



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO
DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE ONLINE DE LOS NIÑOS DE
4TO GRADO EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CIUDAD DE
BABAHOYO" DEL CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA LOS
RÍOS, PERÍODO LECTIVO 2020 – 2021**

AUTORA:

CANDO OTACOMA ELVIA VANESSA

TUTOR

LIC. MARCO CAMACHO ESCOBAR, MSC

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PRESENTADO
EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: EDUCACIÓN
BÁSICA**

2021



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO
DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE ONLINE DE LOS NIÑOS DE
4TO GRADO EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CIUDAD DE
BABAHOYO" DEL CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA LOS
RÍOS, PERÍODO LECTIVO 2020 – 2021**

AUTORA:

CANDO OTACOMA ELVIA VANESSA

TUTOR

LIC. MARCO CAMACHO ESCOBAR, MSC

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PRESENTADO
EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: EDUCACIÓN
BÁSICA**

2021

I. DEDICATORIA

Este trabajo se lo ofrezco a dios, a mis padres, a mi hermana, sobrinas, tíos y maestros:

A dios porque es el creador y el que hace posible todo en la vida

A mis padres quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar, sin pedir nada a cambio demostrándome su confianza para salir y cumplir con las metas en mi vida, gracias a ellos estoy donde estoy y cada esfuerzo fue su esfuerzo también.

A mi hermana que estuvo en todo momento conmigo me dio ánimos y confianza para seguir adelante y alcanzar el éxito en todo lo que me proponga.

A mis sobrinas que llegaron alegrarme la vida aunque son pequeñas ellas me dan fuerza de seguir adelante y a la vez enseñarme que aunque caiga tengo que aprenderme a levantarme porque en la vida para todo hay solución.

A mis tíos por estar presente en cada logro y por su ayuda incondicional, a los maestros que me han compartido sus conocimientos siendo así guías para mi vida profesional, sin ustedes no hubiera podido alcanzar una de mis tantas metas, efectuando una etapa más de mi preparación profesional.

Elvia Vanessa Cando Otacoma

II. AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Estatal de Bolívar por haberme admitido ser parte de ella y de haber abierto las puertas de su establecimiento para estudiar mi carrera, así como además a los diversos docentes que dedicaron su tiempo para impartir sus conocimientos y su soporte para seguir adelante día a día.

Al docente tutor LIC. Marco Camacho Escobar, MSC. Por brindarme la oportunidad de acudir a sus conocimientos, y por haber tenido paciencia para guiarme durante el proceso y desarrollo de este documento.

A las compañeras que me apoyaron con este documento cada vez que lo necesitaba.

A la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Babahoyo” y a la Lcda. Mireya Rodríguez directora de esta prestigiosa institución educativa quien me extendió su mano para poder ejecutar el proyecto en el establecimiento.

Y para finalizar, agradezco a mis compañeros de clases que estuvieron durante cada nivel de estudio de la Universidad, por la amistad, compañerismo y a su honestidad que han aportado las ganas de alcanzar y continuar con mi carrera profesional.

Elvia Vanessa Cando Otacoma

III. CERTIFICADO DEL TUTOR

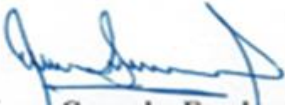
LIC. MARCO ANTONIO CAMACHO ESCOBAR, MSC

CERTIFICA:

Que el informe final del Proyecto de Intervención Educativa Titulado: **“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE ONLINE DE LOS NIÑOS DE 4^{TO} GRADO EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CIUDAD DE BABAHOYO" DEL CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA LOS RÍOS, PERÌODO LECTIVO 2020 – 2021”** elaborado por la autora **ELVIA VANESSA CANDO OTACOMA** egresada de la Carrera de Educación Básica, de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a la interesada dar al presente documento el uso legal que estime conveniente.

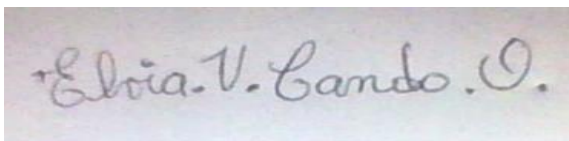
Guaranda, Febrero de 2021



Tutor: LIC. MARCO CAMACHO ESCOBAR, MSC

IV. AUTORÍA NOTARIZADA

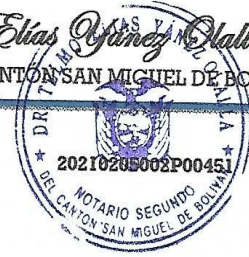
Las ideas, criterios y propuesta expuestos en el presente informe final para El Proyecto de Intervención Educativa, son de exclusiva responsabilidad de la autora.
ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE ONLINE DE LOS NIÑOS DE 4TO GRADO EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CIUDAD DE BABAHOYO" DEL CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA LOS RÍOS, PERÍODO LECTIVO 2020 – 2021

A rectangular box containing a handwritten signature in cursive script. The signature reads "Elvira V. Cando O.".

C.I: 1206144956



Dr. Telmo Elías Yáñez Olalla
NOTARIO SEGUNDO CANTÓN SAN MIGUEL DE BOLÍVAR



DECLARACION JURAMENTADA

QUE OTORGA:
ELVIA VANESSA CANDO OTACOMA

CUANTIA: INDETERMINADA

DI: (2) COPIAS

En San Miguel de Bolívar, en la República del Ecuador, hoy día viernes veintiséis de marzo del año dos mil veintiuno. Ante mí **DOCTOR TELMO ELÍAS YÁNEZ OLALLA NOTARIO SEGUNDO DE ESTE CANTÓN**, comparecen con plena capacidad, libertad y conocimiento, a la celebración de la presente escritura, la señorita **ELVIA VANESSA CANDO OTACOMA**, de estado civil soltera, de veintiséis años de edad, de ocupación estudiante. La compareciente declara ser de nacionalidad ecuatoriana, mayor de edad, domiciliada en el cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos, ocasionalmente en este lugar, legalmente capaz para contratar y obligarse, a quien de conocerla doy fe, en virtud de haberme presentado sus respectivos documentos de identidad. Advertida la compareciente por mí el Notario de los efectos y resultados de esta escritura así como examinada que fue de que comparece al otorgamiento de esta escritura sin coacción, amenazas, temor reverencial, ni promesa o seducción, me pide que eleve a escritura pública el contenido de la declaración juramentada contenida en los siguientes términos: Previo a la obtención del Título de "LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN - MENCIÓN EDUCACION BASICA", que los criterios e ideas emitidas en el presente Proyecto de Intervención Educativa titulado "ESTRATEGIAS LUDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE ONLINE DE LOS NIÑOS DE CUATRO GRADO EDUCACION GENERAL BASICA DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA "CIUDAD DE BABAHOYO" DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RIOS, PERIODO LECTIVO 2020-2021", son de mi exclusiva responsabilidad en calidad de autora. Declaración que la realizo para los fines legales pertinentes.- HASTA AQUI la declaración juramentada, que la compareciente acepta en todas y cada una de sus partes. Para la celebración de la presente escritura se observaron los preceptos y requisitos previstos en la Ley Notarial; y, leída que le fue a la compareciente por mí el Notario, se ratifica y firma conmigo en unidad de acto quedando incorporado en el protocolo de esta Notaría, de todo cuanto doy fe.-

Elvia V. Cando, O.
ELVIA VANESSA CANDO OTACOMA
c.c. 1206144956



DOCTOR TELMO ELÍAS YÁNEZ OLALLA
NOTARIO SEGUNDO DEL CANTON SAN MIGUEL DE BOLIVAR
DR. TELMO ELÍAS YÁNEZ OLALLA
Notaria Segunda
SAN MIGUEL DE BOLIVAR



V. TABLA DE CONTENIDO

| | |
|--|----|
| I. DEDICATORIA | 1 |
| II. AGRADECIMIENTO | 2 |
| III. CERTIFICADO DEL TUTOR..... | 3 |
| IV. AUTORÍA NOTARIZADA | 4 |
| V. TABLA DE CONTENIDO | 6 |
| VI. LISTA DE CUADROS Y GRÁFICOS | 7 |
| VII. LISTA DE ANEXO..... | 8 |
| VIII. RESUMEN EJECUTIVO ESPAÑOL E INGLÉS..... | 9 |
| IX. INTRODUCCIÓN..... | 11 |
| 1. TEMA | 12 |
| 2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA..... | 12 |
| 3. DESARROLLO DEL PLAN DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA | 14 |
| 3.1. Objetivos: | 14 |
| 3.2. Propuesta | 15 |
| 3.3. Marco Teórico | 28 |
| 3.4. Metodología lúdica..... | 28 |
| 3.5. Educación en línea..... | 28 |
| 3.6. Enseñanza online | 29 |
| 3.7. Las estrategias lúdicas | 29 |
| 3.8. Actividades lúdicas..... | 30 |
| Ejemplos de actividades lúdicas | 31 |
| 3.9. Actividades Lúdicas Aplicadas En Entornos Virtuales De Aprendizaje..... | 32 |

| | | |
|------|---|----|
| 4. | RESULTADOS | 35 |
| 4.1. | Diseño Metodológico Tipos De Investigación | 36 |
| 4.2. | Metodología..... | 36 |
| | Unidad De Estudio | 36 |
| 4.3. | Modalidad De La Investigación | 36 |
| 4.4. | Análisis e interpretación de resultados de la encuesta | 37 |
| 4.5. | Ficha De Observación Realizada A La Docente Y A Los Estudiantes De La Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo” | 47 |
| 5. | CONCLUSIONES | 48 |
| 6 | BIBLIOGRAFÍA | 49 |
| 7 | ANEXOS | 50 |

VI. LISTA DE CUADROS Y GRÁFICOS

| | | |
|----------|--|----|
| Tabla 1 | Usted utiliza las estrategias lúdicas en cada una de sus clases online. ----- | 37 |
| Tabla 2 | Realiza talleres para incentivar al estudiante. ----- | 38 |
| Tabla 3 | Promueve preguntas que permitan al estudiante expresar sus opiniones. ---- | 39 |
| Tabla 4 | Fomenta un clima de confianza y relajado para que el estudiante se sienta cómodo para opinar, para equivocarse o compartir ideas. ----- | 40 |
| Tabla 5 | Los estudiantes se encuentran satisfechos de la manera que usted imparte sus clases. ----- | 41 |
| Tabla 6 | Usted realiza con frecuencia la clase online de manera lúdica. ----- | 42 |
| Tabla 7 | Usted incluye una actividad motivacional con un componente lúdico antes de entrar al tema central de las clases online. ----- | 43 |
| Tabla 8 | Crea actividades en las que los estudiantes cambien roles y suman posiciones diferentes a las de las funciones rutinarias. ----- | 44 |
| Tabla 9 | Usted incorpora en sus planificaciones alguna estrategia lúdica. ----- | 45 |
| Tabla 10 | Usted conversa con los estudiantes lo que le impacto de las clases online. | 46 |

| | |
|-------------------|----|
| Gráfico # 1..... | 37 |
| Gráfico # 2..... | 38 |
| Gráfico # 3..... | 39 |
| Gráfico # 4..... | 40 |
| Gráfico # 5..... | 41 |
| Gráfico # 6..... | 42 |
| Gráfico # 7..... | 43 |
| Gráfico # 8..... | 44 |
| Gráfico # 9..... | 45 |
| Gráfico # 10..... | 46 |

VII. LISTA DE ANEXO

| | |
|---|----|
| Anexo # 1: Propuesta Del Proyecto De Intervención Educativa Aprobada Por Consejo Directivo De La Facultad De Ciencias De La Educación, Sociales Filosóficas Y Humanísticas..... | 50 |
| Anexo # 2: Certificado De La Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo” | 59 |
| Anexo # 3: Fotos De La Institución Educativa | 60 |
| Anexo # 4: La Encuesta | 61 |
| Anexo # 5: Instrumento De Observación..... | 62 |
| Anexo # 6: Delimitación Geográfica | 63 |
| Anexo # 7: Fotos De Evidencias..... | 64 |
| ANEXO # 8: Informe Del Sistema Antiplagio | 72 |

VIII. RESUMEN EJECUTIVO ESPAÑOL E INGLÉS

Este trabajo realizado en la Escuela de Educación Básica “Ciudad De Babahoyo” y considerando la manera que puede contribuir las estrategias lúdicas y su utilización en el proceso de enseñanza aprendizaje en las clases online, al verse afectado el nivel de atención de los alumnos en las horas de clases se utilizó la técnica de la observación, llenando una ficha de la misma para la recopilación de información del docente y de los estudiantes diagnosticando el uso de las estrategias lúdicas y la manera de distribuir su enseñanza online hacia los alumnos.

Ante la escasa aplicación de las estrategias lúdicas en el aula virtual y la exigencia de la sociedad actual la misma que nos solicita una transformación esencial en el proceso educativo que permita al educando desarrollar y mejorar sus capacidades asumiendo una responsabilidad en su participación de las actividades a realizar sea dentro y fuera de las clases online.

Las Estrategias de desarrollo y aplicación desempeñadas en el proyecto se enfocan en los niños/as a que se sientan libres de expresar sus ideas y no se encuentren regidos a un tipo de regla o norma donde el alumno/a pueda crecer de manera individual y social ya que las estrategias lúdicas están diseñadas para crear un ambiente de armonía entre el docente y los estudiantes, poniendo en práctica actividades divertidas y amenas en las que pueda incluir contenidos, temas o mensajes, convirtiéndose en un medio para que el estudiante se relacione con su entorno, su personalidad, permitiendo así conocer el mundo y desarrollar su creatividad e incrementar sus conocimientos.

Se realizó una investigación donde se aplicó una encuesta al docente cuyos resultados fueron expresados en gráficos con su observación correspondiente, en la propuesta se desenvuelven algunas estrategias lúdicas que se pueden aplicar en las clases virtuales mejorando el nivel de atención entre el estudiante y la maestra.

SUMMARY

This work carried out in the School of Basic Education "Ciudad De Babahoyo" and considering the way that playful strategies and their use can contribute in the teaching-learning process in online classes, as the level of attention of students in the online classes is affected. hours of classes, the observation technique was used, filling out a file of the same for the collection of information from the teacher and the students, diagnosing the use of playful strategies and the way to distribute their online teaching to the students.

Given the scant application of playful strategies in the virtual classroom and the demands of today's society, which is asking us for an essential transformation in the educational process that allows students to develop and improve their capacities, assuming responsibility in their participation in the activities at hand. perform both inside and outside of online classes.

The development and application strategies carried out in the project focus on children who feel free to express their ideas and are not governed by a type of rule or norm where the student can grow individually and socially. since the playful strategies are designed to create an environment of harmony between the teacher and the students, putting into practice fun and enjoyable activities in which they can include content, themes or messages, becoming a means for the student to relate to their environment, their personality, thus allowing them to get to know the world and develop their creativity and increase their knowledge.

An investigation was carried out where a teacher survey was applied whose results were expressed in graphs with their corresponding observation, in the proposal some playful strategies are developed that can be applied in virtual classes, improving the level of attention between the student and the teacher.

IX. INTRODUCCIÓN

Una vez considerado la realización del proyecto, el mismo que se implementó con los estudiantes del 4to año de EGB, el cual se ejecutó con responsabilidad, esmero y siendo desarrollado en un periodo de clases online, el actual proyecto fue seleccionado por el motivo que al momento de recibir las clases online el estudiante se muestra inquieto o distraído y esto perjudica la instrucción que da el maestro, creando así dificultad en el desarrollo de las destrezas esto influye en su autoestima, al darnos cuenta no todos los alumnos tienen la misma manera de aprender y con las clases online los niños/as se distraen con más facilidad o se quedan con dudas del tema y varios no cuentan con la presencia del padre de familia en el momento de las clases online, estas diferencias no favorecen al docente ni al estudiante, ya que el docente explica su clase pero esto no le asegura que el estudiante haya entendido o captado el conocimiento.

Es preciso detallar la actuación del docente y la aceptación de información que obtienen los estudiantes, ya que la misma afecta de gran manera el aprendizaje, la desaparición de estrategias lúdicas en las clases virtuales provoca desánimo y pereza en el estudiante ya que en este caso la metodología tradicional no ayuda, esto hace que las clases online se vuelvan una relación distante entre el alumno y el docente, en muchos casos la lúdica no es utilizada como herramienta de enseñanza aprendizaje, para lo que está sucediendo actualmente la solución es, utilizar actividades que atraigan la atención del estudiante hacia el aprendizaje.

Por este motivo selecciono el siguiente título para mi Proyecto De Intervención Educativa: Estrategias lúdicas y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje online de los niños/as de 4to grado EGB de la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Babahoyo” la intención de este proyecto es de fomentar la práctica de las estrategias lúdicas en las clases virtuales ya que con la práctica de la misma se interactúa con los niños/as por medio de experiencias diarias con preguntas interactivas que les permite expresarse libremente al realizar actividades basadas en juegos que motivan a los niños/as en su aprendizaje e inicia el interés en las

actividades que realice en clases, obteniendo así un aprendizaje significativo al desarrollar estrategias lúdicas, es decir que al realizar las actividades divertidas le permitirá al estudiante construir su propio conocimiento y a su vez estar atento a las clases y obtener una participación activa durante las clases.

1. TEMA

TÍTULO

EL USO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS INFLUYEN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE ONLINE DE LOS NIÑOS DE 4^{TO} GRADO EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CIUDAD DE BABAHOYO" DEL CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA LOS RÍOS, PERÌODO LECTIVO 2020 – 2021

2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El estudio se realizó, una vez que se han evidenciado que las clases online impartidas a los niños de 4to año EGB de la Escuela de Educación Básica “Ciudad De Babahoyo” carecen de pocas atenciones y comprensión, de allí la importancia de realizar la investigación, ya que es indispensable ayudar en el proceso de aprendizaje.

La escasa aplicación de estrategias lúdicas en el aula virtual, la exigencia de la sociedad actual demanda transformar fundamentalmente el proceso educativo que permita responder a los estudiantes adecuadamente permitiendo desarrollar y mejorar sus capacidades, intereses, voluntad y destrezas ampliando así su conocimiento y adquiriendo seguridad e independencia en sí mismo, esto le ayudara a reconocer sus necesidades de asumir una responsabilidad para participar en las actividades dentro y fuera de las clases online.

En este periodo escolar a Ecuador le ha tocado enfrentar un nuevo desafío que es la pandemia generada por el COVID-19, lo que ha provocado cambios en el estilo de vida de los individuos, la cual el Estado realizó un comunicado informando que los niños/as y adolescentes no deben asistir a las instituciones educativas, por lo que los docentes han tenido que afrontar un nuevo escenario en la educación, la Unidad Educativa y su personal docente se esfuerzan día a día para que sus estudiantes sigan con sus labores académicas, haciendo uso de la tecnología siendo esto un reto en la labor del docente y en el aprendizaje del alumno.

El proyecto es posible, porque contiene la práctica de las estrategias lúdicas en el aprendizaje online y en la conducta de atención y comprensión de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Ciudad De Babahoyo” aplicando las estrategias lúdicas en el aula virtual transformamos la manera de enseñar a los estudiantes y a su vez logramos que los educandos ponga mayor atención a las clases, las estrategias lúdicas nos ayuda a que los escolares desarrollen sus habilidades ya que estas pueden estar siendo afectadas por motivo de que el estudiante está acostumbrado a interactuar con el docente y al ser cambiado esta modalidad de estudio esto hace que el niño/a tenga la necesidad de estar más activos ya que se encuentran en sus casa y solo tienen que ver a la maestra en una pantalla esto hace que tanto el docente como el padre de familia trabajen en equipo para que el estudiante tenga un aprendizaje significativo y así el padre de familia empiece a interesarse en la necesidad e interés de los chicos, al facilitar un ambiente lúdico también en casa ayuda a la maestra para las clases online.

Las estrategias lúdicas ayudan a crear un ambiente de armonía entre el docente y los estudiantes ya que son ellos los que se encuentra inmerso en el proceso de enseñanza aprendizaje, poniendo en práctica actividades divertidas y amenas en las que pueda incluir contenidos, temas o mensajes, lo lúdico no solo significa simplemente jugar si no por lo contrario, seleccionar juegos formativos y compatibles con valores de la educación es donde el juego se convierte en un medio para que el niño/a se relacione con su entorno, su personalidad, permitiendo así conocer el mundo y desarrollar al máximo su creatividad y ampliar sus conocimientos. Cabe recalcar que en el docente

la actitud lúdica también es un factor indiscutible para el aprendizaje escolar ya que de esto depende de gran medida el triunfo de su trabajo, la actitud lúdica se define como una cualidad humana de apreciar lo que hace y a su vez poder hacer sentir bien a quien uno trata.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE INTERVENCION EDUCATIVA

3.1. Objetivos:

Objetivo General.

Desarrollar estrategias lúdicas que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje online en los niños de 4to año de educación básica de la Escuela de Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”.

Objetivos Específicos.

- Diagnosticar el uso de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje online en los niños de 4to año de educación básica de la Escuela de Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”.
- Identificar estrategias lúdicas utilizadas actualmente por el docente durante el proceso de enseñanza aprendizaje online
- Evidenciar que la utilización de las estrategias lúdicas mejorara la enseñanza aprendizaje de los niños en las clases online.

3.2. Propuesta

La aplicación de las estrategias lúdicas permitirán desarrollar con su respectivo proceso son importantes para la ejecución del proyecto para dar solución a la problemática observada.

| ESTRATEGIA | ACTIVIDAD | OBJETIVO | PROCESO | RECURSOS | RESULTADOS A OBTENER |
|---|--------------------------------------|--|---|---|--|
| Acceso a la plataforma digital zoom y motivación | Presentación entre todos y Animación | Lograr que los niños conozcan de la persona que va a ejecutar el proyecto y animar la clases con actividades entretenidas y divertidas . | Indicaciones del juego y Presentación de los estudiantes cada uno de ellos tendrá que presentar al compañero o compañera, decir su nombre y explicar las cosas que le gusta. Dibujar libremente una imagen que les | Ordenador Internet Programa zoom Hoja Lápiz Borrador | Interacción con los estudiantes por medio de las clases virtuales, conocer a los estudiantes con los cuales se realizará el trabajo. |

| | | | | | |
|-------------------------------|-------------------------|--|---|--|---|
| | | | represente de alguna manera y mostrarlo a la pantalla. | | |
| Socialización en línea | Los fenómenos naturales | Fomentar en los niños la cultura de prevención frente a los fenómenos naturales y el reconocimiento de los primeros auxilios como respuesta a este tipo de situación. Dar a conocer distintos aspectos de cada participante | Dinámica armando pide el docente pedirá un objeto que haya en casa y los estudiantes deberán buscar en casa y exponerlo frente a la pantalla. Interacción con los estudiantes con el tema los fenómenos naturales los alumnos deberán dar su opinión sin | Ordenador Internet Programa zoom Objetos que haya en casa Hojas Marcador Esferográfica | Socialización con los estudiantes sobre la prevención frente a los fenómenos naturales y la aplicación de estrategia lúdicas para volver la clase más dinámica. |

| | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|
| | | | <p>temor a equivocarse de lo que saben sobre el tema</p> <p>Escuchar la información de los fenómenos naturales que acontecen en el Ecuador</p> <p>Realizar el juego verdadero y falso deberán escribir en un papel V o F al escuchar la pregunta deberán enseñar el papel a la pantalla con su respuesta.</p> | | |
|--|--|--|---|--|--|

| | | | | | |
|--|---|--|---|-----------------------------------|---|
| <p>Intercambio de información</p> | <p>Debate sobre la Contaminación del medio ambiente</p> | <p>Expresar ideas y argumentarlas de acuerdo a lo que han visto o basado en su experiencia relacionado al tema de la contaminación ambiental</p> | <p>De acuerdo a lo que ha visto en las noticias y sobre su experiencia que podría decir de la contaminación ambiental Mencionar lo que está ocurriendo en este año con el medio ambiente a diferencia de los años anteriores. Nombrar quienes serían los responsables de la contaminación del ambiente y por qué.</p> | <p>Programa zoom Internet</p> | <p>Conoce sobre la contaminación del medio ambiente, proponen soluciones para este problema ambiental, manteniéndose activos en la hora del tema y realizando un resumen de toda la información que hemos obtenido de acuerdo a las opiniones e ideas obtenidas por los compañeros.</p> |
|--|---|--|---|-----------------------------------|---|

| | | | | | |
|---|-------------------------------|--|---|--|--|
| <p>Construcción del conocimiento</p> | <p>Vamos a medir el suelo</p> | <p>Construir conocimientos nuevos a través de su imaginación y opinión favoreciendo así la interacción entre compañeros poniendo en escena la activación de conocimientos previos y reproducción de expectativas sobre el tema a tratar.</p> | <p>Dialogar sobre los suelos que existen en tu provincia y la utilización de ellos en la agricultura.</p> <p>Imagina que vas a crear un huerto en casa junto a tu familia.</p> <p>Responder ¿qué sería lo primero que sembrarías?</p> <p>¿Cómo te organizarías para realizar tu huerto?</p> <p>¿Cómo medirías tu huerto?</p> <p>Encontrar objetos</p> | <p>Regla</p> <p>Programa zoom</p> <p>Internet</p> <p>Objetos de casa</p> | <p>Organiza información de acuerdo a la participación de sus compañeros y a la información que dieron.</p> |
|---|-------------------------------|--|---|--|--|

| | | | | | |
|---------------------------------------|----------------------|--|---|--|---|
| | | | en tu casa que puedas medir con la regla. | | |
| Juegos emocionales o afectivos | Mi provincia mi zona | Desarrollar las competencias sociales y afectivas de los estudiantes y a su vez sentirse orgullosos de quienes son y de la ciudad a la que pertenecen. | Cantar la canción “caballito blanco” Observación de imágenes dialogar sobre lo observado luego responder con palabras cortas las preguntas ¿A qué lugar del Ecuador le pediría que te lleve el caballito? Por qué te gusta ese lugar ¿Qué olor o que sabores te traen | Programa zoom Internet Grabadora Imágenes | Fomentar la autoconfianza descargando tensiones y temores que tenga el estudiante, asimilando experiencias difíciles a su vez facilitando el control de ansiedad volviendo la clase más dinámica y conociendo la de cada compañero de clase su localidad. |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | <p>recuerdos del lugar que as visitado? ¿Qué animales y plantas son los representativos de tu provincia?</p> <p>La docente le mencionara lugares de Babahoyo y los estudiantes demostrar con gestos la emoción que les causa ese lugar.</p> <p>Menciona las características de tu localidad para que tus</p> | | |
|--|--|--|--|--|--|

| | | | | | |
|------------------------------------|--|---|---|---|---|
| | | | compañeros adivinen que zona es urbana o rural. | | |
| Dar nuevos usos a un objeto | Elaboración de diversos instrumentos musicales utilizando material reciclado | Conocer que se le puede dar nuevos usos a los objetos transformándolos en un instrumento musical. | Dialogar que podemos dar nuevos usos a un objeto o transformarlo en algo que nosotros queramos. Buscar material reciclado como botellas, cartón, papel o algo que no nos sirve y transformarlo en un instrumento musical | Programa zoom Internet Botella, cartón o papel Piedra Pintura | Enseñara la forma de reutilizar los objetos que ya no utilizan y desarrollar su creatividad dando nuevos uso a un objeto. |

| | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|
| | | | <p>Para hacer una maraca se utilizará botellas plásticas pondremos piedras o frejol duro para realizar el sonido luego decoraremos a nuestro gusto el instrumento.</p> <p>Conocer en ingles los instrumentos musicales y crear oraciones en inglés.</p> | | |
| Juegos de razonamiento y lógica | Creación del juego tres en raya con material reciclado | Realizar el juego tres en raya para desarrollar aptitudes intelectuales, | Realizar con material reciclado el juego tres en rayas puede ser | Cartulina Marcadores Tapas o piedras | Desarrolla el conocimiento del alumno y esto permite que aprendan de una |

| | | | | | |
|-------------------------|--|---|--|---|---|
| | | recreativas y didácticas. | cartulina o cartón. Cortar el cartón o cartulina del tamaño que quieras, pero tiene que ser de forma cuadrada, realiza círculos y estrellas en foami o papel y pégalos en las tapas luego realizar una raya en el cartón. | Programa zoom Internet goma | manera didáctica creando un juego con material reciclado |
| Adivina ¿qué es? | El suelo mi recurso Juego adivina ¿Qué es? | Reconocer los nutrientes que proporciona el suelo de una manera lúdica utilizando | Buscar elementos que encuentres fuera de casa puede ser piedra, palo, hojas de un | Programa zoom Internet Elemento que encuentres en el suelo fuera de | Conoce los recursos del suelo de manera lúdica con la adivinanza ¿Qué es? |

| | | | | | |
|---------------------------------|---|---|--|---|---|
| | | adivinanzas. | <p>árbol entre otros.</p> <p>Mencionar las características del objeto que encontraron para que puedan adivinar tus compañeros.</p> | casa | |
| Creatividad en los niños | Rotafolió me preparo en familia ante accidentes y desastres | Presentar de manera entretenida el desarrollo de un tema. | <p>Realizar el Rotafolió con cartón. Dóblalo y pégalo.</p> <p>Efectúa en la parte superior dos agujeros.</p> <p>Perfora 7 hojas a la misma distancia y sujétalas al cartón</p> | <p>Cartón</p> <p>Programa zoom</p> <p>Hojas</p> <p>Marcadores</p> <p>Lana</p> <p>Goma o silicón</p> | Desarrollo habilidades de presentación de un tema perdiendo la timidez a su vez presenta su creatividad al elaborar el Rotafolió. |

| | | | | | |
|----------------------------|---|---|--|---|---|
| | | | <p>con lana</p> <p>Escribir en la primera hoja “plan de contingencia familiar” y en la 6 restantes poner de cómo debe actuar en caso de un desastre natural.</p> | | |
| Preguntas triviales | El trivial de evitar accidentes en casa | Conocer los riesgos que pueden presentarse en casa. | La docente tendrá unas tarjetas de colores ellos seleccionaran una y la docente leerá la pregunta el estudiante deberá responder con palabras cortas. | <p>Cartulinas de colores</p> <p>Programa zoom</p> <p>Esfero</p> <p>Tijera</p> <p>Internet</p> | Desenvolvimiento personal, expresión de sus ideas de acuerdo al conocimiento adquirido dentro de la clase y experiencias que adquirido en su vida |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|---------|
| | | | <p>Los riesgos solo se presentan cuando hay desastres naturales y por qué.</p> <p>Los riesgos pueden estar en todas partes y por qué.</p> <p>A que estamos expuestos en casa</p> <p>Es importante conocer los peligros para poder prevenirlos por qué.</p> | | diaria. |
|--|--|--|--|--|---------|

3.3. Marco Teórico

3.4. Metodología lúdica

Se refiere como una herramienta pedagógica basada en un cúmulo de estrategias diseñadas con el fin de proporcionar un ambiente agradable y armonioso, donde los estudiantes se hayan involucrado en el proceso de aprendizaje, la cual a partir del juego como eje principal incluye diversas actividades recreativas y animadas en las que pueda incluirse temas, contenidos o mensajes del currículo.

En este sentido este tipo de método es importante recalcar que no solo es jugar por recreación, si no se enmarca en la selección de juegos formativos relacionados con la práctica de valores educativo. Procurando que el juego le permita al niño relacionarse en su ambiente, forje su personalidad permitiendo conocer el mundo y desarrolle su creatividad e incrementen sus conocimientos.

Es cierto que todo aprendizaje que va de la mano con el juego será una actividad productiva por excelencia ya que cada persona aprende jugando y será una experiencia inolvidable para su vida en conjunto y más aún cuando se trata de niños en la enseñanza primaria. (Wikipedia, 2020).

- En los primeros 3 a 6 años los juegos deben caracterizarse por ser sensoriales y motrices.
- Entre los 7 y 12 años los juegos deben ser de aspecto integradores e imaginativos.
- En la adolescencia los juegos se caracterizan por ser científicos y de alcance competitivo.

3.5. Educación en línea

La educación en línea se refiere cuando los docentes y estudiantes participan y colaboran en un ambiente digital por medio de las Tics (tecnologías de la información y comunicación), redes de computadoras, apoyados en el uso positivo que proporciona el Internet y medios digitales (Wikipedia , 2020).

La educación o-line, es una peculiaridad de la educación a distancia, donde el uso del Internet es su principal aliado junto a las demás herramientas tecnológicas de las Tics que son de gran utilidad para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje bajo la modalidad virtual.

3.6. Enseñanza online

La enseñanza es una de las prácticas que realiza el docente en conjunto con los estudiantes en las aulas, pero cuando incorporamos el término online se refiere a la acción de transmitir, impartir conocimientos, saberes, en la modalidad virtual mediante el uso y aplicación de medios tecnológicos que conllevan a la interacción de uno o varios facilitadores o docentes, entre uno o más estudiantes, la impartición de saberes, que dentro del ámbito educativo se contactan docentes y estudiantes.

La enseñanza se caracteriza por transmitir un cúmulo de conocimientos basado en la aplicación de métodos, técnicas y desarrollo de destrezas para el proceso formativo apoyado con el uso de materiales y recursos necesarios para el aprendizaje estudiantil. (Wikipedia, 2020)

La enseñanza es una acción que existe desde siempre y su intención es transmitir información de una persona a otra, mientras que la enseñanza virtual se enmarca como una de las modalidades de enseñar que más crece actualmente, esta enseñanza se vale de la tecnología, el internet y todas las herramientas tecnológicas esenciales para lograr transmitir la información necesaria para que el estudiante asimile el contenido de los temas que el docente está exponiendo.

3.7. Las estrategias lúdicas

La estrategia consiste en un plan para llevar a cabo un asunto en particular, la cual comprende un conjunto de acciones de forma planificada que conducen a la toma de decisiones y a la obtención de resultados óptimos según lo planteado. Está focalizada esencialmente al cumplimiento de un objetivo mediante lineamientos de pautas en su proceder de acciones (Wikipedia, 2018).

La expresión o término lúdico proviene del latín ludus que significa “juego”, que como adjetivo es todo relacionado al juego, a la recreación, diversión. Existen sinónimos empleados al término lúdico como recreativo, placentero, juguetero, entretenido y otros (Significados, 2019). Por lo tanto, el juego es una actividad que involucra positivamente a todas las dimensiones del individuo (expresividad, motricidad, sentimientos, inteligencia, sociabilidad, etc.). Todas ellas mencionadas participan activamente y por ende el niño se expresa ampliamente y se desarrolla de forma equilibrada al juego.

La estrategia lúdica es una metodología de enseñanza de representación interactiva inducida por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizaje significativo, tanto en términos de conocimiento, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.

3.8. Actividades lúdicas

Son todas las formas de juego realizables en el tiempo libre y apropiado con los niños que potencia el desarrollo de todos sus sentidos, ya que ellos necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo, que permiten liberar y relajar tensiones, romper la rutina cotidiana y a su vez obtener entretenimiento y diversión. Se describe a continuación otros beneficios de realizar actividades lúdicas, tales como:

- ❖ Desarrollo amplio de la expresión corporal.
- ❖ Comunica y expresa emociones
- ❖ Mejoran la concentración y la agilidad mental.
- ❖ Optimizan el equilibrio y la flexibilidad.
- ❖ Refuerzan la circulación sanguínea.
- ❖ Generan un buen bienestar induciendo a que el cerebro libere endorfina y serotonina
- ❖ Fomentan la inclusión social, la participación y la colectividad

Ejemplos de actividades lúdicas

También conocidas como actividades de recreación estas poder ser diversas, entre ellas se describe las más comunes:

- Juegos predeportivos
- De realización de ejercicio físico
- Juegos de mesa para niños
- Bailo terapia (movimientos basados en ritmos musicales).
- Juegos electrónicos o videojuegos
- Juegos realizados al aire libre.
- Juegos de destreza mental.
- Ejercicios de agilidad mental.
- Juegos didácticos

No obstante, la recreación en sí no está relacionada o ligada simplemente al juego, ya que lo lúdico comprende una función y labor de entrenamiento, por lo que se presentan múltiples actividades que desempeñan esta función, sujeto a las necesidades, habilidades e intereses del individuo para realizar la actividad, por ejemplo:

- Ir al cine con los amigos o familia
- Acudir a recepciones o eventos sociales, culturales.
- Realizar montañismo.
- Ir a la playa en familia, amigos
- Viajar a cualquier destino
- Elaborar manualidades.
- Cocinar como hábito diario
- Nadar como hobby u otro interés

3.9. Actividades Lúdicas Aplicadas En Entornos Virtuales De Aprendizaje

a) Acceso y motivación

Se expone como el interés que presenta o demuestra el estudiante de forma permanente y activa por su propio aprendizaje o las diversas actividades que lo inspiran en él. Por lo que este interés se lo puede adquirir e incentivar mediante elementos o factores intrínsecos y extrínsecos. Es ahí donde se enfatiza que un docente que denota alegría con un rostro sonriente genera alumnos sonrientes y accesibles a querer aprender. Por ende, un docente que denote pasión al máximo a su labor educativa creará alumnos apasionados a la clase, y si un docente se expresa con rostro aburrido sin amor y gusto a lo que hace despertará poco interés en los alumnos.

Si bien es cierto un docente motivado plenamente hacia su práctica docente es posible acrecienta las posibilidades de generar una aula feliz y agradable. Pero si expresamos lo contrario, a que un docente dicte la cátedra sin motivación es tan probable que convierta su aula de clases en un ambiente infeliz y desganado. Pues existen algunos docentes que se excusan por medio de limitantes como los directivos, los sueldos, las condiciones de estructura física, el no tener acceso a un buen Internet.

b) Socialización en línea

En los procesos de socialización en medios virtuales se utilizan herramientas tecnológicas o dispositivos tecnológicos para lograr una comunicación entre los actores que participan en las aulas virtuales, en aquellas ocasiones esta actividad es fallida por la falta de recurso o de atención por parte de los alumnos.

c) Intercambio de información

El aprendizaje se lo ejecuta por medio de dos niveles, el primero el individual se caracteriza por ser personal y de forma interna; y el segundo es el social el cual acontece con grupo de individuos que interactúan y trabajan en red, por medio de diversas maneras de comunicarse e intercambiarse información útil, por lo que se recomienda aprovechar al máximo las ventajas y habilidades que se despliegan en ambos niveles expuestos, facilitando la autogestión del aprendizaje.

d) Construcción del conocimiento

El docente es el encargado de capacitar a los alumnos para el mayor desarrollo de sus habilidades y ser guía del proceso de construcción del conocimiento.

e) Juegos emocionales o afectivos

Los juegos afectuosos emocionales son los dramáticos o de rol en los que el niño recibe ayuda para poder personificar situaciones y dominarlas o también puede expresar deseos de forma consciente o inconsciente e inclusive aprende a resolver problemas o conflictos que se susciten su entorno.

f) Dar nuevos usos a un objeto

Entendemos por dar nuevo uso a un objeto para el aprendizaje del estudiante, referidas al conjunto de procedimientos y estrategias necesarias las cuales implica que el mismo estudiante debe aplicar en funcionamiento cuando se enfrenta a retos referentes con una tarea de aprendizaje.

Los materiales didácticos o conocidos también como medios didácticos, comprenden cualquier tipo de dispositivo diseñado y elaborado con el propósito de facilitar un proceso de enseñanza y aprendizaje, es decir, facilitar la enseñanza del profesorado y el aprendizaje del alumnado.

g) Juegos de razonamiento y lógica

En este tipo de juego, ejerce un papel importante las operaciones lógicas que están inmersas e involucradas en la obtención y tratamiento de la noción de número, así como mencionar las diferentes cifras, su escritura sea la correcta al dictado, se realice un orden secuencial, se reconozca el valor posicional de las cifras de las que componen un número en cuestión, la continuidad de series, pues son las diversas habilidades que el niño esencialmente debe saber, reconocer y manejar con total seguridad. Más adelante se deberá cimentar otros puntos de mayor complejidad hacia el conocimiento matemático que cuando el niño avance a más niveles educativos tendrá que enfrentar y comprender.

h) Adivina ¿qué es?

El objetivo de esta actividad implica que de manera creativa los estudiantes empleen el conocimiento aprendido y asimilado en la asignatura Habilidades del Pensamiento, que en un tablero conceptual logren identificar una serie de conceptualizaciones visuales con el fin de practicar de forma divertida y entretenida, la deducción y predicción de información a partir de otra información compartida.

El estudiante usará los conocimientos logrados en el tema de razonamiento de método deductivo – inductivo para el diseño de un juego de mesa que ejecute la habilidad de deducir. En este sentido, el estudiante se instruirá en el tema deducción al pretender evidenciar que concepto o personaje se encuentra escondido detrás de un tablero. Pues para formalizar una deducción correcta, efectuará varias preguntas y cuestionamientos que los conducirán al final que es la resolución de la incógnita.

i) Creatividad en los niños

Es clave buscar la forma de desarrollar la creatividad e imaginación en los niños para su desarrollo integral, pues la creatividad es esencial si se anhela que los niños ejerzan independencia desde pequeños en su manera de pensar, actuar, expresarse, asimilar diversas situaciones en las que viven, puedan razonar y explorar libremente el entorno que los rodea, siendo de gran utilidad para enfrentar situaciones cotidianas y conocerse así mismos.

El fomentar la creatividad en casa en los más pequeños, genera en ellos que puedan adaptarse con facilidad a eventos nuevos y a que genere felicidad en ellos sonrían se alegren. Finalmente, aporta a que los niños expresen una mejor actitud y comportamiento frente a eventos novedosos logrando se sientan menos frustrados ante diferentes cambios que puedan darse sin previo aviso.

j) Preguntas triviales

Es un juego de preguntas y respuestas, por ello se recomienda que ellos formulen sus propias preguntas, ya que el éxito de esta actividad es inducir positivamente a la

autoreflexión. Se puede iniciar con preguntas tipo genéricas para que el niño valore sus propias características:

1. ¿Cuáles son tus fortalezas?
2. ¿Cuáles son tus miedos? ¿Qué harías si no los tuvieras?
3. ¿Qué te gusta hacer para divertirte?
4. ¿Qué haces cuando tienes un problema? ¿Hay alguien que te pueda ayudar a resolverlo?
5. ¿Dónde te sientes más seguro?

4. RESULTADOS

A lo largo del desarrollo del proyecto, se ha realizado encuestas a 5 docentes de la institución educativa para saber si están poniendo en práctica las estrategias lúdicas y así comprobar si los estudiantes captan lo que la maestra está enseñando, también se realizó una ficha de observación la cual reflejó que no solo basta generar un ambiente de confianza entre el alumno y la docente para que el alumno capte un tema, además se estudió la manera que la docente no mantiene el interés de los niños durante toda la clase y son muy pocas veces que la docente pone en práctica las estrategias lúdicas.

La forma de como estuvo enfocado el proyecto permitió que se obtuviera en las clases online a los niños más participativos, animados y a su vez que los niños trabajen de manera inspiradora en cada una de sus clases, al utilizar actividades que llamen la atención del estudiantes al inicio de la clase hace que los estudiantes se muestren animados al momento de aprender y al terminar la clase utilizar una estrategia lúdica para poder verificar si el niño estuvo atento a la clase asiendo que entre ellos opinen abiertamente sin temor a equivocarse y a su vez realizando dinámicas para que la clase no se vuelva monótona, debemos tener en cuenta que hay estudiantes que no cuentan con dispositivos para conectarse o porque sus padres trabajan no pueden conectarse se optó por utilizar el WhatsApp enviando videos editados y adaptados para los estudiantes que no tienen acceso a internet y así conseguiremos la participación de todos los alumnos y para evidenciar esto los niños deberán enviar fotos realizando las actividades.

4.1. Diseño Metodológico Tipos De Investigación

El acceso educado de un trabajo investigativo es la metodología, que refuerza a entender un fenómeno y a solucionar un problema de estudio, considerado como un elemento de intermediación entre el sujeto que averigua y lo que investiga.

4.2. Metodología

Proporcionada la investigación y expuesta se hizo una conclusión o deducción sobre la información de las influencias de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje online de los niños de 4to grado de educación general básica en el periodo lectivo 2020 – 2021. La investigación que se utilizará es la investigación no experimental esto se apoyó esencialmente en la observación del fenómeno ya que los sujetos son observados en su ambiente natural.

Unidad De Estudio

En el transcurso de esta investigación se comprende la participación de:

| Descripción | Frecuencia |
|--------------------|-------------------|
| Autoridad | 1 |
| Docentes | 2 |
| Estudiantes | 39 |
| Total | 42 |

4.3. Modalidad De La Investigación

El estudio cuenta con un soporte teórico basado en:

- Investigación bibliográfica, ya que consiste en la búsqueda, recopilación, organización, valoración, críticas e información basadas en fuentes bibliográficas relacionadas al tema de investigación dada a la necesidad de la situación actual tomando en consideración la realidad tecnológica que se vive actualmente, conociendo y explorando todas las fuentes que puedan ser útiles.

4.4. Análisis e interpretación de resultados de la encuesta

Tabla 1 Usted utiliza las estrategias lúdicas en cada una de sus clases online.

| 1. Usted utiliza las estrategias lúdicas en cada una de sus clases online. | | |
|---|-------------------|-------------------|
| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
| SI | 2 | 40% |
| NO | 3 | 60% |
| TOTAL | 5 | 100% |

Fuente: Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

Elaborado por: Elvia Vanessa Cando Otacoma

Gráfico # 1



Fuente: Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

Elaborado por: Elvia Vanessa Cando Otacoma

Análisis e interpretación

El 40% de los docentes expresa que utilizan las estrategias lúdicas en cada una de sus clases online mientras que el 60% no lo utilizan, cabe constatar que hay docentes que no hacen la utilización de las estrategias lúdicas en sus clases virtuales.

Tabla 2 Realiza talleres para incentivar al estudiante.

| 2. Realiza talleres para incentivar al estudiante. | | |
|---|-------------------|-------------------|
| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
| SI | 3 | 60% |
| NO | 2 | 40% |
| TOTAL | 5 | 100% |

Fuente: Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

Elaborado por: Elvia Vanessa Cando Otacoma

Gráfico # 2



Fuente: Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

Elaborado por: Elvia Vanessa Cando Otacoma

Análisis e interpretación

El 60% de los docentes realizan talleres para incentivar al estudiante mientras que el 40% de los docentes no efectúa talleres para la incentivación del alumno lo que hace que el estudiante tenga menos interés del tema.

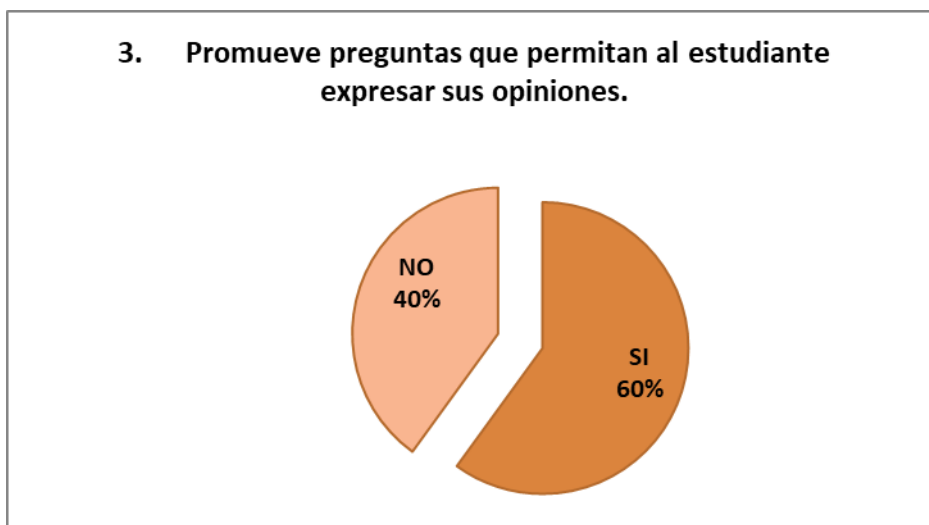
Tabla 3 Promueve preguntas que permitan al estudiante expresar sus opiniones.

| 3. Promueve preguntas que permitan al estudiante expresar sus opiniones. | | |
|---|-------------------|-------------------|
| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
| SI | 3 | 60% |
| NO | 2 | 40% |
| TOTAL | 5 | 100% |

Fuente: Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

Elaborado por: Elvia Vanessa Cando Otacoma

Gráfico # 3



Fuente: Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

Elaborado por: Elvia Vanessa Cando Otacoma

Análisis e interpretación

El 40% de los docentes no promueven preguntas las cuales los estudiantes pueden expresar sus opiniones, mientras que el 60% si origina estas preguntas, queda constancias que son pocos los docentes que hacen que sus estudiantes expresen sus opiniones.

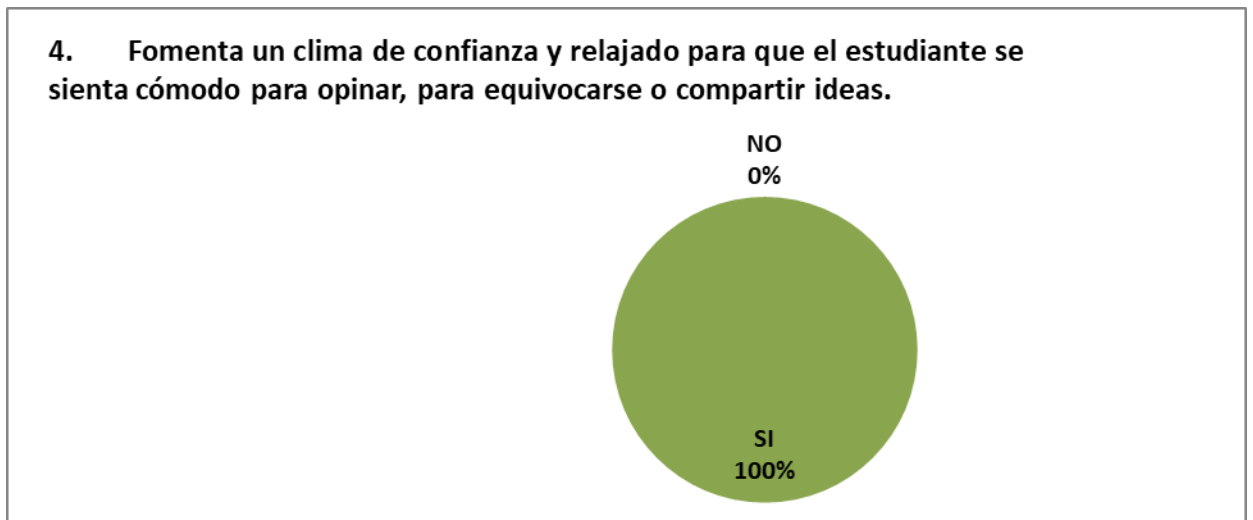
Tabla 4 Fomenta un clima de confianza y relajado para que el estudiante se sienta cómodo para opinar, para equivocarse o compartir ideas.

| 4. Fomenta un clima de confianza y relajado para que el estudiante se sienta cómodo para opinar, para equivocarse o compartir ideas. | | |
|---|-------------------|-------------------|
| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
| SI | 5 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| TOTAL | 5 | 100% |

Fuente: Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

Elaborado por: Elvia Vanessa Cando Otacoma

Gráfico # 4



Fuente: Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

Elaborado por: Elvia Vanessa Cando Otacoma

Análisis e interpretación

El 100% de los docentes fomenta un clima de confianza y relajado para que el estudiante se sienta cómodo de opinar y a su vez sin temor a equivocarse para compartir sus ideas.

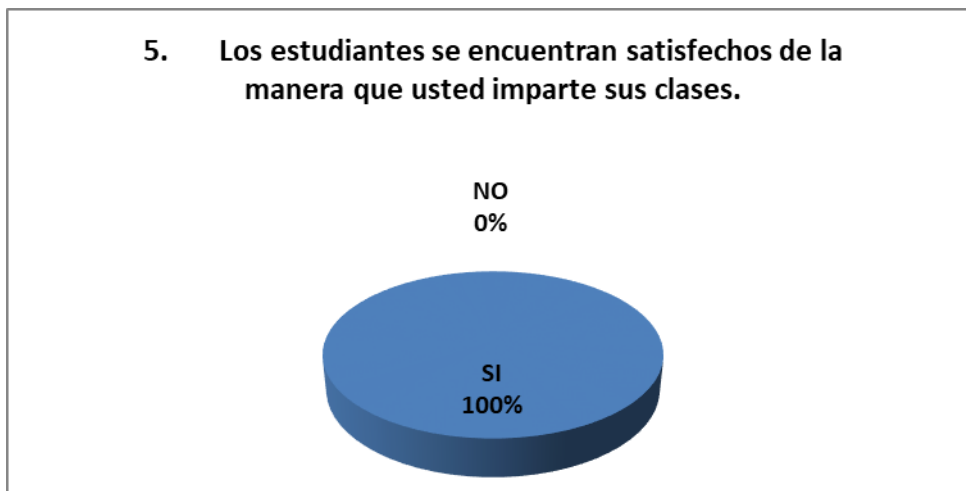
Tabla 5 Los estudiantes se encuentran satisfechos de la manera que usted imparte sus clases.

| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|------------|
| SI | 5 | 100% |
| NO | 0 | 0% |
| TOTAL | 5 | 100% |

Fuente: Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

Elaborado por: Elvia Vanessa Cando Otacoma

Gráfico # 5



Fuente: Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

Elaborado por: Elvia Vanessa Cando Otacoma

Análisis e interpretación

El 100% de los docentes aseguran que sus estudiantes se sienten satisfechos de la manera que ellos imparten sus clases, esto nos comprueba que cada maestro tiene diferente manera de impartir sus clases y han adaptado de manera más factible su enseñanza.

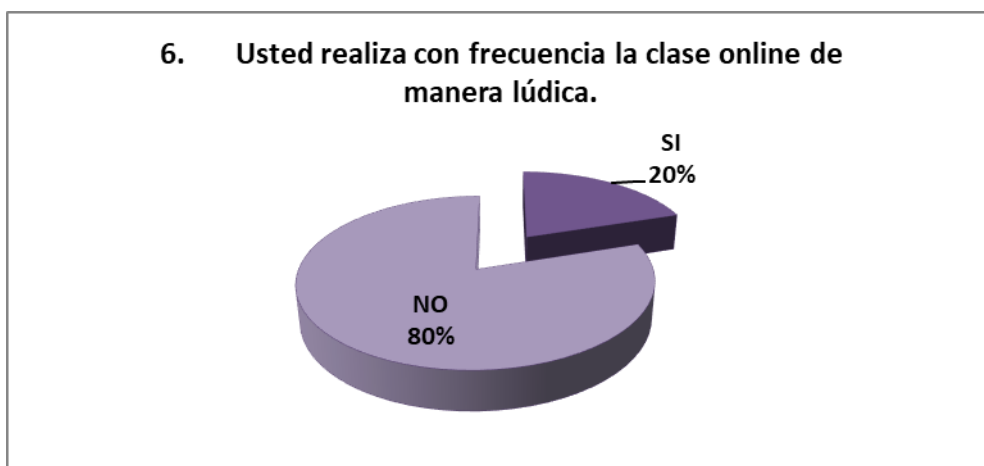
Tabla 6 Usted realiza con frecuencia la clase online de manera lúdica.

| 6. Usted realiza con frecuencia la clase online de manera lúdica. | | |
|--|-------------------|-------------------|
| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
| SI | 1 | 20% |
| NO | 4 | 80% |
| TOTAL | 5 | 100% |

Fuente: Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

Elaborado por: Elvia Vanessa Cando Otacoma

Gráfico # 6



Fuente: Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

Elaborado por: Elvia Vanessa Cando Otacoma

Análisis e interpretación

El 20% de los docentes realiza con frecuencia las clases online de manera lúdica, mientras que el 80% no lo hace, esto nos demuestra que no ponen en práctica las estrategias lúdicas en sus clases online.

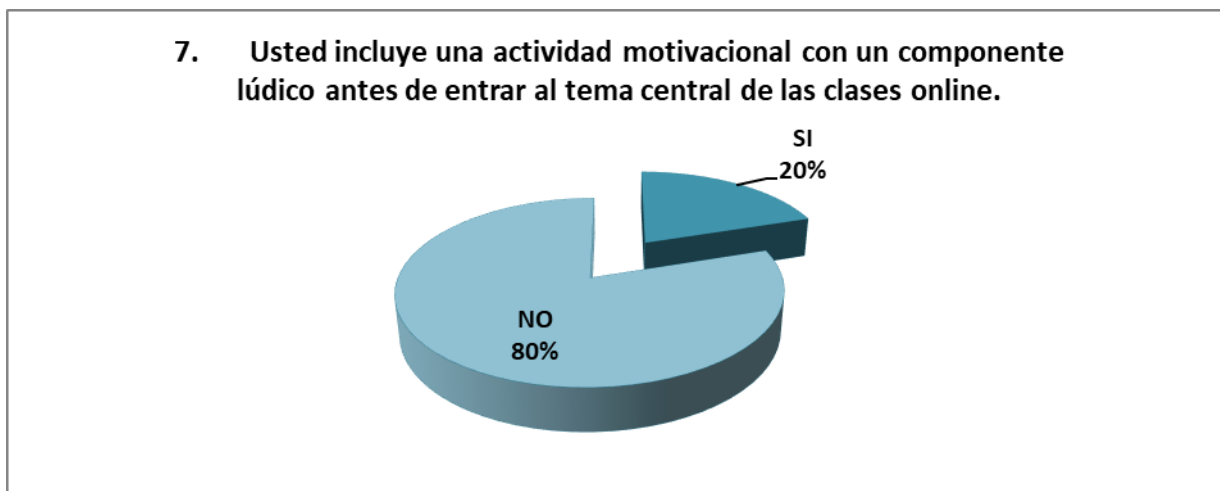
Tabla 7 Usted incluye una actividad motivacional con un componente lúdico antes de entrar al tema central de las clases online.

| 7. Usted incluye una actividad motivacional con un componente lúdico antes de entrar al tema central de las clases online. | | |
|---|-------------------|-------------------|
| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
| SI | 1 | 20% |
| NO | 4 | 80% |
| TOTAL | 5 | 100% |

Fuente: Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

Elaborado por: Elvia Vanessa Cando Otacoma

Gráfico # 7



Fuente: Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

Elaborado por: Elvia Vanessa Cando Otacoma

Análisis e interpretación

El 20% de los docentes incluye una actividad motivacional con un componente lúdico antes de entrar al tema central de las clases online el otro 80% no lo realiza, esto hace que el estudiante tenga menos participación en clase y un bajo interés en la clase.

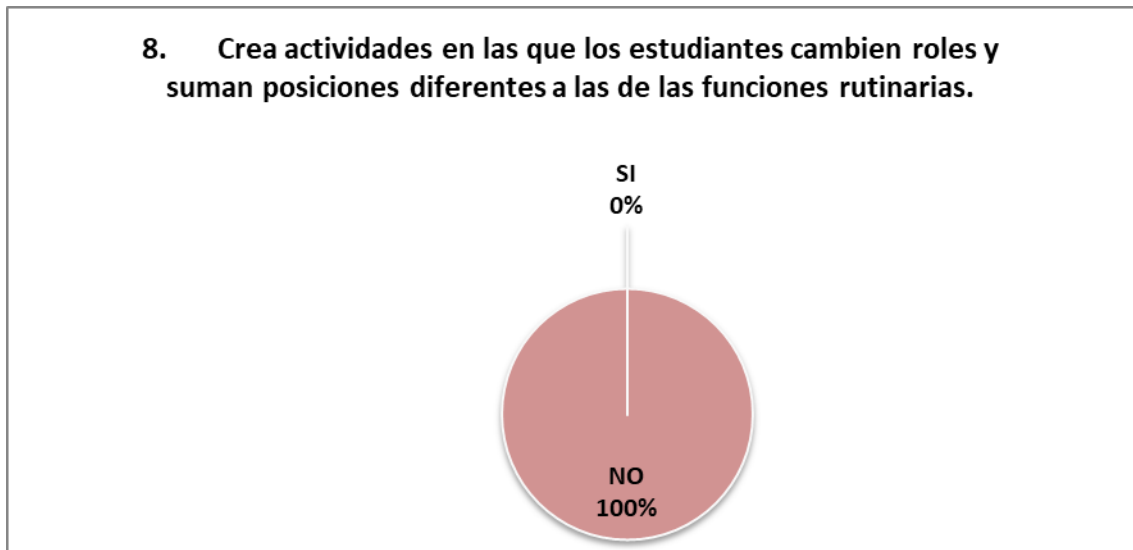
Tabla 8 Crea actividades en las que los estudiantes cambien roles y suman posiciones diferentes a las de las funciones rutinarias.

| 8. Crea actividades en las que los estudiantes cambien roles y suman posiciones diferentes a las de las funciones rutinarias. | | |
|--|-------------------|-------------------|
| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
| SI | 0 | 0% |
| NO | 5 | 100% |
| TOTAL | 5 | 100% |

Fuente: Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

Elaborado por: Elvia Vanessa Cando Otacoma

Gráfico # 8



Fuente: Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

Elaborado por: Elvia Vanessa Cando Otacoma

Análisis e interpretación

El 100% de los docentes no crea actividades en las que los estudiantes cambien roles y a su vez asuman posiciones diferentes a las funciones rutinarias lo que hace que las clases se tornen algo monótonas y no llaman la atención del estudiante.

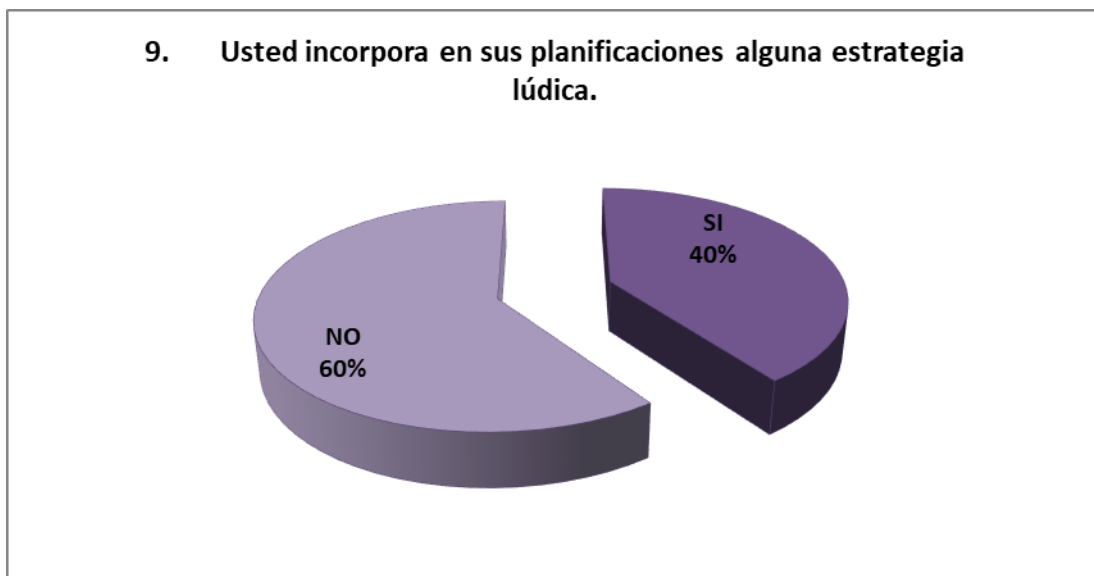
Tabla 9 Usted incorpora en sus planificaciones alguna estrategia lúdica.

| 9. Usted incorpora en sus planificaciones alguna estrategia lúdica. | | |
|--|-------------------|-------------------|
| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
| SI | 2 | 40% |
| NO | 3 | 60% |
| TOTAL | 5 | 100% |

Fuente: Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

Elaborado por: Elvia Vanessa Cando Otacoma

Gráfico # 9



Fuente: Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

Elaborado por: Elvia Vanessa Cando Otacoma

Análisis e interpretación

El 20% de los docentes incorpora estrategias lúdicas en sus planificaciones y el 60% no lo hace y al no hacerlo hace que su clase se vuelva algo monótono cuando la clase debería ser dinámico y poder obtener la concentración del alumno en la clase.

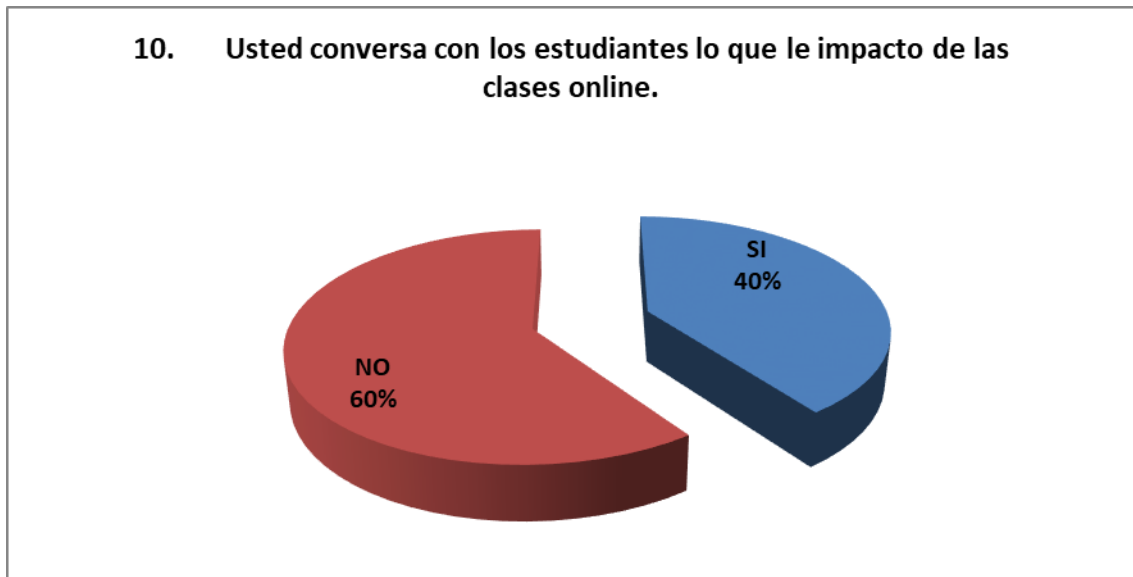
Tabla 10 Usted conversa con los estudiantes lo que le impacto de las clases online.

| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------|------------|------------|
| SI | 2 | 40% |
| NO | 3 | 60% |
| TOTAL | 5 | 100% |

Fuente: Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

Elaborado por: Elvia Vanessa Cando Otacoma

Gráfico # 10



Fuente: Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

Elaborado por: Elvia Vanessa Cando Otacoma

Análisis e interpretación

El 20% de los docentes interactúa con el alumno para saber si la duda del estudiante en clase y saber qué fue lo que le impacto de la enseñanza obtenida mientras el 60% de los docentes no lo pone en práctica.

4.5. Ficha De Observación Realizada A La Docente Y A Los Estudiantes De La Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”

| N.- | Indicadores | Se observo | No se observo | Parcialmente |
|------------|---|-------------------|----------------------|---------------------|
| 1 | Las actividades de la docente llaman la atención del alumno. | X | | |
| 2 | Los estudiantes comparten sus ideas con la docente sin temor a equivocarse. | X | | |
| 3 | El alumnado se mantiene participativo durante la clase online. | | | X |
| 4 | La docente pone en práctica actividades lúdicas durante la clase online. | | X | |
| 5 | El docente mantiene el interés de los niños durante las clases online. | | X | |
| 6 | Genera la docente un ambiente de confianza | X | | |
| 7 | Los estudiantes presentan algún tipo de aburrimiento o distracción durante las clases online. | | | X |
| 8 | Los estudiantes cumplen con las actividades que ordena el docente durante las clases online. | X | | |
| 9 | Los alumnos trabajan de manera inquietante en cada una de las clases online. | | | X |
| 10 | Los estudiantes están atentos a la explicación del profesor durante las clases online. | X | | |

5. CONCLUSIONES

- ✚ Las estrategias lúdicas ayudan a desarrollar los factores cognitivos y socio afectivos del alumno ya que por medio de las actividades generan el placer y el goce, y que el alumno puede desenvolver su creatividad y su conocimiento.
- ✚ Al utilizar las estrategias lúdicas al inicio de las clases hace que el estudiante se sienta motivado y con entusiasmo de aprender y si utilizamos otra estrategia lúdica para confirmar si el estudiante puso atención a la clase, cuando el alumno escucha a la maestra decir “vamos a realizar un jueguito para ver si prestaron atención” los escolares se ponen contentos y al mismo tiempo nerviosos quizás porque no prestaron atención o quizás por nervio a equivocarse pero esto hace que el estudiante se sienta con ganas de jugar, las estrategias lúdicas con el juego están un poco relacionadas.
- ✚ Las estrategias lúdicas constituyen un eje primordial en el desarrollo integral de los estudiantes ya que esto define la capacidad de los niños y niñas para ser ciudadanos responsables y productivos para sí mismo sea en familia o en la sociedad.

6 BIBLIOGRAFÍA

- Significados. (23 de Septiembre de 2019). *Significado de Lúdico*. Obtenido de <https://www.significados.com/ludico/>
- Wikipedia . (30 de Agosto de 2020). *Educación en Línea*. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_en_l%C3%ADnea
- Wikipedia. (7 de Febrero de 2018). *Significado de Estrategia*. Obtenido de <https://www.significados.com/estrategia/>
- Wikipedia. (12 de Noviembre de 2020). *Enseñanza*. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Ense%C3%B1anza>
- Wikipedia. (19 de Septiembre de 2020). *Método Lúdico*. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_en_l%C3%ADnea

7 ANEXOS

Anexo # 1: Propuesta Del Proyecto De Intervención Educativa Aprobada Por Consejo Directivo De La Facultad De Ciencias De La Educación, Sociales Filosóficas Y Humanísticas.



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.**



CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVO

TEMA:

ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE ONLINE DE LOS NIÑOS DE 4TO GRADO EGB DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CIUDAD DE BABAHOYO" DEL CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA LOS RÍOS EN EL AÑO LECTIVO 2020 - 2021

AUTORA:

CANDO OTACOMA ELVIA VANESSA

PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PRESENTADO EN OPCION A OBTENER EL TITULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION, MENCION: EDUCACIÓN BÁSICA

TUTOR

LIC. MARCO CAMACHO ESCOBAR, MSC

GUARANDA- BOLIVAR

2020

IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

PROBLEMA:

¿De qué manera contribuye las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje online de los estudiantes de 4to grado EGB de la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Babahoyo”?

TEMA:

Estrategias lúdicas y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje online de los niños de 4to grado EGB de la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Babahoyo”.

DIAGNÓSTICO

Durante las clases online de los estudiantes de 4to grado EGB de la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Babahoyo” se ha podido diagnosticar que no basta con la excelente exposición verbal sobre un tema, ni con el adecuado empleo de recursos audiovisuales por el docente; además se requiere que cuente, con estrategias lúdicas para la enseñanza-aprendizaje que permita captar la atención y así desarrollar las potencialidades de los estudiantes.

Es necesario especificar la actuación del docente y la aceptación de información que obtienen los estudiantes, ya que la misma puede afectar de gran manera el aprendizaje, al momento de recibir las clases online el estudiante se muestre inquieto o distraído y esto perjudica la instrucción que da el maestro, creando dificultades en el desarrollo de las destrezas lo que podría influir con su autoestima, si nos damos cuenta no todos los alumnos tienen la misma manera de aprender y con las clases online los niños tienden a distraerse más fácilmente o se quedan con muchas dudas del tema y varios no cuentan con la presencia del padre de familia en el momento de las clases online, estas diferencias no ayudan al docente ni al estudiante, ya que el docente podrá explicar su clase pero esto no le asegura que el estudiante haya entendido o captado el conocimiento.

La desaparición de estrategias lúdicas en las clases virtual puede provocar desanimo, inseguridad y pereza en el estudiante ya que la metodología tradicional en este caso no nos ayuda y hace que las clases online se vuelvan una relación distante entre el alumno y el docente, en muchos casos la lúdica no es usado como herramienta de enseñanza aprendizaje, la solución para lo que está sucediendo en las clases online es utilizar actividades que capten la atención del estudiante hacia el aprendizaje esto se puede dar al interactuar con los niños/as por medio de experiencias diarias con preguntas interactivas que les permitan expresarse libremente, realizar actividades basadas en juegos para motivar a los niños en su aprendizaje e iniciar el interés hacia las actividades que deben realizar en clases, para que el estudiante obtenga un aprendizaje significativo se deberá desarrollar estrategias lúdicas, es decir actividades divertidas que permitan a los estudiantes construir su propio conocimiento y a su vez estar atento a las clases y obtener una participación activa durante las clases online.

DIAGNÓSTICO SITUACIONAL

La Escuela de Educación Básica “Cuidad de Babahoyo” consta con 14 docentes y 333 estudiantes fue fundada el 27 de mayo de 1937 actualmente tiene 83 años de fundación se encuentra ubicado en la provincia de Los Ríos, cantón Babahoyo, en la parroquia Clemente Baquerizo en las calles malecón 9 de octubre entre Eloy Alfaro y sucre.

En el grado que se llevara acaba el proyecto es en básica elemental 4to grado con un total de 39 estudiantes entre las edades de 8 y 9 años.

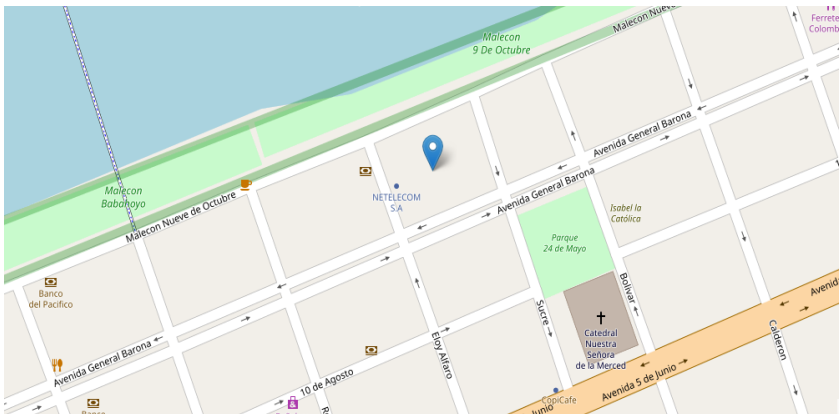
DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.

Con esta investigación realizada queremos dar a conocer que al poner en práctica las estrategias lúdicas evitaremos que los estudiantes se distraigan con facilidad y aun que no cuenten con internet o un dispositivo para conectarse a clases, gravaremos las actividades y enviaremos por WhatsApp, también podremos editar el video y adaptarlo para los estudiantes que no tengan acceso al internet, y así conseguiremos la participación de todos los alumnos, de igual manera tendremos la participación del

padre de familia y se darán cuenta que su niño/a puede aprender de manera dinámica y así tendrán un aprendizaje significativo.

DELIMITACIÓN GEOGRÁFICA

La actual investigación se realizó en la Escuela de Educación Básica “Ciudad De Babahoyo” particularmente en el 4to año de educación general básica, es una escuela de educación regular ubicado en la provincia de Los Ríos – cantón de Babahoyo – parroquia Clemente Baquerizo, su tipo de unidad educativa es fiscal, su modalidad es presencial de jornada matutina y nivel educativo de inicial y de educación general básica.



DELIMITACIÓN INSTITUCIONAL:

La Escuela de Educación Básica “Ciudad de Babahoyo” de régimen costa, refleja con el nivel educativo inicial y de educación general básica de modalidad presencial su forma de acceso es terrestre su número de estudiantes es de 333 y consta con 14 docentes, es un establecimiento que asegura un ambiente educativo de calidad para sus estudiantes atendiendo a la diversidad y respeto a los ritmos y estilos de vida de aprendizaje de cada uno de sus estudiantes con un equipo de docentes comprometidos con la institución educativa.

DELIMITACIÓN SECTORIAL:

Este proyecto se ejecutará en la Escuela de Educación básica “Ciudad de Babahoyo”

DELIMITACION TEMPORAL:

El proyecto se ejecutará con los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Babahoyo”, desde Agosto hasta Diciembre del 2020.

JUSTIFICACIÓN

A través de la ejecución del proyecto es implementar estrategias lúdicas en el aula virtual de los niños de 4to grado de educación básica ya que es un elemento indispensable que favorece el proceso de aprendizaje, esto apoya libertad, gozo y disfrute a la hora de aprender, ya que a muchos estudiantes al estar sentado en frente de una computadora escuchando clases y al no interactuar con sus compañeros o maestra/o se comienza a desmotivar, a desinteresarse y no querer conectarse a las clases online, lo que hace esto es perjudicar al estudiante en su rendimiento académico e impide un adecuado aprendizaje.

La educación virtual es cada vez más común dentro de los centros educativos y es indispensable saber utilizarla a nuestro favor ya que es una modalidad de enseñanza que va creciendo actualmente y presenta ventajas para el alumno y el maestro, por medio de la tecnología podemos hacer la transferencia de información necesaria para que el estudiante aprenda el contenido del tema a estudiar, por eso es importante que los docentes pongan en práctica las estrategias lúdicas en las clases online las cuales pueden adaptarlas a las limitaciones del aula virtual, esta propuesta propone utilizar actividades que llamen la atención de los estudiantes y a su vez utilizarlas como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del niño/niña, motivando las clases con diferentes actividades, como juegos dinámicos, observación de láminas, lecturas dramatizadas, concursos de experimentos y de comprensión.

Las clases lúdicas son esenciales para el alumno permitiéndole desarrollar y mejorar sus capacidades, intereses, voluntad, destrezas, ampliando sus conocimientos y adquiriendo seguridad e independencia, reconociendo las necesidades de asumir una responsabilidad para participar en las actividades dentro y fuera de las clases online.

Hay que tener en cuenta de que a los niños/as les gusta divertirse y que este mecanismo hace parte de su manera de ser, es decir que al incluir estrategias lúdicas en las actividades del docente dentro de las clases online favorecerá al aprendizaje y le permitirá al docente comunicarse con sus alumnos a través de estrategias innovadoras, es importante que los docentes y padres de familia se interesen por conocer las necesidades e intereses de los chicos e igual deberán proporcionar un ambiente lúdico dentro de las clases online o dentro del hogar, porque los niños/as han estado acostumbrados a interactuar de manera presencial con el profesor y sus compañeros y al momento de cambio de la modalidad de estudios se les convierte en una necesidad de sentirse más activos.

OBJETIVOS:

Objetivo General.

Desarrollar estrategias lúdicas que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje online en los niños de 4to año de educación básica de la Escuela de Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”.

Objetivos Específicos.

- ✚ Fomentar el uso de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje online
- ✚ Identificar estrategias lúdicas utilizadas actualmente por el docente durante el proceso de enseñanza aprendizaje online
- ✚ Determinar que la utilización de las estrategias lúdicas mejorara la enseñanza aprendizaje de los niños en las clases online.

ESTRATEGIAS DE DESARROLLO Y APLICACIÓN

Muchas veces decimos que los juegos son actividad lúdica pero hay una diferencia entre los dos temas a continuación un breve concepto de ambos:

Actividad lúdica: es toda aquella dinámica donde los niños/as se sienten libres y no se encuentra regida por ningún tipo de reglas o normas. En la actividad lúdica, el niño/a puede crecer individual y socialmente. También en el juego.

Juego: el juego tiene un aspecto que la actividad lúdica no posee, es el hecho de que está regido por reglas o normas. Mediante el juego el niño/a también puede desarrollarse en todo lo que anteriormente he nombrado y tiene múltiples beneficios para él/ella. Tanto el juego como la actividad lúdica son dinámicas que tienen que tener un papel imprescindible tanto en la vida del niño/a como en la educación infantil.

A pesar de mantener semejanzas en ambos conceptos nos damos cuenta que también son muy diferentes, es decir que no todo lo lúdico es juego.

Las estrategias lúdicas están diseñadas para crear un ambiente de armonía entre el docente y los estudiantes ya que son ellos los que se encuentra inmerso en el proceso de enseñanza aprendizaje, poniendo en práctica actividades divertidas y amenas en las que pueda incluir contenidos, temas o mensajes, lo lúdico no solo significa simplemente jugar si no por lo contrario, seleccionar juegos formativos y compatibles con valores de la educación es donde el juego se convierte en un medio para que el niño/a se relacione con su entorno, su personalidad, permitiendo así conocer el mundo y desarrollar su creatividad e incrementar sus conocimientos.

ACTIVIDADES A DESARROLLARSE

Acceso y motivación: Das la bienvenida a tus alumnos y los motiva a realizar la tarea. Es una etapa de introducción por lo que las actividades van orientadas a romper el hielo, conocerse y aprender a utilizar la plataforma.

Socialización en línea: Incluye tareas en las cuales los estudiantes intercambian información, se presentan y conocen las reglas de la comunicación en línea.

Intercambio de información: En esta etapa, como tutor, debes dar actividades estructuradas con roles asignados a cada persona y en donde claramente sepan qué deben hacer.

Construcción del conocimiento: Los estudiantes están listos para actividades que promuevan el trabajo independiente, pensamiento crítico y la reflexión. Como tutor debes estar muy pendiente de brindar apoyo y retroalimentación.

La creatividad en los niños: Promueve el desarrollo de la creatividad de los niños ya que esto permite que el niño se exprese por sí mismo, ayuda a desarrollar su pensamiento abstracto y será primordial a la hora de resolver problemas esto beneficiara al niño/a al momento de relacionarse mejor con los demás a lo largo de su vida.

Juegos emocionales o afectivos: Capacidad para expresarse y entender sentimientos propios y ajenos que nos permitirán compartir experiencias y calificar sus estados emocionales.

Dar nuevos usos a un objeto: Cuando el material de juego es abierto nos permite trascenderlo y darle la forma que nos vaya mejor según nuestras necesidades.

Plataformas educativas para aprender jugando: El juego puede convertirse en una potente herramienta para que los estudiantes pongan a prueba sus conocimientos y puedan adquirir otros nuevos de un modo dinámico debido a estas plataformas.

Plataforma educativa quizizz: Admite crear un cuestionario que nos permitirá evaluar al estudiante al culminar una clase online y una forma más dinámica para tomar una evaluación a su vez nos ayuda a saber si los estudiantes estuvieron atento a la explicación de la clase.

Juegos como el ahorcado, el tres en raya: Son perfectos para ellos es muy útil para desarrollar el razonamiento y la lógica.

Prueba el Origami: El origami es uno de las recreaciones más útiles porque desarrolla su precisión, capacidad de atención y aprenden a realizar tareas con cuidado.

Adivina quién es quién: Es un juego de adivinanzas en donde pueden participar los estudiantes y a su vez nos sirve para describir, lo podemos adaptar a las necesidades del docente sin necesidad de tener el juego de mesa.

Juego trivial: consiste en preguntas y respuestas esto se puede realizar al terminar una clase online, hacer que entre los estudiantes realicen preguntas y que sean ellos mismos que respondan según a su conocimiento.

Anexo # 2: Certificado De La Escuela De Educación Básica “Ciudad De Babahoyo”



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “CIUDAD DE BABAHOYO”.
DIRECCIÓN: MALECÓN ENTRE ELOY ALFARO Y SUCRE
CÓDIGO AMIE: 12H00053



Babahoyo, Febrero 9 del 2021

CERTIFICACIÓN.

Yo, **Mireya Rodríguez Gómez** directora de la Escuela De Educación Básica "Ciudad de Babahoyo" por medio de la presente certifico que la Srta. **Cando Otacoma Elvia Vanessa** con C.I N° **1206144956**, estudiante de la Facultad Ciencias De La Educación, Sociales, Filosóficas Y Humanísticas de la Universidad Estatal De Bolívar, ha ejecutado el proyecto de: **“Estrategias lúdicas y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje online de los niños de 4to grado de EGB de la Escuela De Educación Básica "Ciudad de Babahoyo" del cantón Babahoyo provincia Los Ríos, periodo lectivo 2020-2021”** en nuestra institución educativa.

Particular que comunico para los fines legales pertinentes.

Atentamente,


Mireya Rodríguez Gómez
DIRECTORA


Anexo # 3: Fotos De La Institución Educativa



Anexo # 4: La Encuesta

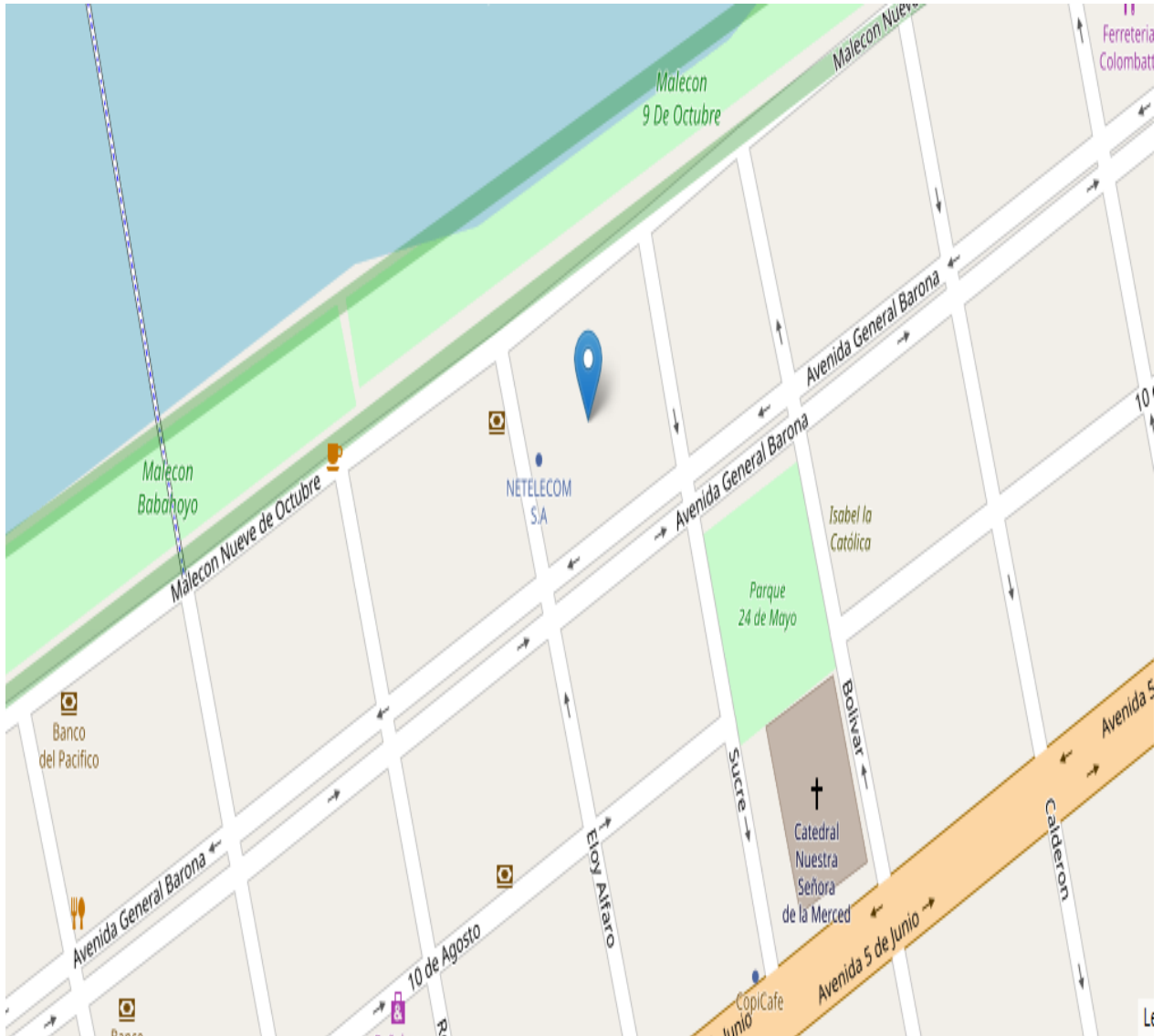
| N.- | PREGUNTAS | SI | NO |
|-----|---|----|----|
| 1 | Usted utiliza las estrategias lúdicas en cada una de sus clases online. | | |
| 2 | Realiza talleres para incentivar al estudiante. | | |
| 3 | Promueve preguntas que permitan al estudiante expresar sus opiniones. | | |
| 4 | Fomenta un clima de confianza y relajado para que el estudiante se sienta cómodo para opinar, para equivocarse o compartir ideas. | | |
| 5 | Los estudiantes se sienten satisfechos de la manera que usted imparte sus clases. | | |
| 6 | Usted realiza con frecuencia la clase online de manera lúdica. | | |
| 7 | Usted incluye una actividad motivacional con un componente lúdico antes de entrar al tema central de las clases online. | | |
| 8 | Crea actividades en las que los estudiantes cambien roles y asuman posiciones diferente a las de las funciones rutinarias. | | |
| 9 | Usted incorpora en sus planificaciones alguna estrategia lúdica. | | |
| 10 | Usted conversa con los estudiantes sobre lo que le impacto de las clases online. | | |

Anexo # 5: Instrumento De Observación

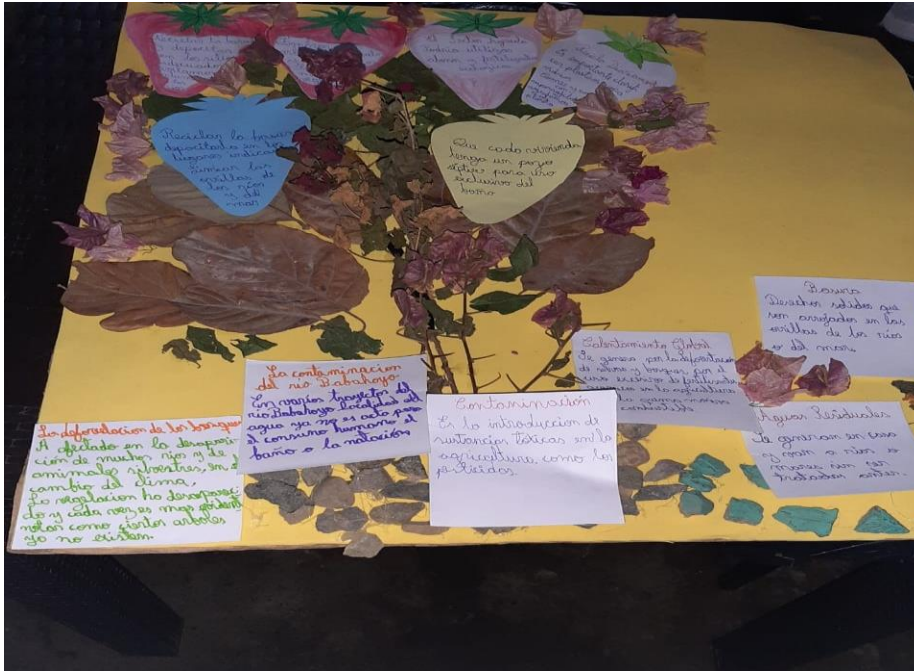
| N.- | Indicadores | Se observo | No se observo | Parcialmente |
|-----|---|------------|---------------|--------------|
| 1 | Las actividades de la docente llaman la atención del alumno. | | | |
| 2 | Los estudiantes comparten sus ideas con la docente sin temor a equivocarse. | | | |
| 3 | El alumnado se mantiene participativo durante la clase online. | | | |
| 4 | La docente pone en práctica actividades lúdicas durante la clase online. | | | |
| 5 | El docente mantiene el interés de los niños durante las clases online. | | | |
| 6 | Genera la docente un ambiente de confianza | | | |
| 7 | Los estudiantes presentan algún tipo de aburrimiento o distracción durante las clases online. | | | |
| 8 | Los estudiantes cumplen con las actividades que ordena el docente durante las clases online. | | | |
| 9 | Los alumnos trabajan de manera inquietante en cada una de las clases online. | | | |
| 10 | Los estudiantes están atentos a la explicación del profesor durante las clases online. | | | |

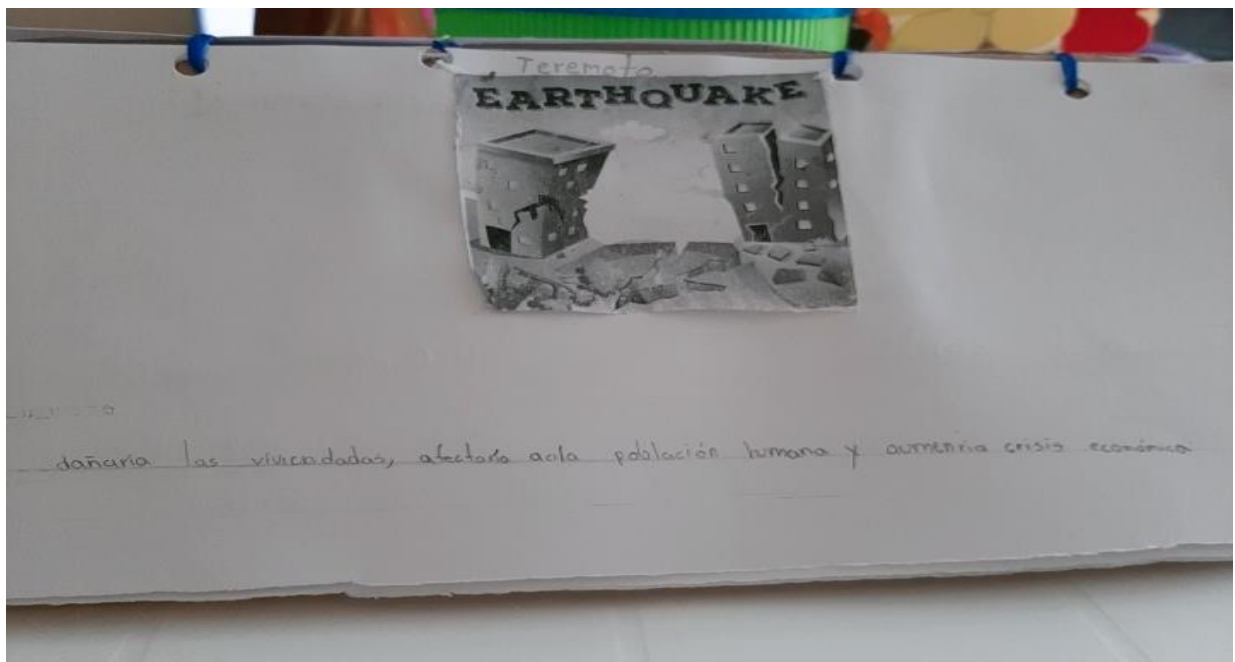
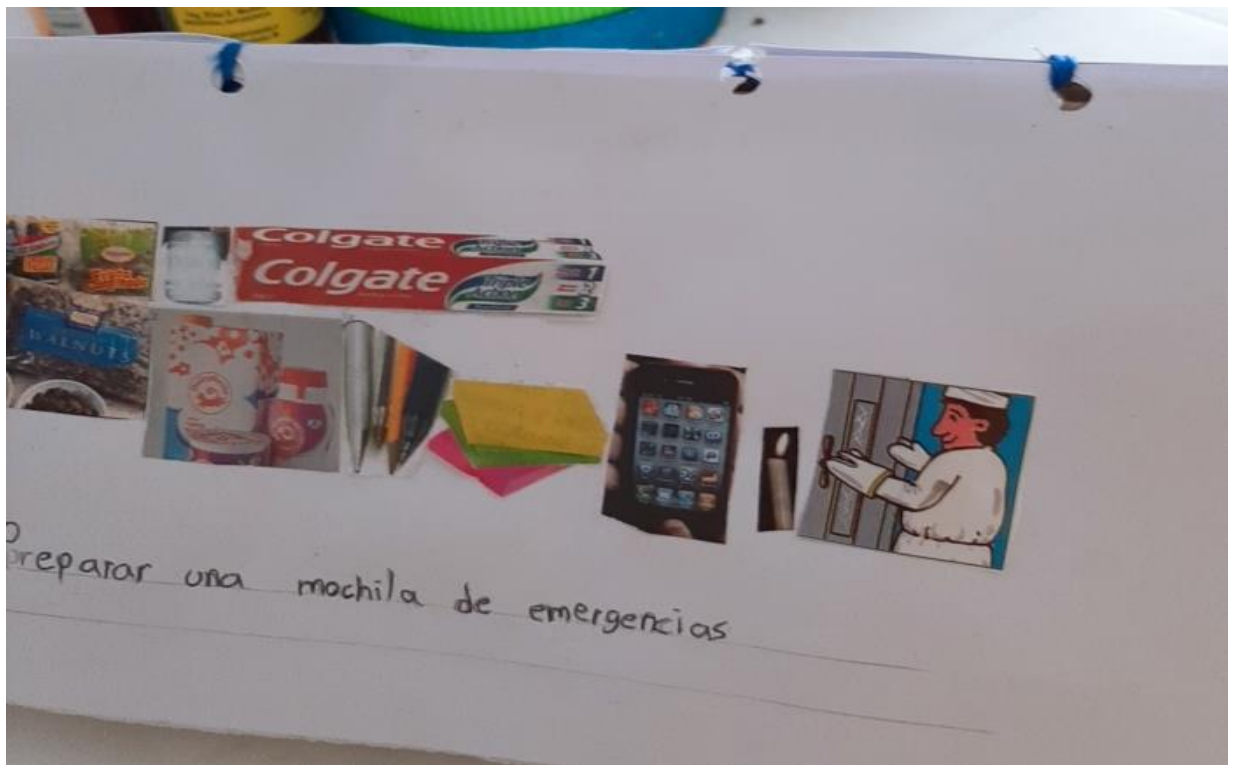
Anexo # 6: Delimitación Geográfica

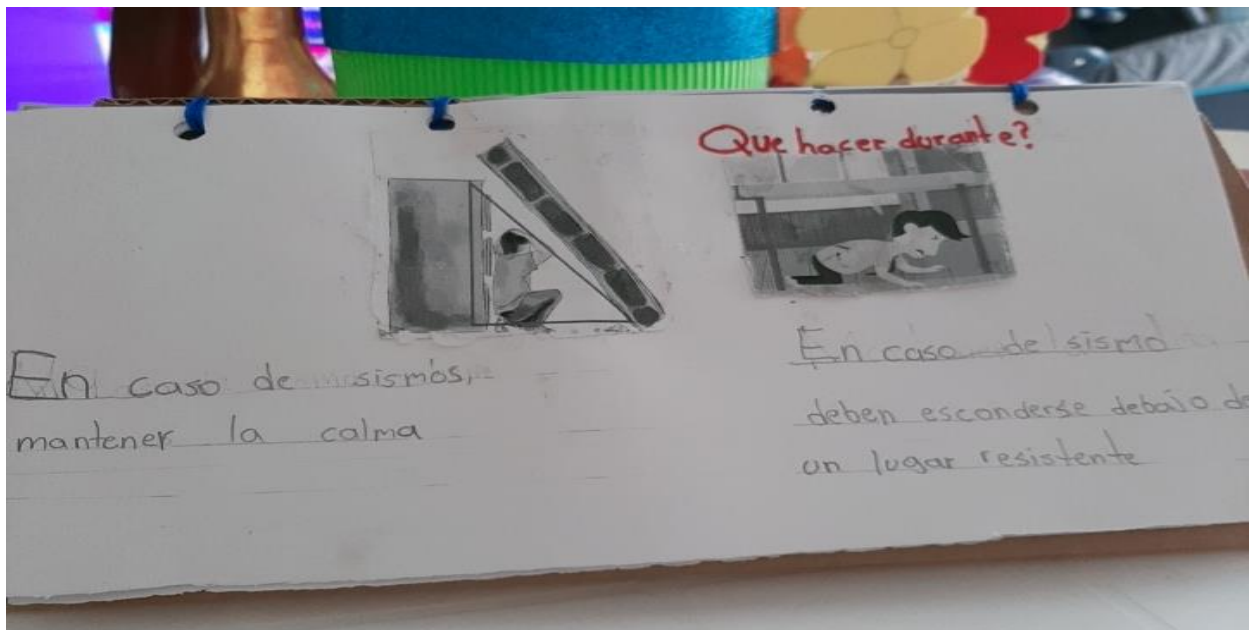
es una escuela de educación regular ubicado en la provincia de Los Ríos – cantón de Babahoyo – parroquia Clemente Baquerizo, su tipo de unidad educativa es fiscal, su modalidad es presencial de jornada matutina y nivel educativo de inicial y de educación general básica.

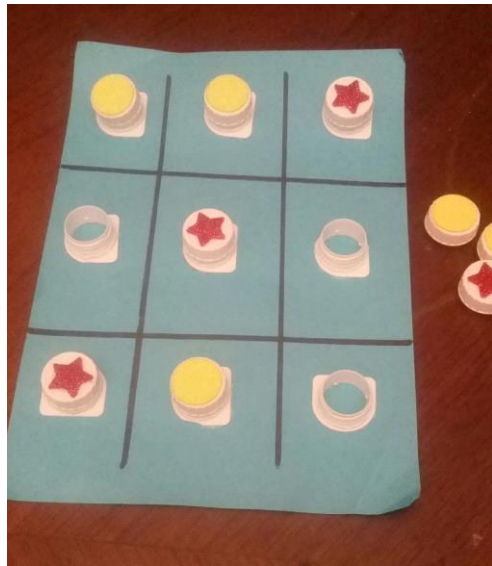


Anexo # 7: Fotos De Evidencias











Can, can't

English

Can, can't

Haga clic para agregar notas

Zoom Reunión

Vane Cando nancy ruth chica... JHON GARR... Marco Lozano

Read and practice the dialogues.
Lee y practica los diálogos.

I can play the trumpet. Can you play the guitar?

Yes, I can. I can play the violin, too

Zoom Reunión

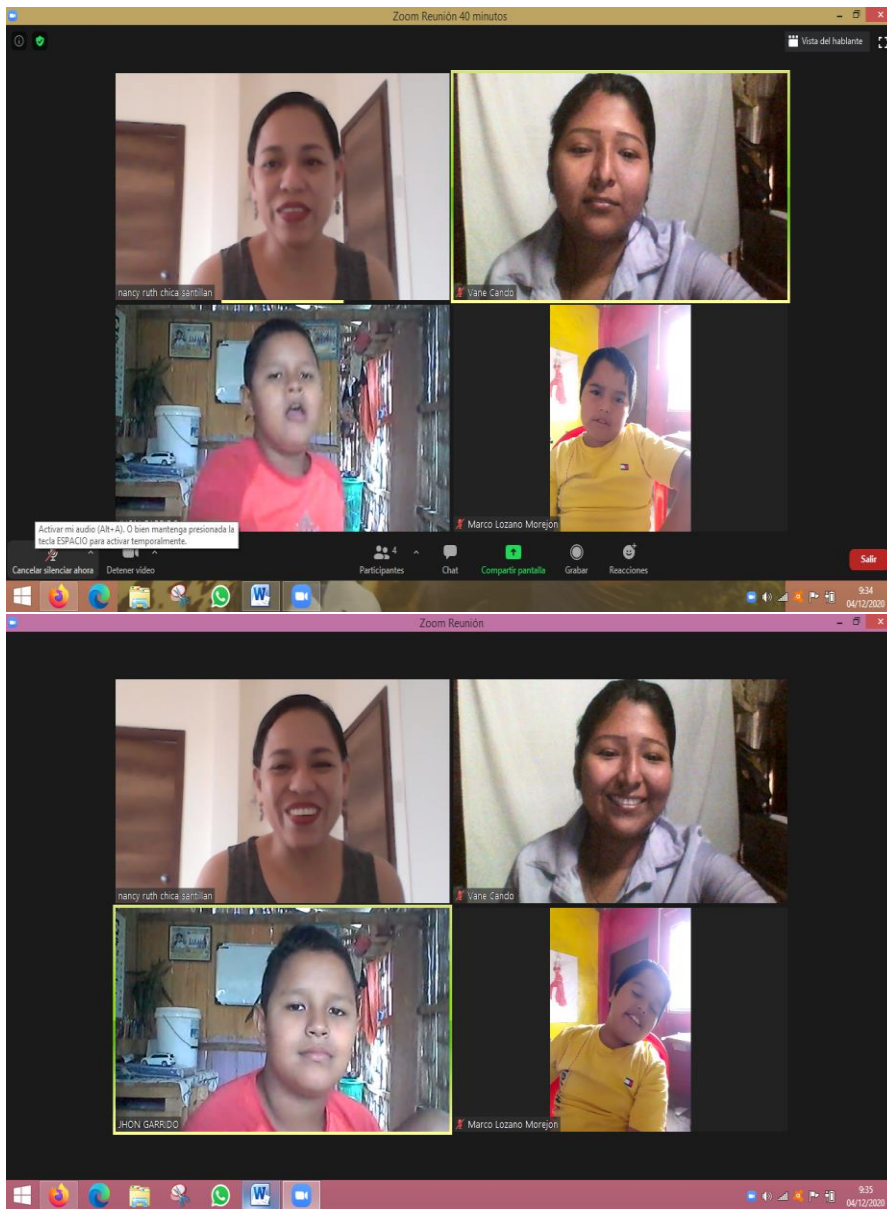
Vane Cando nancy ruth chica... JHON GARR... Marco Lozano

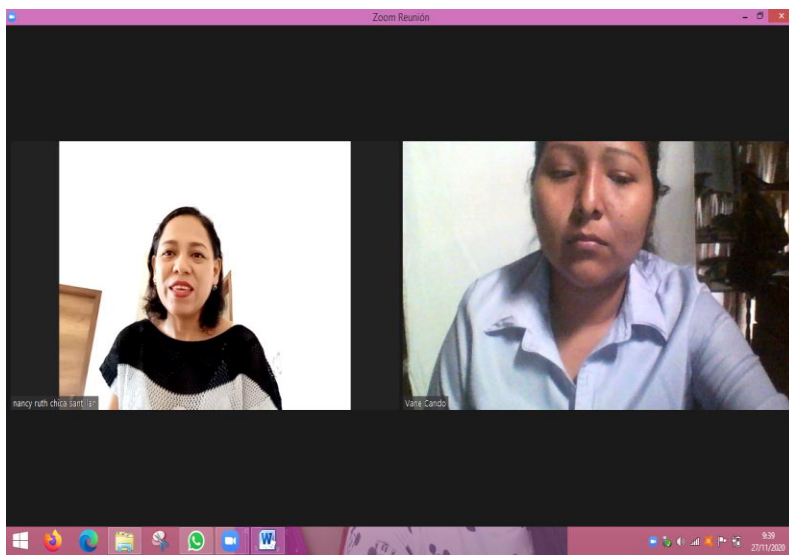
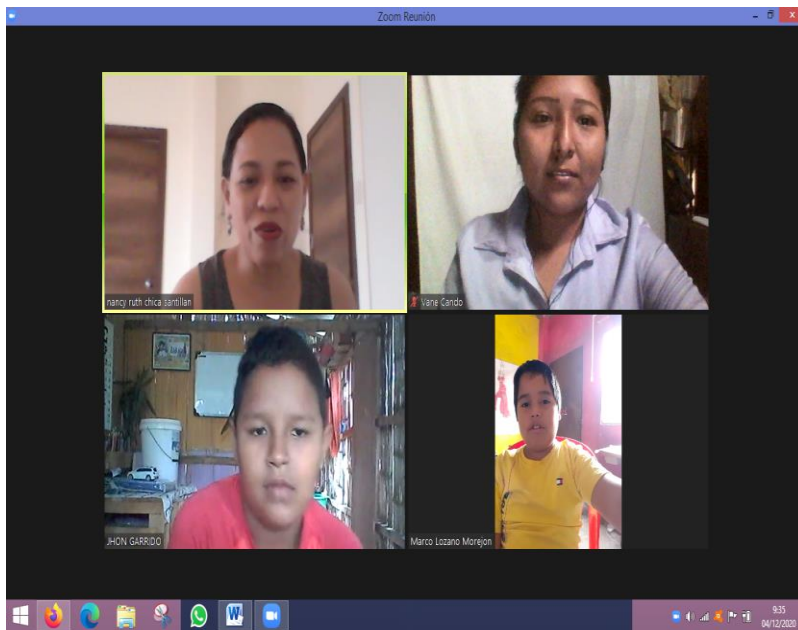
Read and answer the questions.
Lee y responde las oraciones.

I can play the guitar. Can you play the piano? ~~No~~, I can't play piano

What instrument can you play?
..... I can play guitar.....

I can play the marimba. I can't play the trumpet and you? I can play violin





ANEXO # 8: Informe Del Sistema Antiplagio

Resultado del análisis

Archivo: ARCHIVO TESIS LUDICAS VER PLAGIO 060421 OK.doc

Estadísticas

Sospechosas en Internet: 0,1%

Porcentaje del texto con expresiones en internet

Sospechas confirmadas: 0,5%

Confirmada existencia de los tramos en las direcciones encontradas

Texto analizado: 77,76%

Porcentaje del texto analizado efectivamente (no se analizan las frases cortas, caracteres especiales, texto roto).

Éxito del análisis: 100%

Porcentaje de éxito de la investigación, indica la calidad del análisis, cuanto más alto mejor.

Direcciones más relevantes encontradas:

| Dirección (URL) | Ocurrencias | Semejanza |
|---|-------------|-----------|
| https://identidadsanjuanera.blogspot.com/2009/10/peligro-sismico-en-la-provincia-de-san.html | 2 | 3,39 % |
| https://portalinformativo2014.blogspot.com/2018/03 | 2 | 6,03 % |



LIC. MARCO CAMACHO ESCOBAR, MSC
TUTOR DOCENTE UEB