuestados manifiesta estar de acuerdo que las herramientas lúdicas digitales influyen significativamente en captar la atención y concentración de los estudiantes favoreciendo de esta manera el proceso de aprendizaje.

Tabla 12

En el proceso enseñanza – aprendizaje de la modalidad virtual, las habilidades y destrezas tecnológicas propician el desarrollo del pensamiento en el estudiante.

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	1	4
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	16
De acuerdo	8	36
Totalmente de acuerdo	10	44
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

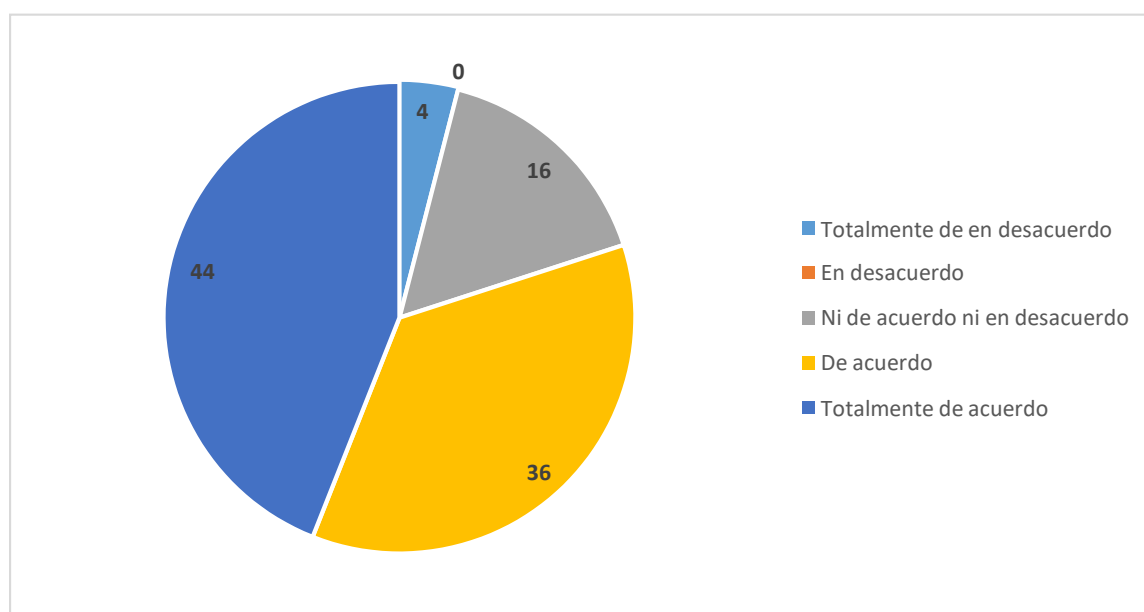


Figura 12

En el proceso enseñanza – aprendizaje de la modalidad virtual, las habilidades y destrezas tecnológicas propician el desarrollo del pensamiento en el estudiante.

La tabla 12 y figura 12 ponen en evidencia la opinión de los sujetos encuestados sobre si en el proceso enseñanza – aprendizaje de la modalidad virtual, las habilidades y destrezas tecnológicas propician el desarrollo del pensamiento en el estudiante, el 44% expresa estar totalmente de acuerdo, el 36% está de acuerdo, el 16% ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 4% totalmente en desacuerdo. Estos resultados evidencian que el 76% de los encuestados manifiesta estar en acuerdo y totalmente de acuerdo que las habilidades y destrezas tecnológicas propician el desarrollo del pensamiento en el estudiante. Esto se debe a la utilización de herramientas lúdicas digitales como Quizziz, Ward Woll, Educaplay, videos, entre otros, han influido significativamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tabla 13

El proceso enseñanza -aprendizaje a través del uso de las herramientas y recursos tecnológicos favorecía el desarrollo de la capacidad crítica –reflexiva de los estudiantes.

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	1	4
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	4
De acuerdo	11	48
Totalmente de acuerdo	10	44
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

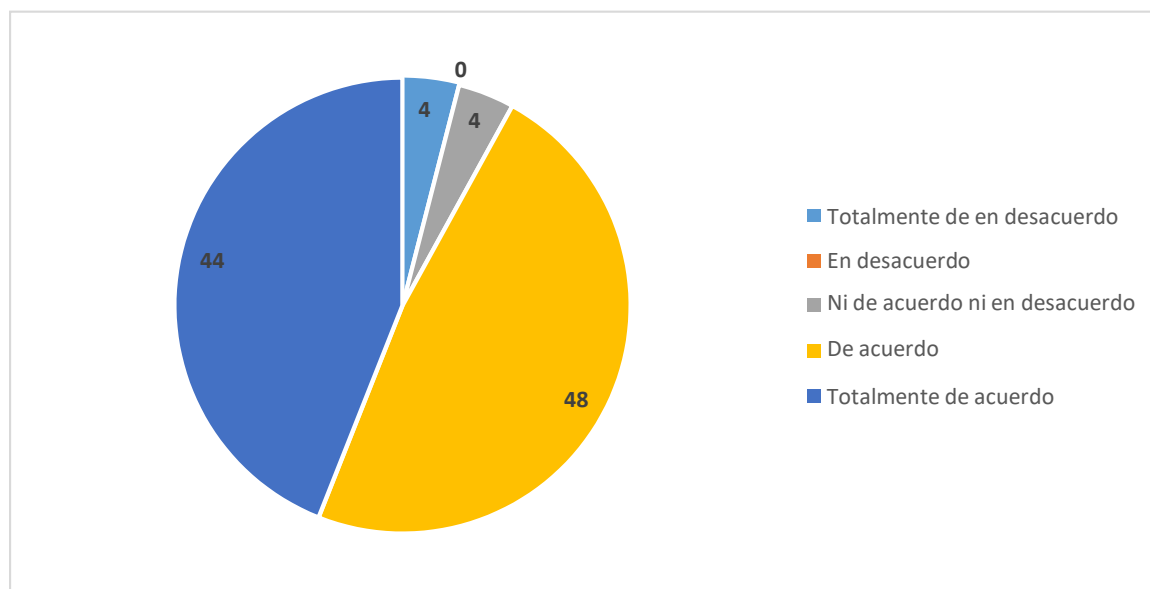


Figura 13

El proceso enseñanza -aprendizaje a través del uso de las herramientas y recursos tecnológicos favorecía el desarrollo de la capacidad crítica –reflexiva de los estudiantes.

Los resultados obtenidos en la tabla 13 y figura 13 muestran que 48% de los sujetos encuestados señala está de acuerdo que en el proceso enseñanza - aprendizaje a través del uso de las herramientas y recursos tecnológicos favorecía el desarrollo de la capacidad crítica -reflexiva de los estudiantes, el 44% está totalmente de acuerdo, el 4% manifiesta ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 4% está totalmente en desacuerdo. Estos hallazgos ponen en evidencia que 92% de los sujetos encuestados considera pertinente señalar que los beneficios de la implementación de las herramientas y recursos tecnológicos favorece significativamente el desarrollo de la capacidad crítica -reflexiva de los estudiantes.

Tabla 14

El uso de las técnicas y recursos digitales en el proceso enseñanza – aprendizaje contribuyen significativamente a la construcción de nuevos conocimientos.

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	4
De acuerdo	9	39
Totalmente de acuerdo	13	57
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

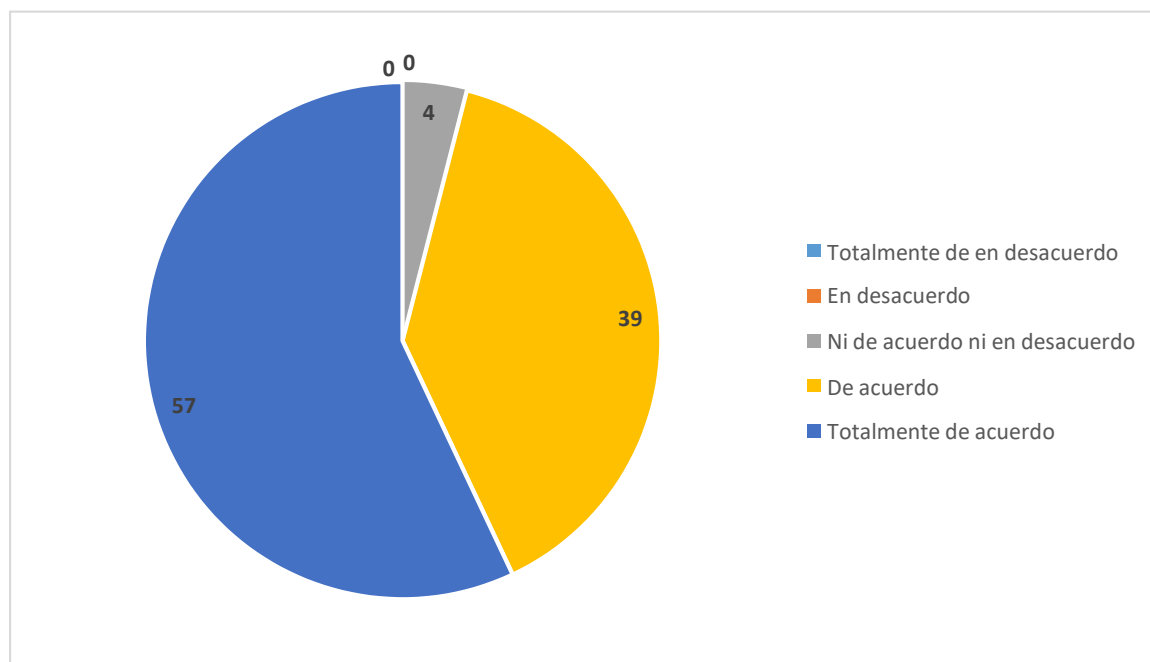


Figura 14

El uso de las técnicas y recursos digitales en el proceso enseñanza – aprendizaje contribuyen significativamente a la construcción de nuevos conocimientos.

La tabla 14 y figura 14 ponen en evidencia la opinión de los sujetos encuestados sobre el uso de las técnicas y recursos digitales en el proceso enseñanza – aprendizaje contribuyen significativamente a la construcción de nuevos conocimientos, el 57% manifestó estar totalmente de acuerdo, el 39% está de acuerdo y el 4% ni está de acuerdo ni en desacuerdo. Estos resultados demuestran que el 96% está a favor sobre el papel que juegan las técnicas y recursos digitales en el proceso instruccional despertando el interés y motivación de los estudiantes en la adquisición y producción de conocimientos y por ende en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la educación virtual.

Tabla 15

La implementación de las herramientas tecnológicas impacta de manera positiva en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0
De acuerdo	11	48
Totalmente de acuerdo	12	52
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

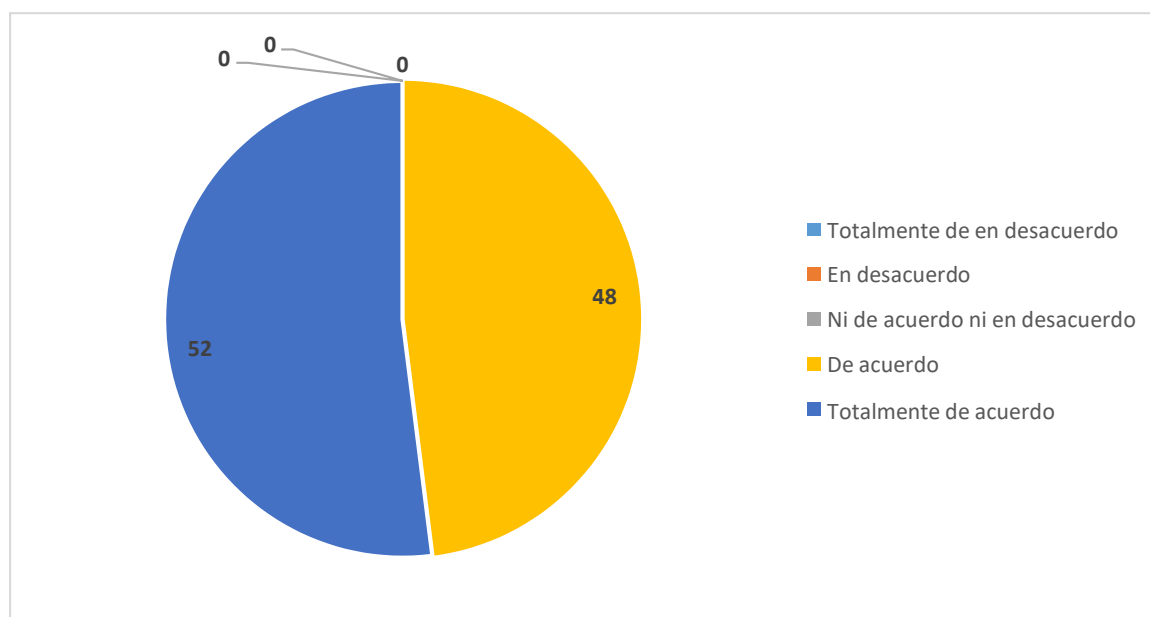


Figura15

La implementación de las herramientas tecnológicas impacta de manera positiva en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.

Los resultados obtenidos en la tabla 15 y figura 15 muestran que 52% de los sujetos encuestados señala estar totalmente de acuerdo que la implementación de las herramientas tecnológicas impacta de manera positiva en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes y el 48% manifiesta estar de acuerdo. Estos hallazgos demuestran que el 100% de los encuestados están a favor de que las herramientas tecnológicas impactan de manera positiva en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes lo cual se ve reflejado en el rendimiento académico de los estudiantes.

Tabla 16

El proceso de enseñanza- aprendizaje asistido por las herramientas tecnológicas ha favorecido la adquisición de las competencias para la vida en los estudiantes.

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	26
De acuerdo	5	22
Totalmente de acuerdo	12	52
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

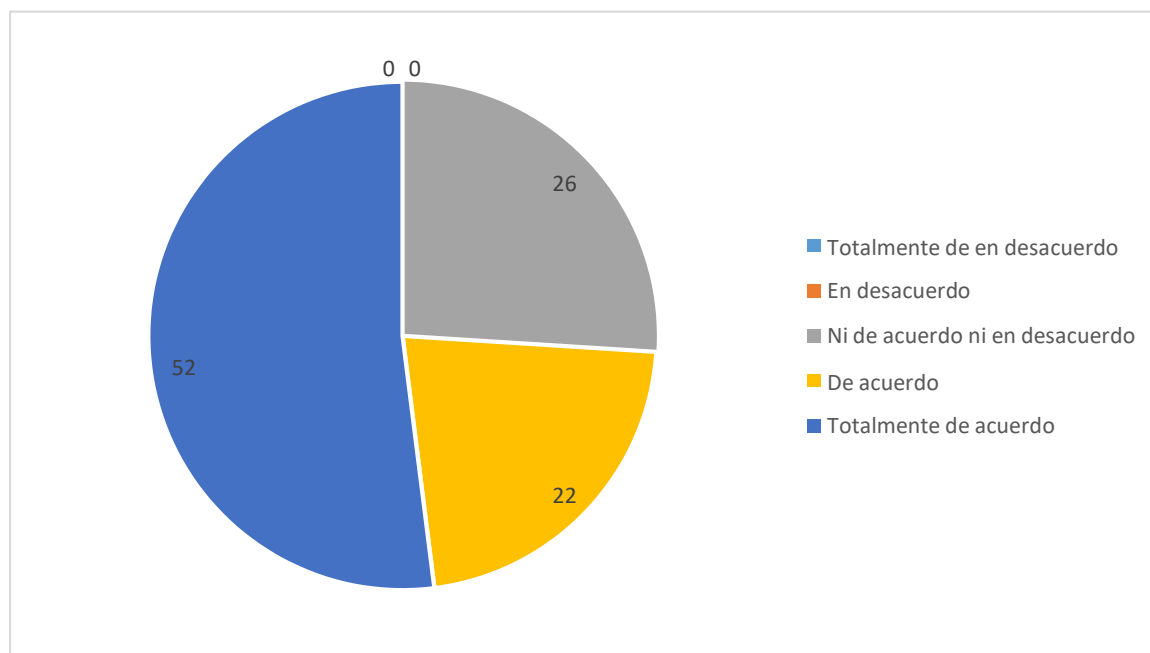


Figura 16

El proceso de enseñanza- aprendizaje asistido por las herramientas tecnológicas ha favorecido la adquisición de las competencias para la vida en los estudiantes.

La tabla 16 y figura 16 ponen en evidencia la opinión de los sujetos encuestados sobre el proceso de enseñanza- aprendizaje asistido por las herramientas tecnológicas ha favorecido la adquisición de las competencias para la vida en los estudiantes donde el 52% manifiesta estar totalmente de acuerdo, el 22% está de acuerdo y el 26% señala ni está de acuerdo ni en desacuerdo. Los resultados demuestran que el 74% manifiesta estar a favor que las herramientas tecnológicas ha favorecido el desarrollo de competencias para la vida en los estudiantes debido a que las tecnologías de la información y comunicación repercuten favorablemente en el desarrollo de competencias tecnológicas.

Tabla 17

Las herramientas y recursos tecnológicos estimulan los conocimientos previos de los estudiantes en el proceso enseñanza- aprendizaje.

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	16
De acuerdo	10	45
Totalmente de acuerdo	9	39
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

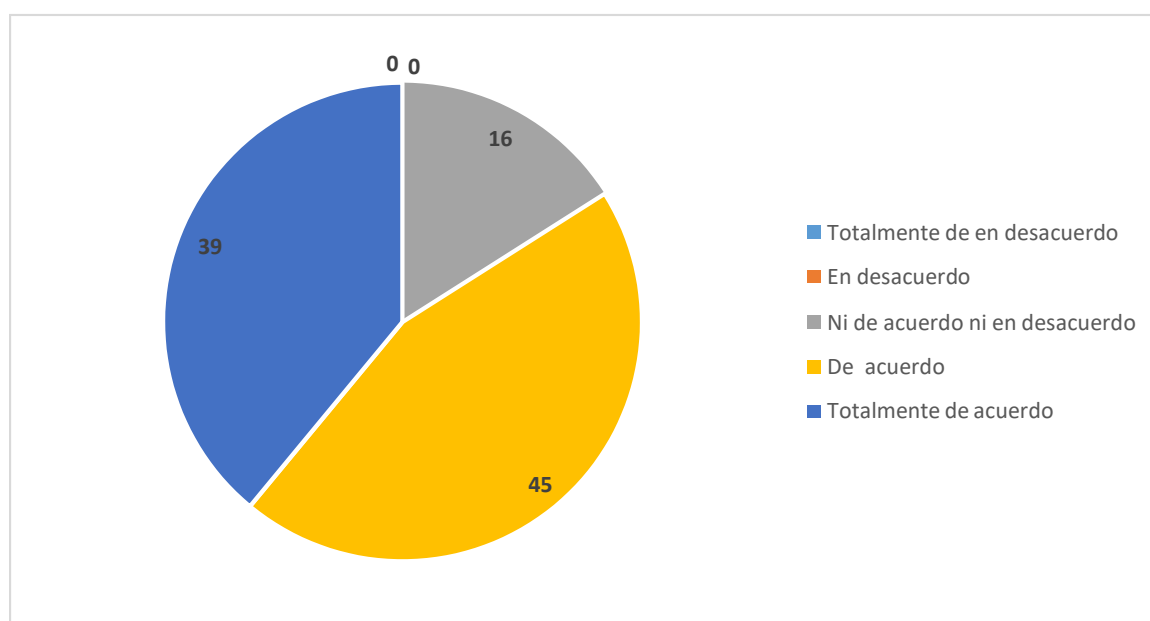


Figura 17
Las herramientas y recursos tecnológicos estimulan los conocimientos previos de los estudiantes en el proceso enseñanza- aprendizaje.

Como se observa en la tabla 17 y figura 17, los resultados demuestran sobre las herramientas y recursos tecnológicos estimulan los conocimientos previos de los estudiantes en el proceso enseñanza- aprendizaje que los sujetos encuestados manifestaron que el 45% está de acuerdo, el 39% está totalmente de acuerdo y el 16% ni de acuerdo ni en desacuerdo. Estos hallazgos evidencian que el 84% de los sujetos encuestados estar de acuerdo y totalmente de acuerdo que los saberes previos representan un aspecto importante en el proceso instruccional a través de la activación cognitiva y las herramientas y recursos tecnológicos como los educaplay, quizziz, Word Wall, Kahoot, entre otros favorecen los procesos de acomodación y asimilación de la información generando nuevos conocimientos almacenados en la estructura cognitiva. Sin embargo, un 16% manifiesta ni estar de acuerdo ni en desacuerdo por lo que se infiere que emplean herramientas y recursos diferentes que no estimulan los conocimientos previos.

Tabla 18
Los conocimientos adquiridos por los estudiantes a través de las herramientas y recursos tecnológicos lúdicos han favorecido el aprendizaje significativo.

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	4
De acuerdo	10	44
Totalmente de acuerdo	12	52
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

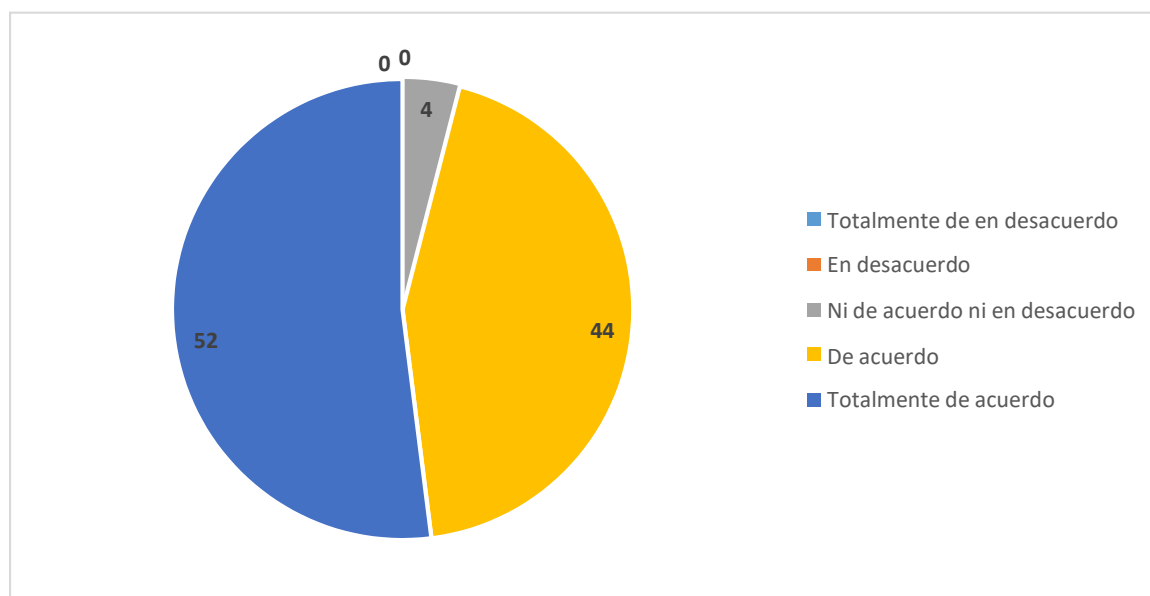


Figura 18
Los conocimientos adquiridos por los estudiantes a través de las herramientas y recursos tecnológicos lúdicos han favorecido el aprendizaje significativo.

Los resultados obtenidos en la tabla 18 y figura 18 muestran que con respecto a los conocimientos adquiridos por los estudiantes a través de las herramientas y recursos tecnológicos lúdicos han favorecido el aprendizaje significativo, el 52% de los sujetos encuestados expresó que están totalmente de acuerdo, el 44% está de acuerdo y el 4% está ni de acuerdo ni en desacuerdo. Estos hallazgos ponen en evidencia que el 96% de los sujetos señala estar a favor de que las herramientas y recursos tecnológicos lúdicos han favorecido el aprendizaje significativo, lo cual se ve reflejado en el rendimiento académico de los estudiantes.

Tabla 19

El uso de las herramientas y recursos digitales lúdicos han favorecido la evaluación de los estudiantes en sus tres momentos (diagnóstica, formativa y sumativa).

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	9
De acuerdo	11	47
Totalmente de acuerdo	10	44
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

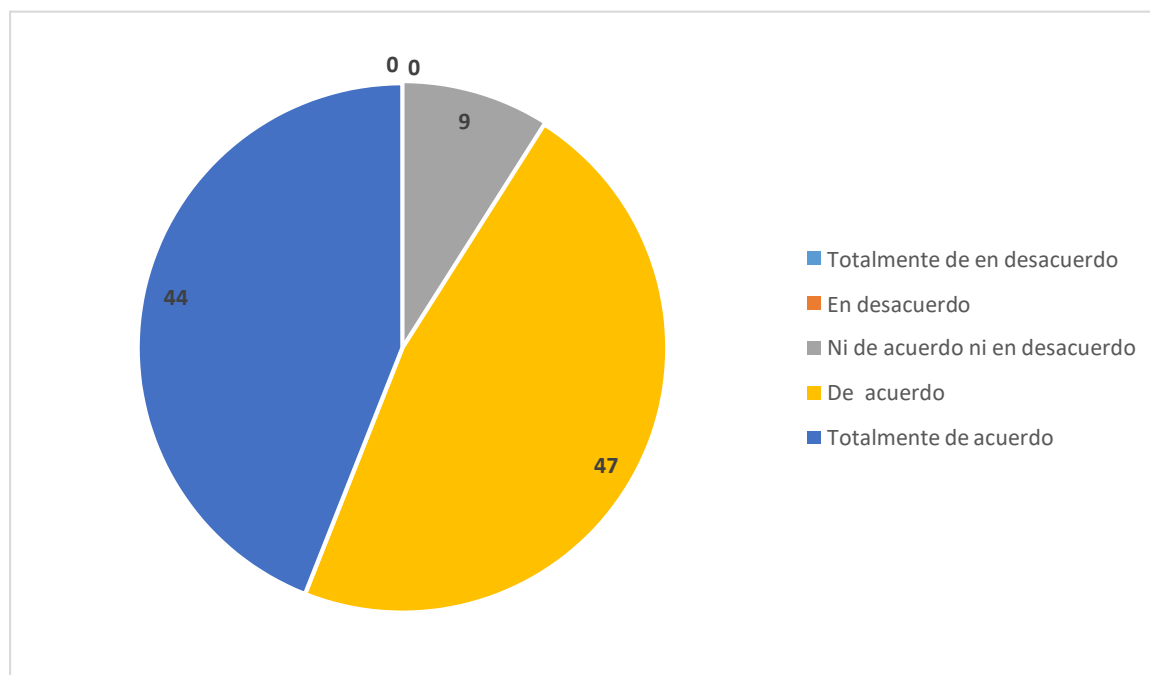


Figura 19
El uso de las herramientas y recursos digitales lúdicos han favorecido la evaluación de los estudiantes en sus tres momentos (diagnóstica, formativa y sumativa).

La tabla 19 y figura 19 ponen en evidencia la opinión de los sujetos encuestados sobre el uso de las herramientas y recursos digitales lúdicos han favorecido la evaluación de los estudiantes en sus tres momentos (diagnóstica, formativa y sumativa), el 47% expreso estar de acuerdo, el 44% está totalmente de acuerdo y el 9% señala ni está de acuerdo ni en desacuerdo. Los resultados reflejan que el 91% de los encuestados considera pertinente que las herramientas y recursos digitales lúdicos se pueden emplear en una instancia para saber los conocimientos previos (diagnóstico), en el desarrollo del proceso instruccional para conocer los avances adquiridos en función a las destrezas (formativa) y para comprobar si el estudiante adquirió el conocimiento nuevo (sumativa).

Tabla 20

El uso de las herramientas y recursos digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje influyó en los estudiantes las adquisición, habilidades y destrezas hacia el manejo de la tecnología.

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0
De acuerdo	12	52
Totalmente de acuerdo	11	48
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

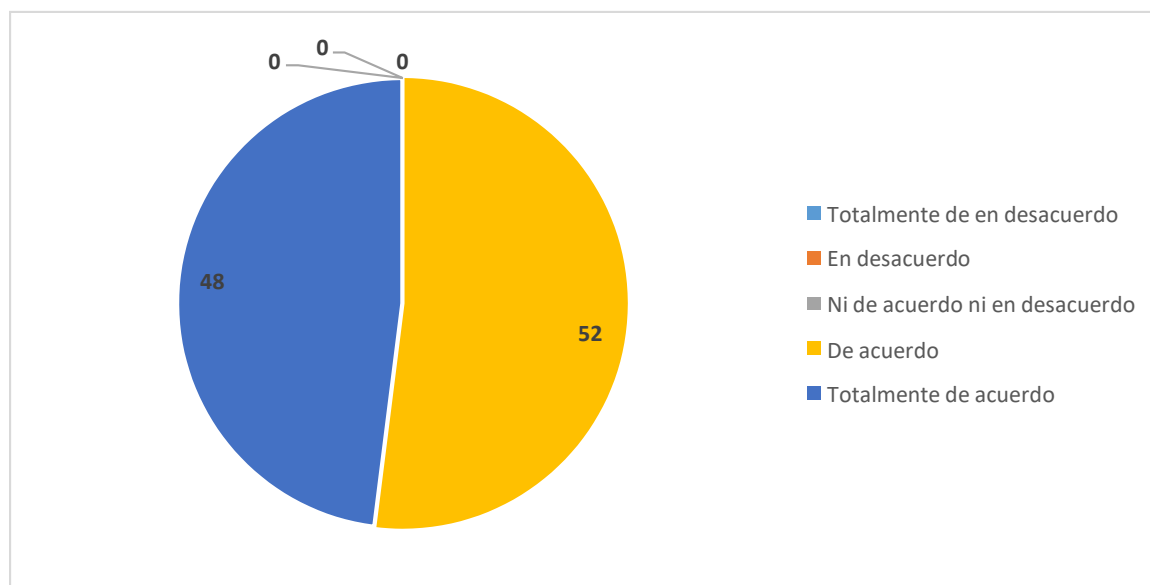


Figura 20

El uso de las herramientas y recursos digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje influyó en los estudiantes las adquisición, habilidades y destrezas hacia el manejo de la tecnología.

Como se observa en la tabla 20 y figura 20, los resultados demuestran que en relación al uso de las herramientas y recursos digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje influyó en los estudiantes las adquisición, habilidades y destrezas hacia el manejo de la tecnología, el 52% de los sujetos encuestados señaló estar de acuerdo y el 48% expreso estar totalmente de acuerdo. Estos hallazgos evidencian que el 100% de los sujetos estan a favor de señalar que la influencia de las herramientas y recursos tecnológicos en el proceso instruccional ha permitido que los estudiantes hayan desarrollado competencias tecnológicas que les ha servido para poder participar activamente en el proceso de inicio, desarrollo y cierre de la actividad instruccional favoreciendo en el logro de un aprendizaje significativo y sostenible.

Tabla 21
Los ambientes de aprendizaje son importantes para facilitar el proceso instruccional a través del desarrollo de las actividades académicas.

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0
De acuerdo	9	39
Totalmente de acuerdo	14	61
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

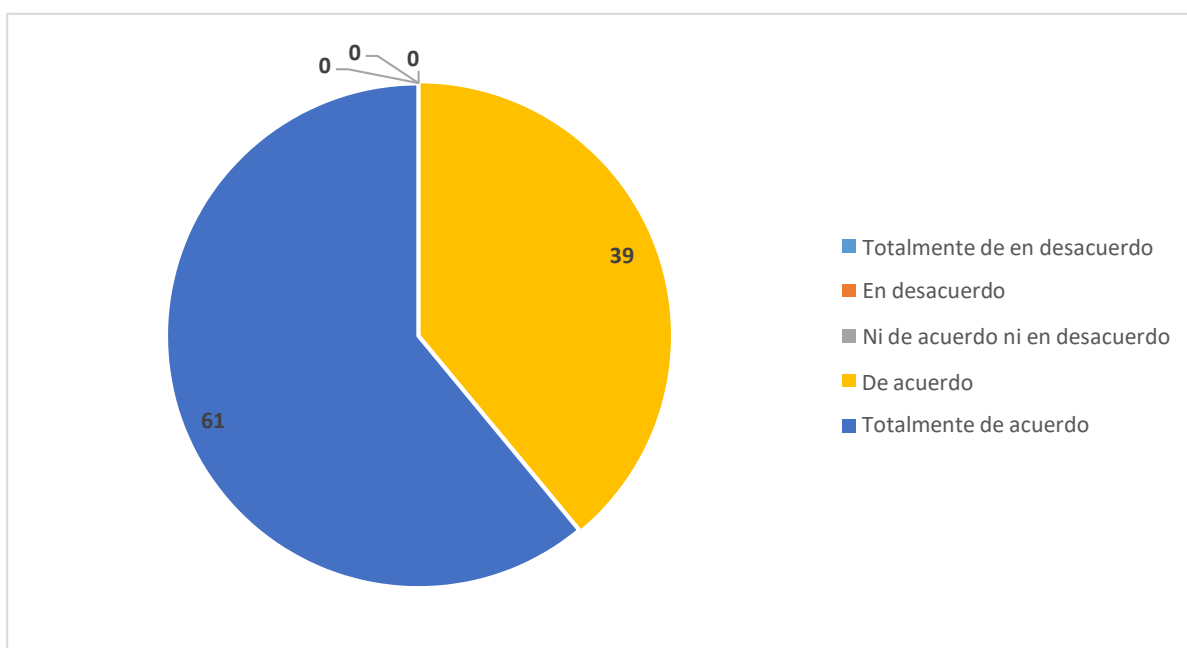


Figura 21
Los ambientes de aprendizaje son importantes para facilitar el proceso instruccional a través del desarrollo de las actividades académicas.

Los resultados obtenidos en la tabla 21 y figura 21 muestran que el 61% de los sujetos encuestados están totalmente de acuerdo en que los ambientes de aprendizaje son importantes para facilitar el proceso instruccional a través del desarrollo de las actividades académicas y el 39% manifiesta estar de acuerdo. Estos hallazgos ponen de manifiesto que el 100% de los sujetos encuestados está consciente que el ambiente de aprendizaje juega un papel importante en el proceso enseñanza y aprendizaje motivado a que logra despertar el interés y la motivación por el nuevo conocimiento estimulando favorablemente los canales de aprendizaje donde las estrategias y recursos lúdicos digitales permite captar la atención y concentración de los estudiantes.

Tabla 22

En las sesiones virtuales, favorecías el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes empleando recursos y estrategias lúdicas digitales en el inicio, desarrollo y cierre de las clases sincrónicas.

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	0	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	17
De acuerdo	10	44
Totalmente de acuerdo	9	39
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

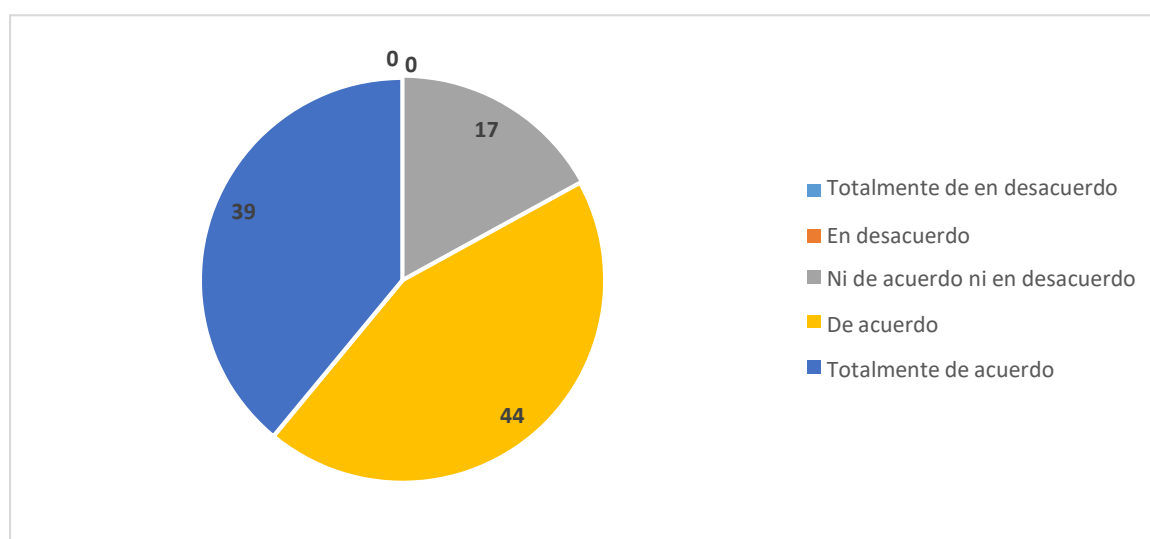


Figura 22

En las sesiones virtuales, favorecías el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes empleando recursos y estrategias lúdicas digitales en el inicio, desarrollo y cierre de las clases sincrónicas.

La tabla 22 y figura 22 ponen en evidencia la opinión de los sujetos encuestados sobre en las sesiones virtuales, favorecías el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes empleando recursos y estrategias lúdicas digitales en el inicio, desarrollo y cierre de las clases sincrónicas, el 44% está de acuerdo, el 39% expresa estar totalmente de acuerdo y el 17% señala ni de acuerdo ni en desacuerdo. Estos resultados señalan que un porcentaje representativo de los encuestados (83%) conoce la utilidad que tienen los recursos y estrategias lúdicas digitales en los tres momentos del proceso instruccional (inicio, desarrollo y cierre) e incorporarlo en la planificación del proceso enseñanza – aprendizaje.

Tabla 23

La evaluación de proceso enseñanza – aprendizaje a través de las estrategias y recursos lúdicos digitales ha favorecido el desempeño académico de los estudiantes.

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	5	22
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	4
De acuerdo	8	35
Totalmente de acuerdo	9	39
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

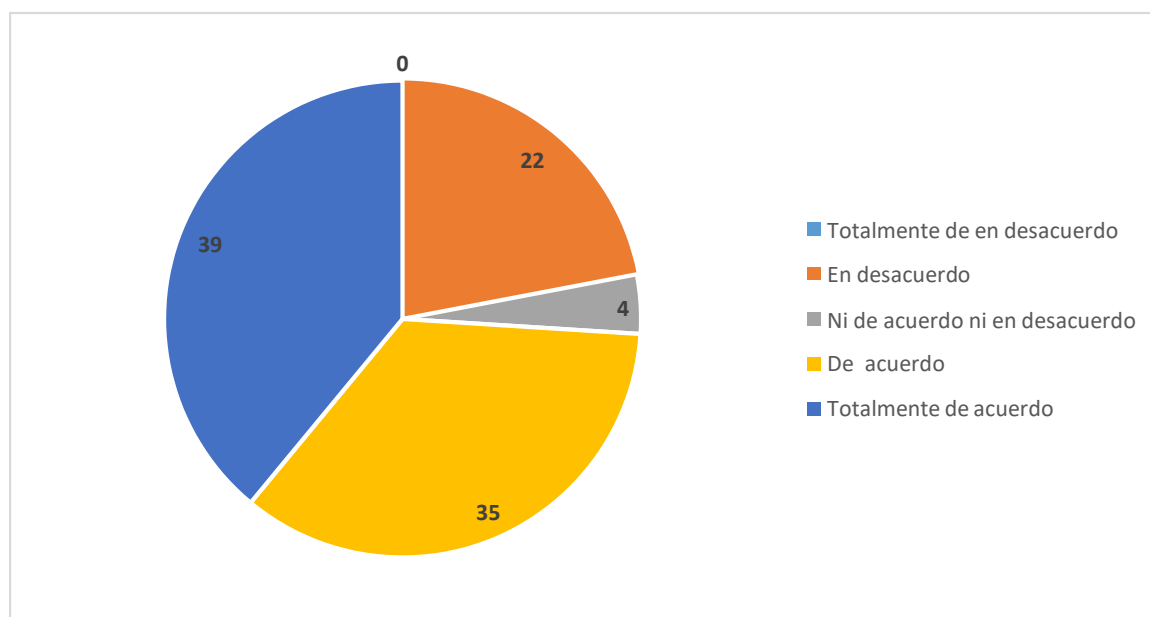


Figura 23

La evaluación de proceso enseñanza – aprendizaje a través de las estrategias y recursos lúdicos digitales ha favorecido el desempeño académico de los estudiantes.

Como se observa en la tabla 23 y figura 23, los resultados demuestran que los sujetos encuestados manifiestan que la evaluación de proceso enseñanza – aprendizaje a través de las estrategias y recursos lúdicos digitales ha favorecido el desempeño académico de los estudiantes en un 39% están totalmente de acuerdo, el 35% señala estar de acuerdo, el 22% está en desacuerdo y el 4% señala que ni de acuerdo ni en desacuerdo. Estos hallazgos ponen en evidencia que el 74% de los encuestados señalan que la incorporación las estrategias y recursos lúdicos digitales en los procesos educativos han repercutido favorablemente en el rendimiento académico de los estudiantes en las sesiones sincrónicas. Sin embargo, el 26 % señala no estar a favor de estos recursos por lo que se debe inferir que no han seleccionado los adecuados y por ende no ha influido en los resultados esperados.

Tabla 24

Los ambientes de aprendizaje tecnológicos en el proceso de enseñanza- aprendizaje virtual ha favorecido el logro de los objetivos propuestos a través de la adquisición de las competencias para la vida.

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	1	4
En desacuerdo	3	14
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	4
De acuerdo	9	39
Totalmente de acuerdo	9	39
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

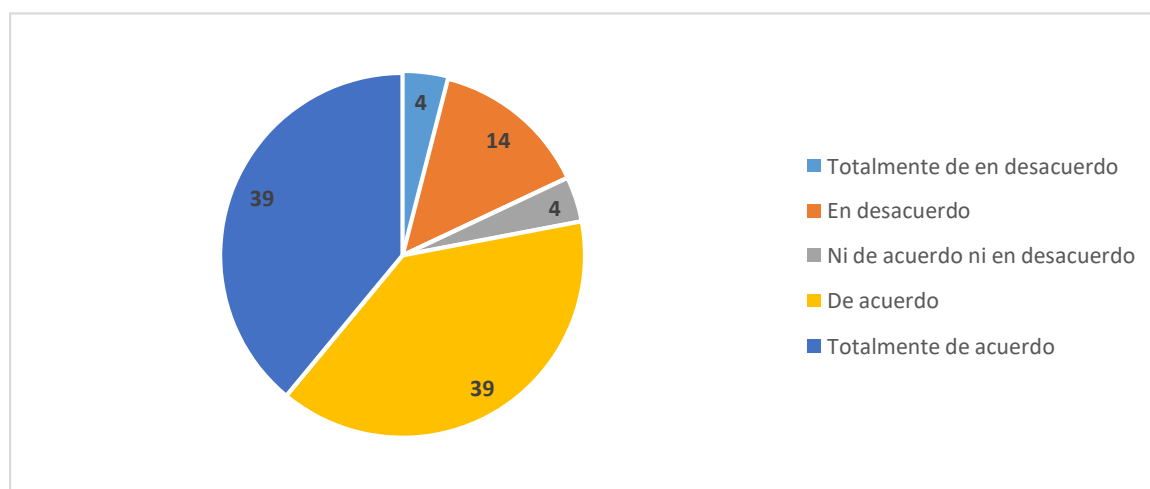


Figura 24

Los ambientes de aprendizaje tecnológicos en el proceso de enseñanza- aprendizaje virtual ha favorecido el logro de los objetivos propuestos a través de la adquisición de las competencias para la vida.

Los resultados obtenidos en la tabla 21 y figura 21 muestran que el 39% de los sujetos encuestados expresa estar totalmente de acuerdo que los ambientes de aprendizaje tecnológicos en el proceso de enseñanza- aprendizaje virtual ha favorecido el logro de los objetivos propuestos a través de la adquisición de las competencias para la vida, el 39 está de acuerdo, el 14% está en desacuerdo, el 4% ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 4% está totalmente en desacuerdo. Esta información pone en evidencia que el 78% está de acuerdo y totalmente de acuerdo que los ambientes de aprendizaje tecnológicos repercuten favorablemente en el proceso de enseñanza y aprendizaje y por ende en el logro de los objetivos educacionales establecidos en el pensum de estudios. Así mismo, por estar en la modalidad virtual, el uso de las tics en las actividades diaria de clase promueve la adquisición de habilidades y destrezas tecnológicas orientadas a la adquisición de competencias para la vida.

Tabla 25

Las herramientas y recursos lúdicos digitales se deben tomar en cuenta en el regreso a la presencialidad para aprovechar las habilidades y destrezas tecnológicas de los estudiantes.

Criterio	Frecuencia.	%Porcentaje
Totalmente de en desacuerdo	0	0
En desacuerdo	1	4
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	4
De acuerdo	9	39
Totalmente de acuerdo	12	53
Total	23	100%

Fuente: Elaboración propia

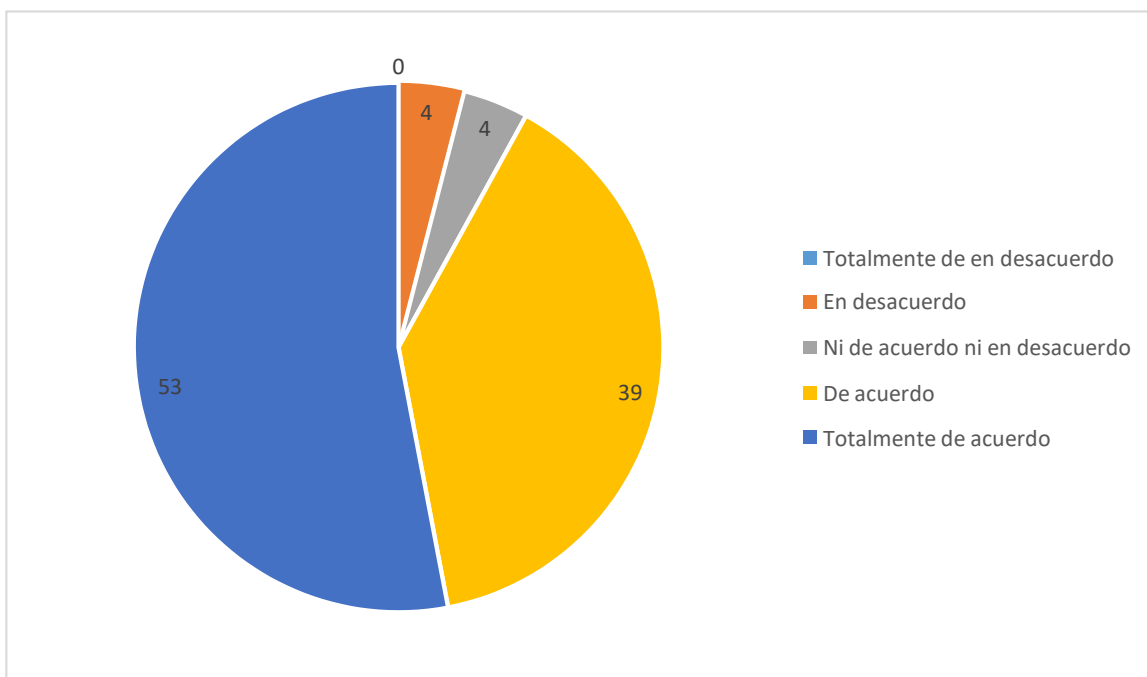


Figura 25
Las herramientas y recursos lúdicos digitales se deben tomar en cuenta en el regreso a la presencialidad para aprovechar las habilidades y destrezas tecnológicas de los estudiantes.

La tabla 25 y figura 25 ponen en evidencia la opinión de los sujetos encuestados sobre las herramientas y recursos lúdicos digitales se deben tomar en cuenta en el regreso a la presencialidad para aprovechar las habilidades y destrezas tecnológicas de los estudiantes, el 53% señaló estar totalmente de acuerdo, el 39% está de acuerdo, el 4% ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 4% en desacuerdo. Estos resultados demuestran que 92% de los sujetos encuestados señala que para el regreso a las clases presenciales, el docente debe aprovechar las habilidades y destrezas tecnológicas adquiridas por los estudiantes durante las clases virtuales a fin continuar desarrollando estas potencialidades incorporando las estrategias y recursos lúdicos digitales para complementar y realimentar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

4.2 Análisis correlacional de los resultados

En cuanto a la hipótesis establecida de acuerdo a los resultados obtenidos se confirma la hipótesis alternativa H1, el cual pretendía que el uso de las estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea incide en el mejoramiento del proceso enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de la Escuela Fiscal República

de Israel, Guayaquil. La variable estrategias lúdicas digitales empleadas por los docentes los resultados demuestran que la mayoría tiene realizó cursos de capacitación en área tecnológica más sin embargo, fundamentaron su formación por medio de videos instruccionales para llevarlo a la práctica pedagógica. En la dimensión participativa e interacción se evidenció que en un primer momento los estudiantes estaban desmotivados y pocos participativos, en algunos casos no se conectaban a las sesiones virtuales para el trabajo en equipo y participativo porque no poseían las habilidades y destrezas necesarias para el trabajo sincrónico lo que ocasionaba una falta de atención y concentración.

Con respecto a la variable proceso enseñanza – aprendizaje, los resultados evidenciaron que en un primer momento de la educación en línea los estudiantes estaban adquiriendo poco las destrezas imprescindible desarrolladas en el proceso instruccional motivado a que la modalidad virtual era nueva para ellos y no estaban acostumbrados a recibir clase on line, sin embargo en el transcurso del año electivo fueron adquiriendo mecanismos propios de trabajo por lo que la actividad académica se tornó favorecedora porque podían participar en la sesiones virtuales, la asistencia era total, trabajaban en equipos, desarrollaban reflexiones propias en función a la temática abordada, las evaluaciones las realizaban de forma digital, manejaban juegos digitales, recursos tecnológicos, construían sus propias actividades virtuales. Todo permitió que los resultados obtenidos repercutieran favorablemente en el rendimiento académico de los estudiantes, quienes se sentían satisfechos por los aprendizajes adquiridos los cuales eran significativos y duraderos. Por lo que los docentes sugirieron que en este retorno de la presencialidad se tomara en cuenta el avance progresivo de los estudiantes en el uso de la tecnología para complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Estadísticos descriptivos

	Media	Desv. Desviación	N
VI	36,17	5,323	23
VD	61,22	3,059	23

Correlaciones

		VI	VD
VI	Correlación de Pearson	1	,358
	Sig. (bilateral)		,094
	N	23	23
VD	Correlación de Pearson	,358	1
	Sig. (bilateral)	,094	
	N	23	23

Resumen de procesamiento de casos

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
VD	23	100,0%	0	0,0%	23	100,0%
VI	23	100,0%	0	0,0%	23	100,0%

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
VD	,155	23	,162	,914	23	,051
VI	,326	23	,000	,507	23	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

El presente trabajo de investigación aborda la utilización de las estrategias lúdicas como herramientas en línea y de qué manera aportan al desarrollo, habilidades y destrezas considerando al componente lúdico como una fuente estratégica en la enseñanza- aprendizaje.

Luego de haber culminado todo el proceso de este trabajo de investigación con respecto al objetivo específico 1 el cual pretendía indagar las estrategias lúdicas digitales utilizadas por los docentes en el proceso enseñanza – aprendizaje se concluye que ha alcanzado a determinar las estrategias lúdicas como herramientas en línea y su incidencia en el mejoramiento del proceso enseñanza – aprendizaje en la Escuela Fiscal Republica de Israel, Guayaquil 2021- 2022, calificando que la utilización de las estrategias lúdicas juega un papel importante en el sistema educativo, por lo tanto, se debe aplicar los recursos, plataformas digitales donde los docentes encuestados indicaron las herramientas que utilizaron para desarrollar las clases virtuales con sus estudiantes dando como resultado que el 74% utilizó Educaplay. El 15% utilizó Geneally, el 9% Edpuzzle, el 9% Kahoot, el 9% Wordwall, el 9% Quizziz y el 4% Goconqr todas estas herramientas fueron utilizadas por los docentes para impartir sus clases de manera virtual a través de las Tics.

Con respecto al objetivo específico 2, el cual tenía como propósito diagnosticar las técnicas, métodos y recursos tecnológicos empleados por los docentes para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje se concluye que la mayoría lo utilizaba de diferentes maneras en el acto pedagógico. Como actividades de inicio, desarrollo y cierre de la clase. Otros como estrategias para el abordaje del conocimiento y diagnóstico previo a la temática y como herramientas de evaluación. Todo esto

conllevo a que los estudiantes desarrollaran habilidades y destrezas tecnológicas para el manejo de la tecnología en el ámbito educativo, influyendo significativamente en la adquisición de competencias para la vida.

Finalmente, el objetivo específico 3 el cual pretendía establecer la relación entre las estrategias lúdicas digitales y su influencia en el mejoramiento en el proceso de enseñanza – aprendizaje se puede concluir que se evidenció un desarrollo progresivo y sustanciado del proceso de enseñanza – aprendizaje a medida que los docentes y estudiantes iban adquiriendo las habilidades y destrezas en el manejo de los recursos tecnológicos lúdicos como parte esencial del proceso instruccional. Esto implica que las estrategias lúdicas tecnológicas sirvieron de soporte para lograr en el estudiante un aprendizaje significativo lo cual trajo como consecuencia un rendimiento académico positivo.

Por otra parte, se evidenció el compromiso del personal docente al demostrar una actitud favorable en la adquisición de conocimientos teóricos y prácticos en el manejo e implementación de los recursos tecnológicos ajustado a la realidad reinante en la pandemia como una forma de complementar el proceso instruccional de manera virtual, logrando despertar la motivación y el interés del estudiante en la participación activa en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

5.2 Recomendaciones

Una vez desarrollada las conclusiones, se presentan las siguientes recomendaciones:

1.- Se recomienda que todos los docentes de la Escuela Fiscal República de Israel de la ciudad de Guayaquil continúen implementando las estrategias lúdicas en líneas como una forma de garantizar un proceso de enseñanza – aprendizaje significativo en los estudiantes. Además, que los docentes participen en planes de

capacitación acerca de otras de las estrategias lúdicas en línea y de cómo utilizarlas para ponerlas en práctica en sus conocimientos metodológicos y aplicarlos con sus estudiantes para que de esta manera despierten el interés en cada uno de ellos, para un mejor resultado en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

El docente también debe de ser consciente de que el proceso educativo en el aula ya sea presencial o virtual debe de tener en claro cuál es la finalidad formativa y cuestionarse cuales son los medios que ayudarán a alcanzar el aprendizaje en los estudiantes, contemplando un escenario donde vea cual son las herramientas, medios y recursos para desarrollar su metodología enseñanza- aprendizaje.

2.- En cuanto a la conclusión del objetivo específico 2, se recomienda que los docentes aprovechen al máximo la diversidad de recursos tecnológicos existente de manera gratuita empleando como herramientas en el inicio, desarrollo y cierre de la actividad académica, en la introducción de un nuevo tema, en el pensamiento lógico, crítico y creativo. Esto favorecerá el proceso de enseñanza – aprendizaje a través de un buen clima de aprendizaje con tendencia a las estrategias lúdicas donde los estudiantes hagan uso para sus investigaciones, tareas, actividades recreativas, sirviéndoles como soporte de información clara, precisa y concisa.

Las herramientas y aplicaciones tecnológicas utilizadas por los docentes deben de estar diseñadas en función de las necesidades de los estudiantes, este debe de ser comprendido como aquel que surge a partir de un proceso comprensivo donde se involucra el cambio y conocimiento de saberes y experiencias entre el docente y los estudiantes donde le permita mejorar los procesos educativos en la enseñanza- aprendizaje.

3.- Se recomienda seguir desarrollando estudios investigativos en el área de estrategias lúdicas en línea desde la perspectiva de los estudiantes para conocer de

qué manera han influido en la adquisición de competencias tecnológicas y su aporte a un proceso de enseñanza - aprendizaje significativo.

Bibliografía

- Alvarado Abreu, Y., Jiménez Barrera, A. D., Breijo Worosz, T., & Bonilla Vicho, I. (2018). El proceso de enseñanza- aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *MENDIVE*, Vol. 16 No(ISSN. 1815-7696), 610-623.
- Arispe Alburquerque, C. M., Yangali Vicente, J. S., Guerrero Bejarano, M. A., Lozada de Bonilla, O. R., Acuña Gamboa, L. A., & Arellano Sacramento, C. (2020). *La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado*. (Universidad Internacional del Ecuador (ed.); Primera Ed).
- Baretta, D. (2006). *Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE*.
- Benavides Franco, B. (2021). *Plataforma educativa MS TEAMS y su impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje en el bachillerato de la U.E. Abdón Calderón Muñoz del cantón Milagro*. Universidad Estatal de Milagro.
- BENÍTEZ, F. F. (2018). ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2018-00089-A. *Ministerio de Educación*, 1-4.
- Bernal Torre, C. A. (2016). *Metodología de la investigación. Administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (C. PEARSON EDUCACIÓN (ed.); Cuarta edi). file:///C:/Users/user/Desktop/LIBRO 2016 Metodologia_De_La_Investigacion_Bernal_4.pdf
- Cordero Villalta, S. P. (2021). *Estrategias lúdicas en entornos virtuales para fortalecer el proceso enseñanza- aprendizaje de los tipos de ecosistemas naturales*.
- Cortés Corté, M. E., & Iglesias León, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación* (Universidad Autónoma del Carmen (ed.); Primera ed).
- Gaby Sandoval Garcia, K. B. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje lúdico para el fortalecimiento de la dimensión socioafectiva. *Revista de la Universidad de Cuenca*, 2(2), 2016.
- Guillen Prieto, G. A., & Pérez Diazgranados, E. (2021). *Fortalecimiento de la Formación en Competencias Ciudadanas en los niños del Parche Grado 5° del Colegio Instituto Técnico Internacional IED [Bogotá D.C.], mediante la aplicación RED Fénix*. Universidad de Cartagena, Colombia.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (Mc Graw Hill (ed.); Sexta Edic).

- Lopez, J. F. (2019). *Proceso estadístico*. Economipedia.Com.
- Luiyiana Pérez, R. M. (2016). *La efectividad de la formación en ambientes de parentizaje de la educación superior*. 10-17.
- MAZZARELLA, B. C. Y. C. (2012). VIGOTSKY: ENFOQUE SOCIOCULTURAL. *Proceedings - IEEE 11th International Symposium on Network Computing and Applications, NCA 2012*, 259-262. <https://doi.org/10.1109/NCA.2012.20>
- MINEDUC. (2020). Plan Educativo: aprendamos juntos en casa. *Mineduc*, 53(9), 1-19.
- Ministerio de Educación. (2020). Plan Aprendamos Juntos en casa Priorizado. *Ministerio de Educación*, 0-251.
- Pineda, L. O. (2021). el proceso enseñanza aprendizaje desde la ludica y las tics como herramienta pedagogica. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Román, J. C. C. (2011). El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. *Zer - Revista de Estudios de Comunicación*, 14(27).
- Rosales Tzoc, O. E. (2020). Entornos Virtuales de Aprendizaje en el Profesorado en Educación Primaria. *Revista Científica Internacional*, 3(1), 111-116. <https://doi.org/10.46734/revcientifica.v3i1.26>
- Rubicela, W. (2018). las estrategias ludicas y su influencia en el rendimiento escolar. *Revista Iberoamericana*, 14, 1-14.
- Serrano-Camposano, C. A., & Bolívar-Chávez, O. E. (2021). Utilización de recursos tecnológicos para mejorar el aprendizaje virtual de los estudiantes de la especialidad contabilidad en la Unidad Educativa María Piedad Castillo Leví. *Revista Científica Dominio de Las Ciencias*, 7, núm. 4,(: 2477-8818), 763-788. <https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4>
- Trejo- González, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula Technological resources for the integration of gamification in the classroom. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13(2019), 75-117.

Anexos



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
INSTITUTO DE POSGRADO Y EDUCACION CONTINUA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN EDUCATIVA



Tema: Estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea y su incidencia en el mejoramiento del proceso enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.

Instrucciones.

Esta encuesta es anónima y personal con consentimiento informado
 Lea cada una de las siguientes proposiciones y seleccione marcando con una equis (X) la opción que se ajuste a su criterio.

ANÁLISIS DE JUECES Y EXPERTOS VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO			
	VALIDEZ	PERTINENCIA	COHERENCIA
<p>OG: Analizar la incidencia de las estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea en el mejoramiento del proceso enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.</p>			
<p>OE1: Diagnosticar las estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea utilizadas por los docentes para facilitar el proceso instruccional en los estudiantes de la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.</p>	<p>1.- Ha recibido capacitación sobre métodos y recursos tecnológicos para desarrollar la actividad académica. (x) Si () No</p>	100	100
	<p>2.- Escoja la plataforma digital que empleó para facilitar sus clases virtuales con los estudiantes. (x) Zoom (x) Google Team (x) Google meet () Otra: especifique: _____</p>	100	100
	<p>3.- Marque con una equis (X) las herramientas tecnológicas que emplea en las sesiones virtuales con los estudiantes. (x) Educaplay () Goconqr () Edpuzzle () Mentimeter (x) Padlet (x) Genially () Kahoot () Wordwall () Quizziz () Otra. Especifique: _____</p>	100	100
	<p>4.- Las (Tics) son todas aquellas herramientas y programas que tratan, administran, transmiten y comparten la información mediante soportes tecnológicos.</p>	100	100

	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5			
	6.- Existían dificultades de ingreso y desarrollo de las actividades educativas de forma virtual por los estudiantes por no poseer las habilidades y destrezas en el manejo de la tecnología. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5	100	100	100
	7. El uso herramientas y recursos tecnológicos lúdicos en el ámbito educativo despiertan el interés y la motivación de los estudiantes en las sesiones virtuales. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5	100	100	100
	8.- Las estrategias lúdicas tecnológicas promueven las participaciones activas de los estudiantes en el proceso enseñanza – aprendizaje. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5	100	100	100
	9.- Consideras que la implementación de las herramientas y recursos tecnológicos lúdicos favorecen el trabajo cooperativo y colaborativo entre los estudiantes. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5	100	100	100
	10.- Herramientas como quizziz, wardwoll, educaplay, videos, entre otras, despertaban la atención y concentración de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5		5.- En el inicio con la modalidad virtual, los estudiantes demostraban inseguridad en el trabajo académico por no tener conocimiento de cómo utilizar la tecnología. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5	100 100 100 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
OE2: Describir las metodologías y recursos tecnológicos	11.- En el proceso enseñanza – aprendizaje en la modalidad virtual, las habilidades y destrezas tecnológica propician el desarrollo de pensamiento.	100	100	100

empleados por los docentes en la educación en línea que influyen en el	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>			
mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes en la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.	<p>12.- El proceso enseñanza – aprendizaje a través del uso de las herramientas y recursos tecnológico favorecería el desarrollo de la capacidad crítica – reflexiva de los estudiantes.</p> <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	100	100	100
	<p>13.- El uso de las técnicas y recursos digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje contribuye significativamente a la construcción de nuevos conocimientos.</p> <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	100	100	100
	<p>14.- La implementación de las herramientas tecnológicas impacta de manera positiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.</p> <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	100	100	100
	<p>15.- El proceso de enseñanza – aprendizaje asistido por las herramientas tecnológicas ha favorecido la adquisición de competencias para la vida en los estudiantes.</p> <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	100	100	100
OE3: Establecer el nivel de incidencia entre estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea en el	<p>16.- Las herramientas y recursos tecnológicos estimulan los conocimientos previos de los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje.</p> <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	100	100	100
mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes en la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil	<p>17.- Los conocimientos adquiridos por los estudiantes a través de las herramientas y recursos tecnológicos lúdicos han favorecido el aprendizaje significativo.</p> <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	100	100	100

<p>18.- El uso de las herramientas y recursos digitales lúdicos han favorecido la evaluación de los estudiantes en sus tres momentos (diagnóstica, formativa y sumativa).</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
<p>19.- El uso de las herramientas y recursos digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje influyó en los estudiantes la adquisición de habilidades y destrezas hacia el manejo de la tecnología.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
<p>20.- Los ambientes de aprendizaje son importantes para facilitar el proceso instruccional a través del desarrollo de las actividades académicas.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
<p>21.-. En las sesiones virtuales, favorecerías el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes empleando recursos y estrategias lúdicas digitales en el inicio, desarrollo y cierre de las clases sincrónicas</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
<p>22.- La evaluación de proceso de enseñanza – aprendizaje a través de las estrategias y recursos lúdicos digitales ha favorecido el desempeño académico de los estudiantes.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
<p>23.- Los ambientes de aprendizaje tecnológicos en el proceso de enseñanza – aprendizaje virtual ha favorecido el logro de los objetivos propuestos a través de la adquisición de las competencias para la vida.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
<p>24.- Las herramientas y recursos lúdicos digitales se deben tomar en cuenta en el regreso a la presencialidad para aprovechar las habilidades y destrezas tecnológicas de los estudiantes.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	1001	100	100



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
INSTITUTO DE POSGRADO Y EDUCACION CONTINUA



RÚBRICA DE VALIDEZ

Total: 100

APROBADO	<u>100 - 80</u>	MUY CONFIABLE
LEVES CAMBIOS	79 - 50	CONFIABLE
CAMBIAR ITEM	49 - 0	POCO CONFIABLE

Datos de Evaluador experto

NOMBRE: Johanna Tatiana Peñafiel Valdez

TÍTULO ACADÉMICO: MSc: Gestión Educativa

TRABAJA: Docente Escuela República de Israel

CI: 0921341491

R. PROF. COD: 1037-2021-2254567

TELF.: 0980924998


FIRMA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN EDUCATIVA

Tema: Estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea y su incidencia en el mejoramiento del proceso enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.

Instrucciones.

Esta encuesta es anónima y personal con consentimiento informado
Lea cada una de las siguientes proposiciones y seleccione marcando con una equis (X) la opción que se ajuste a su criterio.

ANÁLISIS DE JUECES Y EXPERTOS VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO				
		VALIDEZ	PERTINENCIA	COHERENCIA
OG: Analizar la incidencia de las estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea en el mejoramiento del proceso enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.				
OE1: Diagnosticar las estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea utilizadas por los docentes para facilitar el proceso instruccional en los estudiantes de la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.	1.- Ha recibido capacitación sobre métodos y recursos tecnológicos para desarrollar la actividad académica. (x) Si () No	100	100	100
	2.- Escoja la plataforma digital que empleó para facilitar sus clases virtuales con los estudiantes. (x) Zoom (x) Google Team (x) Google meet () Otra: especifique: _____	100	100	100
	3.- Marque con una equis (X) las herramientas tecnológicas que emplea en las sesiones virtuales con los estudiantes. (x) Educaplay () Goconqr () Edpuzzle () Mentimeter (x) Padlet (x) Genially () Kahoot () Wordwall () Quizziz () Otra. Especifique: _____	100	100	100
	4.- Las (Tics) son todas aquellas herramientas y programas que tratan, administran, transmiten y comparten la información mediante soportes tecnológicos. <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>	100	100	100

	<p>5.- En el inicio con la modalidad virtual, los estudiantes demostraban inseguridad en el trabajo académico por no tener conocimiento de cómo utilizar la tecnología.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
	<p>6.- Existían dificultades de ingreso y desarrollo de las actividades educativas de forma virtual por los estudiantes por no poseer las habilidades y destrezas en el manejo de la tecnología.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
	<p>7. El uso herramientas y recursos tecnológicos lúdicos en el ámbito educativo despiertan el interés y la motivación de los estudiantes en las sesiones virtuales.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
	<p>8.- Las estrategias lúdicas tecnológicas promueven las participaciones activas de los estudiantes en el proceso enseñanza – aprendizaje.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
	<p>9.- Consideras que la implementación de las herramientas y recursos tecnológicos lúdicos favorecen el trabajo cooperativo y colaborativo entre los estudiantes.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
	<p>10.- Herramientas como quizziz, wardwoll, educaplay, videos, entre otras, despertaban la atención y concentración de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
<p>OE2: Describir las metodologías y recursos tecnológicos empleados por los docentes en la educación en línea que influyen en el mejoramiento</p>	<p>11.- En el proceso enseñanza – aprendizaje en la modalidad virtual, las habilidades y destrezas tecnológica propician el desarrollo de pensamiento.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
	<p>12.- El proceso enseñanza – aprendizaje a través del uso de las herramientas y recursos tecnológico</p>	100	100	100

del proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes en la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.	favorecía el desarrollo de la capacidad crítica – reflexiva de los estudiantes. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5			
	13.- El uso de las técnicas y recursos digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje contribuye significativamente a la construcción de nuevos conocimientos. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5	100	100	100
	14.- La implementación de las herramientas tecnológicas impacta de manera positiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5	100	100	100
	15.- El proceso de enseñanza – aprendizaje asistido por las herramientas tecnológicas ha favorecido la adquisición de competencias para la vida en los estudiantes. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5	100	100	100
OE3: Establecer el nivel de incidencia entre estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea en el mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes en la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil	16.- Las herramientas y recursos tecnológicos estimulan los conocimientos previos de los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5	100	100	100
	17.- Los conocimientos adquiridos por los estudiantes a través de las herramientas y recursos tecnológicos lúdicos han favorecido el aprendizaje significativo. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5	100	100	100
	18.- El uso de las herramientas y recursos digitales lúdicos han favorecido la evaluación de los estudiantes en sus tres momentos (diagnóstica, formativa y sumativa). <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5	100	100	100

<p>19.- El uso de las herramientas y recursos digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje influyó en los estudiantes la adquisición de habilidades y destrezas hacia el manejo de la tecnología.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
<p>20.- Los ambientes de aprendizaje son importantes para facilitar el proceso instruccional a través del desarrollo de las actividades académicas.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
<p>21.-. En las sesiones virtuales, favorecías el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes empleando recursos y estrategias lúdicas digitales en el inicio, desarrollo y cierre de las clases sincrónicas</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
<p>22.- La evaluación de proceso de enseñanza – aprendizaje a través de las estrategias y recursos lúdicos digitales ha favorecido el desempeño académico de los estudiantes.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
<p>23.- Los ambientes de aprendizaje tecnológicos en el proceso de enseñanza – aprendizaje virtual ha favorecido el logro de los objetivos propuestos a través de la adquisición de las competencias para la vida.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
<p>24.- Las herramientas y recursos lúdicos digitales se deben tomar en cuenta en el regreso a la presencialidad para aprovechar las habilidades y destrezas tecnológicas de los estudiantes.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	1001	100	100



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
INSTITUTO DE POSGRADO Y EDUCACION CONTINUA



RÚBRICA DE VALIDEZ

Total: 100

APROBADO	<u>100 - 80</u>	MUY CONFIABLE
LEVES CAMBIOS	79 - 50	CONFIABLE
CAMBIAR ITEM	49 - 0	POCO CONFIABLE

Datos de Evaluador experto

NOMBRE: Orly Geovanny Huerta Chamorro

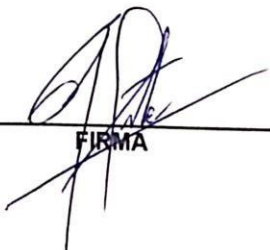
TÍTULO ACADÉMICO: MSc: en Administración y Dirección de Empresas

TRABAJA: UNEMI Experto de Admisión y Nivelación

CI: 0917038218

R. PROF. COD: 1006-10-712752

TELF.: 0990925407



FIRMA



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN EDUCATIVA

Tema: Estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea y su incidencia en el mejoramiento del proceso enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.

Instrucciones.

Esta encuesta es anónima y personal con consentimiento informado
Lea cada una de las siguientes proposiciones y seleccione marcando con una equis (X) la opción que se ajuste a su criterio.

ANÁLISIS DE JUECES Y EXPERTOS VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO				
		VALIDEZ	PERTINENCIA	COHERENCIA
OG: Analizar la incidencia de las estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea en el mejoramiento del proceso enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.				
OE1: Diagnosticar las estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea utilizadas por los docentes para facilitar el proceso instruccional en los estudiantes de la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.	1.- Ha recibido capacitación sobre métodos y recursos tecnológicos para desarrollar la actividad académica. (x) Si () No	100	100	100
	2.- Escoja la plataforma digital que empleó para facilitar sus clases virtuales con los estudiantes. (x) Zoom (x) Google Team (x) Google meet () Otra: especifique: _____	100	100	100
	3.- Marque con una equis (X) las herramientas tecnológicas que emplea en las sesiones virtuales con los estudiantes. (x) Educaplay () Goconqr () Edpuzzle () Mentimeter (x) Padlet (x) Genially () Kahoot () Wordwall () Quizziz () Otra. Especifique: _____	100	100	100
	4.- Las (Tics) son todas aquellas herramientas y programas que tratan, administran, transmiten y	100	100	100

	comparten la información mediante soportes tecnológicos.			
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5			
	5.- En el inicio con la modalidad virtual, los estudiantes demostraban inseguridad en el trabajo académico por no tener conocimiento de cómo utilizar la tecnología.	100	100	100
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5			
	6.- Existían dificultades de ingreso y desarrollo de las actividades educativas de forma virtual por los estudiantes por no poseer las habilidades y destrezas en el manejo de la tecnología.	100	100	100
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5			
	7. El uso herramientas y recursos tecnológicos lúdicos en el ámbito educativo despiertan el interés y la motivación de los estudiantes en las sesiones virtuales.	100	100	100
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5			
	8.- Las estrategias lúdicas tecnológicas promueven las participaciones activas de los estudiantes en el proceso enseñanza – aprendizaje.	100	100	100
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5			
	9.- Consideras que la implementación de las herramientas y recursos tecnológicos lúdicos favorecen el trabajo cooperativo y colaborativo entre los estudiantes.	100	100	100
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5			
	10.- Herramientas como quizziz, wardwool, educaplay, videos, entre otras, despertaban la atención y concentración de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.	100	100	100
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5			
OE2: Describir las metodologías y recursos tecnológicos empleados por	11.- En el proceso enseñanza – aprendizaje en la modalidad virtual, las habilidades y destrezas tecnológica propician el desarrollo de pensamiento.	100	100	100

los docentes en la educación en línea que influyen en el mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes en la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5			
	12.- El proceso enseñanza – aprendizaje a través del uso de las herramientas y recursos tecnológico favorecía el desarrollo de la capacidad crítica – reflexiva de los estudiantes. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5	100	100	100
	13.- El uso de las técnicas y recursos digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje contribuye significativamente a la construcción de nuevos conocimientos. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5	100	100	100
	14.- La implementación de las herramientas tecnológicas impacta de manera positiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5	100	100	100
	15.- El proceso de enseñanza – aprendizaje asistido por las herramientas tecnológicas ha favorecido la adquisición de competencias para la vida en los estudiantes. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5	100	100	100
OE3: Establecer el nivel de incidencia entre estrategias lúdicas como herramienta de la educación en línea en el mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes en la Escuela Fiscal República de Israel, Guayaquil	16.- Las herramientas y recursos tecnológicos estimulan los conocimientos previos de los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5	100	100	100
	17.- Los conocimientos adquiridos por los estudiantes a través de las herramientas y recursos tecnológicos lúdicos han favorecido el aprendizaje significativo. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5	100	100	100
	18.- El uso de las herramientas y recursos digitales lúdicos han favorecido la evaluación de los estudiantes en sus tres momentos (diagnóstica, formativa y sumativa). <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 1 2 3 4 5	100	100	100

<p>19.- El uso de las herramientas y recursos digitales en el proceso de enseñanza - aprendizaje influyó en los estudiantes la adquisición de habilidades y destrezas hacia el manejo de la tecnología.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
<p>20.- Los ambientes de aprendizaje son importantes para facilitar el proceso instruccional a través del desarrollo de las actividades académicas.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
<p>21.-. En las sesiones virtuales, favorecías el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes empleando recursos y estrategias lúdicas digitales en el inicio, desarrollo y cierre de las clases sincrónicas</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
<p>22.- La evaluación de proceso de enseñanza – aprendizaje a través de las estrategias y recursos lúdicos digitales ha favorecido el desempeño académico de los estudiantes.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
<p>23.- Los ambientes de aprendizaje tecnológicos en el proceso de enseñanza – aprendizaje virtual ha favorecido el logro de los objetivos propuestos a través de la adquisición de las competencias para la vida.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	100	100	100
<p>24.- Las herramientas y recursos lúdicos digitales se deben tomar en cuenta en el regreso a la presencialidad para aprovechar las habilidades y destrezas tecnológicas de los estudiantes.</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>1 2 3 4 5</p>	1001	100	100



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
INSTITUTO DE POSGRADO Y EDUCACION CONTINUA



RÚBRICA DE VALIDEZ

Total: 100

APROBADO	100 - 80	MUY CONFIABLE
LEVES CAMBIOS	79 - 50	CONFIABLE
CAMBIAR ITEM	49 - 0	POCO CONFIABLE

Datos de Evaluador experto

NOMBRE: Manuel de Jesús Rondan Elizalde

TÍTULO ACADÉMICO: MSc en Cultura Física

TRABAJA: Docente Universidad Estatal de Milagro

CI: 0914562228

R. PROF. COD: 1006-11-736096

TELF.: 0994114176


FIRMA