





**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO  
VIDA NUEVA**

**TECNOLOGÍA EN DOCENCIA**

**EFFECTIVIDAD DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS  
VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS  
NIÑOS DEL 7mo. AÑO B-C DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA JUAN PABLO II “FE Y ALEGRIA”, DURANTE  
LA PANDEMIA EN EL AÑO 2020-2021**

**PRESENTADO POR:**

**MORA MORALES CRISTINA GEOVANNA**

**TUTOR:**

**PSIC. AINOCA CHAMORRO DAYSI ALEXANDRA**

Aprobado

Fecha: 06/04/2021

Telefono: 0992587608

**ABRIL 2021**

**QUITO – ECUADOR**

## TECNOLOGÍA EN DOCENCIA

---

### CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

---

En mi calidad de Tutor del Proyecto: **PSIC. AINOCA CHAMORRO DAYSI ALEXANDRA** en la ciudad de Quito, presentado por la ciudadana **MORA MORALES CRISTINA GEOVANNA**, para optar por el título de Tecnólogo en **DOCENCIA**, certifico que dicho proyecto ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.

En la ciudad de Quito, del mes de abril de 2021.



---

TUTOR: PSIC. AINOCA CHAMORRO DAYSI ALEXANDRA

C.I.:1720588076

## TECNOLOGÍA EN DOCENCIA

---

### APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

---

Los miembros del tribunal aprueban el informe de investigación, sobre el tema: **“EFECTIVIDAD DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS NIÑOS DEL 7mo. AÑO B-C DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN PABLO II “FE Y ALEGRIA”, DURANTE LA PANDEMIA EN EL AÑO 2020-2021”** en la ciudad de Quito, del/la estudiante: **MORA MORALES CRISTINA GEOVANNA** de la Carrera en Tecnología **DOCENCIA**.

Para constancia firman:

---

**DOCENTE ISTVN**

---

**DOCENTE ISTVN**

---

**DOCENTE ISTVN**

---

## CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

---

Yo, **MORA MORALES CRISTINA GEOVANNA** portadora de la cédula de ciudadanía 171844040-5, facultada de la carrera **TECNOLOGÍA EN DOCENCIA**, autor/a de esta obra certifico y proveo al Instituto Superior Tecnológico Vida Nueva, usar plenamente el contenido del informe con el tema **“EFECTIVIDAD DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS NIÑOS DEL 7mo AÑO B-C DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUAN PABLO II “FE Y ALEGRIA”, DURANTE LA PANDEMIA EN EL AÑO 2021-2021”**, con el objeto de aportar y promover la lectura e investigación, autorizando la publicación de mi proyecto de titulación en la colección digital del repositorio institucional bajo la licencia de Creative Commons: Atribución-NoComercial-SinDerivadas.

En la ciudad de Quito, del mes de abril del 2021.



---

MORA MORALES CRISTINA GEOVANNA

C.I.:171844040-5

## **DEDICATORIA**

Gracias a todas las personas que he tenido la dicha de conocer, compartir y que me han brindado su apoyo abnegado, con sus consejos, ánimos y acciones que han contribuido en mi formación profesional y que se ve reflejado en este proyecto de aplicación práctica.

## **AGRADECIMIENTO**

El más sincero agradecimiento a mis padres y hermanos que siempre me apoyaron para llegar a cumplir con este sueño que es de ser un hombre de bien y con una profesión, y los compañeros q de una u otra manera siempre estaban en los momentos difíciles de mi vida estudiantil. Además, agradezco a los ingenieros que me brindaron sus conocimientos y sus consejos para ser un profesional de éxito, también en ámbito personal.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	2
INTRODUCCIÓN.....	3
Antecedentes.....	4
Justificación.....	6
Objetivos.....	7
Objetivo General.....	7
Objetivos Específicos.....	7
MARCO TEÓRICO.....	8
Importancia del rendimiento escolar.....	11
Factores que influyen en el rendimiento escolar.....	11
Personales.....	11
Cognitivas.....	11
Motivacionales.....	12
Contextuales.....	13
Socio-ambientales.....	13
Familia.....	13
Estructura.....	13
Clase social.....	13

Clima educativo .....	14
Grupos sociales .....	14
Institucionales .....	14
Centro escolar .....	14
Organización escolar.....	15
Dirección.....	15
Formación de profesores.....	15
Clima escolar .....	15
Instruccionales .....	15
Contenidos .....	16
Métodos de enseñanza .....	16
Tareas y actividades.....	16
Nuevas tecnologías .....	16
Expectativas .....	17
Estrategias lúdicas directas .....	19
Estrategias nemotécnicas .....	19
Estrategias cognitivas .....	19
Estrategias comunicativas.....	19
Estrategias compensatorias .....	20
Estrategias Lúdicas indirectas.....	20
Estrategias afectivas.....	20

Estrategias sociales .....	20
Recursos didácticos.....	20
Participación .....	20
Activación.....	21
Valores.....	22
Interacciones .....	23
Individuales.....	23
Colectivas.....	23
Activas .....	23
Metodología para enseñar números .....	24
Juegos.....	24
Actividades .....	24
Actividades para entornos virtuales de aprendizaje.....	25
Proyectos colaborativos .....	25
Infografías.....	25
Murales multimedia .....	26
Historietas .....	26
Líneas de tiempo.....	26
Juegos virtuales.....	27
Video tutoriales.....	27
METODOLOGÍA DEL PROYECTO - DESARROLLO.....	28

Diseño metodológico .....	28
Técnicas de recolección de datos .....	29
Técnica de investigación.....	32
Encuesta.....	32
Instrumento de la investigación .....	33
Cuestionario .....	33
Población y muestra.....	34
Población .....	34
Muestra .....	34
DESARROLLO .....	35
Importancia de las estrategias lúdicas virtuales en el rendimiento escolar de los niños del 7mo. Año B-C de la institución Educativa Juan Pablo II “FE Y ALEGRÍA DURANTE LA PANDEMIA EN EL AÑO 2020-2021 .....	37
Factibilidad Financiera .....	39
Encantadora aula virtual con estrategias lúdicas virtuales.....	40
Creación en diferentes interfaces de TIC´s .....	40
Diseño .....	41
Presentaciones en Google Drive .....	41
Canva .....	43
Kahoot.....	44
Educaplay.....	46

Genial.....	47
Glogster.....	49
Prezi .....	50
Geogebra.....	51
Contenido.....	54
Conceptos Básicos .....	54
Ejercicios básicos.....	56
Actividades Creativas .....	57
Juegos Creativos .....	59
Herramientas de evaluación.....	61
Herramienta de evaluación en Educaplay.....	61
Herramienta de evaluación en Canva .....	62
Herramienta de evaluación en Genial.....	62
RESULTADOS - PROPUESTA.....	63
RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS DIRIGIDAS A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL JUAN PABLO II “FE Y ALEGRÍA” .....	64
CONCLUSIONES .....	74
RECOMENDACIONES .....	75
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	76
ANEXOS.....	80

## ÍNDICE DE IMÁGENES

<b>Imagen No. 1</b> Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información .....	29
<b>Imagen No. 2</b> Desarrollo de la propuesta.....	38
<b>Imagen No. 3</b> Encantadora aula virtual de aprendizaje.....	40
<b>Imagen No. 4</b> Creación en diferentes interfaces de TIC's .....	41
<b>Imagen No. 5</b> Barra de navegación .....	42
<b>Imagen No. 6</b> Diseño presentación Google Drive.....	42
<b>Imagen No. 7</b> Diseño-Presentación Google y luego nuevo .....	42
<b>Imagen No. 8</b> Diseño-Canva .....	44
<b>Imagen No. 9</b> Diseño - Kahoot.....	45
<b>Imagen No. 10</b> Diseño – Educaplay.....	46
<b>Imagen No. 11</b> Diseño - Genial.....	48
<b>Imagen No. 12</b> Diseño - Glogster.....	49
<b>Imagen No. 13</b> Diseño - Prezi .....	50
<b>Imagen No. 14</b> Diseño - Geogebra.....	51
<b>Imagen No. 15</b> Diseño - Tangram.....	52
<b>Imagen No. 16</b> Diseño VideoYoutube .....	53
<b>Imagen No. 17</b> Conceptos básicos de Lengua y Literatura.....	54
<b>Imagen No. 18</b> Conceptos básicos Matemáticas.....	55

<b>Imagen No. 19</b> Conceptos Básicos Ciencias Naturales.....	55
<b>Imagen No. 20</b> Conceptos básicos Estudios Sociales .....	56
<b>Imagen No. 21</b> Ejercicios básicos .....	56
<b>Imagen No. 22</b> Ejercicio básico polígono .....	57
<b>Imagen No. 23</b> Ejercicio básico del ecosistema.....	57
<b>Imagen No. 24</b> Actividades creativas -elementos del círculo .....	57
<b>Imagen No. 25</b> Actividad creativa - Planeta Tierra.....	58
<b>Imagen No. 26</b> Actividad creativa - ecosistema.....	58
<b>Imagen No. 27</b> Actividad creativa - video sistemas del cuerpo humano .....	58
<b>Imagen No. 28</b> Juego creativo- partes del periódico.....	59
<b>Imagen No. 29</b> Juego creativo-Alienígena.....	59
<b>Imagen No. 30</b> Juego creativo-polígonos.....	60
<b>Imagen No. 31</b> Juego creativo - medidas de peso .....	60
<b>Imagen No. 32</b> Juego creativo - Tangram .....	60
<b>Imagen No. 33</b> Juego creativo - sopa de letras etapas del Ecuador .....	61
<b>Imagen No. 34</b> Herramientas de evaluación - medidas de peso.....	61
<b>Imagen No. 35</b> Herramientas de evaluación - comprensión lectora .....	62
<b>Imagen No. 36</b> Herramientas de evaluación - uniendo el boom .....	62

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico No. 1</b> Esquema de la propuesta.....	39
<b>Gráfico No. 2</b> Género de la población investigada .....	64
<b>Gráfico No. 3</b> Año de EGB .....	65
<b>Gráfico No. 4</b> Edad de su niño/a .....	66
<b>Gráfico No. 5</b> Aspecto constructivista- Imaginando y comprendiendo la lectura	66
<b>Gráfico No. 6</b> Aspecto constructivista-sopa de letras-partes del periódico .....	67
<b>Gráfico No. 7</b> Aspecto constructivista-Juego Alienígena con el verbo .....	68
<b>Gráfico No. 8</b> Aspecto constructivista-Tangram.....	69
<b>Gráfico No. 9</b> Aspecto metodológico-sopa de letras medidas de peso .....	69
<b>Gráfico No. 10</b> Aspecto metodológico-Juego Kahoot con polígonos.....	70
<b>Gráfico No. 11</b> Aspecto metodológico-Ecosistema .....	71
<b>Gráfico No. 12</b> Aspecto del proceso enseñanza- aprendizaje-Video sistemas del cuerpo.....	72
<b>Gráfico No. 13</b> Aspecto del proceso enseñanza- aprendizaje-rendimiento escolar .....	72
<b>Gráfico No. 14</b> Aspecto del proceso enseñanza- aprendizaje- estrategias lúdicas virtuales durante la clase .....	73

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla No. 1</b> Técnica de recolección de datos.....	31
<b>Tabla No. 2</b> Escala cualitativa y cuantitativa .....	34
<b>Tabla No. 3</b> Muestra.....	35
<b>Tabla No. 4</b> Género de la población investigada .....	64
<b>Tabla No. 5</b> Año de EGB .....	65
<b>Tabla No. 6</b> Edad de su niño/a .....	65
<b>Tabla No. 7</b> Aspecto constructivista - Imaginando y comprendiendo la lectura ..	66
<b>Tabla No. 8</b> Aspecto constructivista- sopa de letras- partes del periódico .....	67
<b>Tabla No. 9</b> Aspecto constructivista-Alienígena con el verbo.....	68
<b>Tabla No. 10</b> Aspecto constructivista- Tangram.....	68
<b>Tabla No. 11</b> Aspecto metodológico-sopa de letras medidas de peso .....	69
<b>Tabla No. 12</b> Aspecto metodológico-Juego Kahoot con polígonos.....	70
<b>Tabla No. 13</b> Aspecto metodológico Ecosistema .....	71
<b>Tabla No. 14</b> Aspecto del proceso enseñanza- aprendizaje-Video sistemas del cuerpo.....	71
<b>Tabla No. 15</b> Aspecto del proceso enseñanza- aprendizaje-rendimiento escolar .	72
<b>Tabla No. 16</b> Aspecto del proceso enseñanza- aprendizaje- estrategias lúdicas virtuales durante la clase .....	73

## RESUMEN

A nivel mundial las sociedades se han visto afectadas por la pandemia del covid-19 en diferentes aspectos: lo económico, político, social, salud y en la educación. Por tanto; esta investigación se enfocará en investigar los efectos a nivel educativo: identificando la efectividad de las estrategias lúdicas virtuales en el rendimiento escolar en niños del 7mo. Año “B - C”, de la Institución Educativa Fiscomisional Juan Pablo II “FE Y ALEGRIA”, durante la pandemia en el año 2020-2021. El confinamiento, a causado grandes cambios dentro del campo del aprendizaje; ya que en estos momentos la casa se ha transformado en el aula de clase tanto para los docentes como para los estudiantes.

Los estudiantes y los docentes deben manejar herramientas en Tecnología de Información y Comunicación (TIC); para mejorar la efectividad de las estrategias lúdicas virtuales en el rendimiento escolar; cuyo elemento fundamental es el juego permitiendo al estudiante relajarse y motivarse durante el desarrollo de conocimientos; y el docente tener una poderosa herramienta lúdica virtual puesto que al trabajar con el niño puede transformar sus ideas y presentarlas a través de herramientas tecnológicas de una forma agradable, flexible y dinámica.

La lúdica y el juego al unificarse se lo realiza de forma espontánea y natural logrando familiarizarse en un ambiente virtual. El docente puede reconocer en el niño lo que necesita mejorar en su rendimiento escolar mediante actividades formativas y con una interacción en el proceso de enseñanza aprendizaje. Al aprovechar de los recursos tecnológicos se puede obtener numerosas ventajas.

### **Palabras claves:**

Gamificación

Rendimiento escolar

Estrategías

## ABSTRACT

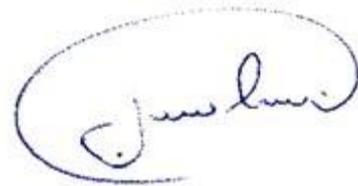
Globally, societies have been affected by the pandemic of covid-19 in different aspects: economic, political, social, health and education. Therefore, this research will focus on investigating the effects at the educational level: identifying the effectiveness of virtual recreational strategies on school performance in children of the 7th year "B - C", of the Institución Educativa Fiscomisional Juan Pablo II "FE Y ALEGRIA", during the pandemic in the year 2020-2021. The confinement has caused great changes in the field of learning, since at this time the house has been transformed into the classroom for both teachers and students.

Students and teachers should handle Information and Communication Technology (ICT) tools to improve the effectiveness of virtual ludic strategies in school performance; whose fundamental element is the game allowing the student to relax and motivate during the development of knowledge; and the teacher to have a powerful virtual recreational tool since working with the child can transform their ideas and present them through technological tools in a pleasant, flexible and dynamic way.

The ludic and the game, when unified, is done in a spontaneous and natural way, achieving familiarization in a virtual environment. The teacher can recognize in the child what he/she needs to improve in his/her school performance through formative activities and with an interaction in the teaching-learning process. By taking advantage of technological resources, numerous advantages can be obtained.

### KEYWORDS:

Virtual ludic strategies and school performance



Lic. Jorge Luis Gavilanez  
0985184054  
1716907298  
**Aprobado**

## INTRODUCCIÓN

A través de la presente investigación se busca identificar las estrategias lúdicas virtuales en el rendimiento escolar de los niños del 7mo. Año “B – C” de la Institución educativa Juan Pablo II “FE Y ALEGRÍA”, durante la pandemia en el año 2020-2021.

Las estrategias lúdicas virtuales son importantes para el proceso de enseñanza aprendizaje; ya que permite establecer una relación entre el docente y el alumno con la finalidad de mejorar el rendimiento escolar además se puede analizar los efectos que causa la pandemia en relación a su nivel educativo e ir incrementando el desarrollo cognitivo, socio-afectivo e intelectual en niños que se encuentran en confinamiento por causa del covid.

**Capítulo I:** Los componentes esenciales que contiene es el planteamiento del Problema, formulación y sistematización del mismo, objetivos de la investigación, justificación, delimitación y marco conceptual.

**Capítulo II** Cabe señalar que nos enfocaremos en el diseño, modalidad, método, técnica, instrumento, población y muestra de la investigación aplicada

**Capítulo III** La investigación se enfoca en las estrategias lúdicas virtuales y el rendimiento escolar para lo cual se utilizará un aula virtual con diferentes herramientas de la Tecnología de la información y Comunicación (TIC) aplicadas en diferentes plataformas virtuales. Se realiza una evaluación que permite analizar los efectos que causa la pandemia en relación al rendimiento escolar y mediante la aplicación de las encuestas se podrá verificar la efectividad de las estrategias lúdicas virtuales en los niños para llegar a los objetivos planteados.

## **Antecedentes**

Los docentes por la situación actual, utilizan estrategias lúdicas virtuales para el proceso de aprendizaje dentro de las instituciones educativas; siendo los niños actores del confinamiento y quienes realizan actividades escolares. El campo del aprendizaje actual ha cambiado; en estos momentos la casa se ha transformado en el aula de clase tanto para docentes como para estudiantes; por tanto; la enseñanza se ha dificultado al no estar en forma presencial para dar una educación de calidad y calidez.

Las estrategias lúdicas virtuales, al ser agradables, flexibles y dinámicas permiten despertar el interés en el niño por aprender a desarrollar juegos ya sea de forma individual o colectiva aprendiendo a ser autónomos al resolver diferentes actividades potencializando la educación virtual. La lúdica y el juego al unificarse se lo realiza de manera espontánea, natural permitiendo familiarizarse en un ambiente virtual; de tal manera que facilita al docente reconocer que lo que el niño necesita mejorar su rendimiento escolar mediante actividades formativas y con una interacción en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Al identificar el termino de efectividad como la capacidad de conseguir el resultado que se busca y al combinar las estrategias lúdicas virtuales de la Institución Educativa Fiscomisional Juan PABLO II “FE Y ALEGRIA”, durante la pandemia en el año 2020 – 2021 permite mejorar el rendimiento escolar de los niños de 7 mo. Año B – C, mediante juegos los niños aprenden a desarrollar los conocimientos en base a aprendizajes previos creando un interés por poner en funcionamiento sus habilidades convirtiendo así en herramientas útiles para su aprendizaje a la tecnología.

Durante la pandemia se ha desarrollado una comunicación virtual con el objetivo de llegar a los niños con nuevos conocimientos y siendo ellos quienes construyen su conocimiento mediante aprendizajes significativos al manejar la tecnología en combinación del juego y ciencia

Al utilizar las estrategias lúdicas virtuales permite que el estudiante aproveche los recursos tecnológicos y obtener numerosas ventajas, permitiendo la relajación y motivación; la estrategia comunicativa ayuda a la interacción entre el docente y el alumno de forma directa; la estrategia memorística se realiza cuando un juego tenga una estructura a seguir; la estrategia cognitiva al jugar se logra deducir, inferir y formular hipótesis.

Actualmente durante la pandemia se ha hecho uso de las estrategias lúdicas virtuales fortaleciendo el aprendizaje y evitando así la pérdida de saberes dentro del aula virtual; en el caso de los docentes se han visto obligados adoptar diferentes herramientas virtuales para el proceso pedagógico de manera innovadora.

Por causa de la pandemia del covid 19, se van presentando varios efectos entre ellos en el aprendizaje de los alumnos al sustituir las clases presenciales por modo virtual; el riesgo de quedar con vacíos académicos, dando lugar a que el niño en el futuro no pueda entender la materia, aumentando la probabilidad al fracaso escolar y en el peor de los casos la pérdida de año y baja autoestima. Por tanto, mediante las estrategias lúdicas virtuales se busca personalizar la formación y reforzar los puntos débiles que afectarían a los estudiantes.

Mediante las estrategias lúdicas virtuales a través del uso de las Tecnologías de información y la Comunicación (TIC) con la base teórica de Lev Vygotsky, quién manifiesta: **“La educación no es un proceso vacío sino que en ella está inserta un conjunto de intereses, experiencias y conocimientos.”** (Escallón , 2015, pág. 97). El docente y estudiante se involucran ya que permite la interacción frecuente al realizar diferentes actividades y evaluando sus conocimientos por tanto se puede ir reforzando a quienes más lo necesitan. El docente tiene en sus manos una poderosa herramienta lúdica de forma virtual puesto que al trabajar con el niño puede transformar sus ideas y presentarlas a través de herramientas tecnológicas, donde el mismo podrá expresar de forma espontánea logrando así el enriquecimiento cognitivo, socio-afectivo, motor y comunicativo con su docente y compañeros, el mismo que lo puede realizar de forma individual o grupal.

## **Justificación**

Al nivel mundial las sociedades se han visto afectadas por la pandemia del Covid-19 en diferentes aspectos: lo económico, político, social, salud y en la educación. Por tanto; esta investigación se enfocará en investigar los efectos a nivel educativo; identificado el nivel de efectividad de las estrategias lúdicas virtuales en el rendimiento escolar de los niños del 7mo. Año “B - C”, de la Institución Educativa Fiscomisional Juan Pablo II “FE Y ALEGRIA”, durante la pandemia en el año 2020-2021 de tal manera, que el uso de las estrategias lúdicas virtuales a sido de gran impacto en las diferentes instituciones educativas. La motivación de esta investigación está basada en la interacción entre docentes y estudiantes para beneficiar el rendimiento escolar, incrementar el desarrollo cognitivo, socio-afectivo e intelectual en niños que se encuentran en confinamiento por causa del covid.

La sociedad está enfrentando un gran cambio por cusa de la pandemia en especial la educación, es decir que los docentes y estudiantes deben manejar herramientas en Tecnología de Información y Comunicación (TIC); para mejorar la efectividad de las estrategias lúdicas en el rendimiento escolar; que tiene como elemento fundamental el juego el cual permite la relajación, motivación, el desarrollo de conocimientos e interactuar entre el docente y sus compañeros; aprovechando al máximo los recursos tecnológicos que pretende estimular la expresión artística, creativa, cognitiva, emocional y espontánea. A través de la combinación de la lúdica, el juego y la tecnología se busca llamar la atención en los niños en especial en aquellos que necesitan un mejor rendimiento escolar dentro de las aulas virtuales, que busca personalizar la formación y reforzar los puntos débiles que afectarían a los estudiantes como vacíos académicos

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Identificar el nivel de efectividad de las estrategias lúdicas virtuales en el rendimiento escolar de los niños del 7mo. Año “B-C” de la Institución Educativa Juan Pablo II “FE Y ALEGRÍA”, durante la pandemia en el año 2020-2021

### **Objetivos Específicos**

- Reconocer las diferentes estrategias lúdicas virtuales para el proceso enseñanza aprendizaje.
- Establecer la relación entre las estrategias lúdicas virtuales y el rendimiento escolar.
- Analizar los efectos de la pandemia en el rendimiento escolar de los niños.

## CAPÍTULO I

### MARCO TEÓRICO

#### **Teoría del Conectivismo (teoría del aprendizaje para la era digital)**

Teoría que supera “las tres grandes teorías” sobre el aprendizaje. Hay que señalar que conductismo, cognitivismo y constructivismo no son en sí mismo teorías, sino enfoques teóricos bajo cuya categoría se agrupan teorías que poseen unas características comunes respecto a la naturaleza del conocimiento, y de las funciones de conocer y representar la realidad, así como atribuir relaciones entre funciones del conocimiento, condiciones en que se produce y naturaleza de éste. Y que el constructivismo es un enfoque que se incluye dentro de las corrientes cognitivistas. (Recio Urdaneta, Díaz Perera, Saucedo Fernández, & Jiménez Izquierdo, Conectivismo, ventajas y desventajas, 2017)

Actualmente es la conexión entre lo tecnológico, digital y con diferentes teorías de enseñanza aprendizaje de forma virtual; cuyo objetivo es llegar al estudiante de manera continua con el conocimiento adecuado permitiendo desarrollar sus habilidades y destrezas. De tal manera que la teoría del conectivismo supera a las teorías como el conductismo, cognitivismo y el constructivismo. Logrando construir y desarrollar un aprendizaje complejo dentro de una red social, tecnológica y diversa que fortalezca sus experiencias ya sea de forma individual o colectiva. (Recio Urdaneta, Díaz Perera, Saucedo Fernández, & Jiménez Izquierdo, Conectivismo, ventajas y desventajas, 2017)

#### **Teoría de la Gamificación**

La teoría declara que el entorno de aprendizaje debe configurarse para utilizar los rasgos y actitudes existentes de los alumnos, sin duda sería excesivo decir que los profesores son responsables de establecer el entorno de aprendizaje y las diversas vías de aprendizaje y observar a los alumnos. Tomando la pista descubierta de manera similar al aprendizaje programado o mezclado. La responsabilidad del profesor es fomentar un mayor nivel de participación en el

proceso de aprendizaje y, al mismo tiempo, tratar de influir en la motivación de los alumnos para pasar de lo extrínseco a lo intrínseco (Sánchez, García, & Ajila, 2020).

Esta teoría permite interactuar entre docente y estudiantes, facilitando la enseñanza aprendizaje dentro de un aula virtual e ir utilizando diversas vías de forma responsable y participativa. La gamificación, es un enfoque nuevo e innovador tomando como componente las redes sociales y siendo el estudiante el actor importante dentro de su conocimiento ya que mediante el juego de forma didáctica despierta en el niño el interés por los nuevos conocimientos. (Sánchez, García, & Ajila, 2020)

### **Teoría RAMP**

Teoría RAMP: Gamificación, reconocimiento y recompensa según (Rodríguez España, 2017) para-Pepe Pedraz expresa que: “La concepción del juego trasladado al ámbito educativo nunca debe deducirse simplemente a recompensas materiales por comportamientos. Las motivaciones intrínsecas nacen de la propia necesidad de satisfacción personal mientras que las motivaciones extrínsecas son premios o recompensas materiales” (p. 1). Esta teoría debe ir de la mano el reconocimiento y la recompensa, puesto que son importantes para la motivación intrínseca como extrínseca logrando avanzar y crecer en la enseñanza aprendizaje. (Rodríguez España, 2017)

### **Teoría constructivista**

La teoría constructivista según (CEF, 2018) por Piaget y lev Vygotsky expresa que: “En el constructivismo, es el propio niño quién va construyendo su conocimiento por tanto, participa activamente en el proceso, a través de su acción y experiencia. No es un sujeto pasivo, mero receptor de estímulos del exterior” (p. 113). Está enfocada en la construcción del conocimiento fortaleciendo el aprendizaje mediante la investigación, juego a través de herramientas tecnológicas dentro del aula virtual; logrando que el estudiante controle su propio

aprendizaje mientras que el docente identifica las fortalezas y debilidades que tiene el estudiante en su nivel académico. (CEF, 2018)

El aprendizaje constructivista es una teoría que se basa principalmente en la construcción, y no en su reproducción. Un aspecto esencial es que se enfoca en tareas auténticas, las cuales tienen relevancia y utilidad en el mundo real. La idea principal de esta teoría es que el aprendizaje se construye, la mente de las personas adquiere nuevos conocimientos tomando como base las enseñanzas anteriores adquiridas. La teoría implica además que cada persona aprende de diversas maneras, lo que requiere de estrategias metodológicas específicas que estimule potencialidades, optimice recursos y que propicien al alumno confianza en sus propias habilidades para comunicarse y aprender a aprender. (Piaget y Vygotsky)

De acuerdo a Gómez María Mercedes la teoría constructivista, el aprendizaje se construye en la mente de las personas en base a las experiencias adquiridas previamente. Las personas aprenden de diferente manera a través de estrategias metodológicas que facilitan y potencializan sus habilidades y destrezas en el conocimiento del alumno. (Web del maestro CMF, 2020)

### **Rendimiento escolar**

Según libro el refuerzo educativo (Oliva, 2015, pág. 17) el criterio de Zuluaga (2003) el delimitar un concepto de refuerzo educativo expresa que:

“Toda acción conducida pedagógicamente, hacia la implementación de un apoyo académico en aquellos estudiantes que debido a las diversidades capacidades de aprendizaje, demandan un conocimiento extra escolar más elaborado, complejo y científico, a fin de elevar su rendimiento académico” (Oliva, 2015)

De acuerdo a la cita anterior el rendimiento escolar es la evaluación sobre el desempeño de las habilidades y destrezas adquiridas dentro del ámbito educativo. La evaluación que se realiza al estudiante es cuantitativa la misma que permite identificar el nivel de conocimientos del estudiante. (Oliva, 2015)

## **Importancia del rendimiento escolar**

El rendimiento escolar es importante ya que una vez evaluado mediante estrategias lúdicas virtuales permite identificar al tutor o docente el nivel de conocimientos, destrezas y habilidades que tiene el niño. Además, al mejorar su rendimiento escolar, el niño despierta el interés en adquirir nuevos conocimientos, incrementa su autoestima, socialización y creatividad durante el desarrollo y culminación de sus trabajos o actividades virtuales de manera lúdica. (Oliva, 2015)

## **Factores que influyen en el rendimiento escolar**

### **Personales**

Dentro de los factores personales se encuentran: Cognitivas y motivacionales.

### **Cognitivas**

Dentro de las cognitivas se encuentra: la inteligencia, aptitudes y estilo de aprendizaje; las mismas que el estudiante va desarrollando de acuerdo a su estilo de aprendizaje en base a sus conocimientos previos. (Oliva, 2015)

### **Inteligencia aptitudes**

Estos se originan dentro del mismo alumno es decir que el estudiante puede ser constante, tenaz al demostrar su esfuerzo al analizar y resolver problemas mediante las estrategias lúdicas virtuales que facilitan el aprendizaje mejorando así una actitud positiva al desarrollar habilidades en la lógica-matemática, la lectoescritura y el manejo de herramientas virtuales. (Oliva, 2015)

### **Estilo de aprendizaje**

Los estudiantes tienen diferentes estilos de aprendizaje ya sea teórico, reflexivo, activo, pragmático al construir su conocimiento en base a las experiencias adquiridas por cada uno, es decir cada niño tiene su propio estilo de aprendizaje y ello depende mucho de su desarrollo cognitivo, fisiológico, la

motivación, la edad que cada niño posee. Para lo cual, al utilizar las estrategias lúdicas virtuales en las clases ya sea de manera sincrónica o asincrónica permitirá que los niños realicen actividades que fortalezcan el conocimiento y de tal manera que se logra retroalimentar los temas impartidos por el docente o tutor. (Oliva, 2015)

### **Conocimientos previos**

A partir de los conocimientos que tiene el estudiante, se puede basar el docente para fortalecer su conocimiento mediante estrategias lúdicas virtuales. Los mismos que son adquiridos durante su etapa infantil. (Oliva, 2015)

### **Motivacionales**

Es importante que el docente o tutor virtual motive al estudiante antes, durante y después de la enseñanza aprendizaje ya que potencia el esfuerzo, personalidad y dedicación por parte del estudiante Dentro de esta se encuentra el autoconcepto y metas de aprendizaje (Oliva, 2015)

### **Autoconcepto:**

Cada estudiante interioriza su imagen social desde la etapa infantil siendo la base para desarrollar sus habilidades y destrezas. Los mismos que se han ido desarrollando en un entorno social siendo como núcleo principal la familia, luego la escuela y la sociedad. Es decir que se inicia con una relación física, social y espiritual fortaleciendo la autoestima, la autoimagen y las habilidades sociales. Las estrategias lúdicas virtuales permiten relacionar al docente, al estudiante y la familia en un entorno educativo virtual de manera dinámica y agradable. (Oliva, 2015)

### **Metas de aprendizaje:**

El docente al terminar su clase lo que busca es que el estudiante comprenda lo explicado en las clases virtuales. Es por ello importante que se realice una retroalimentación de los temas impartidos al finalizar la clase virtual. Y fortalecer

mediante juegos virtuales o actividades como sopa de letras, crucigramas, cuentos, sumas, restas, multiplicación divisiones de manera dinámica utilizando herramientas que nos brinda la tecnología. (Oliva, 2015)

### **Contextuales**

Dentro de los factores contextuales se encuentran: Socio-ambientales, institucionales e instruccionales. (Oliva, 2015)

### **Socio-ambientales**

Dentro de los socio-ambientales se encuentra: La familia, estructura, clase social, clima educativo y grupos sociales. (Oliva, 2015)

### **Familia**

Tiene mucho que ver el entorno familiar, ya que dentro de este se encuentra el clima afectivo tipo apego entre padres e hijos, la comunicación intrafamiliar el apoyo económico e influencia que tiene la familia para la ayuda virtual en la educación del niño; logrando que el núcleo familiar interactúe y este pendiente del desarrollo académico del estudiante además poder identificar las falencias que haya que trabajar junto con el docente. (Oliva, 2015)

### **Estructura**

Dentro de este aspecto se encuentra la zona, las leyes en la educación que se están aplicando antes, durante y después del confinamiento en el que se encuentran los estudiantes tales como cierto tiempo de clases virtuales sincrónicas y el refuerzo que se puede dar a través de estrategias lúdicas virtuales donde se puede interactuar también entre docente y estudiantes. (Oliva, 2015)

### **Clase social**

Existen clases sociales como alta, media y baja quienes las más afectadas han sido estas dos últimas durante la pandemia del covid-19. Por tanto, mediante estas estrategias lúdicas virtuales se busca que los estudiantes puedan fortalecer su aprendizaje en cualquier hora del día siendo flexible, gratuito, dinámico y divertido. Con la finalidad de que los estudiantes desarrollen su conocimiento y

el docente pueda identificar los niños que requieren ayuda pedagógica. (Oliva, 2015)

### **Clima educativo**

El clima educativo es muy importante y más si se busca que el niño incremente su rendimiento escolar de manera virtual, de tal manera que; para despertar el interés, disciplina, y participación durante la clase; el docente debe utilizar estrategias lúdicas virtuales que permita la relación educativa con el estudiante. (Oliva, 2015)

### **Grupos sociales**

Dentro de los grupos sociales se toma en cuenta las actitudes, cualidades y características que tienen los estudiantes permitiendo el éxito o fracaso. Dentro del aula virtual se toma en cuenta los valores, actitudes y conocimientos que tiene el alumno mediante su comportamiento durante la clase. En caso de que el estudiante presente actitudes no adecuadas se puede controlar mediante reglas que se establecen en las tareas requeridas. Es decir que el estudiante se va formando y respetando los lineamientos dentro de los trabajos a realizar. Para lo cual se debe dar temáticas de forma exhaustiva para que los estudiantes vayan construyendo su conocimiento mediante actividades lúdicas virtuales. (Oliva, 2015)

### **Institucionales**

Dentro de las institucionales se encuentran: el Centro escolar, Organización escolar, dirección, formación de profesores y clima escolar. (Oliva, 2015)

### **Centro escolar**

Todo centro escolar tiene como propósito adquirir técnicas, actitudes, conocimientos que permitan fomentar un aprovechamiento de las capacidades, habilidades, destrezas de los estudiantes; con el apoyo de las autoridades, familia, docentes y estudiantes. Favoreciendo así a quienes conforman la comunidad educativa mediante un ambiente virtual. (Oliva, 2015)

### **Organización escolar**

Se busca una organización escolar efectiva y eficaz de manera virtual que proporcione a los estudiantes desarrollar el potencial que llevan dentro mediante actividades lúdicas virtuales. (Oliva, 2015)

### **Dirección**

Es importante direccionar a los estudiantes para el desarrollo de su aprendizaje y pueda desenvolverse de manera virtual, partiendo de conocimientos previos logrando fortalecer su autoestima mediante la motivación aprender y elevar su rendimiento escolar. (Oliva, 2015)

### **Formación de profesores**

El docente es la persona fundamental dentro de desempeño académico por tanto debe ir actualizándose en las herramientas virtuales que puede ir utilizando junto con un método adecuado que permita la comprensión de conocimientos los mismos que pueden ser realizados en un ambiente virtual de manera práctica, ordenada, clara y concisa; evitando así la confusión de los estudiantes al momento de ir creando su conocimiento. (Oliva, 2015)

### **Clima escolar**

Para lograr un clima de aula adecuado se debe establecer normas de convivencia dentro del aula virtual permitiendo de esta manera respetar la puntualidad al ingresar, turnos de participación, el rayar las pantallas entre otras. Ya que la falta de disciplina puede generar confusiones, malos entendidos y perder un ambiente de calidad y calidez. (Oliva, 2015)

### **Instruccionales**

Dentro de los instruccionales se encuentran los contenidos, métodos de enseñanza, tareas y actividades, nuevas tecnologías y expectativas. (Oliva, 2015)

## **Contenidos**

En base a conocimientos previos el docente refuerza la adquisición de nuevos contenidos ya sean complejos y avanzados. Por lo tanto, para que el estudiante pueda entender, asimilar y aplicar sus conocimientos manera virtual se ha buscado estrategias lúdicas virtuales que permitan que el niño demuestre sus habilidades y destrezas. Mientras que los estudiantes que tienen dificultades académicas logren reforzar su aprendizaje mediante juegos lúdicos y divertidos evitando la discriminación o peor aún que el niño se sienta excluido de su enseñanza aprendizaje. (Oliva, 2015)

## **Métodos de enseñanza**

No basta solo con los métodos tradicionales memorísticos que no solo dificultan el aprendizaje, sino que desmotivan al estudiante. En el ambiente de educación virtual se busca que el estudiante pueda analizar y comprender los temas que se está estudiando con la finalidad de combatir el bajo rendimiento escolar; y que mejor manera de involucrar a la tecnología en la enseñanza aprendizaje, al fortalecer mediante la lúdica virtual el conocimiento. (Oliva, 2015)

## **Tareas y actividades**

Así como las tareas y actividades deben despertar la empatía del alumno, procurando seguir una estructura metodológica para una mejor comprensión de forma motivadora, disciplinaria que incentive al niño a realizar sus actividades y aumentar su participación. Es decir que las estrategias lúdicas virtuales permitirán tomar decisiones asertivas para el mejoramiento cognitivo y psicológico del estudiante. (Oliva, 2015)

## **Nuevas tecnologías**

La inserción en la educación de las nuevas tecnologías brinda una gran gama de páginas web que posibilita el aprendizaje motivando al estudiante a mejorar su rendimiento escolar dentro de un aula virtual. A través de las nuevas tecnologías se puede realizar juegos que apoyen para el desarrollo en el aprendizaje de los niños. Además, permite al docente evaluar el conocimiento

que tiene el estudiante e ir identificando y fortaleciendo sus vacíos académicos. (Oliva, 2015)

### **Expectativas**

Las expectativas que tiene la institución educativa, padres de familia, docentes y estudiantes es lograr un aprendizaje significativo de calidad y calidez por ende mediante estrategias lúdicas virtuales se busca que los niños se sientan cómodos, motivados por el apoyo que tienen por las personas de su entorno es decir que aunque los padres de familia tengan un nivel educativo bajo el niño pueda desarrollarse y estimularse a través de las actividades y juegos virtuales que se encuentran en cualquier plataforma virtual. (Oliva, 2015)

### **Estrategias Lúdicas Virtuales**

De acuerdo a la investigación sobre la estrategia lúdica virtual para la enseñanza en la educación ambiental en niños de edad preescolar (Acuña Agudelo, 2015, pág. 2) y Quintero (2008) afirma que:

“La lúdica inmersa en la cotidianidad de las prácticas culturales, tiene como elemento fundamental el juego, con el que se puede potenciar la educación a través de los ambientes virtuales de aprendizaje. La estructura de un entorno virtual de aprendizaje adecuado permitirá jugar, entonces, el juego aquí se desarrolla alrededor del conocimiento y de la forma en que las personas pueden interactuar y relacionarse con él. Lo lúdico tiene que ver con la movilización del deseo y en éste caso es el deseo de comprender, de aprender, de descubrir“ (Acuña Agudelo, 2016)

De acuerdo a la cita anterior las estrategias lúdicas virtuales, permite orientar la atención mediante juegos dinámicos, resúmenes, imágenes, ilustraciones con la interacción virtual entre el docente y estudiantes; cuyo objetivo educativo es que el alumno fortalezca su propio conocimiento en base a experiencias previas creando un aprendizaje significativo en el rendimiento escolar. (Acuña Agudelo, 2015, pág. 2)

“Implementación de juegos, rondas y canciones tradicionales como estrategias lúdicas para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del grado 4° de la Institución educativa de Zipacoa”, publicado en el año 2016, por medio de los autores Beltrán y Orozco.

“Son aquellos recursos que el profesor o el diseñador utiliza para focalizar y mantener la atención de los aprendices durante una sesión, discurso o texto. Los procesos de atención selectiva son actividades fundamentales para el desarrollo de cualquier acto de aprendizaje. Las actividades lúdicas son estrategias importantes para el manejo de la agresividad de los niños, mediante el aprendizaje de normas de conducta que lo orientan en su socialización, al aprendizaje de normas de convivencia, por ende a aceptar a los otros disminuyendo los niveles de resistencia, integrarse sanamente con los demás y a aprender a manejar los niveles de frustración a través del juego” (Beltrán Trocha & Orozco Villa, 2016).

La cita anterior habla sobre las estrategias lúdicas virtuales las cuales permiten que el docente pueda diseñar un material de manera virtual para lograr obtener la atención para desarrollar cualquier acto de aprendizaje. Estas estrategias virtuales son importantes ya que permite manejar la agresividad, socialización, normas de convivencia y despierta el interés por experimentar, construir y aprender conocimientos en base a experiencias previas. (Beltrán Trocha & Orozco Villa, 2016)

La enseñanza virtual es muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje durante la pandemia del covid-19; la misma que está basada en el uso de la tecnología que permite desarrollar actividades en tiempo real y flexible apoyados con la pedagogía para el proceso de adquisición de conocimientos. (Sesento Garcia, 2019, pág. 38) Expresa que:

“Es importante señalar la mediación pedagógica como función fundamental en el tutor virtual para guiar, facilitar y evaluar el aprendizaje de los alumnos. Es esencial que el tutor virtual desempeñe competencias y habilidades para desenvolverse en los entornos virtuales. Los oficios de un tutor virtual se

aglomeran en académicas, técnicas, organizadoras, orientadoras y sociales” (Sesento Garcia, 2019).

### **Estrategias lúdicas directas**

### **Estrategias nemotécnicas**

Está basada en la adquisición de información donde interactúa el docente, estudiante y las técnicas para manejar el contenido de las diferentes asignaturas. Mediante las estrategias lúdicas virtuales se puede ayudar al cerebro a memorizar y vincular los contenidos ya sean resolución de ejercicios, crear cuentos, entre otras actividades con ayuda de las TIC que facilita el aprendizaje de forma divertida. (Acuña Agudelo, 2016)

### **Estrategias cognitivas**

Las estrategias cognitivas permiten recibir, desarrollar, practicar y enviar la información de tal manera que el estudiante razona y analiza las estructuras para construir el conocimiento. Es decir que busca llevar a cabo actividades específicas con apoyo del docente y de herramientas que brinda la tecnología (Acuña Agudelo, 2016)

### **Estrategias comunicativas**

Es un proceso donde se comparten acciones, sentimientos emociones e ideas entre una o varias personas mediante las TIC ya sea de manera sincrónica o asincrónica. Las herramientas que se pueden utilizar está el internet dentro del cual se encuentran video, chat, foros, actividades de rol entre otros. Los espacios virtuales permiten una enseñanza de manera que los estudiantes pueden desarrollar nuevas habilidades y competencias además puede incrementar su autoestima al socializar y potenciar su capacidad cognitiva. (Acuña Agudelo, 2016)

### **Estrategias compensatorias**

Dentro del aula virtual se busca que el alumno interactúe y fomente su autonomía para lo cual es posible dirigir operaciones mentales del estudiante para que pueda fomentar su conocimiento a través de la comunicación. Por tanto, fortalece la habilidad lingüística comunicativa. (Acuña Agudelo, 2016)

### **Estrategias Lúdicas indirectas**

#### **Estrategias metacognitivas.**

Esta estrategia permite interiorizar y transmitir información en base a experiencias previas y luego fortalecidas por herramientas brindadas por las TIC de manera lúdica. (Acuña Agudelo, 2016)

### **Estrategias afectivas**

Estas estrategias están basadas en la inteligencia emocional del niño, ya que su estado de ánimo es muy importante, se busca que el estudiante se sienta motivado antes, durante y después de la enseñanza aprendizaje con el apoyo del juego lúdico enriqueciendo de esa manera su conocimiento. (Acuña Agudelo, 2016)

### **Estrategias sociales**

Es el proceso de enseñanza aprendizaje de forma individual y grupal dentro de un aula virtual. Ya que, al realizar foros, exposiciones entre otras actividades se logra interactuar con un grupo de personas; incrementando su interés por los temas dados. (Acuña Agudelo, 2016)

### **Recursos didácticos**

#### **Participación**

Mediante el recurso de la participación se busca que el estudiante sea autónomo, activo y consciente de los recursos que están a su disposición mientras

que el docente es el responsable de la dificultad con que presenta estas herramientas para la enseñanza aprendizaje y lograr su objetivo deseado. Es decir que cuando el niño expone o realiza alguna actividad lúdica virtual ya sea de manera sincrónica o asincrónica ira formando su aprendizaje de manera significativa y motivadora. (Acuña Agudelo, 2016)

Acción Participativa, que es un proceso metodológico de gran importancia en nuestra labor, pues permite implementar métodos y analizarlos durante su aplicación. (Caldas, 2017)

### **Activación**

El recurso didáctico de estrategias lúdicas virtuales permite activar al cerebro mediante la atención, escucha para iniciar la clase a impartir esta puede ser mediante mapas conceptuales, canciones, crucigramas entre otros creados que se puede crear mediante Educaplay u otras plataformas virtuales. (Acuña Agudelo, 2016)

### **Juego de roles**

El juego, como un nuevo componente en la clase, implementado desde objetivos específicos como la concentración, la atención y la convivencia, dinamiza relaciones al interior del aula, refuerza conceptos y despliega saberes en equipo. En cuanto a su práctica, se debe establecer el uso de categorías, para lo cual es necesario realizar diagnósticos, construir instrumentos, hacer seguimiento y, en general, ocuparse de todo lo que implica la Investigación. (Caldas, 2017)

Para ello se debe tomar en cuenta los siguientes pasos como: el conocimiento previo del tema, una contextualización, el juego debe basarse al punto anterior con reglas claras como por ejemplo al realizar un debate sobre un tema cada integrante asume su rol y defenderá el mismo. Podemos apoyarnos con las TIC's, ya que puede ser de manera sincrónica o asincrónica. (Acuña Agudelo, 2016)

## **Valores**

Es importante fortalecer los valores, aunque si bien es cierto estos se van formando en el niño dentro de cada familia también se extienden hasta la sociedad: por tanto, en la enseñanza aprendizaje dentro o fuera del aula virtual es un proceso continuo que se debe ir fortaleciendo para promover actitudes y valores positivos tales como: el respeto, confianza, la responsabilidad entre otros; los mismos que deben ser planteados como normas de convivencia para mejorar la calidad de la educación (Acuña Agudelo, 2016)

### **Respeto**

Dentro del aula virtual es de importancia poner en claro la hora de ingreso, tiempos del desarrollo de actividades, respetar las opiniones tanto por el docente como por los compañeros pedir la mano para dar su opinión así se evitará hablar todos a la vez, encender la cámara ya que con ello se logra entender de forma clara y concisa. (Acuña Agudelo, 2016)

### **Confianza**

Al crear confianza en los estudiantes mediante las estrategias lúdicas virtuales se logra crear en el niño la confianza en sí mismo y se le hará fácil planificar, crear, analizar, desarrollar y solucionar cualquier actividad dada por el docente. (Acuña Agudelo, 2016)

### **Responsabilidad**

Dentro de este valor se toma en cuenta la asistencia, puntualidad, respeto, disciplina, el trabajo constante, la preocupación tanto del estudiante, docente y padre de familia dentro del aula virtual ya que de ello también depende que se llegue al objetivo de la enseñanza aprendizaje. (Acuña Agudelo, 2016)

## **Interacciones**

Mediante las estrategias lúdicas virtuales se busca que el docente interactúe con los estudiantes logrando identificar las falencias y fortalezas que tiene cada uno. Ya que al interactuar con el niño se aumenta su desarrollo físico, cognitivo, emocional y social. (Acuña Agudelo, 2016)

### **Individuales**

La interacción individual mediante las estrategias lúdicas virtuales permite fortalecer el desarrollo de pensamiento, la creatividad y la imaginación de manera libre y responsable. (Acuña Agudelo, 2016)

### **Colectivas**

La interacción de manera colectiva permite construir el conocimiento y el aprendizaje con varios integrantes logrando llegar a una conclusión del tema dado. Aquí también se habla de la solidaridad que existe entre los compañeros. Para lo cual se puede aplicar mapas conceptuales, multimedia ya que estimula la organización de conceptos y jerarquización de contenidos. (Acuña Agudelo, 2016)

### **Activas**

La interacción activa dentro del aula virtual y con el apoyo de las estrategias lúdicas virtuales permite realizar trabajos dinámicos que estimule a los estudiantes a crear su propio conocimiento. Y al encender las cámaras y micrófonos el alumno interactúa exponiendo sus puntos de vista con el apoyo de las TIC's. (Acuña Agudelo, 2016)

## **Metodología para enseñar números**

Los componentes que interactúan en el acto lúdico virtual son: Estudiante, profesor, contenido o materia, contexto de aprendizaje y las estrategias lúdicas virtuales (Crespo, 2019)

Realizar actividades en el aula se aplica la metodología del pensamiento crítico cuyo proceso didáctico es:

**Anticipación:**(Activación de conocimientos) Con el apoyo del material virtual y la interacción entre docente y estudiantes se inicia con la presentación del aula virtual despertando en el niño la curiosidad e interés del juego.

**Construcción:** (Nuevos Conocimientos) Permitir que el niño interactúe dentro del aula virtual con el apoyo del docente

**Consolidación:** (Aplicación de lo aprendido) Desarrollar las diferentes actividades planteadas dentro del aula virtual con la finalidad de obtener un aprendizaje significativo

## **Juegos**

La educación en línea busca la manera de que los estudiantes se sientan motivados a desarrollar sus capacidades y habilidades y más dentro del aula virtual de tal manera que se está utilizando el juego como una herramienta de aprendizaje fortaleciendo de esta manera el desarrollo integral de los estudiantes. Estos pueden ser desarrollados de forma sincrónica como asincrónica. Las herramientas que se puede utilizar son: Zoom, Kahoot entre otros. (Acuña Agudelo, 2016)

## **Actividades**

Las actividades dentro de las estrategias lúdicas son en base a las asignaturas de matemáticas, ciencias sociales, ciencias naturales, lengua y literatura, para lo cual se toma en cuenta la seriación, clasificación, agrupación, identificación y trazo de tal manera que para desarrollar las actividades se apoya

en las TIC's facilitando el aprendizaje de modo que sea lúdico y divertido mientras que el estudiante se siente motivado aprender el docente crea un vínculo que le permite identificar con facilidad las dificultades que tiene cada uno y poder mejorar su rendimiento escolar. (Crespo, 2019)

### **Actividades para entornos virtuales de aprendizaje**

Dentro de las estrategias lúdicas virtuales se enfoca en que el estudiante debe construir su conocimiento mientras que el objetivo del docente es desarrollar sus habilidades y destrezas en cualquier asignatura y esto lo logra mediante actividades virtuales. (Crespo, 2019)

### **Actividades individuales**

Es importante la visualización de contenidos interactivos, elaboración de tareas y producciones, investigación y análisis de casos y solución de problemas. (Crespo, 2019)

### **Actividades grupales**

Para el desarrollo de las actividades grupales se toma en cuenta los foros de discusión o de trabajo y charlas interactivas (chats o video conferencias) (Crespo, 2019)

### **Proyectos colaborativos**

Son actividades individuales o colectivas ya pueden ser de manera sincrónica o asincrónica que promueve un eficiente uso de los recursos virtuales para comprender, desarrollar las destrezas y habilidades del aprendizaje de mutuos intereses. Para ello se puede utilizar mapas conceptuales o mentales. (Crespo, 2019)

### **Infografías**

Mediante las infografías se puede presentar contenidos fortaleciendo la comprensión mediante imágenes y texto. Facilita la comunicación mediante

mensajes de manera clara y concisa. Las herramientas que se pueden utilizar son: Pictochat, Canva entre otras. (Crespo, 2019)

### **Murales multimedia**

Mediante el uso de imágenes, sonido, texto y video permite potenciar la capacidad de crear, imaginar y comunicarse con varios integrantes del aula virtual de manera que se puede presentar de forma resumida contenidos como biografías, animación de un libro, periódicos digitales entre otros. La herramienta que se pueden utilizar es: Gloster (Crespo, 2019)

### **Narraciones multimedia**

Con el apoyo de las TIC's se puede combinar las narraciones con imágenes, sonido y audio permitiendo estimular la capacidad de expresar, sintetizar y diseñar de manera coherente que enriquece la información para un mejor aprendizaje e ir mejorando el rendimiento escolar en los estudiantes. (Crespo, 2019)

### **Historietas**

A través de las historietas se promueve la capacidad de sintetizar y crear mensajes mediante imágenes y texto dentro de un aula virtual. Las herramientas que podemos utilizar son Powtoon. Toondoo entre otras. (Crespo, 2019)

Esta estrategia virtual potencia el aprendizaje. la comprensión sobre sucesos en el tiempo ya que permite estimular al narrar de manera sintética. Además, promueve la investigación y facilita al expositor comunicar de mejor manera el contenido. Las herramientas que se pueden utilizar son: Golgster, power point, Time line entre otros. (Crespo, 2019)

### **Líneas de tiempo**

Esta estrategia virtual potencia el aprendizaje. la comprensión sobre sucesos en el tiempo ya que permite estimular al narrar de manera sintética.

Además, promueve la investigación y facilita al expositor comunicar de mejor manera el contenido. Las herramientas que se pueden utilizar son: Golgster, power point, Time line entre otros. (Crespo, 2019)

### **Juegos virtuales**

Permite el desarrollo integral en los estudiantes fortaleciendo su autoestima y autonomía al momento de realizar sus actividades mediante juegos lúdicos como crucigramas, sopa de letras entre otras. Las herramientas que se pueden recomendar son: Kahoot, Educaplay, Geogebra, Cálculo musical entre otros (Crespo, 2019)

### **Video tutoriales**

Esta estrategia lúdica virtual como los videos tutoriales permiten fijar y evaluar el contenido ya que se pueden los estudiantes enseñar lo aprendido estimulando sus habilidades de trabajo cooperativo estos pueden presentarse mediante videos o diapositivas. Las herramientas que se podrían utilizar son Prezi, Powtoon, Mind Meister entre otros. (Crespo, 2019)

## CAPÍTULO II

### METODOLOGÍA DEL PROYECTO - DESARROLLO

#### **Diseño metodológico**

En la presente investigación se desarrolla la investigación descriptiva que consiste en llegar a conocer las diferentes situaciones o particularidades a través del objeto de estudio así mismo cuyos enfoques serán de forma cuantitativo además se relaciona las dos variables con la finalidad de que aporte resultados para identificar si existe la efectividad de las estrategias lúdicas virtuales en el rendimiento escolar de los niños del 7mo. Año B-C de la Institución Educativa Fiscomisional Juan Pablo II “FE Y ALEGRIA”, durante la pandemia en el año 2020-2021.

Con respecto a los niños se aplica la metodología del pensamiento crítico cuyo proceso didáctico es:

**Anticipación:**(Activación de conocimientos) Con el apoyo del material virtual y la interacción entre docente y estudiantes se inicia con la presentación del aula virtual despertando en el niño la curiosidad e interés del juego.

**Construcción:** (Nuevos Conocimientos) Permitir que el niño interactúe dentro del aula virtual con el apoyo del docente

**Consolidación:** (Aplicación de lo aprendido) Desarrollar las diferentes actividades planteadas dentro del aula virtual con la finalidad de obtener un aprendizaje significativo

#### **Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información**

Cabe mencionar que para el desarrollo de esta investigación se utiliza la codificación de datos; que permite proporcionar códigos numéricos o alfanuméricos a los diversos datos para llevar un seguimiento y control más profundo. Por lo tanto, se puede mencionar dos tipos de codificación: la

codificación de pregunta cerrada (para este tipo de pregunta, dicho código se asigna en el momento que se diseña el instrumento) La codificación de pregunta abierta (se codifica después de haber recopilado los datos, de manera de asignar los códigos y las respuestas dadas por los informantes). Se ha escogido la tabulación de datos puesto que permite el agrupamiento, ordenamiento y la clasificación de los datos que está dentro de los cuestionarios y encuestas, logrando el proceso donde se incluye todas aquellas operaciones encaminadas a la obtención de resultados numéricos relativos en relación a la efectividad de las estrategias lúdicas virtuales en el rendimiento escolar.

Luego de aplicar las estrategias lúdicas virtuales mediante el aula virtual, se realiza un cuestionario en el cual se evidencia el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes. De tal manera que una vez aplicado el instrumento de recolección y la tabulación de datos que este caso será la encuesta se agrupa las respuestas para proseguir con la recopilación de la información.

En relación con la recolección de datos se utilizará el programa google forms el mismo que arrojará los resultados de la investigación de forma sencilla y real.



**Imagen No. 1** Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

## **Técnicas de recolección de datos**

Para la realización de la temática desarrollada en esta investigación, se va a utilizar la técnica de la encuesta y el instrumento siendo un instrumento de evaluación el cuestionario es una herramienta de investigación que cuenta en una serie de preguntas e indicaciones para obtener la información sobre la efectividad

de las estrategias lúdicas virtuales en el rendimiento escolar. Fàbregues, Meneses, Rodríguez y Gómez, en el año 2016 Menciona que:

“Un cuestionario es, por definición, el instrumento estandarizado que empleamos para la recogida de datos durante el trabajo de campo de algunas investigaciones cuantitativas, fundamentalmente, las que se llevan a cabo con metodologías de encuestas. En pocas palabras, se podría decir que es la herramienta que permite al científico social plantear un conjunto de preguntas para recoger información estructurada sobre una muestra de personas, empleando el tratamiento cuantitativo y agregado de las respuestas para describir a la población a la que pertenecen y/o contrastar estadísticamente algunas relaciones entre medidas de su interés.” (Acuña Agudelo, 2016)

La encuesta se aplica de manera virtual para la muestra estudiantes la cual se realiza con preguntas abiertas de selección múltiple que comprende los siguientes temas las estrategias lúdicas y el rendimiento escolar proporcionando la recolección de información. La encuesta estará dirigida a la población y la muestra a la que se les va a aplicar; por tanto, se harán este instrumento para los padres de familia ya que mide la efectividad de las estrategias lúdicas virtuales en el rendimiento escolar

Es necesario realizar la tabulación de cada respuesta que se obtiene del elemento de análisis obtenidas en cada ítems ya que estas deben ser estructuradas de manera adecuada con las cuatro alternativas de respuestas puesto que refleja un rendimiento escolar positivo y negativo mostrando una puntuación sujeta que va desde el uno siendo la puntuación más baja que representa no alcanza los aprendizajes y cinco siendo la respuesta más alta que quiere decir que domina los aprendizajes requeridos, proporcionando la recolección de información de forma real y directa de la población de investigación. Razón por la cual el instrumento de evaluación utilizado de forma virtual.

Posibilita conseguir información relevante referente a la problemática de investigación que se dirige a los niños de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan

Pablo II “FE Y ALEGRÍA” a través de la elaboración de un cuestionario para la efectividad de las estrategias lúdicas virtuales en el rendimiento escolar de los niños de 7mo. Año “B - C”. El Ministerio de Educación, 2016 Menciona que:

La evaluación estudiantil 1 “es un proceso continuo de observación, valoración y registro de información que evidencia el logro de objetivos de aprendizaje de los estudiantes y que incluye sistemas de retroalimentación, dirigidos a mejorar la metodología de enseñanza y los resultados de aprendizaje.” (Ministerio de Educación, 2016)

**Tabla No. 1** Técnica de recolección de datos

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA	ÍTEMS	
Siempre	4	RESPUESTAS	4
Casi siempre	3		3
A veces	2		2
Nunca	1		1

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

### **Diseño muestral**

La presente investigación que se basa en la muestra tomada del grupo de estudiantes que es una técnica utilizada para determinar la parte de la población que se va a determinar por parte del investigador con la fundamentación de criterios para encontrar los resultados deseados de manera concreta y eficaz. Ya que se está basando en los objetivos que se plantean en la investigación que permite evaluar el nivel de aprendizaje del estudiante aplicando las estrategias lúdicas virtuales en el rendimiento escolar. Hernández & Carpio en el año 2019 Menciona que:

“Muestra, conocida como el subconjunto del universo o una parte representativa de la población, conformada a su vez por unidades muestrales que son los elementos objetos de estudio, se apoya del muestreo como herramienta de la investigación científica que tiene como principal propósito determinar la parte de la población que se debe estudiar. Se debe realizar la selección de la muestra

cuando la población es infinita; la población es finita, pero de gran tamaño”. (Hernández & Carpio, 2019)

Para consolidar el diseño muestral se aplica a la población estudiantil del séptimo año de educación general básica de los paralelos “B –C” de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Pablo II “FE Y ALEGRIA” en el periodo académico 2020 -2021 de la jornada matutina que forman alrededor de 77 estudiantes en total, divididos entre 39 mujeres y 38 hombres que tienen edades alcanzadas en un rango de edad entre los 11 a los 12 años.

Los estudiantes de séptimo año de educación general básica del paralelo “B -C” de la jornada matutina son el grupo de investigación a los cuales se aplica las estrategias lúdicas virtuales a través de un aula virtual, que permite fortalecer el rendimiento escolar durante la pandemia que ha sido causa del confinamiento de los niños provocando que la escuela se traslade a sus hogares de forma virtual; por tal motivo se ha desarrollado herramientas virtuales con apoyo de las Técnicas de Información Científica (TIC); con la aplicación de una aula virtual donde se encuentran centradas las cuatro áreas como son Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales que ayudarán al aprendizaje mediante juegos entre ellos se encuentra sopa de letras, creación de cuentos, lecturas, creación de figuras geométricas, que mejora el rendimiento escolar. Mediante esta encantadora aula virtual de aprendizaje, que se está utilizando estrategias lúdicas virtuales, que facilite de manera agradable y flexible el desarrollo cognitivo, socioafectivo comunicativo entre el docente y estudiante de tal forma que se va a ir mejorando el rendimiento escolar.

## **Técnica de investigación**

### **Encuesta**

Es una técnica que permite recolectar la información de un tema que se investiga a un grupo de personas; La encuesta se aplica de manera virtual para la muestra estudiantes la cual se realiza con preguntas abiertas de selección múltiple que comprende los siguientes temas las estrategias lúdicas y el rendimiento

escolar proporcionando la recolección de información. La encuesta estará dirigida a la población y la muestra a la que se les va a aplicar; por tanto, se harán este instrumento para los padres de familia ya que mide la efectividad de las estrategias lúdicas virtuales en el rendimiento escolar.

Es necesario realizar la tabulación de cada respuesta que se obtiene del elemento de análisis obtenidas en cada ítems ya que estas deben ser estructuradas de manera adecuada con las cuatro alternativas de respuestas puesto que refleja un rendimiento escolar positivo y negativo mostrando una puntuación sujeta que va desde el uno siendo la puntuación más baja que representa no alcanza los aprendizajes y cinco siendo la respuesta más alta que quiere decir que domina los aprendizajes requeridos, proporcionando la recolección de información de forma real y directa de la población de investigación. Razón por la cual el instrumento de evaluación utilizado de forma virtual.

## **Instrumento de la investigación**

### **Cuestionario**

Posibilita conseguir información relevante referente a la problemática de investigación que se dirige a los niños de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Pablo II “FE Y ALEGRIA” a través de la elaboración de un cuestionario para la efectividad de las estrategias lúdicas virtuales en el rendimiento escolar de los niños de 7mo. Año “B - C”. El Ministerio de Educación en el año 2016 menciona que:

La evaluación estudiantil 1 “es un proceso continuo de observación, valoración y registro de información que evidencia el logro de objetivos de aprendizaje de los estudiantes y que incluye sistemas de retroalimentación, dirigidos a mejorar la metodología de enseñanza y los resultados de aprendizaje.” (Ministerio de Educación, 2016)

**Tabla No. 2** Escala cualitativa y cuantitativa

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA	ÍTEMS	
Siempre	4	<b>RESPUESTAS</b>	4
Casi siempre	3		3
A veces	2		2
Nunca	1		1

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

### **Población y muestra**

#### **Población**

En relación con la población se aplicará a los estudiantes del séptimo año EGB del paralelo “B-C” de la Unidad Educativa Juan Pablo II “FE Y ALEGRIA” en el periodo académico 2020-2021 de la jornada matutina que forman alrededor de 77 estudiantes en total, divididos entre 39 mujeres y 38 hombres que tienen edades alcanzadas en un rango de edad entre los 11 a los 12 años.

#### **Muestra**

Para consolidar el diseño muestral se aplica a la población estudiantil del séptimo año de educación general básica de los paralelos “B –C” de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Pablo II “FE Y ALEGRIA” en el periodo académico 2020 -2021 de la jornada matutina que forman alrededor de 77 estudiantes en total, divididos entre 39 mujeres y 38 hombres que tienen edades alcanzadas en un rango de edad entre los 11 a los 12 años.

Los estudiantes de séptimo año de educación general básica del paralelo “B -C” de la jornada matutina son el grupo de investigación a los cuales se aplica las estrategias lúdicas virtuales a través de un aula virtual, que permite fortalecer el rendimiento escolar durante la pandemia que ha sido causa del confinamiento de los niños provocando que la escuela se traslade a sus hogares de forma virtual; por tal motivo se ha desarrollado herramientas virtuales con apoyo de las Técnicas

de Información Científica (TIC); con la aplicación de una aula virtual donde se encuentran centradas las cuatro áreas como son Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales mediante juegos entre ellos se encuentra sopa de letras, creación de cuentos, lecturas, creación de figuras geométricas, que mejora en el niño el desarrollo cognitivo, socio-afectivo y comunicativo entre el docente y estudiante el rendimiento escolar.

**Tabla No. 3** Muestra

ESTRATOS		FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Mujeres	39	51%
2	Hombres	38	49%
Total		77	100%

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

## DESARROLLO

Los docentes por la situación actual, utilizan estrategias lúdicas virtuales para el proceso de aprendizaje dentro de las instituciones educativas; siendo los niños actores del confinamiento y quienes realizan actividades escolares. El campo del aprendizaje actual ha cambiado; en estos momentos la casa se ha transformado en el aula de clase tanto para docentes como para estudiantes; por tanto; la enseñanza se ha dificultado al no estar en forma presencial para dar una educación de calidad y calidez.

Las estrategias lúdicas virtuales, al ser agradables, flexibles y dinámicas permiten despertar el interés en el niño por aprender a desarrollar juegos ya sea de forma individual o colectiva aprendiendo a ser autónomos al resolver diferentes actividades potencializando la educación virtual. La lúdica y el juego al unificarse se lo realiza de manera espontánea, natural permitiendo familiarizarse en un ambiente virtual; de tal manera que facilita al docente reconocer que lo que el niño necesita mejorar su rendimiento escolar mediante actividades formativas y con una interacción en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Al identificar el término de efectividad como la capacidad de conseguir el resultado que se busca y al combinar las estrategias lúdicas virtuales de la Institución Educativa Fiscomisional Juan PABLO II “FE Y ALEGRIA”, durante la pandemia en el año 2020 – 2021 permite mejorar el rendimiento escolar de los niños de 7 mo. Año B – C, mediante juegos los niños aprenden a desarrollar los conocimientos en base a aprendizajes previos creando un interés por poner en funcionamiento sus habilidades convirtiendo así en herramientas útiles para su aprendizaje a la tecnología.

Por causa de la pandemia del covid 19, se van presentando varios efectos entre ellos en el aprendizaje de los alumnos al sustituir las clases presenciales por modo virtual; el riesgo de quedar con vacíos académicos, dando lugar a que el niño en el futuro no pueda entender la materia, aumentando la probabilidad al fracaso escolar y en el peor de los casos la pérdida de año y baja autoestima. Por tanto, mediante las estrategias lúdicas virtuales se busca personalizar la formación y reforzar los puntos débiles que afectarían a los estudiantes.

Mediante las estrategias lúdicas virtuales a través del uso de las Tecnologías de información y la Comunicación (TIC) con la base teórica de Lev Vygotsky, quién manifiesta: **“La educación no es un proceso vacío sino que en ella está inserta un conjunto de intereses, experiencias y conocimientos.”** (Escallón , 2015, pág. 97). El docente y estudiante se involucran ya que permite la interacción frecuente al realizar diferentes actividades y evaluando sus conocimientos por tanto se puede ir reforzando a quienes más lo necesitan. El docente tiene en sus manos una poderosa herramienta lúdica de forma virtual puesto que al trabajar con el niño puede transformar sus ideas y presentarlas a través de herramientas tecnológicas, donde el mismo podrá expresar de forma espontánea logrando así el enriquecimiento cognitivo, socio-afectivo, motor y comunicativo con su docente y compañeros, el mismo que lo puede realizar de forma individual o grupal.

## **Importancia de las estrategias lúdicas virtuales en el rendimiento escolar de los niños del 7mo. Año B-C de la institución Educativa Juan Pablo II “FE Y ALEGRÍA DURANTE LA PANDEMIA EN EL AÑO 2020-2021**

A nivel mundial las sociedades se han visto afectadas por la pandemia del Covid-19 en diferentes aspectos: lo económico, político, social, salud y en la educación. Por tanto; es importante investigar los efectos a nivel educativo; identificando el nivel de efectividad de las estrategias lúdicas virtuales en el rendimiento escolar de los niños del 7mo. Año “B - C”, de la Institución Educativa Fiscomisional Juan Pablo II “FE Y ALEGRÍA”, durante la pandemia en el año 2020-2021 de tal manera que el uso de las estrategias lúdicas virtuales, son de gran impacto en las diferentes instituciones educativas que busca la interacción entre docentes y estudiantes para beneficiar el rendimiento escolar, incrementar el desarrollo cognitivo, socio-afectivo e intelectual en niños que se encuentran en confinamiento por causa del covid.

### **Análisis de factibilidad**

La propuesta que se llevó a cabo es viable, ya que se ha tomado en cuenta la situación actual que tiene nuestro país, las necesidades de los docentes y estudiantes al tener una interacción directa; de tal manera que se ha buscado desarrollar la efectividad de las estrategias lúdicas virtuales en el rendimiento escolar. Además de que la educación sea de una manera dinámica y divertida ya sea de manera sincrónica o asincrónica.

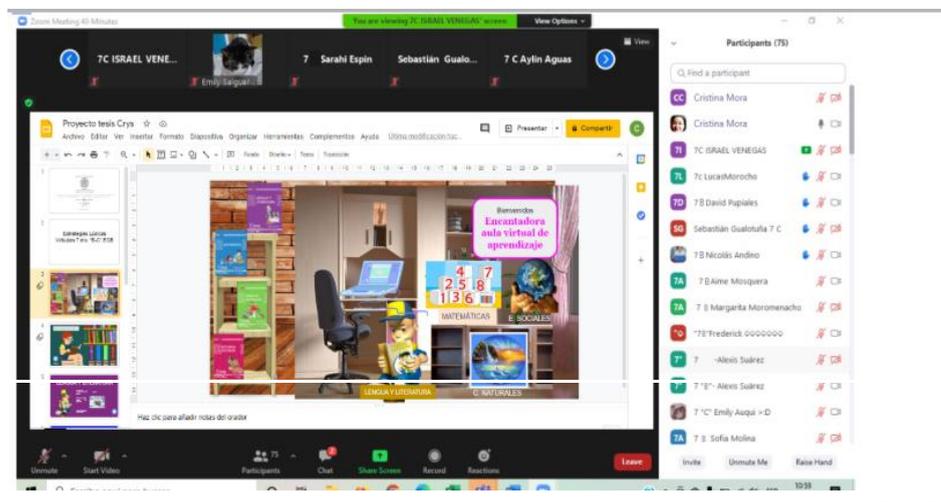
Las estrategias lúdicas virtuales, son factibles ya que mediante el juego permite desarrollar sus capacidades, habilidades y destrezas en base a conocimientos previos de tal manera que los mismos permite deducir, inferir, analizar y ejecutar su inteligencia y fortaleciendo sus actitudes positivas de manera que se refleja en la conducta de los estudiantes dentro del aula virtual. Esta estrategia lúdica virtual es factible ya que permite al niño desarrollar sus habilidades y destrezas mediante actividades lúdicas virtuales mejorando su rendimiento escolar además la Unidad educativa Fiscomisional Juan Pablo II “FE Y ALEGRÍA” tendrá

a disposición este material lúdico virtual tanto para docentes y estudiantes del séptimo año “B-C” de EGB de la jornada matutina.

## Desarrollo de la propuesta

Las estrategias lúdicas virtuales, permiten mejorar el rendimiento escolar y logra que el estudiante le permita un desarrollo integral a través de diferentes juegos o actividades virtuales. Por medio de esta propuesta el estudiante puede interactuar con el docente ya sea de manera sincrónica y asincrónica mientras que el docente puede identificar las falencias de cada estudiante e ir mejorando su rendimiento escolar.

Se ha desarrollado un aula virtual con apoyo de las TIC’s, la misma que existe juegos y actividades que permita despertar el interés de la investigación, participación, socialización, valores, creatividad y habilidades en los estudiantes dentro de las asignaturas de Lengua y Literatura, Matemáticas, Ciencias Naturales y Estudios Sociales. Además de crear un vínculo con el docente de forma virtual para que el estudiante sienta la seguridad y confianza de expresar sus inquietudes logrando de esa manera mejorar su rendimiento escolar.

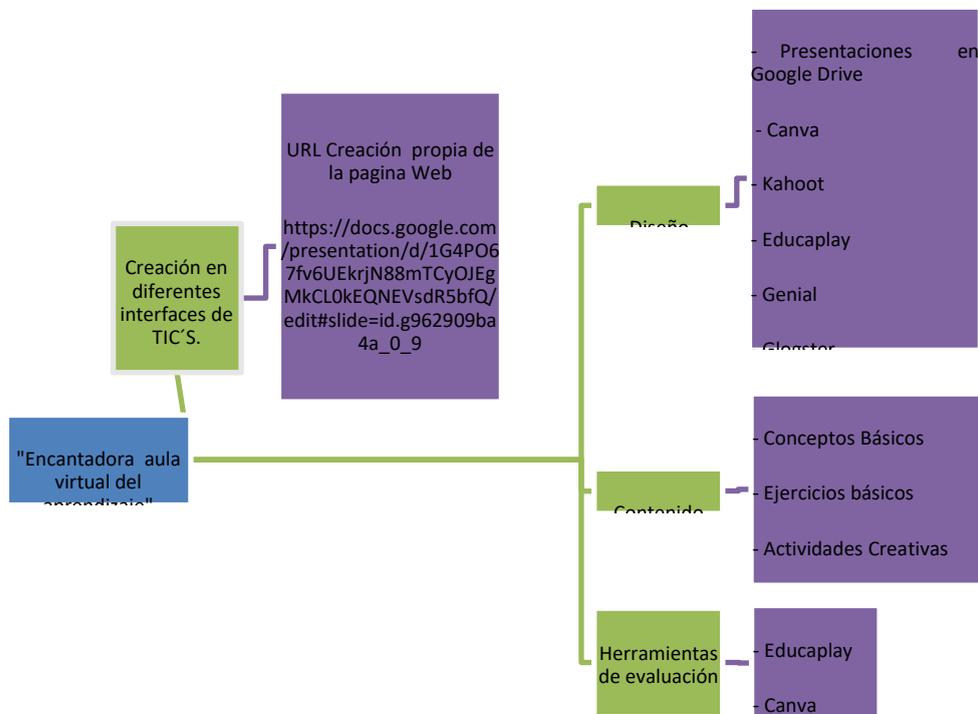


**Imagen No. 2** Desarrollo de la propuesta  
**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales  
**Fuente:** Datos de la investigación

## Factibilidad Financiera

Es factible utilizar estas estrategias lúdicas virtuales porque al realizar las actividades no se necesita material físico, se ahorra tiempo durante el desarrollo de actividades, se incentiva a cuidar el medio ambiente, investigar y experimentar a través de las herramientas que nos brinda las TIC's de tal manera que es económica para su uso. Las actividades se las puede realizar de forma sincrónica y asincrónica ya sea de manera grupal e individual creando en el niño el interés por aprender y fortalecer su enseñanza aprendizaje de acuerdo a los temas dados por el docente.

## Esquema de la propuesta



**Gráfico No. 1** Esquema de la propuesta  
**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales  
**Fuente:** Datos de la investigación

## Encantadora aula virtual con estrategias lúdicas virtuales



**Imagen No. 3** Encantadora aula virtual de aprendizaje

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Moraes

**Fuente:** Datos de la investigación

Las estrategias lúdicas virtuales dentro de un aula virtual en la actualidad han favorecido la enseñanza; ya que por causa de la pandemia del covid-19 la educación se ha trasladado desde las instituciones educativas hacia los hogares de los estudiantes y docentes. Por tanto, mediante las estrategias lúdicas virtuales se busca mejorar el rendimiento escolar en los niños, su autoestima, seguridad confianza e interés por las asignaturas como Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales además facilitando que el docente pueda identificar el niño que necesite mejorar el rendimiento escolar mediante actividades y evaluaciones de manera dinámica logrando un aprendizaje significativo y un desarrollo integral en el estudiante.

### **Creación en diferentes interfaces de TIC's**

Se ha creado un aula virtual donde se encuentren diferentes estrategias lúdicas virtuales que permitan desarrollar habilidades y destrezas en relación a las asignaturas como Matemáticas, lengua y literatura, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales a través de actividades dinámicas y divertidas. Para lo cual se ha utilizado diferentes herramientas de las TIC'S.



**Imagen No. 4** Creación en diferentes interfaces de TIC´s

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

## **Diseño**

### **Presentaciones en Google Drive**

**Objetivo:** Crear un aula virtual donde se aplique diferentes estrategias lúdicas virtuales con interfaces de TIC´s para que el estudiante incremente sus habilidades y destrezas en base a conocimientos previos.

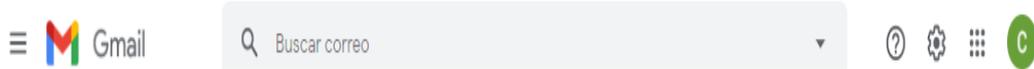
## **Material**

- Internet
- Computador o celular inteligente
- Correo electrónico en g-mail
- Diferentes herramientas de TIC´s como Presentaciones de Google, Canva, Educaplay, Genial, Kahoot, Geogebra, Glogster, Prezi, Youtube, Portafolio Drive entre otros.
- Imágenes simples y con extensión .gif

## **Procedimiento**

1. Buscar información relevante en relación a las asignaturas como Lengua y Literatura, Matemáticas, Ciencias Naturales y Estudios Sociales.
2. Crear un correo electrónico en g-mail en caso de no tener uno

3. Dentro del correo electrónico de google existe la opción aplicaciones de Google con unos 9 puntos, mismo que se encuentra en la parte superior derecha de la ventana de Google junto a la barra de navegación.

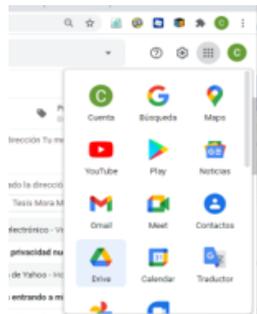


**Imagen No. 5** Barra de navegación

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

4. Luego escoger drive

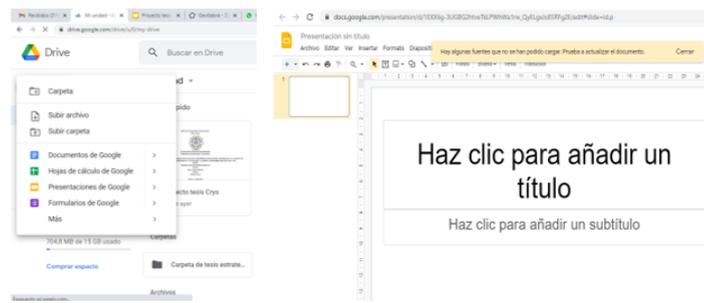


**Imagen No. 6** Diseño presentación Google Drive

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

5. Escoger Presentaciones de Google y luego nuevo



**Imagen No. 7** Diseño-Presentación Google y luego

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

6. Posteriormente se realiza a insertar imágenes
7. Insertar texto
8. Crear Vínculos ya sea de diapositivas o llamadas de páginas web, videos entre otros
9. Poner fondo de pantalla

10. Utilizar las herramientas de las TIC's que se crea necesarias para llegar al estudiante con un aprendizaje significativo.

### **Utilización**

- a) Ingresar mediante las presentaciones del aula virtual Estrategias Lúdicas Virtuales
- b) Se puede acceder a libros virtuales que nos facilita el Ministerio de Educación del Ecuador para futuras consultas.
- c) Se puede ingresar a la estrategia lúdica de lengua y Literatura con hacer un clic sobre la imagen del niño
- d) Puede ingresar a las estrategias lúdicas virtuales de Matemáticas con hacer un clic sobre la imagen de los números
- e) Puede ingresar a las estrategias lúdicas virtuales de Ciencias Naturales con hacer un clic sobre la imagen de una bola de cristal con los diferentes tipos de ecosistemas.
- f) Puede acceder a las estrategias lúdicas virtuales de Estudios Sociales con hacer un clic sobre la imagen del planeta tierra sostenida por unas manos
- g) Cada presentación puede regresar si así lo desea a la pantalla de estrategias lúdicas virtuales

### **Canva**

Propiciar el interés por la lectura en los niños mediante las estrategias lúdicas virtuales de manera dinámica y divertida de forma grupal o individual de manera sincrónica o asincrónica actividades como imaginando y comprendiendo la lectura.

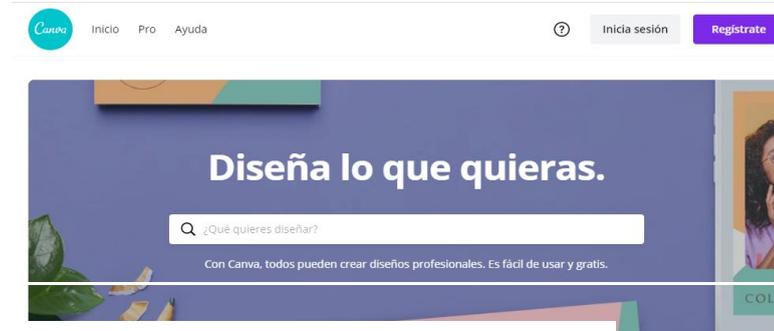
### **Material**

- Un computador o celular inteligente
- Internet
- Escoger una lectura que despierte el interés por el estudiante
- Tener una cuenta en Gmail

- Utilizar la herramienta Canva

## Procedimiento

### 1. Ingresar a la herramienta Canva



**Imagen No. 8** Diseño-Canva

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

## Utilización

- Ingresar a Canva con la cuenta de Gmail
- Ingresar presionando la opción Imaginando y comprendiendo la lectura
- O ingresar con este link
- [https://www.canva.com/design/DAEHFfXZqes/sj5\\_5\\_AhIhcU30aEtyNaiA/edit?category=tACFahzNhT4&utm\\_source=onboarding](https://www.canva.com/design/DAEHFfXZqes/sj5_5_AhIhcU30aEtyNaiA/edit?category=tACFahzNhT4&utm_source=onboarding)
- Leer la lectura comprensiva
- Responder las preguntas
- Seleccionar la respuesta correcta
- Esta actividad puede ser de manera grupal o individual
- Puede ser de manera sincrónica o asincrónica
- Se puede capturar la pantalla y enviar al docente
- O realizar otra presentación en Canva con las respectivas respuestas
- Finalmente puede exponer el trabajo realizado

## Kahoot

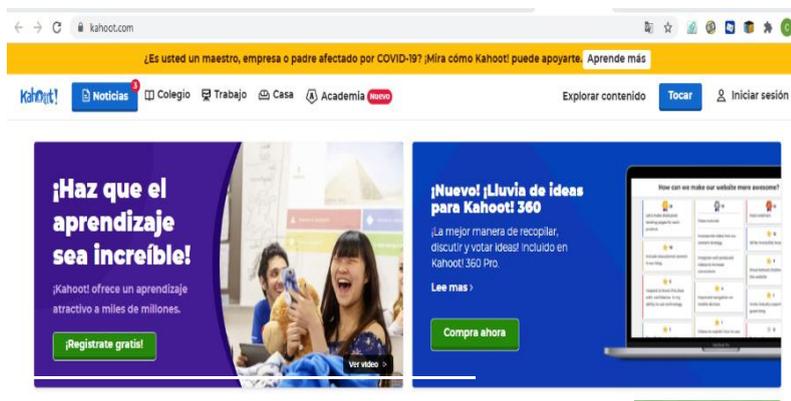
Esta herramienta ha utilizado la opción de juego que permite resolver problemas que impliquen el cálculo del perímetro de un polígono regular e irregular.

## Material

- Un computador o celular inteligente
- Internet
- Escoger imágenes de los polígonos regulares e irregulares
- Tener una cuenta en Gmail
- Utilizar la herramienta de presentaciones de Kahoot

## Procedimiento

1. Tener una cuenta en Gmail o crear una cuenta en Kahoot
2. Se debe tomar en cuenta que existen dos páginas: Kahoot.it y GetKahoot.com la primera página permite jugar mientras que la segunda el docente puede tener acceso al centro de mando, crear preguntas entre otros.
3. Para crear la estrategia lúdica virtual escogemos la opción de GetKahoot.com en la dirección web



**Imagen No. 9** Diseño - Kahoot

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

4. Presionar iniciar sesión
5. Se debe crear una cuenta en caso de no tenerla puede ingresar con la cuenta de Gmail
6. Luego escoger la opción crear
7. Iniciar seleccionando el tema a desarrollar
8. Se valida el tiempo a cada pregunta
9. Se puede subir imágenes, video desde el ordenador o el internet

10. Para las respuestas en las cuatro opciones en una de ellas se puede colocar la respuesta correcta ya puede ser en el triángulo, rombo, círculo o cuadrado.

### Utilización

- a) El docente debe enviar por wasap el link para ingresar con el Pin
- b) Este se obtendrá al momento de hacer un clic sobre la diapositiva de matemáticas
- c) Luego hacer clic en la opción juego Kahoot con polígonos
- d) Posteriormente se presentará una pantalla que al momento de cargarse saldrá un código o Pin el mismo que se enviará a los estudiantes
- e) Una vez ingresado el estudiante debe registrarse con su Nombre
- f) Luego debe estar pendiente en la pregunta que es compartida por zoom
- g) Se debe seleccionar una sola respuesta
- h) Tomar en cuenta el tiempo que tiene por cada pregunta

### Educaplay

La herramienta Educaplay ayuda a fortalecer el aprendizaje sobre las partes del periódico, medidas de peso, etapas del Ecuador al buscar palabras que permita el desarrollo a sus habilidades de memorización, percepción y observación de forma divertida.



Imagen No. 10 Diseño – Educaplay

Elaborado por: Cristina Geovanna Mora Morales

Fuente: Datos de la investigación

## **Material**

- Un computador o celular inteligente
- Internet
- Escoger el tema que se va a realizar la sopa de letras
- Tener una cuenta en Gmail
- Utilizar la herramienta Educaplay

## **Procedimiento**

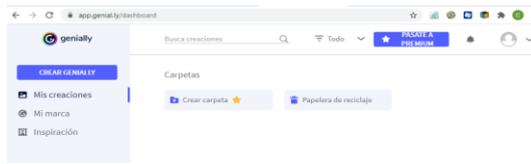
1. Ingresar a la herramienta Educaplay
2. Para lo cual puede tener una cuenta en Gmail para ingresar con esa cuenta
3. Escoger la opción crear actividad

## **Utilización**

- a) Ingresar al aula virtual sobre las estrategias lúdicas virtuales
- b) Seleccionar la opción de Matemáticas
- c) Luego escoger la opción sopa de letras Medidas de peso
- d) Buscar las nueve palabras que se encuentran en la sopa de letras
- e) Luego finalizar
- f) Se puede capturar la pantalla y enviar la respuesta por whatsapp o correo

## **Genial**

Esta herramienta permite organizar el proceso de pensamiento para el uso correcto de producciones escritas mediante la estrategia lúdica virtual como alienígena con el verbo y uniendo el boom con la finalidad de interactuar entre el docente y compañeros de manera virtual además de incrementar su rendimiento escolar.



### **Imagen No. 11** Diseño - Genial

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

### **Material**

- Un computador o celular inteligente
- Internet
- Escoger las preguntas relacionadas al verbo
- Tener una cuenta en Gmail
- Utilizar la herramienta Genially

### **Procedimiento**

1. Ingresar a la herramienta Genially
2. Para lo cual puede debe tener una cuenta en Gmail para ingresar con esa cuenta
3. Escoger la opción crear Genially
4. Escoger la plantilla deseada.

### **Utilización**

- a) En el aula virtual estrategias lúdicas virtuales hacer clic en la opción de lengua y Literatura debajo del niño que lee
- b) Al aparecer una nueva ventana de Lengua y Literatura se encontrará la ventana de lengua y literatura
- c) Hacer clic en la opción Juego alienígena con el verbo
- d) Luego de aparecer la ventana hacer clic sobre el control de juego que se encuentra sostenida por las manos virtuales
- e) Luego aparecerá el juego con las opciones a escoger. Para lo cual se debe escoger solo una

- f) Al presionar la respuesta correcta se proseguirá con la siguiente pregunta hasta finalizar
- g) En caso de intentar de nuevo se escoge si caso contrario no

## Glogster

Esta herramienta permite crear muros, carteles digitales e interactivos que en este caso se comparte conceptos sobre los tipos de ecosistemas mediante la herramienta lúdica virtual Glogster logrando que el niño despierte su interés por el cuidado de los diferentes ecosistemas y su importancia.



**Imagen No. 12** Diseño - Glogster

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

## Material

- Herramienta de Glogster
- Internet
- Computador o celular inteligente

## Procedimiento utilización

1. Tener una cuenta en Gmail
2. Ingresar a Glogster <http://edu.glogster.com/>
3. Escoger iniciar sesión con Google
4. Seleccionar Create new Glog

5. Escoger la materia que se va a desarrollar
6. Seleccionar la plantilla a trabajar

### Utilización

- a) Ingresar al aula virtual sobre las estrategias lúdicas virtuales
- b) Seleccionar la opción de Ciencias Naturales
- c) Seleccionar la opción mural sobre el ecosistema
- d) El mural se puede ir explicando los tipos de ecosistemas

### Prezi

Esta herramienta permite crear presentaciones para explorar y compartir en este caso se realizó una presentación “aprender sobre nuestro planeta Tierra” mediante la estrategia lúdica virtual con la finalidad de conocer las capas de la tierra, sus características etc.



**Imagen No. 13** Diseño - Prezi  
**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales  
**Fuente:** Datos de la investigación

### Material

- Una cuenta en Gmail
- Herramienta de Google. Presentaciones de Google
- Herramienta Prezi
- Internet
- Computador o celular inteligente

### Procedimiento

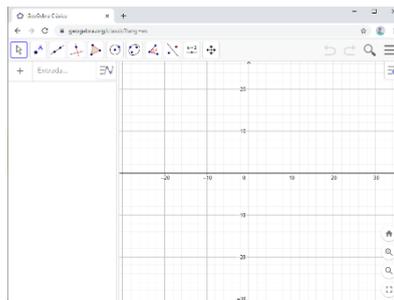
1. Ingresar desde Google escribiendo Creación de diapositivas con programas online como Prezi
2. Posteriormente seleccionar entrar
3. Luego presionar la opción Entrar con google
4. Escoger una plantilla

### Utilización

- a) Ingresar al aula virtual sobre las estrategias lúdicas virtuales
- b) Seleccionar la opción de Ciencias Naturales
- c) Seleccionar la opción Conociendo nuestro planeta Tierra
- d) Seleccionar presente
- e) Posteriormente se va seleccionando la flecha a la derecha que se encuentra en la parte inferior de la ventana de Prezi

### Geogebra

Es una herramienta que permite realizar ejercicios de geometría, diseño de juegos entre otros en este caso se creó los elementos del círculo - circunferencia y Tangram con la finalidad de que el niño mejora su rendimiento escolar y su desarrollo cognitivo mediante el juego.



**Imagen No. 14** Diseño - Geogebra

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

### Material

- Herramienta de GeoGebra Clásico
- Internet

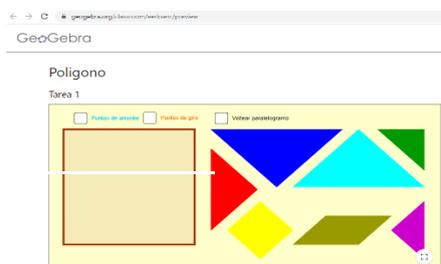
- Computador o celular inteligente

## Procedimiento

1. Crear una cuenta por GeoGebra Clásico o ingresar con la cuenta de g-mail
2. Al ingresar a geoGebra Clásico se procede a seleccionar de la barra de herramientas de Geogebra las opciones que se vaya requiriendo para crear las actividades.

## Utilización

- a) Ingresar al aula virtual sobre las estrategias lúdicas virtuales
- b) Seleccionar la opción de Matemáticas
- c) Luego escoger la opción Geogebra-Tangram
- d) Ingresar con la cuenta de Gmail
- e) Luego en la ventana de la izquierda se debe ir formando un cuadrado con los diferentes polígonos que se encuentran a la derecha
- f) Ir colocando dentro del cuadro los 7 polígonos que se encuentran a la derecha



### Imagen No. 15 Diseño - Tangram

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

- g) Posteriormente se construye el rompecabezas seleccionando las opciones punto de arrastre y punto de giro o voltear paralelogramo
- h) Finalmente se puede capturar la imagen y enviar por wapsap o compartir el trabajo realizado por zoom

## Youtube

Este sitio web permite visualizar videos que son de apoyo para el aprendizaje educativo en este caso se aplicó en la estrategia lúdica virtual “aprender los sistemas del cuerpo humano” para que los estudiantes capturen la información de manera llamativa y divertida.



**Imagen No. 16** Diseño VideoYoutube

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

## **Material**

- Herramienta de Google. Presentaciones de Google
- Una cuenta en Gmail
- Youtube
- Internet
- Computador o celular inteligente

## **Procedimiento**

1. Se puede crear un video desde el celular
2. Posteriormente se lo puede subir a la plataforma de Youtube
3. En este caso el video ya estaba así que se lo anexó a la Encantadora aula virtual de aprendizaje
4. Buscar el tema “El sistema del cuerpo humano para niños”

## **Utilización**

- a) Ingresar al aula virtual sobre las estrategias lúdicas virtuales

- b) Seleccionar la opción de Ciencias Naturales
- c) Seleccionar la opción Video de sistemas del cuerpo humano

### Contenido

Los contenidos que brinda la encantadora aula virtual aprendizaje está basada en asignaturas de Lengua y Literatura (Comprensión lectora, partes del periódico y los accidentes del verbo), matemáticas (Identificar los tipos de polígonos, medidas de peso, los elementos del círculo-circunferencia y armar un tangram), ciencias naturales (Mural sobre el ecosistema, tipos de ecosistemas, (conociendo nuestro planeta Tierra y el video sobre los sistemas del cuerpo humano) y estudios sociales (Sobre las etapas del Ecuador y el boom cacaotero, ,bananero y petrolero). De tal manera que ayudará al docente a fortalecer el rendimiento escolar de manera lúdica virtual y dinámica despertando la sociabilidad, autoestima, valores y su desarrollo cognitivo en los estudiantes.

### Conceptos Básicos

Dentro de la Asignatura de Lengua y Literatura se ha utilizado conceptos sobre las partes del periódico y los accidentes del verbo. Además, que se toma en cuenta sobre la comprensión lectora en el niño aplicadas en diferentes herramientas de TIC's



**Imagen No. 17** Conceptos básicos de Lengua y Literatura

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

En la asignatura de Matemáticas se ha basado en conceptos sobre los polígonos, las medidas de peso, los elementos del círculo-circunferencia aplicadas en diferentes herramientas de TIC's



**Imagen No. 18** Conceptos básicos Matemáticas

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

Dentro de la asignatura de Ciencias Naturales se basa en conceptos básicos del ecosistema, las características del planeta Tierra, sus capas y los sistemas del cuerpo humano aplicadas en diferentes herramientas de TIC's



**Imagen No. 19** Conceptos Básicos Ciencias Naturales

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

Para la asignatura de Estudios Sociales se ha utilizado conceptos básicos como la línea de tiempo de la evolución del hombre en el Ecuador el boom cacaotero, bananero y petrolero



**Imagen No. 20** Conceptos básicos Estudios Sociales  
**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales  
**Fuente:** Datos de la investigación

### Ejercicios básicos

Busca el desarrollo cognitivo en el niño basadas en conocimientos previos los mismos que se potencia sus habilidades y destrezas mediante diferentes juegos



**Imagen No. 21** Ejercicios básicos  
**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales  
**Fuente:** Datos de la investigación



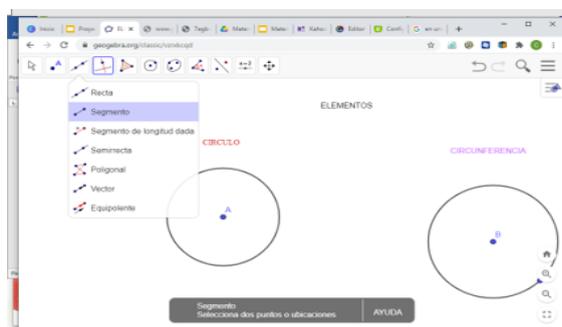
**Imagen No. 22** Ejercicio básico polígono  
**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales  
**Fuente:** Datos de la investigación



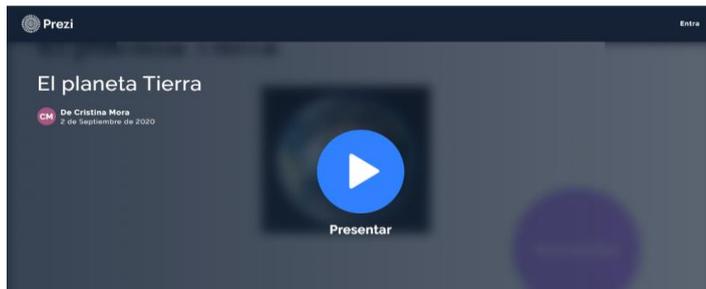
**Imagen No. 23** Ejercicio básico del ecosistema  
**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales  
**Fuente:** Datos de la investigación

### Actividades Creativas

Es importante desarrollar actividades creativas que despierte el interés por aprender sobre diferentes temas dentro de lengua y literatura, matemáticas, ciencias naturales y estudios sociales.



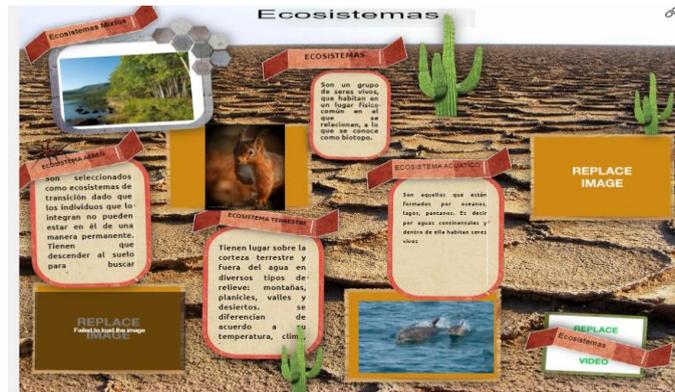
**Imagen No. 24** Actividades creativas -elementos del círculo  
**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales  
**Fuente:** Datos de la investigación



**Imagen No. 25** Actividad creativa - Planeta Tierra

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación



**Imagen No. 26** Actividad creativa - ecosistema

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación



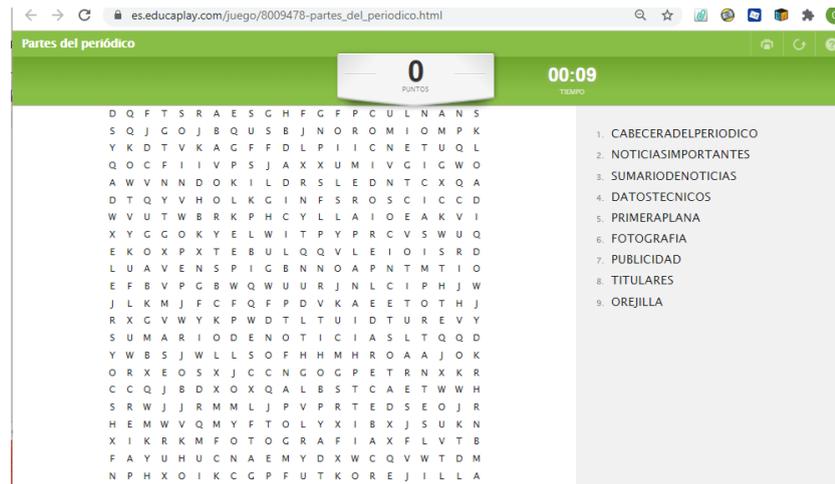
**Imagen No. 27** Actividad creativa - video sistemas del cuerpo humano

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

## Juegos Creativos

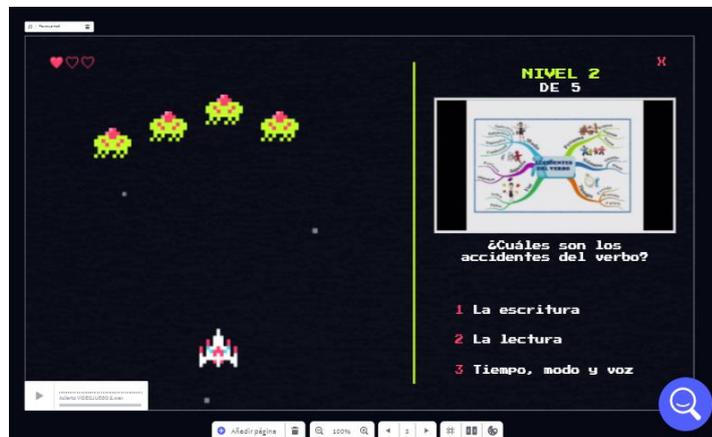
Los juegos, permite que el niño desarrolle su conocimiento, habilidad e incentiva a experimentar nuevas formas de aprender, De tal manera que el estudiante obtendrá un aprendizaje significativo y duradero



**Imagen No. 28** Juego creativo- partes del periódico

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación



**Imagen No. 29** Juego creativo-Alienígena

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

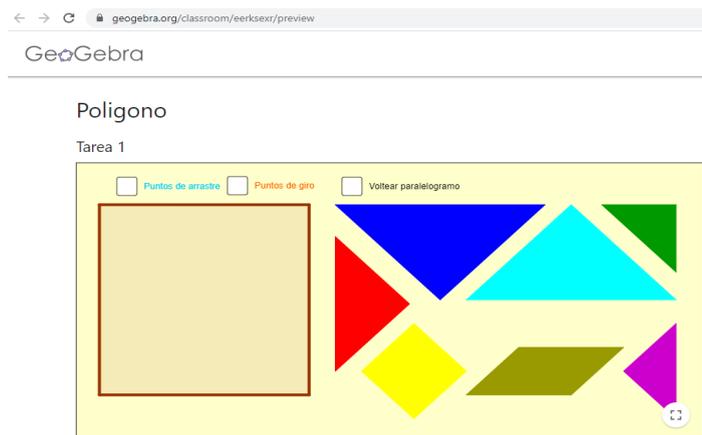
**Fuente:** Datos de la investigación



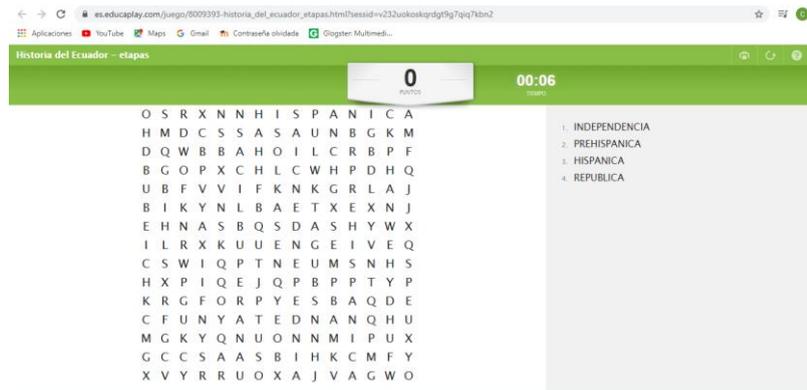
**Imagen No. 30** Juego creativo-polígonos  
**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales  
**Fuente:** Datos de la investigación



**Imagen No. 31** Juego creativo - medidas de peso  
**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales  
**Fuente:** Datos de la investigación



**Imagen No. 32** Juego creativo - Tangram  
**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales  
**Fuente:** Datos de la investigación



**Imagen No. 33** Juego creativo - sopa de letras etapas del Ecuador

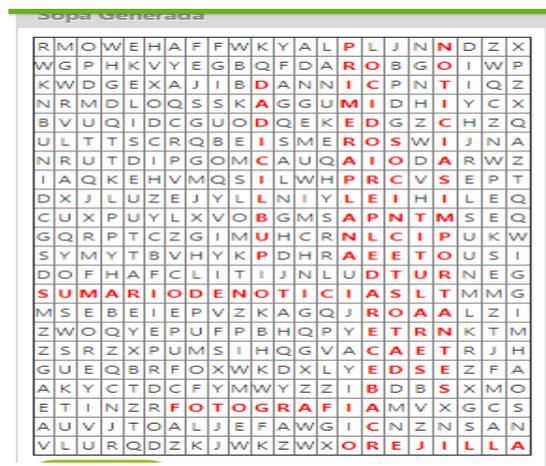
**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

### Herramientas de evaluación

El docente puede identificar el rendimiento escolar del estudiante a través de una evaluación la misma que puede ser de forma dinámica y divertida de tal manera, que permite que el estudiante no sienta presión, pero si el interés por desarrollar las diferentes actividades propuestas por el tutor mediante el juego.

### Herramienta de evaluación en Educaplay



**Imagen No. 34** Herramientas de evaluación - medidas de

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

## Herramienta de evaluación en Canva



Imagen No. 35 Herramientas de evaluación - comprensión lectora

Elaborado por: Cristina Geovanna Mora Morales

Fuente: Datos de la investigación

## Herramienta de evaluación en Genial

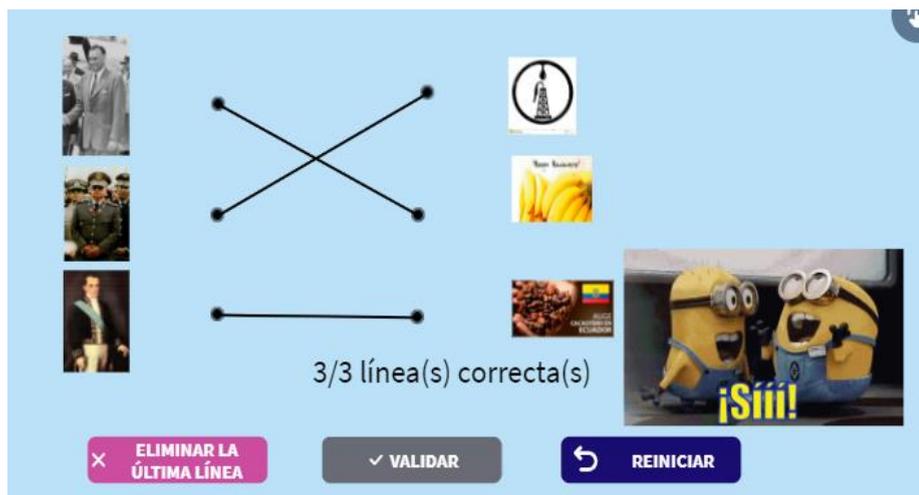


Imagen No. 36 Herramientas de evaluación - uniendo el boom

Elaborado por: Cristina Geovanna Mora Morales

Fuente: Datos de la investigación

## **CAPÍTULO III**

### **RESULTADOS - PROPUESTA**

En el capítulo **CAPÍTULO III**, se desarrolla la presentación de los resultados, de la aplicación de la encuesta a los padres de familia del séptimo año “B-C” de EGB de la Institución Educativa Juan Pablo II “FE Y ALEGRÍA” en el periodo académico 2020-2021. La representación de los resultados de la encuesta se ejecutó por medio del programa Google Forms mientras que para la elaboración de los gráficos, cuadros estadísticos y análisis de cada una de las preguntas de la encuesta se utilizó Word y Excel.

Los resultados realizados permitieron justificar la elaboración de la propuesta que radica en la creación de las estrategias lúdicas virtuales en el rendimiento escolar durante la pandemia del covid-19. Para la culminación de la tesis se realizaron las conclusiones en relación al proyecto de investigación.

**RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS DIRIGIDAS A LOS PADRES  
DE FAMILIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL JUAN  
PABLO II “FE Y ALEGRÍA”**

**Valores descriptivos**

**Datos informativos**

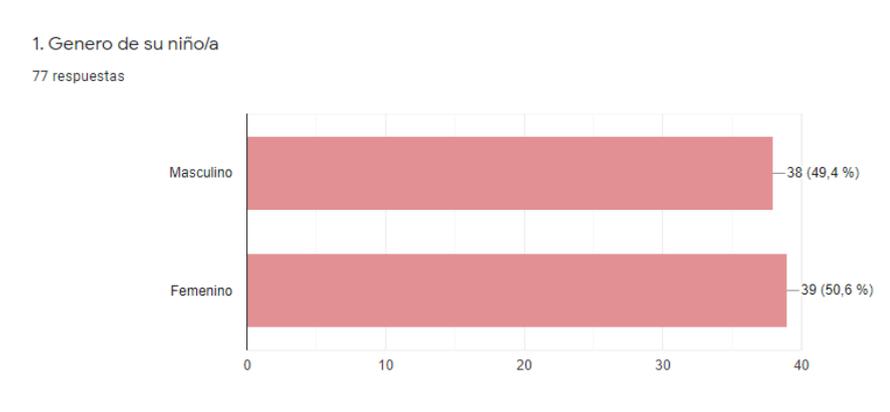
**Género**

**Tabla No. 4** Género de la población investigada

<b>GÉNERO</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Femenino	39	50,6%
Masculino	38	49,4 %
Total	77	100%

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación



**Gráfico No. 2** Género de la población investigada

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

**Análisis:** Con respecto a la variable de género se evidencia mayor población femenina con 39 niñas que equivale al 50,6% de la población total, mientras tanto menor es la población masculina con 38 niños que representan el 49,4% como se visualiza en la tabla No. 4 y el gráfico No. 2

## Año de EGB

Tabla No. 5 Año de EGB

AÑO DE EGB	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Séptimo B	37	48,1 %
Séptimo C	40	51,9 %
<b>Total</b>	<b>77</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Cristina Geovanna Mora Morales

Fuente: Datos de la investigación

### 2. Año de EGB

77 respuestas

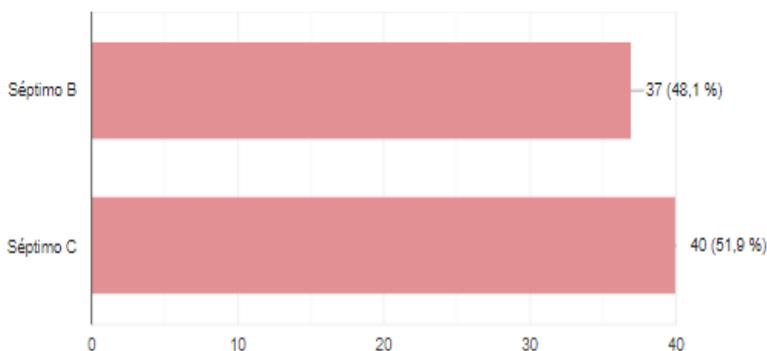


Gráfico No. 3 Año de EGB

Elaborado por: Cristina Geovanna Mora Morales

Fuente: Datos de la investigación

**Análisis:** Con respecto a la variable de año de EGB se evidencia mayor población es de 7mo. C con 40 niños que equivale al 51,9% de la población total, mientras tanto menor es la población del 7mo B con 37 niños que representan el 48,1% como se visualiza en la tabla No. 5 y el gráfico No. 3

## Edad de su niño/a

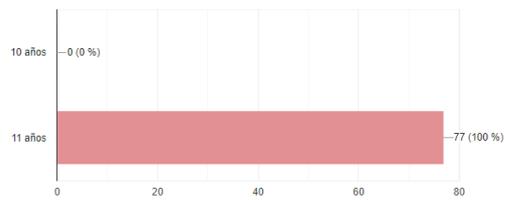
Tabla No. 6 Edad de su niño/a

EDAD DEL ESTUDIANTE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10 años	0	0%
11 años	77	100%
<b>Total</b>	<b>77</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Cristina Geovanna Mora Morales

Fuente: Datos de la investigación

3. Edad de su niño/a  
77 respuestas



**Gráfico No. 4** Edad de su niño/a

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

**Análisis:** Con respecto a la variable edad se evidencia que toda población tiene 11 años de edad que equivale al 100 % de la población total como se visualiza en la tabla No. 6 y el gráfico No. 4

### Valores Estadísticos

#### Aspecto constructivista

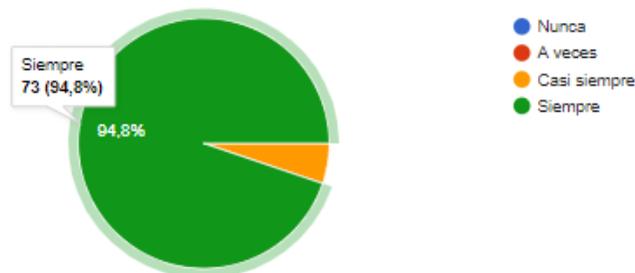
1. Los juegos educativos virtuales (Imaginando y comprendiendo la lectura) le permitieron a su niño/a analizar, comprender y resolver las preguntas señaladas en la lectura.

**Tabla No. 7** Aspecto constructivista - Imaginando y comprendiendo la lectura

N°	ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
1	Nunca	0	0%
2	A veces	0	0%
3	Casi siempre	4	5,2%
4	Siempre	73	94,8%
Total		77	100%

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación



**Gráfico No. 5** Aspecto constructivista- Imaginando y comprendiendo la lectura

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

**Análisis:** La mayor población de los encuestados con 73 padres de familia que equivale al 94,8% de la población total de siempre, mientras tanto los 4 encuestados que son el 5,2 % es casi siempre; por lo tanto, la mayor parte de los padres de familia piensan que siempre los juegos educativos virtuales (Imaginando y comprendiendo la lectura) permite al niño/a analizar, comprender y resolver las preguntas señaladas en la lectura, como se visualiza en la tabla No. 7 y el gráfico No. 5

2. La sopa de letras (Partes del periódico) al encontrarlas permitió que su niño/a fortalezca conocimiento.

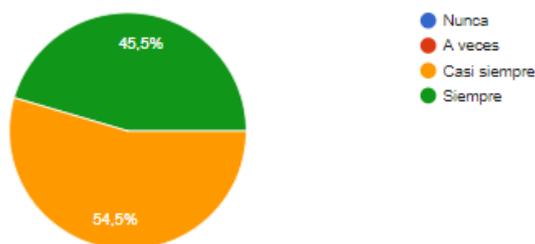
**Tabla No. 8** Aspecto constructivista- sopa de letras- partes del periódico

Nº	ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
1	Nunca	0	0%
2	A veces	0	0%
3	Casi siempre	42	54,5%
4	Siempre	35	45,5%
Total		77	100%

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

77 respuestas



**Gráfico No. 6** Aspecto constructivista-sopa de letras-partes del periódico

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

**Análisis:** La mayor población de los encuestados con 42 padres de familia que equivale al 54,5% de la población total es casi siempre, mientras tanto los 35 encuestados que son el 45,5 % es siempre. Por lo tanto, la mayor parte de la población opina que casi siempre La sopa de letras (Partes del periódico) al encontrarlas permitió que el niño/a fortalezca conocimiento. como se visualiza en la tabla No. 8 y el gráfico No. 6.

3. La estrategia lúdica virtual (Juego Alienígena con el verbo) ayudo a su niño/a aprender sobre los accidentes del verbo.

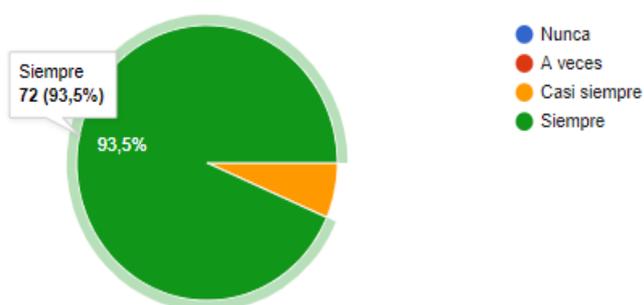
**Tabla No. 9** Aspecto constructivista-Alienígena con el verbo

N°	ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
1	Nunca	0	0%
2	A veces	0	0%
3	Casi siempre	5	6,5%
4	Siempre	72	93,5%
Total		77	100%

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

77 respuestas



**Gráfico No. 7** Aspecto constructivista-Juego Alienígena con el verbo

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

**Análisis:** La mayor población de los encuestados con 72 padres de familia que equivale al 93,5% de la población total es siempre, mientras tanto los 5 encuestados que son el 6,5 % es casi siempre. Por lo tanto, la mayor parte de la población opinan que siempre la estrategia virtual (Juego Alienígena con el verbo) permite al niño/a aprender sobre los accidentes del verbo como se visualiza en la tabla No. 9 y el gráfico No. 7.

4. La estrategia lúdica virtual (Tangram) o rompecabezas le permitió a su niño/a reconocer los diferentes polígonos.

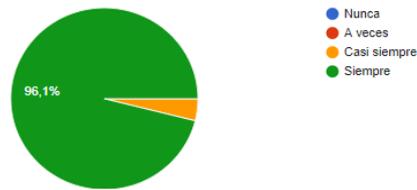
**Tabla No. 10** Aspecto constructivista- Tangram

N°	ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
1	Nunca	0	0%
2	A veces	0	0%
3	Casi siempre	3	3,9%
4	Siempre	74	96,1%
Total		77	100%

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

77 respuestas



**Gráfico No. 8** Aspecto constructivista-Tangram

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

**Análisis:** La mayor población de los encuestados con 74 padres de familia que equivale al 96,1% de la población total es siempre, mientras tanto los 3 encuestados que son el 3,9 % es casi siempre. Por lo tanto, la mayor parte de la población opinan que la estrategia lúdica virtual (Tangram) o rompecabezas siempre permite al niño/a reconocer los diferentes polígonos. como se visualiza en la tabla No. 10 y el gráfico No. 8.

### Aspecto metodológico

5. La estrategia lúdica virtual (Sopa de letras medidas de peso) le permitió al estudiante identificar las medidas de peso.

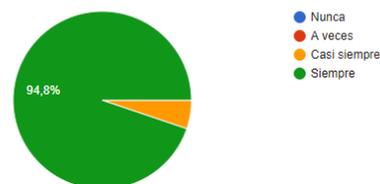
**Tabla No. 11** Aspecto metodológico-sopa de letras medidas de peso

N°	ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
1	Nunca	0	0%
2	A veces	0	0%
3	Casi siempre	4	5,2%
4	Siempre	73	94,8%
Total		77	100%

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

77 respuestas



**Gráfico No. 9** Aspecto metodológico-sopa de letras medidas de

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

**Análisis:** La mayor población de los encuestados con 73 niños/as equivale al 94,8% de la población total es siempre, mientras tanto los 4 encuestados que son el 5,2% es casi siempre. Por lo tanto, la mayor parte de la población opina que la estrategia lúdica virtual (Sopa de letras medidas de peso) siempre permitió al estudiante identificar las medidas de peso como se visualiza en la tabla No. 11 y el gráfico No. 9.

6. La estrategia lúdica virtual (Juego Kahoot con polígonos) fortaleció el estudiante su conocimiento al resolver problemas de cálculo del perímetro de un polígono regular e irregular.

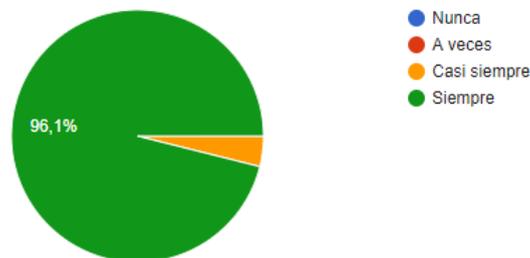
**Tabla No. 12** Aspecto metodológico-Juego Kahoot con polígonos

Nº	ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
1	Nunca	0	0%
2	A veces	0	0%
3	Casi siempre	3	3,9%
4	Siempre	74	96,1%
Total		77	100%

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

77 respuestas



**Gráfico No. 10** Aspecto metodológico-Juego Kahoot con polígonos

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

**Análisis:** La mayor población de los encuestados con 74 niños/as equivale al 96,1% de la población total es siempre, mientras que los 3 encuestados son el 3,9 % es casi siempre. Por lo tanto, la mayor parte de la población opina que la estrategia lúdica virtual (Juego Kahoot con polígonos) siempre fortalece al estudiante su conocimiento al resolver problemas de cálculo del perímetro de un polígono regular e irregular. como se visualiza en la tabla No. 12 y el gráfico No 10.

7. La estrategia lúdica virtual (Ecosistema) ayudo al estudiante reconocer los tipos de ecosistemas.

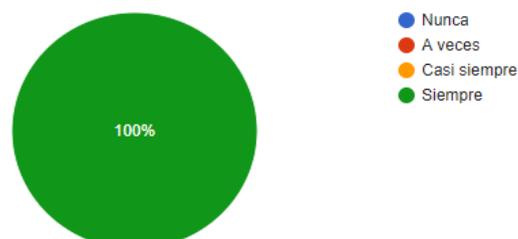
**Tabla No. 13** Aspecto metodológico Ecosistema

N°	ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
1	Nunca	0	0%
2	A veces	0	0%
3	Casi siempre	0	0%
4	Siempre	77	100%
Total		77	100%

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

77 respuestas



**Gráfico No. 11** Aspecto metodológico-Ecosistema

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

**Análisis:** La mayor población de los encuestados con 77 padres de familia que equivale al 100% de la población total es siempre. Por lo tanto, el total de la población opina que la estrategia virtual (Ecosistema) siempre ayuda a reconocer los tipos de ecosistema como se visualiza en la tabla No. 13 y el gráfico No.11

### Aspecto del proceso enseñanza- aprendizaje

8. La estrategia lúdica virtual (video sistema del cuerpo) ayuda a su niño/a reconocer los diferentes sistemas del cuerpo humano, mediante el video de Youtube de manera llamativa y divertida.

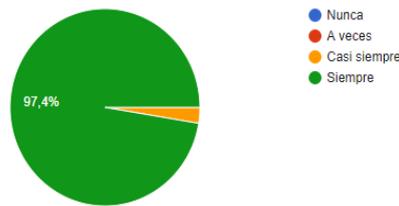
**Tabla No. 14** Aspecto del proceso enseñanza- aprendizaje-Video sistemas del cuerpo

N°	ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
1	Nunca	0	0%
2	A veces	0	0%
3	Casi siempre	2	2,6%
4	Siempre	75	97,4%
Total		77	100%

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

77 respuestas



**Gráfico No. 12** Aspecto del proceso enseñanza- aprendizaje-Video sistemas del cuerpo

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

**Análisis:** La mayor población de los encuestados con 75 niños/as equivale al 97,4% de la población total es siempre, mientras tanto los 2 encuestados que son el 2,6 % es casi siempre. Por lo tanto, la mayor parte de la población opina que la estrategia lúdica virtual (video sistema del cuerpo) siempre ayuda al niño/a reconocer los diferentes sistemas del cuerpo humano, mediante el video de Youtube de manera llamativa y divertida como se visualiza en la tabla No. 14 y el gráfico No. 12.

9. Cree que las estrategias lúdicas virtuales le permiten mejorar a su niño/a el rendimiento escolar

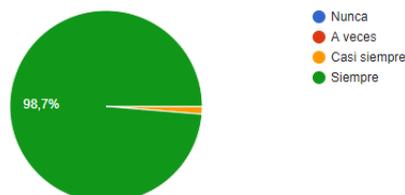
**Tabla No. 15** Aspecto del proceso enseñanza- aprendizaje-rendimiento escolar

N°	ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
1	Nunca	0	0%
2	A veces	0	0%
3	Casi siempre	1	1,3%
4	Siempre	76	98,7%
Total		77	100%

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

77 respuestas



**Gráfico No. 13** Aspecto del proceso enseñanza- aprendizaje-rendimiento

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

**Análisis:** La mayor población de los encuestados con 76 niños/as equivale al 98,7% de la población total es siempre, mientras tanto el 1 encuestado que es el 1,3% es casi siempre. Por lo tanto, la mayor parte de la población opinan que las estrategias lúdicas virtuales siempre permiten mejorar al niño/a el rendimiento escolar como se visualiza en la tabla No. 15 y el gráfico No. 13.

10. Desde su punto de vista han sido de beneficio académico las estrategias lúdicas virtuales utilizadas durante la clase

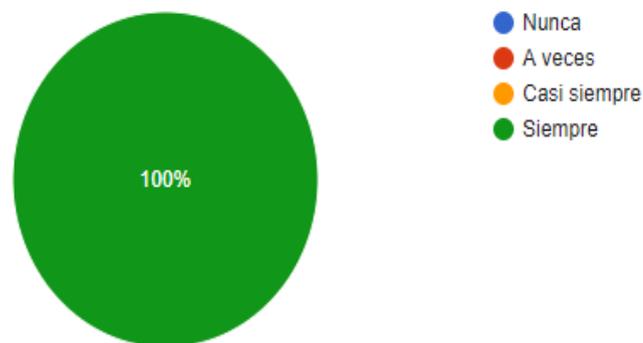
**Tabla No. 16** Aspecto del proceso enseñanza- aprendizaje- estrategias lúdicas virtuales durante la clase

N°	ALTERNATIVAS	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
1	Nunca	0	0%
2	A veces	0	0%
3	Casi siempre	4	5,2%
4	Siempre	73	94,8%
Total		77	100%

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

77 respuestas



**Gráfico No. 14** Aspecto del proceso enseñanza- aprendizaje- estrategias lúdicas virtuales durante la clase

**Elaborado por:** Cristina Geovanna Mora Morales

**Fuente:** Datos de la investigación

**Análisis:** La mayor población de los encuestados con 77 padres de familia que equivale al 100% de la población total es siempre. Por lo tanto, el total de la población opina que desde su punto de vista siempre han sido de beneficio académico las estrategias lúdicas virtuales utilizadas durante la clase como se visualiza en la tabla No. 16 y el gráfico No. 14.

## CONCLUSIONES

El material utilizado para la investigación denominado: encantadora aula virtual de aprendizaje utilizó diferentes estrategias lúdicas virtuales en donde se demostró un nivel de efectividad en el rendimiento escolar de los niños del 7mo. Año “B-C” de la Institución Educativa Juan Pablo II “FE Y ALEGRIA”, durante la pandemia en el año 2020-2021 favoreciendo el desarrollo cognitivo y emocional al momento de realizar diferentes actividades de acuerdo a cada asignatura planteada por el docente.

Mediante el análisis de resultados de las encuestas dirigidas a los padres de familia de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Pablo II “FE Y ALEGRIA” se puede verificar que el 100 % de estrategias lúdicas virtuales son efectivas durante la pandemia, y han sido de beneficio académico durante la clase.

La situación actual que atraviesa el mundo nos ha visto obligados a modificar nuestras condiciones de vida, en el plan educativo los docentes han tenido que desarrollar diversos conocimientos y dominios en los usos de plataformas virtuales adaptando una nueva realidad educativa que sea atractiva y motivadora para los estudiantes; esto ha posibilitado que los estudiantes desarrollen otras habilidades y destrezas desde la virtualidad.

## **RECOMENDACIONES**

De acuerdo con el material utilizado para la investigación denominado: encantadora aula virtual de aprendizaje hemos desarrollado diferentes estrategias lúdicas virtuales en donde se demuestra un nivel de efectividad en el rendimiento escolar de los niños del 7mo. Año “B-C” de la Institución Educativa Juan Pablo II “FE Y ALEGRIA”, durante la pandemia en el año 2020-2021

A través del análisis de resultados de las encuestas dirigidas a los padres de familia de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Pablo II “FE Y ALEGRIA” se pudo evidenciar que el 100 % de estrategias lúdicas virtuales son efectivas durante la pandemia, y han sido de beneficio académico durante la clase por lo tanto es necesario seguir con aplicaciones virtuales para llegar a cada uno de los educandos y sus representantes.

Finalmente, con la situación que enfrentamos por la nueva modalidad de estudio el mundo se a visto en la obligación de modificar y adaptarse a las condiciones de vida; tanto en el plan educativo, los docentes han buscado diferentes estrategias lúdicas virtuales para el dominio de conocimientos y uso de plataformas para la aplicación de la nueva realidad educativa

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña Agudelo, M. (13 de 06 de 2016). *Videojuego: una estrategia lúdica virtual para orientar la educación ambiental en niños de edad preescolar*. Universidad autónoma de Bucaramanga. Bucaramanga: Santander. Recuperado el 16 de 12 de 2020, de file:///C:/Users/JuanPablo/Downloads/324-Texto%20del%20art%C3%ADculo-711-1-10-20170125%20(2).pdf
- Beltrán Trocha, Y. C., & Orozco Villa, L. R. (2016). Implementación de juegos, rondos y acciones tradicionales como estrategias lúdicas para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del grado 4° de la institución educativa de Zipacoa. Recuperado el 15 de 01 de 2021, de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/647/Beltr%C3%A1nTrochaYanethCelina.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Caldas, F. (2017). El juego como estrategia lúdica. *Revista internacional Magisterio No. 76. Experiencias dinámicas en la escuela* .
- CEF. (10 de 07 de 2018). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. *Tecnología - ciencia -educación.com*, 111-127. Recuperado el 12 de 11 de 2020, de file:///C:/Users/JuanPablo/Downloads/244-843-1-PB%20(1).pdf
- Crespo, K. (2019). *Módulo 2: Estratégias didácticas en la virtualidad*. Argentina.
- Damiana Flor , K. E., & Jaramillo Palma, J. P. (Julio de 2018). *Recursos didacticos en el pensamiento lógico del subnivel elemental*. Recuperado el 02 de 10 de 2020, de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/33568/1/BFILO-PD-LP1-19-131.pdf>
- Escallón , E. (2015). *Aprender a escribir en la universidad*. Colombia: Universidad de los Andes.

- Escofet , A., Folgueeras , P., & Luna, E. (2016). Elaboración y validación de un cuestionario para la valorización de aprendizaje. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, vol. 21(núm. 70), Pág. 929-949. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/140/14046162013.pdf>
- Gutiérrez Fresneda, R., & Díaz Mediavilla, A. (2018). Conciencia fonológica y el desarrollo evolutivo de la escritura en las primeras edades. *Educación XXI*, vol.21(núm.1), pág.395-415. Recuperado el 01 de 10 de 2020, de <https://www.redalyc.org/pdf/706/70653466018.pdf>
- Gutiérrez Fresneda, R., & Díez Mediavilla, A. (2017). Conciencia fonológica. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, vol. 28(núm. 2), pág.30-45. Recuperado el 26 de Agosto de 2020, de <https://www.redalyc.org/pdf/3382/338253221002.pdf>
- Hernández, C., & Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Alerta revista científica del Instituto Nacional de Salud*, 2. Recuperado el 29 de 09 de 2020, de <https://www.camjol.info/index.php/alerta/issue/view/1046>
- Ministerio de Educación. (Julio de 2016). *Instructivo para la aplicación de evaluación estudiantil (actualizado a julio 2016)*. Obtenido de Informe técnico para la fusión de instituciones educativas : <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/07/Instructivo-para-la-aplicacion-de-la-evaluacion-estudiantil.pdf>
- Oliva, H. (2015). *El refuerzo educativo*. (1, Ed.) San Salvador, El salvador: UFG. Recuperado el 09 de 09 de 2020, de <http://icti.ufg.edu.sv/doc/el.refuerzo.educativo.pdf>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. (J.Morphol, Ed.) *Scielo*, Vol.35(Núm.1), Pág.227-232. Recuperado el 27 de Agosto de 2020, de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

- Pérez Bada, A. (09 de 12 de 2016). *Niveles de la conciencia fonológica*. Recuperado el 01 de 10 de 2020, de <https://hablemosdeneurociencia.com/la-conciencia-fonologica/>
- Recio Urdaneta, C. E., Díaz Perera, J. J., Saucedo Fernández, M., & Jiménez Izquierdo, S. (30 de 04 de 2017). Conectivismo, ventajas y desventajas. *EduQ@2017*, págs. 1-14. Recuperado el 15 de 11 de 2020, de [http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje3/3\\_41\\_Recio\\_Carlos\\_Diaz\\_Juan\\_Saucedo\\_Mario\\_Jimenez\\_Sergio-\\_Conectivismo-ventajas-desventajas.pdf](http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje3/3_41_Recio_Carlos_Diaz_Juan_Saucedo_Mario_Jimenez_Sergio-_Conectivismo-ventajas-desventajas.pdf)
- Recio Urdaneta, C. E., Díaz Perera, J. J., Saucedo Fernández, M., & Jiménez Izquierdo, S. (30 de Abril de 2017). Conectivismo, ventajas y desventajas. *EduQ@2017 VII Congreso virtual Iberoamericano de calidad en educación virtual y a distancia*, págs. 1-14. Recuperado el 10 de agosto de 2020, de Etapa Infantil: [http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje3/3\\_41\\_Recio\\_Carlos\\_Diaz\\_Juan\\_Saucedo\\_Mario\\_Jimenez\\_Sergio-\\_Conectivismo-ventajas-desventajas.pdf](http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje3/3_41_Recio_Carlos_Diaz_Juan_Saucedo_Mario_Jimenez_Sergio-_Conectivismo-ventajas-desventajas.pdf)
- Rodríguez España, I. (4 de 08 de 2017). *Teoría Ramp: gamificación, reconocimiento y recompensa*. Recuperado el 16 de 11 de 2020, de Realinfluencers: <https://www.realinfluencers.es/2016/04/06/reconocimiento-recompensa-las-dos-motivaciones/>
- Sánchez, C., García , E., & Ajila, I. (2020). Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *Digital Publisher CEIT*, 47-55. Recuperado el 12 de 11 de 2020, de [https://www.593dp.com/index.php/593\\_Digital\\_Publisher/article/view/202/470](https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/202/470)

Sesento Garcia, L. (Junio de 2019). El tutor virtual; retos y perspectivas. *Atlante*. Recuperado el 07 de 12 de 2020, de Bezzia: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/tutor-virtual-perspectivas.html>

Web del maestro CMF. (13 de 08 de 2020). *Web del maestro CMF*. Recuperado el 16 de 11 de 2020, de Cómo aplicar el aprendizaje constructivista en la educación virtual: <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:xBkVO8uAMwoJ:https://webdelmaestrocmf.com/portal/como-aplicar-el-aprendizaje-constructivista-en-la-educacion-virtual/+&cd=3&hl=es&ct=clnk&gl=ec>

## ANEXOS

Encuesta dirigida a los padres de familia de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Pablo II “FE Y ALEGRIA”

**Título:** Cuestionario según el método Delphi sobre las estrategias lúdicas virtuales

**Objetivo:** Identificar el nivel de efectividad de las estrategias lúdicas virtuales en el rendimiento escolar de los niños del 7mo. Año “B-C” de la Institución Educativa Juan Pablo II “FE Y ALEGRIA”, durante la pandemia en el año 2020-2021

### Instrucciones

- Lea detenidamente antes de contestar
- Escoja una sola opción
- Responda con toda sinceridad

### Ítem general

#### A. Datos informativos

##### 1. Género de su niño/a

Masculino

Femenino

##### 2. Año de EGB de su niño/a

Séptimo B

Séptimo C

##### 3. Edad de su niño/a

10 años

11 años

### Criterio de evaluación

N°	Ítems	Siempre (4)	Casi siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
<b>Aspecto constructivista</b>					
1	Los juegos educativos virtuales (Imaginando y comprendiendo la lectura) le permitieron a su niño/a analizar, comprender y resolver las preguntas señaladas en la lectura.				
2	La sopa de letras (Partes del periódico) al encontrarlas permitió que su niño/a fortalezca conocimiento.				
3	La estrategia lúdica virtual (Juego Alienígena con el verbo) ayudo a su niño/a aprender sobre los accidentes del verbo				
4	La estrategia lúdica virtual				

	(Tangram) o rompecabezas le permitió a su niño/a reconocer los diferentes polígonos.				
<b>Aspecto metodológico</b>					
5	La estrategia lúdica virtual (Sopa de letras medidas de peso) le permitió al estudiante identificar las medidas de peso.				
6	La estrategia lúdica virtual (Juego Kahoot con polígonos) fortaleció el estudiante su conocimiento al resolver problemas de cálculo del perímetro de un polígono regular e irregular.				
7	La estrategia lúdica virtual (Ecosistema) ayudo al estudiante reconocer los tipos de ecosistemas.				
<b>Aspecto del proceso enseñanza- aprendizaje</b>					

8	<p>La estrategia lúdica virtual (video sistema del cuerpo) ayuda a su niño/a reconocer los diferentes sistemas del cuerpo humano, mediante el video de Youtube de manera llamativa y divertida.</p>				
9	<p>Cree que las estrategias lúdicas virtuales le permiten mejorar a su niño/a el rendimiento escolar</p>				
10	<p>Desde su punto de vista han sido de beneficio académico las estrategias lúdicas virtuales utilizadas durante la clase</p>				

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**