



Universidad Indoamérica

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADOS**

MAESTRIA EN EDUCACION

MENCION EN PEDAGOGIA EN ENTORNO DIGITALES

TEMA:

**EL JUEGO EN LÍNEA ÁRBOL ABC PARA EL DESARROLLO DE
ACTIVIDADES LUDICAS EN LA EDUCACION BASICA.**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación con
mención en Pedagogía en Entorno Digitales.

Autora

López Lucas Diana Monserrate.

Tutor

Dr. José Manuel Gómez Goitía. PhD

QUITO – ECUADOR

2023

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA
DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, López Lucas Diana Monserrate declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre **EL JUEGO EN LÍNEA ÁRBOL ABC PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LUDICAS EN LA EDUCACION BASICA.** como requisito para optar al grado de Magister en Educación y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 31 días del mes de julio de 2023, firmo conforme:

Autor: Diana Monserrate Lopez Lucas



Número de Cédula: 1311963670

Dirección: Manabi, Montecristi, Anibal San Andres.

Correo Electrónico: dianalopez0129@hotmail.com

Teléfono: 0985146289

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación EL JUEGO EN LÍNEA ÁRBOL ABC PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LUDICAS EN LA EDUCACION BASICA. presentado por López Lucas Diana Monserrate para optar por el Título Magister en Educación.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación 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.

Ciudad, Ambato 4 de agosto del 2023.

Dr. José Manuel Gómez _ PhD.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del **Título de Magister en Educación con Mención en Pedagogía en Entorno Digitales**; son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ciudad. Ambato 20 de agosto de 2023



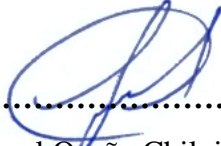
López Lucas Diana Monserrate

CI: 1311963670

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: EL JUEGO EN LÍNEA ÁRBOL ABC PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LUDICAS EN LA EDUCACION BASICA, previo a la obtención del Título de Magister en Educación, Mención Pedagogía en Entorno Digitales; reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ciudad, Ambato 20 de agosto de 2023



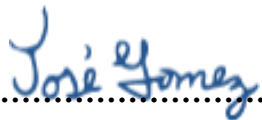
.....
Ing. José Miguel Ocaña Chiluisa, PhD.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....
Dr, Julio Rafael Cabrera López, MSc.

VOCAL



.....
Tutor Dr. José Manuel Gómez PhD.

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado con todo mi corazón a mis seres queridos, A mi madre que desde el cielo me cuida en cada día que amanece, a mis adorados hijos, a mi esposo por brindarme su ayuda y guía para cumplir cada uno de mis metas. A la comunidad educativa que forma parte de mis logros profesionales UNIVERSIDAD INDOAMERICA. **Diana Lopez Lucas**

AGRADECIMIENTO

Cuando un sueño se hace realidad, se atribuye al empeño y esfuerzo que dedica, detrás de cada sueño siempre hay personas que apoyan y creen en mí. Son seres especiales que animan a seguir adelante en los proyectos de la vida. A Dios por dotarme de fuerza y voluntad necesaria para vencer las dificultades y los momentos duros que me han golpeado a lo largo de mi corta existencia. A mi madre por su apoyo incondicional en la tierra y ahora desde el cielo me bendice, mi esposo e hijos, pilares y ejes que me dan la fuerza necesaria para alcanzar mis sueños. A la Universidad Indoamérica y su personal docente que me a compartido sus conocimientos científicos, e innovadores dentro del campo educativo. **Diana Lopez Lucas**

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	ii
AUTORIZACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad	1
Planteamiento del problema	4
Árbol de problemas	6
Destinatario del proyecto	7
Objetivos	7
Objetivo general	7
Objetivos específicos	7
CAPÍTULO I	8
MARCO TEÓRICO	8
Antecedentes de la investigación	8
Desarrollo teórico	10
Estrategias Virtuales	11
Educación Virtual	12
TICs en la educación	14

Juegos en línea	16
El juego en línea en la educación	18
Pedagogía	20
Actividades lúdicas pedagógicas	21
Juego Árbol ABC	23
CAPÍTULO II	27
DISEÑO METODOLÓGICO	27
Enfoque y diseño de la investigación	27
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación	27
Plan para la Recolección de la Información	29
Validez del instrumento	30
Análisis e Interpretación de Resultados	34
Análisis desde la entrevista desde el punto de vista de los profesores	41
Análisis desde el punto de vista personal	42
Análisis desde el punto de vista la literatura recogida	44
CAPÍTULO III	47
PROPUESTA	47
Título	47
Descripción	47
Objetivos	48
Metodología ADDIE	49
Análisis (A):	49
Diseño (D):	50
Desarrollo (D):	51
Implementación (I):	58
Evaluación (E):	59
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	62

Conclusiones	62
Recomendaciones	63
Bibliografía	64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1. Operacionalización de la variable dependiente – juego en línea	32
Tabla N° 2. Operacionalización de la variable dependiente – actividades lúdicas	33
Tabla N°3. Análisis de las entrevistas a Docentes	34
Tabla N°4. Diseño del juego en línea Árbol ABC	50
Tabla N°5. Actividad 1	51
Tabla N°6. Actividad 2	53
Tabla N°7. Actividad 3	54
Tabla N°8. Actividad 4	55
Tabla N°9. Actividad 5	57
Tabla N°10. Temporalización de las actividades	58
Tabla N°11. Rubrica e evaluación del aprendizaje	59
Tabla N°12. Rubrica de evaluación de la propuesta	61

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico N° 1. Relación Causa – Efecto	6
Gráfico N° 2. Juego Árbol ABC	22
Gráfico N° 3. Conceptualización de variables.	10

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNO
DIGITALES

TEMA: EL JUEGO EN LÍNEA ÁRBOL ABC PARA EL DESARROLLO DE
ACTIVIDADES LUDICAS EN LA EDUCACION BASICA.

AUTOR: López Lucas Diana Monserrate
TUTORA: Dr. José Manuel Gómez Goitía. PhD.

RESUMEN EJECUTIVO

La educación ha visto siempre la necesidad de implementar la aplicación de juego en especial en los estudiantes de nivel básico que permite el desarrollo creativo. La educación actual se apoya en las tecnologías de información y comunicación, una de ellas es mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes a través de juegos lúdicos. En estudiantes de primer año de Básica es indispensable integrar el juego como parte de su aprendizaje. La institución educativa “Sucre Eloy Alfaro N1” todavía mantiene metodología de enseñanza tradicionales, por ello, el presente trabajo aplica el juego en línea denominado árbol ABC para el desarrollo de actividades lúdicas y pedagógica en alumnos de primer año de básica y propone tema de aprendizaje a través de esta plataforma digital. La metodología tuvo un enfoque cualitativo de diseño no experimental y de alcance descriptivo. Se aplicó la entrevista a 4 docente de la institución y los hallazgos demostraron que los juegos en líneas son estrategias que se caracteriza por ser activas, amigable y despertando la curiosidad de aprender a través de la propuesta. Se fomenta también el desarrollo de su pensamiento rápido y agilidad mental en los niños, así también fortalecen el aprendizaje por experiencia, la concentración y el uso de la aplicación. El estudio contribuye tanto a los docentes como a los estudiantes a que se habitúen al uso de la aplicación y que exploten todos los contenidos que encuentra dentro del juego, para el beneficio de ambos actores desde la preceptiva del docente para la mejora de su ejercicio profesional. Desde el punto de vista del estudiante para potenciar y fomentar el desarrollo de destrezas y capacidades educativas.

Palabra Claves: actividades lúdicas pedagógicas, estrategias virtuales, educación virtual, pedagogía, tics.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNO
DIGITALES

TEMA: Master's Degree in Education with major in Digital Environments

AUTOR: López Lucas Diana Monserrate
TUTORA: Dr. José Manuel Gómez Goitía. PhD.

ABSTRACT

THE ONLINE GAME TREE ABC FOR THE DEVELOPMENT OF LUDIC ACTIVITIES IN Education has consistently recognized the necessity of implementing game-based applications, especially for elementary-level students, to foster creative development. Contemporary education relies on information and communication technologies, one of which is enhancing the teaching and learning process through educational games. For first-year students, integrating play into their learning is crucial. The elementary school "Sucre Eloy Alfaro N1" still adheres to traditional teaching methods. Therefore, this study employs an online game called "ABC Tree" to facilitate playful and pedagogical activities for first year students, proposing learning topics through this digital platform. The methodology employed a qualitative approach with a non-experimental design and a descriptive scope. Interviews were conducted with four teachers from the institution, and the findings demonstrated that online games are strategies characterized by their active nature, user-friendliness, and ability to pique curiosity through the proposed activities. Additionally, they promote the development of quick thinking and mental agility in children. They also reinforce experiential learning, concentration, and application use. This study benefits both the teachers and students, encouraging them to become accustomed to using the application and exploring all the content within the game. This contributes to the improvement of both parties, from the teacher's perspective, enhancing their professional performance, and from the student's standpoint, fostering the enhancement and development of educational skills and capabilities. **KEYWORDS:** Keywords: pedagogical play activities, pedagogy, virtual education, virtual strategies, tic

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

La educación ha visto siempre necesaria la implementación de aplicación de juegos en especial en los estudiantes de nivel básico que permitan el desarrollo creativo y social, lo cual beneficia en las diferentes áreas de estudio, hace que las habilidades y la parte afectivo-comunicativa del niño pueda desarrollarse de mejor manera.

En el Ecuador, se requiere la necesidad de utilizar diferentes estrategias motivadoras para la enseñanza de los niños de primer año, como docente y pobladora activa de la zona, tengo clara la problemática, pues mi experiencia en el campo de la docencia me permite observar que las generaciones actuales tienen la necesidad de convivir con las nuevas tecnologías.

Habiendo experimentado un sistema virtual exigido por la pandemia, pude constatar que dichos recursos deben mejorar sus sistemas, sin embargo, también queda en la comunidad educativa irse familiarizando con los procesos virtuales. La presente investigación se enmarca en la línea de investigación de innovación pedagógicas de la sociedad en red ya que se estable tácticas innovadoras y pedagógicas para impulsar el desarrollo de las destrezas cognitivas en los niños aplicando la creación de instrumentos digitales.

En Iberoamerica dentro del ámbito de la docencia y la educación se debe mencionar que la mayoría de las escuelas manejan el currículo de estudio basado en los estándares de la UNESCO. Este currículo menciona la importancia de la metodología lúdica creativa en equipo, sin embargo, en muchos países no se lo relaciona con los beneficios que pueden tener en el proceso de aprendizaje.

Según lo que menciona Ron (2019), “como parte del desarrollo intelectual de los estudiantes, en España actualmente se aplican herramientas de desarrollo del pensamiento. El uso de los juegos está estrechamente relacionado con la capacidad de análisis y creatividad, gracias a que estimulada rapidez mental” (pág. 86).

Ron (2019) menciona que el desarrollo de los juegos como metodología aplicada en clase estimula el análisis y la creatividad y con ello se desarrolla la rapidez mental. Lo que la mayoría de los docentes de las escuelas en Ecuador no toman en cuenta en el

proceso de aprendizaje en las diferentes áreas de trabajo, son las estrategias lúdicas presenciales y digitales.

Barragan (2020), menciona que “la educación ha visto siempre necesaria la implementación de aplicación de juegos en especial en los estudiantes de nivel básico elemental que permitan el desarrollo creativo y social” (p. 34). Dicha estrategia lúdica beneficia en las diferentes áreas de estudio, pues, hace que las habilidades y la parte afectivo-comunicativa del niño pueda desarrollarse de mejor manera. Bajo esta primicia se han desarrollado las actividades académicas europeas, de ahí esa construcción social educada.

Aunque se establece que en varios centros educativos se está planteando la aplicación de metodología lúdica creativa, aún se menciona que en latinoamerica y ciertas zonas de España, existen docentes que optan por el método tradicional, sin la aplicación de juegos digitales.

En el campo de la Educación, la provincia se encuentra en un proceso de cambio en el cual tanto los centros educativos como los docentes deben prepararse y capacitarse para la era tecnológica que se está atravesando, los niños cada vez son más perspicaces ávidos de conocimiento, la información les llega con facilidad y buscan respuestas que en la antigüedad los niños no se las formulaban.

Por lo tanto, el docente debe estar preparado para poder ayudar a estos niños con su desarrollo, las estrategias y técnicas deben ser desarrollados de acuerdo a la capacidad de los niños en función de los recursos informáticos. Cabe destacar que las estrategias y técnicas digitales deben ser desarrollados de acuerdo a la realidad del menor.

El MINEDUC expone en el ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2021-00009-A, que, el artículo 37 de la ley ídem determina que: el artículo 25 de la LOEI establece: “La Autoridad Educativa Nacional ejerce la rectoría del Sistema Nacional de Educación a nivel nacional y le corresponde garantizar y asegurar el cumplimiento cabal de las garantías y derechos constitucionales en materia educativa, ejecutando acciones directas y conducentes a la vigencia plena, permanente de la Constitución de la República.

Debido a la pandemia, se fortaleció potencialmente la educación digital. Su alta demanda llevo a la creación de distintas plataformas de educación virtual, ya que las instituciones se veían forzadas a buscar mecanismos de enseñanza frente a la situación. Por lo cual, en el caso de la educación elemental básica los docentes deben conocer que es la etapa en la que el estudiante conoce cómo va a hacer el proceso de estudio por lo tanto se utilizarán a la metodología lúdica creativa en el aprendizaje digital.

Como lo menciona Puertas (2016), “la educación virtual sirve en su totalidad para el crecimiento educacional del niño y para su desarrollo continuo” (p. 43), aunque en el país casi no se le practique en educación básica, una metodología digital de aprendizaje adecuada permitirá que los estudiantes se desarrollen de mejor manera, se fomentará una cultura moderna y en capacidad de contactar con todo el mundo.

El MINEDUC expone en el ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2021-00009-AQue, el artículo 37 de la ley ídem determina: “El Sistema Nacional de Educación comprende los tipos, niveles y modalidades educativas, además de las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el Sistema de Educación Superior”.

Es responsabilidad de todos los actores de la academia sostener el proceso de la cátedra en función de los intereses y necesidades de los estudiantes. Por lo cual se fomenta a la educación mutar conforme las diferentes épocas y o situaciones. La pandemia incentiva un cambio abrupto en la forma de enseñar y aprender y las instituciones se adaptaron a las nuevas realidades.

En el documento del Ministerio de Educación titulado “Lineamientos generales para el uso de las plataformas digitales y otros medios de apoyo educativo”, manifiesta: “El Gobierno Nacional a través del Ministerio de Educación a implementado estrategias como la teleeducación y el teletrabajo con el objetivo de garantizar el aprendizaje diario de los estudiantes y el bienestar de los miembros de la comunidad educativa del país”.

Los modelos de educación deben ser reformulados en, ya que se están aplicando tradicionales de aprendizaje sin tomar en cuenta la metodología del juego digital, lo que no permite el desarrollo creativo de los estudiantes. El sistema educativo de Ecuador es consciente de esta realidad, sin embargo, sabe que falta reforzar esta forma de concebir la materia, y tiene a su cargo la responsabilidad de establecer sobre los centros educativos nuevas formas de aplicar la metodología lúdica creativa en el aprendizaje digital.

La investigación se realizó a estudiantes de primer año de educación general básica, debido a que es necesario conocer si se aplica la metodología lúdica creativa en el aprendizaje virtual, se observa pertinente el conocer las actividades que ayudan o no a despertar el desarrollo social en esta etapa de la educación de los antes mencionados. La metodología lúdica creativa que se debe aplicar en la escuela permite la socialización, creatividad, la sensibilidad, el lenguaje son, entre otros, son los objetivos que se logran

en la educación básica con la metodología juego-trabajo que se aplica actualmente, sin embargo, cabe mencionar que no se aplica en la Unidad Educativa antes mencionada.

Es importante el hecho que los docentes que practican o desarrollan el aprendizaje mediante las diferentes metodologías digitales que se aplican en el centro educativo deban actualizarse y prever nuevas actualizaciones que ayuden al estudiante a tener un mejor aprendizaje. Ya tienen la necesidad imperiosa de utilizar la tecnología para disfrutar o distraerse, el punto a favor que tienen estos juegos es que no necesitan mayor conocimiento digital para elaborarlos.

Por este motivo se puede dar por sentado que la práctica de la metodología lúdica creativa en el aprendizaje digital no ha sido aplicada en la escuela, lo que provoca que los estudiantes no se desarrollen en diferentes áreas sociales, creativas y de organización global como ya se ha mencionado anteriormente acerca de los beneficios de las variables.

Planteamiento del problema

¿Cómo influye el juego en línea en las actividades del proceso de enseñanza aprendizaje en el rendimiento del nivel de preparatoria?

Iniciando con esta interrogante generamos ideas para plantear una solución eficaz que ayuda al aprendizaje de los estudiantes, en el uso de juegos en líneas nos ayudaran a fomentar actividades creativas que estimulen los aprendizajes en los niños de una forma más innovadora, potencializando las habilidades, destrezas y conocimiento de una manera diferentes de aprender jugando.

Los modelos de educación deben ser reformulados en la educación actual, ya que se están aplicando modelos tradicionales de aprendizaje sin tomar en cuenta la metodología del juego en el desarrollo de los trabajos, lo que no permite el desarrollo creativo de los estudiantes.

Tomando en cuenta que el nivel de Preparatoria se debe desarrollar actividades lúdicas de interés del niño, placentera y motivadora, se debe coordinar y garantizar una educación integral tanto docente, madres y padres de familia, cuidadores o representantes legales para cumplir con todos los aspectos tanto biológico, emocional, psicológicos, motriz y social planteadas desde el currículo propuesto por el ministerio de educación.

En tal virtud, se ve la urgente necesidad de implementar un sistema de enseñanza aprendizaje mixto, de tal manera que las actividades sean explicadas por el tutor y ejecutadas de forma virtual, permitiendo a los estudiantes experimentar con las ventajas que les ofrece el mundo moderno. Todos los juegos de Árbol ABC están basados en la teoría de las inteligencias múltiples, y refuerzan los conceptos básicos de matemática, lenguaje, canciones, cuento, adivinanza, arte y lógica, además de proporcionar un ambiente en el que el niño o niña participa activamente tomando decisiones y recibiendo retroalimentación inmediata.

Árbol de problemas

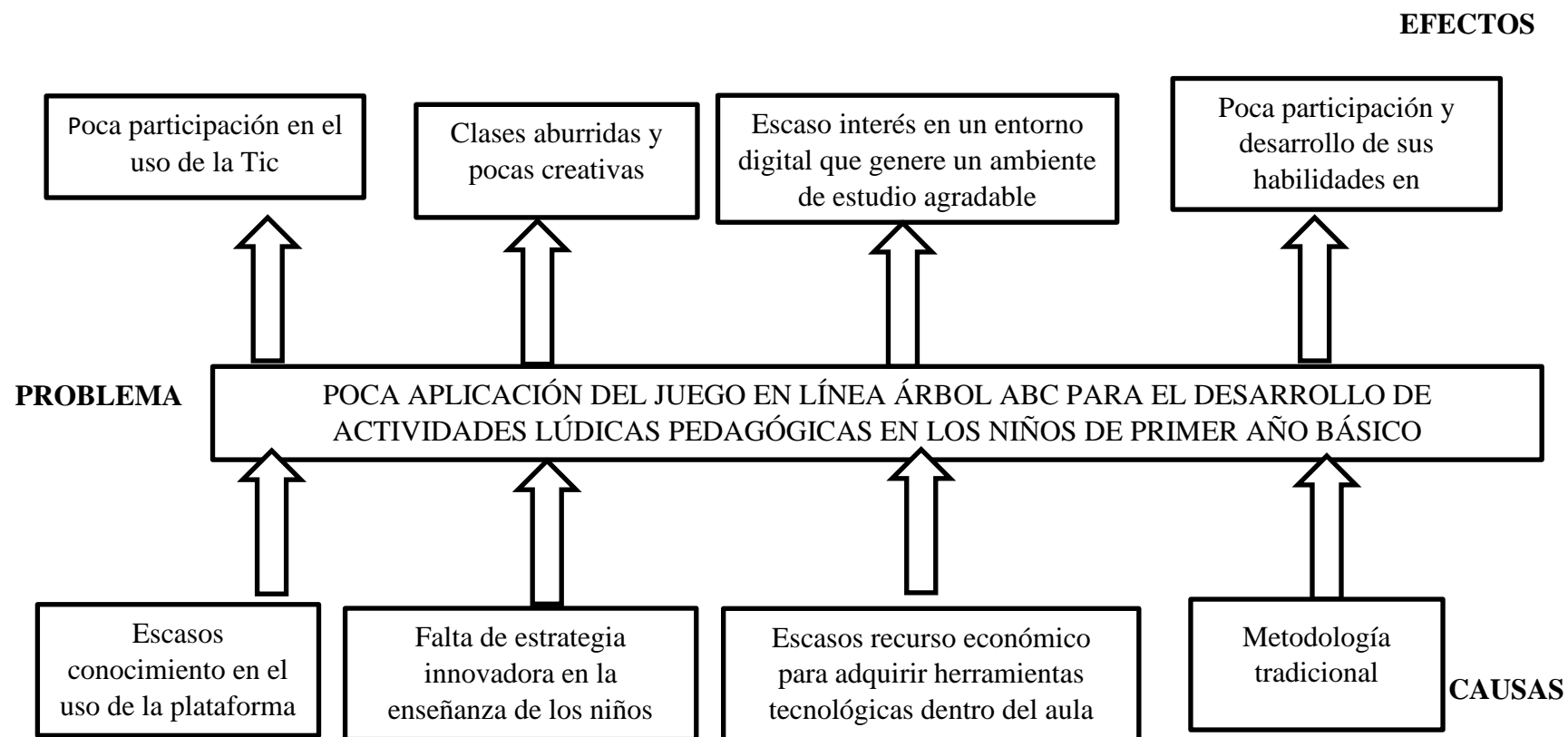


Gráfico N° 2. Relación Causa – Efecto

Elaborado Por: Diana López Lucas

Fuente: Diana López Lucas

Destinatario del proyecto

El trabajo investigación va dirigida a docentes y alumnos de nivel de preparatoria de la Escuela de Educación Básica “Sucre Eloy Alfaro” N°1, perteneciente al sostenimiento fiscal, de la zona 4, distrito 16-17-19 de la provincia de Manabí, Vivimos en un mundo dinámico en el cual se va desarrollando a la mano con lo tecnológico, es por ello que las instituciones educativas y su personal enfrenta un reto en cuanto al uso de la tecnología en sus metodologías de enseñanza, se menciona que dentro de las instituciones se utilizan herramientas tecnológicas pero las tradicionales que para el estudiante no le causan interés y motivación para ello es necesario la implementación de un nuevo modelo educativo. Los juegos digitales se pueden promover como un agente motivador entre el estudiante con el aprendizaje.

Las herramientas interactivas dentro de la educación, no se implementan para todas las asignaturas ni en todas las edades. El material interactivo tiene importante influencia en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños de primer año básico. El profesor debe implementar herramientas en línea para lograr un aprendizaje significativo en el alumno, estas deben estar adaptadas a las necesidades educativas de cada estudiante.

Objetivos

Objetivo general

Aplicar el juego en línea Árbol ABC para el desarrollo de actividades lúdicas y pedagógicas en los niños de Primer Año Básico.

Objetivos específicos

- Describir teóricamente el proceso de la herramienta en las actividades del nivel de preparatoria.
- Determinar el juego en línea como estrategias en los docentes del nivel de preparatoria
- Proponer temas de aprendizaje a través de la plataforma digital Árbol ABC en el nivel de preparatoria.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

Dentro de la literatura nacional e internacional se han realizado diversos estudios e investigaciones relacionados a la temática de el juego en línea Árbol ABC para el desarrollo de actividades lúdicas en la Educación Básica tanto de literatura gris (tesis), como de artículos académicos.

Entre los estudios destaca el de Hernández-Rivera et al. (2020), se desarrolló una Plataforma web para la creación de juegos de memoria educativos como apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje de diferentes asignaturas para alumnos de primaria. La plataforma se dividió en dos sistemas: sistema de gestión, que es utilizado por los profesores para crear juegos de memoria, y los juegos propiamente dichos, que son generados por la plataforma para los alumnos.

En este estudio se realizó un análisis comparativo de cinco juegos entre ellos Árbol ABC que contienen juegos de memoria. Se destacaron las características más relevantes, como la posibilidad de generar nuevos juegos de memoria, costo para jugar los juegos, opción de crear diferentes tipos de juegos de memoria, posibilidad de almacenar los juegos en el sistema, interactividad de la interfaz, entre otras. Luego del análisis comparativo, es importante destacar que ninguna de las herramientas evaluadas cuenta con todas las características revisadas; en cambio, la plataforma web presentada en este trabajo cumplía con todas ellas, lo que la convierte en una herramienta ideal para crear juegos de memoria de diferentes tipos.

En la investigación de Aguayza et al. (2020), el objetivo fue investigar la eficacia del software educativo Árbol ABC como herramienta didáctica innovadora para el desarrollo lógico-matemático de niños de educación infantil en unidades educativas. La investigación fue cuasiexperimental con pretest y postest. Los resultados obtenidos reflejan un cambio significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje en cuanto al desarrollo lógico-matemático de los niños, aunque los niños presentaron algunas dificultades en el uso de los auxiliares digitales como la pizarra digital y el lápiz óptico utilizados en la implementación del software.

En un estudio de Saldaña-Guillcatanda et al. (2020), el objetivo fue analizar cómo el portal educativo Árbol ABC contribuye al desarrollo de la lectoescritura de los niños rurales de una Unidad Educativa. El estudio fue experimental, utilizando un enfoque cualitativo y cuantitativo, con un pretest y postest para observar los cambios. Se observó un progreso gradual en el desarrollo de la lectoescritura basado en la percepción y el razonamiento, con un bajo porcentaje de desarrollo independiente del alumno, que se encontraba en un nivel medio en el manejo de la herramienta. Se puede confirmar que el portal educativo Árbol ABC contribuye eficazmente al desarrollo del aprendizaje significativo de los alumnos y a la mejora del nivel de aprendizaje y la calidad de la educación.

Por su parte, Santader (2021), identificó el impacto del uso de las TIC en el aprendizaje de contenidos en educación infantil utilizando el recurso Árbol ABC. Para ello se utilizó un método de investigación cuantitativo descriptivo y un diseño bibliográfico. Utilizando una herramienta de evaluación con 18 educadores, encontramos que el 94,4% consideró que el uso del recurso educativo Árbol ABC tuvo un gran impacto positivo en el aprendizaje significativo en educación infantil, indicando que era altamente efectivo trabajar con este tipo de programas.

En el trabajo de Coba (2018), el objetivo fue investigar la relación entre el desarrollo de habilidades sociales y el uso de dos juegos digitales en niños de 1ro de primaria. Se utilizó una metodología mixta para recoger y analizar los datos. Los resultados muestran que las mejoras en el aprendizaje derivadas del uso de estas herramientas están asociadas al desarrollo de habilidades cooperativas. También se observaron mejoras en la capacidad de comunicar ideas, por lo que se concluye que el uso adecuado de programas informáticos por parte de los niños de 1ro de primaria es beneficioso para el desarrollo de las habilidades sociales y favorece el desarrollo de los niños.

Desarrollo teórico

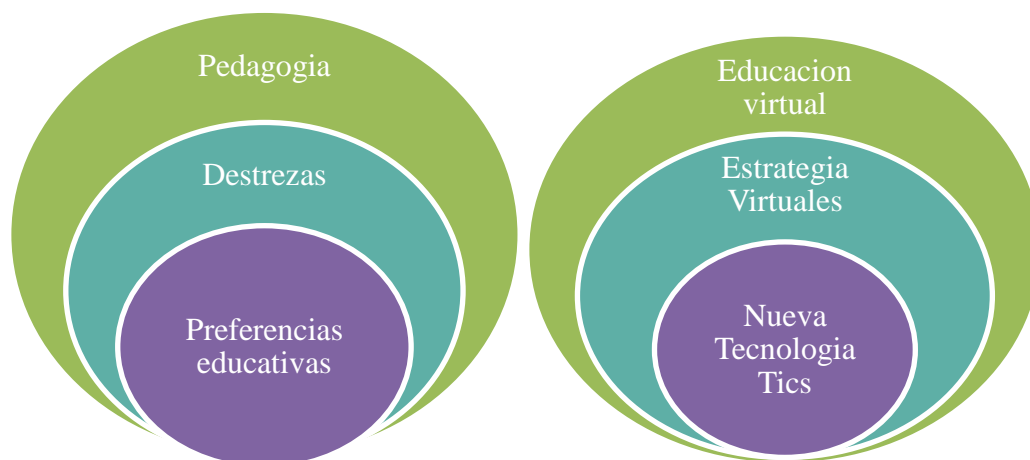


Gráfico N° 3. Conceptualización de variables.

Estrategias Virtuales

En Ecuador, especialmente en las pequeñas escuelas públicas, se pueden encontrar computadoras rotas en las salas de cómputo de las instituciones donde los estudiantes comparten los equipos con dos o tres compañeros. Esto dificulta su movilidad, creando indisciplina y desaprovechando los recursos que la tecnología ofrece y que pueden mejorar el rendimiento académico de los estudiantes (De la Fuente et al., 2017).

La educación virtual es una poderosa herramienta para democratizar la educación y hacerla accesible en todo el mundo. Dentro de la educación virtual, las estrategias virtuales son un conjunto de tácticas y técnicas utilizadas para alcanzar objetivos específicos a través de medios virtuales como internet, redes sociales, correo electrónico y otras herramientas digitales (Ahmadpour et al., 2020). Estas estrategias se han convertido en una parte esencial de la estrategia de marketing y comunicación de empresas, organizaciones e instituciones educativas, permitiéndoles llegar a un público más amplio y diverso (Cruz et al., 2020).

La estrategia virtual se ha convertido en una herramienta indispensable para las empresas, organizaciones, e instituciones educativas que buscan llegar a un público más amplio y diverso a través de los medios digitales. Las estrategias virtuales pueden abarcar desde la creación de contenidos en línea, como blogs, vídeos y podcasts, hasta la realización de campañas de publicidad en línea, interacción con las redes sociales y la creación de una presencia en línea a través de sitios web y aplicaciones para móviles (Salas, 2020). Estas estrategias están diseñadas para llegar a audiencias específicas y lograr objetivos concretos, como aumentar las

ventas, crear conciencia de marca o promocionar productos o servicios (Mena et al., 2019).

Las estrategias virtuales tienen un gran alcance, desde la creación de contenidos en línea hasta la realización de campañas de publicidad en línea, y su uso es cada vez más importante para el éxito de empresas, organizaciones e instituciones educativas en la era digital (Basantés-Andrade et al., 2020). Además, una estrategia virtual también puede incorporar técnicas de análisis y medición del rendimiento, como la monitorización de las redes sociales y el análisis de los datos de tráfico web, para obtener información valiosa sobre la eficacia de la estrategia y mejorarla continuamente (Luque-Ortiz, 2020).

En tal virtud, la estrategia virtual es un conjunto de tácticas y técnicas que aprovechan el poder de los medios virtuales para lograr objetivos específicos en línea, y su uso es cada vez más importante para el éxito de las empresas y organizaciones en la era digital.

Educación Virtual

La educación virtual es un modelo educativo en evolución que está cambiando nuestra forma de enseñar y aprender. En la actualidad, los centros educativos imparten la enseñanza de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) de forma aislada del plan de estudios debido a la falta de familiaridad con los programas informáticos útiles para los campos científicos, lo que impide que los alumnos obtengan buenos resultados en su aprendizaje. El personal docente se enfrenta a estas dificultades, por lo que pierde la oportunidad de aportar conocimientos actualizados y dinámicos al aula (Fernández et al., 2018).

En los últimos años, el aprendizaje virtual ha crecido exponencialmente gracias a la democratización de la tecnología y a la amplia disponibilidad de internet. Este modelo de educación ha cambiado radicalmente la forma de enseñar y aprender y ha puesto la educación al alcance de personas de todas las edades y de todos los rincones del mundo (Pombo et al., 2018).

La educación virtual se basa en el uso de la tecnología para impartir lecciones y cursos, permitiendo a los estudiantes aprender desde cualquier lugar con conexión a Internet. Los cursos pueden ser síncronos o asíncronos, lo que permite una mayor flexibilidad en los horarios de los estudiantes. Además, la educación virtual ofrece una amplia gama de recursos multimedia y herramientas interactivas para dinamizar el proceso de aprendizaje (Crisol et al., 2020).

Una de las principales ventajas de la educación virtual es la accesibilidad. La educación virtual pone la enseñanza al alcance de cualquiera que tenga acceso a internet, independientemente de su ubicación geográfica, lo que contribuye a la diseminación del conocimiento. Además, la educación virtual es una opción más económica para muchos estudiantes, ya que reduce los costes de transporte, alojamiento y material didáctico (Martínez, 2020).

La educación virtual también permite una mayor personalización del aprendizaje. Gracias a la tecnología, los estudiantes tienen acceso a una amplia gama de recursos y herramientas que pueden adaptar a sus necesidades y estilo de aprendizaje. Además, la educación virtual permite una mayor interacción entre alumnos y profesores, facilitando la comunicación y el intercambio de ideas (Engel y Coll, 2021).

A pesar de que la educación virtual es la respuesta a los retos del mundo actual, donde la tecnología evoluciona constantemente y las exigencias del mercado laboral

aumentan, también tiene sus retos. La falta de interacción física entre alumnos y profesores puede hacer que algunos estudiantes se sientan aislados y desmotivados. Además, la educación virtual exige más disciplina y responsabilidad por parte de los estudiantes, ya que no existe un entorno de aprendizaje estructurado (Valero et al., 2020).

Puede sugerirse que la educación virtual ha cambiado el panorama de la educación y la ha hecho accesible a más personas. Aunque la educación virtual tiene sus retos, ofrece importantes ventajas como la accesibilidad, el aprendizaje personalizado y la flexibilidad en el diseño. La educación virtual ha llegado para quedarse y su impacto en el futuro de la educación seguirá evolucionando.

TIC en la educación

Las TIC han cambiado el mundo en que vivimos y tienen un impacto significativo en la educación. La tecnología está ahora presente en todos los ámbitos de nuestra vida, incluida la educación. Las TIC en la educación se refieren al uso de tecnologías como ordenadores, internet, software educativo, aplicaciones y dispositivos móviles para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas tecnologías pueden ayudar a los estudiantes a aprender de forma más interactiva, a supervisar sus progresos y a colaborar con otros estudiantes y profesores (Luz, 2018).

El uso de las TIC en el aula ya es una realidad, sin embargo, Rodríguez et al. (2019), mencionan que es un gran problema porque muchos docentes se resisten al cambio, lo cual no es loable porque deberían ser los primeros en adoptar el uso de la tecnología para apoyar la enseñanza. Sin la concientización del uso de las TIC, el alumno se verá limitado en el uso de estas herramientas, persistirá el desinterés

por la asignatura sin aprovechar los recursos que la tecnología ofrece, lo que afectará el rendimiento académico de los alumnos (Pardo-Cueva et al., 2020).

Según Berniell et al. (2021), la brecha educativa del Ecuador con otros países en desarrollo se hará más visible a medida que se amplíen las oportunidades para que todos los ciudadanos se conviertan en líderes de su propia educación, competitividad, desarrollo social y aprendizaje y comunicación. Por lo tanto, las instituciones educativas se enfrentan al reto de llegar a los alumnos ávidos de conocimientos de una manera eficaz y cualitativa.

Las TIC en la educación pueden hacer más eficaces la enseñanza y el aprendizaje y permitir una mejor interacción y cooperación entre alumnos y profesores. Las TIC en la educación pueden mejorar la calidad de la enseñanza al facilitar un mejor acceso a la información y una mayor interacción entre la comunidad educativa (Pérez et al., 2018).

Una de las principales ventajas de las TIC en la educación es que hacen más accesible el aprendizaje. La tecnología permite a los estudiantes acceder a información y recursos educativos desde cualquier lugar con conexión a Internet. Otra ventaja importante de las TIC en la educación es que pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar competencias tecnológicas, cada vez más importantes en el mercado laboral actual (Matienzo, 2020). La tecnología permite a los estudiantes comunicarse en línea con profesores y otros estudiantes, lo que puede fomentar la colaboración y el trabajo en equipo. Además, la tecnología puede ayudar a los estudiantes a aprender habilidades como programación, diseño gráfico y edición de vídeo, que pueden ayudarles a conseguir mejores oportunidades laborales en el futuro.

Integrar las TIC en la educación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar competencias tecnológicas y prepararlos para el mercado laboral actual. La falta de acceso a la tecnología y la brecha digital pueden limitar el acceso de los estudiantes a la educación. Además, una dependencia excesiva de la tecnología en la educación puede tener un impacto negativo en la capacidad de los estudiantes para pensar de forma crítica y resolver problemas de forma independiente (Santana et al., 2019).

Por lo tanto, las TIC en la educación pueden mejorar significativamente el proceso de aprendizaje gracias a un mejor acceso a la información y a una mayor colaboración entre alumnos y profesores. Sin embargo, es importante ser conscientes de los retos que conlleva la introducción de la tecnología en la educación y esforzarse por superarlos. La educación debe seguir evolucionando para aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece la tecnología para mejorar la calidad de la enseñanza y preparar a los estudiantes para el futuro.

Juegos en línea

Los juegos en línea se juegan a través de Internet y permiten a los jugadores interactuar con otros en tiempo real. Estos juegos pueden ser de roles, estrategias, deportes o acción. Los juegos en línea se han convertido en una forma popular de entretenimiento para personas de todas las edades y sexos, y su popularidad ha crecido en los últimos años con el aumento de la conectividad a Internet (Rivera et al., 2018).

Dessal (2020), recalca que los juegos en línea están cambiando la forma en que interactuamos con la tecnología y entre nosotros. Los juegos en línea no son sólo una forma de entretenimiento, sino que tienen un impacto significativo en el aprendizaje, la colaboración y la comunicación.

El impacto de los juegos en línea en la sociedad moderna es innegable. Los juegos en línea han cambiado la forma en que la gente se comunica y establece relaciones en la red. Los jugadores pueden relacionarse con otros jugadores de todo el mundo, lo que les permite hacer amigos y conectar con personas de diferentes culturas y orígenes. Además, los juegos en línea han creado comunidades virtuales en línea donde los jugadores pueden discutir estrategias y compartir consejos que fomentan el trabajo en equipo y la colaboración (Mayer, 2019).

Sin embargo, también preocupa el impacto de los juegos en línea en la sociedad moderna. Algunos sostienen que pueden crear adicción y afectar negativamente a la salud mental de los jugadores. Autores sostienen que el juego en línea puede llevar al aislamiento social y a la falta de interacción en el mundo real (Rosendo-Rios et al., 2022). Balakrishnan & Griffiths (2018), mencionan que los juegos en línea han tenido una enorme repercusión en la industria del entretenimiento y en la forma en que la gente interactúa en línea. Los juegos en línea son una forma de comunicarse, de socializar, de competir y de aprender.

A pesar de estas preocupaciones, los juegos en línea han tenido un impacto positivo en la sociedad moderna de muchas maneras. Los juegos en línea se utilizan como herramienta educativa que contribuye al aprendizaje y al desarrollo de habilidades de los estudiantes. Además, los juegos en línea se utilizan como herramienta terapéutica para tratar trastornos mentales y promover la recuperación emocional. Los juegos en línea también se utilizan como herramienta de marketing, creando nuevas oportunidades de negocio y puestos de trabajo en la industria de los videojuegos (Molinero et al., 2019).

En conclusión, los juegos en línea son una forma popular de entretenimiento y tienen un impacto significativo en la sociedad moderna. A pesar de las preocupaciones sobre su impacto en la salud mental y el aislamiento social, los

juegos en línea también se utilizan como herramienta educativa, terapéutica y de marketing, creando así nuevas oportunidades y posibilidades en la sociedad actual. Es necesario seguir investigando y actuando para responder a las preocupaciones sobre el uso de los juegos en línea y maximizar su impacto positivo en la sociedad.

El juego en línea en la educación

Los juegos en línea se están convirtiendo en una herramienta cada vez más popular para la educación. A medida que la tecnología ha evolucionado, las aulas se han adaptado a nuevas formas de aprendizaje y los juegos en línea son una de las herramientas más eficaces y populares utilizadas en la educación actual. En este artículo analizaremos cómo los juegos en línea pueden ser una valiosa herramienta educativa y cómo pueden mejorar la experiencia de aprendizaje de los alumnos. Los juegos en línea pueden ser una herramienta eficaz en la educación porque son una forma interactiva y atractiva de implicar a los alumnos en el aprendizaje (Zabala-Vargas et al., 2020).

En primer lugar, los juegos en línea pueden utilizarse para mejorar la motivación y el compromiso de los alumnos con el aprendizaje. Como método de enseñanza interactivo y atractivo, los juegos en línea pueden ayudar a los estudiantes a centrarse en la asignatura y generar un interés real por ella. Además, los juegos en línea pueden proporcionar una experiencia de aprendizaje más personalizada, ya que los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo y recibir información inmediata sobre sus progresos. Los juegos en línea pueden ser una herramienta educativa inestimable, ya que permiten a los alumnos desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas mientras se divierten y participan en la experiencia de aprendizaje (Andreu, 2020).

En segundo lugar, los juegos en línea pueden utilizarse para enseñar determinadas habilidades. Los juegos educativos en línea pueden diseñarse para

enseñar habilidades matemáticas, lingüísticas, científicas, sociales y emocionales, entre otras. Los juegos en línea también pueden utilizarse para desarrollar habilidades de resolución de problemas, pensamiento crítico y toma de decisiones. Al proporcionar a los alumnos experiencias de aprendizaje prácticas y útiles, los juegos en línea pueden ayudarles a aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones del mundo real (Hoyos-Morales, 2019).

En tercer lugar, los juegos en línea pueden utilizarse para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo. Muchos juegos en línea están diseñados para jugar en grupo, lo que puede ayudar a los alumnos a desarrollar sus habilidades de colaboración y trabajo en equipo. Los alumnos pueden aprender a comunicarse y coordinarse con otros miembros del grupo para alcanzar un objetivo común. Además, los juegos en línea pueden utilizarse para enseñar a los alumnos la diversidad cultural y las diferencias individuales, lo que puede ayudarles a desarrollar habilidades sociales y emocionales (Buenaño et al., 2021).

Los juegos en línea tienen muchas ventajas educativas, pero es importante tener en cuenta que también existen algunos inconvenientes. Los juegos en línea, según autores, pueden distraer a los estudiantes y promover un estilo de vida sedentario. Además, existen problemas con el uso excesivo de tecnología y la adicción a los juegos en línea (Gomez et al., 2020). Pese a estos inconvenientes, Anacona et al. (2019), sostiene que los juegos en línea pueden ayudar a los estudiantes a aprender de manera más efectiva al brindarles una experiencia de aprendizaje personalizada y adaptable, donde pueden progresar a su propio ritmo y recibir comentarios inmediatos sobre su progreso.

En conclusión, los juegos en línea pueden ser una herramienta valiosa para la educación. Pueden mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, enseñar habilidades específicas y fomentar la colaboración y el trabajo en equipo.

Sin embargo, es importante que se utilicen de manera responsable y se tomen medidas para abordar las preocupaciones relacionadas con su uso. Con un uso adecuado, los juegos en línea pueden ser una herramienta efectiva para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Pedagogía

El estudio y uso de teorías y métodos educativos se conoce como pedagogía educativa. Se centra en las mejores formas de enseñar, cómo crear los mejores entornos de aprendizaje y cómo fomentar el crecimiento y la motivación de los estudiantes. El desarrollo de habilidades y destrezas que permitan a los estudiantes ser miembros contribuyentes de la sociedad es un componente clave de la pedagogía educativa (Buitrago-Bohórquez y Sánchez, 2021).

El objetivo principal de la pedagogía educativa es mejorar el calibre del aprendizaje de los estudiantes, lo que implica desarrollar un entorno de enseñanza y aprendizaje adecuado basado en las preferencias y necesidades de los alumnos. El desarrollo de destrezas y habilidades sociales, emocionales y cognitivas que ayuden a los estudiantes a convertirse en ciudadanos responsables y comprometidos es otro enfoque de la pedagogía educativa (Leiva et al., 2018).

El desarrollo de planes de estudio y la evaluación del aprendizaje de los estudiantes son otros componentes clave de la pedagogía educativa. Las necesidades de los estudiantes y los objetivos de aprendizaje se tienen en cuenta al crear el plan de estudios. La evaluación del aprendizaje permite a los maestros evaluar el progreso de los estudiantes y modificar su instrucción según sea necesario. Para mejorar el calibre de la enseñanza y el aprendizaje, la pedagogía educativa también promueve el uso de tecnología y recursos educativos contemporáneos (Calderón-Meléndez, 2020).

El énfasis en la inclusión y la diversidad es otro componente crucial de la pedagogía educativa. Un componente clave de la pedagogía educativa es adaptar la instrucción y el aprendizaje para satisfacer las necesidades de todos los estudiantes, incluidos aquellos con necesidades especiales y aquellos de diversos orígenes culturales y lingüísticos. La promoción de la inclusión y la igualdad de oportunidades para todos los estudiantes es un componente clave de la pedagogía educativa (Mondaca et al., 2018).

En resumen, la pedagogía educativa es una disciplina que se enfoca en cómo se puede enseñar de manera efectiva y fomentar el aprendizaje de los estudiantes. Esta disciplina se enfoca en la creación de ambientes de enseñanza y aprendizaje adecuados, en el desarrollo de habilidades y capacidades sociales, emocionales y cognitivas y en la inclusión y la diversidad. La pedagogía educativa también fomenta el uso de tecnología y recursos educativos modernos para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.

Actividades lúdicas pedagógicas

Las estrategias didácticas innovadoras que combinan aprendizaje y diversión son actividades lúdicas pedagógicas. Estas actividades permiten a los estudiantes participar activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje mientras se divierten. Debido a la evidencia de que mejora la motivación de los estudiantes y el rendimiento académico, esta estrategia ha ganado popularidad en los últimos años (Venegas et al., 2021).

Las actividades lúdicas pedagógicas pueden aumentar la motivación de los estudiantes y promover el aprendizaje activo. Las actividades educativas lúdicas son una excelente manera de inspirar la imaginación y el pensamiento crítico de los estudiantes. Los estudiantes pueden aprender el pensamiento creativo y las técnicas

de resolución de problemas necesarias para su éxito académico y profesional a través de juegos y otras actividades divertidas (Zambrano et al., 2020).

El uso de actividades lúdicas pedagógicas puede potenciar la adquisición de habilidades sociales y emocionales por parte de los alumnos. Además, las actividades de juego pedagógico pueden ayudar a los estudiantes a retener mejor la información de aprendizaje. El compromiso y la motivación de los estudiantes para prestar atención y participar activamente en el proceso de aprendizaje son mayores cuando se divierten mientras aprenden. Los ejercicios de aprendizaje basados en el juego también pueden mejorar la comunicación entre estudiantes y profesores. Los estudiantes y los profesores pueden conectarse más íntimamente y colaborar trabajando juntos en juegos y otras actividades. Esto puede ayudar a crear un entorno de aprendizaje y una cultura de apoyo en el aula (Fernández et al., 2020).

La retención de información y el rendimiento académico se pueden incrementar mediante el uso de actividades lúdicas pedagógicas. A pesar de las muchas ventajas de las actividades lúdicas pedagógicas, también existen dificultades para poner en práctica esta estrategia. Para asegurarse de que las actividades sean exitosas y pertinentes al material que se enseña, los maestros deben ser creativos y meticulosos en su planificación. También es importante tener en cuenta que no todas las actividades serán apropiadas para todos los estudiantes, y algunas pueden requerir modificaciones para ser inclusivas (Soler et al., 2021).

Las actividades pedagógicas lúdicas pueden promover la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes (Candela et al., 2020). En conclusión, las actividades lúdicas pedagógicas son un método de enseñanza innovador y exitoso que puede mejorar en gran medida la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Los estudiantes pueden aprender habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y creatividad a través de juegos y otras actividades

divertidas. Sin embargo, se deben reconocer los desafíos y se deben hacer esfuerzos para asegurarse de que todos los estudiantes encuentren las actividades útiles y relevantes.

Juego Árbol ABC



Gráfico N° 2. Juego Arbol ABC

Árbol ABC es un juego educativo en línea que se concentra en enseñar el alfabeto y las habilidades fundamentales como canciones, adivinanzas, arte, ciencia etc. a niños en edad preescolar y primaria. La tienda de aplicaciones educativas creó este juego para ayudar a los niños en edad preescolar y a los estudiantes de educación básica en aprender y desarrollar una educación divertida con diferentes temas de estudio que los niños pueden usar el Árbol ABC para jugar mientras desarrollan sus habilidades. Varias actividades interactivas en el juego están orientadas a la pronunciación de sonidos, la discriminación visual y el reconocimiento de letras y palabras (Hernández-Rivera et al., 2020).

Los padres y educadores que buscan una forma divertida de enseñar a los niños pueden beneficiarse del juego *Árbol ABC*. Dado que es un juego en línea, los niños pueden jugarlo cuando y donde quieran y aprender mientras lo hacen. El juego también se puede modificar para adaptarse a la edad y el nivel de habilidad de cada niño, lo que lo convierte en una excelente herramienta para el aprendizaje individualizado (Escobar, 2021).

El jugador ingresa a un mundo de fantasía donde se encuentra con un árbol mágico que le ofrece varios obstáculos que superar. En uno de los juegos, por ejemplo, el jugador debe elegir una letra particular de un grupo de letras mixtas, mientras que, en otro, el jugador debe juntar las letras correctas para formar una palabra (Arias et al., 2022).

Uno de los mejores juegos educativos en línea es *Árbol ABC* y es perfecto para niños de todas las edades debido a su enfoque individualizado y actividades divertidas. Los padres y maestros que buscan una forma divertida de enseñar a sus hijos el alfabeto y los fundamentos de la lectura pueden beneficiarse de la tecnología educativa y los juegos de aprendizaje móvil. Al ser un juego en línea, es accesible en cualquier momento y en cualquier lugar, lo que permite a los niños aprender mientras se divierten. Una herramienta valiosa para el aprendizaje individualizado, el juego también se puede modificar para adaptarse a la edad y el nivel de habilidad de cada niño (Fonseca-Alquichire y Gil-Orjuela, 2021).

La excepcional herramienta educativa *Árbol ABC* involucra activamente a los niños en el proceso de aprendizaje. Los juegos pueden ayudarlo a leer con más fluidez y mejorar su alfabetización. El juego es una herramienta útil para padres y educadores que buscan una forma divertida de enseñar a los niños porque ofrece una variedad de actividades interactivas y personalizables (Erreyes, 2022).

Los niños pueden aprender en un ambiente divertido y atractivo a través de una serie de actividades interactivas y adaptables. La identificación de letras, la discriminación visual y la pronunciación de sonidos son solo algunas de las actividades incluidas en el juego. En uno de los juegos, el jugador debe elegir una letra en particular de un grupo de letras mixtas, mientras que, en otro, el jugador debe juntar las letras correctas para formar una palabra. Cada actividad que el jugador completa da como resultado puntos y comentarios para ayudarlo a aprender de manera más efectiva (Silva, 2021).

El juego en línea *Árbol ABC* mejora significativamente las habilidades de alfabetización y lectura de los niños. En el aprendizaje de los niños, particularmente se mejora la alfabetización y habilidades de lectura, con la utilización del juego en línea. Los niños encuentran el juego accesible y divertido debido a su estilo lúdico y la posibilidad de personalizarlo, lo que puede aumentar su motivación para aprender y su deseo de participar en actividades educativas (Escobar, 2021).

Árbol ABC ha mejorado las habilidades de reconocimiento de letras y sonidos de los niños, que es una forma en que ha influido en su aprendizaje. Las actividades de juego ayudan a los niños a reconocer letras específicas y a conectarlas con sonidos y palabras, lo cual es crucial para el desarrollo de la lectura y la escritura. Además, el juego ayuda a desarrollar la coordinación ojo-mano y las habilidades de discriminación visual necesarias para leer, escribir y cantar (Saldaña-Guillcatanda et al., 2020).

El juego también puede ser beneficioso para los niños que tienen dificultades de aprendizaje o necesidades educativas especiales. Al presentar el contenido educativo en un entorno lúdico y estimulante, los niños pueden estar más motivados para aprender y pueden mejorar su confianza y autoestima a medida que avanzan en el juego (Hernández-Rivera et al., 2020).

La confianza y la autoestima de los niños aumentan como resultado del juego en línea, que es otro efecto significativo. El juego ayuda a los niños a sentirse orgullosos de sus logros y seguros de sí mismos en sus habilidades de lectura, escritura, canciones en otras áreas también, al ofrecer retroalimentación positiva y refuerzo a través de puntos y recompensas. Su desempeño académico y su capacidad para asumir nuevos desafíos pueden verse significativamente afectados por esto (Aguayza et al., 2020).

Además, este juego en línea ha influido en el aprendizaje individualizado. El juego se puede ajustar a la edad y el nivel de competencia de cada niño, lo que permite aprender al ritmo de cada niño y de acuerdo con sus necesidades individuales. Los niños con problemas de aprendizaje o necesidades educativas especiales deben prestar especial atención a esto porque el juego puede modificarse para ayudarlos a superar sus obstáculos (Santader, 2021).

En conclusión, el juego en línea *Árbol ABC* es una herramienta educativa valiosa que ayuda a los niños a aprender diferentes habilidades básicas de entretenimiento y diversión de una manera lúdica e innovadora. Al ser personalizable y estar disponible en línea, es una herramienta accesible y efectiva para padres y maestros que buscan una forma innovadora de enseñar a los niños. Con su enfoque en el aprendizaje activo y personalizado, *Árbol ABC* puede ser un gran complemento para cualquier programa de enseñanza.

Adicionalmente, este juego en línea ha tenido un impacto positivo en el aprendizaje de los niños, especialmente en lo que se refiere a la alfabetización y las habilidades de lectura. Su enfoque lúdico y personalizado lo hace accesible y atractivo para los niños, lo que puede mejorar su motivación para aprender y su deseo de participar en actividades educativas. Además, el juego también mejora la

confianza y la autoestima de los niños y les permite aprender a su propio ritmo y de acuerdo a sus propias necesidades.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que el objetivo es captar la realidad a través de una entrevista realizada, es decir, a partir de la percepción que tienen los docentes respecto al juego línea Árbol ABC y de los juegos en línea en general dentro del contexto educativo. El diseño de la investigación es no experimental ya que el investigador no tiene ningún control sobre las variables estudiadas ya que son propias del contexto y realidad de la Unidad Educativa y de los estudiantes.

La investigación tiene un alcance descriptivo ya que describe las opiniones de los docentes a partir de la entrevista realizadas en relación con los juegos en línea. Se realizó un análisis propio a partir de las respuestas de los docentes en la entrevista realizada y se contrastó con lo recogido en la literatura académica.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

La institución educativa “Sucre Eloy Alfaro N°1”, atraviesa por una etapa de transformación forzada, debido al cambio en la estructura educativa, la cual comprende la adaptación continua de la enseñanza a través de las nuevas tecnologías. A partir de la pandemia esta realidad se aceleró, y quienes no pudieron adaptarse a tiempo han sufrido el retraso en los procesos educativos. Todas las materias y programas curriculares cuentan con herramientas necesarias para poner en práctica la educación. Sin embargo, la unidad educativa no ha potenciado el uso de la plataforma, por lo cual hay un escaso conocimiento de la misma, generando poca participación en el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación.

Por otra parte, la falta de estrategias innovadoras relacionadas con la actividad lúdica, por parte de los docentes, ha generado que las clases se mantengan aburridas y poco creativas. En tal virtud los niños no adquieren el nivel necesario en el aprendizaje. Cabe destacar que gran parte de la problemática se debe a la situación económica de la institución y de la comunidad educativa en general, pues esta realidad no permite adquirir herramientas tecnológicas para ser expuestas en el aula, ocasionando el escaso interés frente a un entorno digital que genere un ambiente de estudio agradable.

Por último, se detecta que los docentes y la cultura educativa en general se reusa a reemplazar las metodologías de enseñanza – aprendizajes tradicionales. Esta falta de adaptabilidad no es congruente con los intereses de las nuevas generaciones, por lo cual hay poca participación y deficiente desarrollo de las habilidades de los niños en los diferentes contextos académicos.

La investigación se realizó donde ocurre el fenómeno, en la Escuela de Educación Básica “Sucre Eloy Alfaro N°1” para entrar en contacto directo con la realidad dado que el investigador está inmerso en el campo de estudio. Esto da la

oportunidad para obtener información relevante para la investigación con los niños de 5 y 6 años.

La población de este estudio lo constituyeron los docentes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Sucre Eloy Alfaro N°1” a los que les solicitó participar de la investigación. A los cuales solamente accedieron cuatro docentes lo cuales conforman la muestra de la investigación. Acorde a Pastor (2019) una población es el conjunto de elementos que contienen determinadas propiedades que se utilizan para la investigación. Por ello, entre la población y la muestra existe una propiedad inductiva (de lo particular a lo general), en donde se espera que la parte observada (muestra) represente la realidad del Hogar como acogimiento institucional.

Los cuatro docentes seleccionados para el desarrollo de la investigación cumplieron con ciertos criterios de selección los cuales fueron:

- Docentes de género masculino o femenino que se encuentren laborando en la Unidad Educativa como profesor a tiempo completo.
- Docentes con al menos dos años de experiencia en entornos virtuales, aplicación de herramientas virtuales, TIC, o conocimiento de juegos en línea.
- Personas que de forma voluntaria acepten ser evaluados y entrevistados.

Plan para la Recolección de la Información

Previamente, a los docentes se les explicó en qué consistió el trabajo de investigación y la necesidad de conocer los criterios de ellos para determinar la importancia de los juegos en línea y del juego Árbol ABC para ser aplicados en los estudiantes de primaria.

Para este trabajo, la entrevista exigió un contenido específico sobre preguntas relacionadas al conocimiento de los juegos en línea favoritos de los estudiantes, experiencia con juegos en línea, características que debe tener un juego en línea, utilidad de los juegos en línea, cambios en los estudiantes a nivel cognitivo, desarrollo de destrezas y habilidades, entre otras.

La fase de entrevista se realizó vía presencial por videos o audios con los docentes respectiva de la Unidad Educativa, fijando hora y fecha con los docentes con antelación. La entrevista estuvo conformada por 10 preguntas, la misma que tuvo un formato de preguntas abierta expresando cada uno su punto de vista y opinión. La encuesta tomó entre 10 a 15 minutos por docente.

Una vez conocidos los resultados de la entrevista, se puso en marcha el plan de procesamiento de la información. Donde se elaboró un cuadro para organizar los diferentes puntos de vista expuesto por los participantes de la investigación , posteriormente se realiza el debido análisis e interpretación de los resultados los cuales se reflejaron a través de tablas.

Este trabajo se acoge al principio de confidencialidad de protección de datos de los participantes encuestados, por lo que no se reportan los nombres completos de los docentes. Es por ello, que se les asignó códigos a cada uno, mismo que se muestran en la Tabla 3.

Validez del instrumento

Galicia et al. (2017), manifiesta que:

La validación se refiere a que un instrumento de investigación mida lo que debe medir y que pueda leerse la variabilidad, confiabilidad, estabilidad, criterio y

el rendimiento de la herramienta de medida, en cuanto a la validación interna, se refiere a la validación suficiente y necesaria para que se pueda aplicar el instrumento a una población o a una muestra representativa de un estudio descriptivo o relacional. (p.49)

Para la selección de los expertos se tuvieron en cuenta los siguientes factores: Cuatros docentes recibieron la carta de solicitud y se les solicitó que validaran el formulario de cuestionario a través del formato del Anexo 1. Los criterios utilizados para la selección de expertos fueron:

- Título de magister en educación y licenciados
- Experiencia en la enseñanza de entorno virtuales, TIC, enseñanza lúdica de al menos dos años.

La validación realizada por los expertos permitió reajustar las preguntas elaboradas de acuerdo a las necesidades y requerimientos de la investigación para que fueran mejor comprendidas y permitir dar una respuesta clara a los aspectos observados.

Tabla N° 1. Operacionalización de la variable independiente – juego en línea

Conceptualización	Categoría	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas e Instrumentos
Se refiere a la práctica de jugar videojuegos a través de una conexión a Internet. Esto puede incluir juegos de ordenador, consola o móviles que se juegan en línea con otros jugadores de todo el mundo.	Estrategias Virtuales	Recursos didácticos	¿Expresar una definición de los juegos en líneas? ¿Cuál considera que es el juego en línea favorito de los estudiantes y por qué?	La técnica de investigación es la entrevista con el instrumento cuestionario.
El juego en línea puede ser una experiencia muy gratificante y social, ya que permite a los jugadores conectarse con otros de ideas afines y compartir experiencias. Sin embargo, también puede tener aspectos negativos, como el acoso en línea y la adicción al juego.	Educación virtual	Dominio de tics Uso de nueva tecnología.	¿Ha utilizado juegos en línea en un contexto educativo? Si es así, ¿cómo ha sido la experiencia del curso?	
	Nuevas tecnologías	Aplicación de nuevas tecnologías	¿Crees que los juegos en línea pueden ser una herramienta útil para la enseñanza y el aprendizaje?	

Elaborado por: La autora

Fuente:

Tabla N° 2. Operacionalización de la variable dependiente – actividades lúdicas

Conceptualización	Categoría	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas e Instrumentos
Proceso de diseño y ejecución de juegos y actividades recreativas que tienen como objetivo; promover el aprendizaje, la diversión y el desarrollo personal y social de las personas involucradas.	Pedagogía	Nivel de pensamiento lógico	¿Cómo crees que los juegos en línea pueden ayudar a desarrollar habilidades cognitivas y de resolución de problemas en los niños?	La técnica de investigación es la entrevista con el instrumento cuestionario.
	Destrezas	Cognitivas Sociales y tecnológicas	¿Ha notado algún cambio en la capacidad de aprendizaje de los estudiantes después de jugar juegos en línea?	
	Preferencias educativas	Nuevas metodologías Tics	¿Crees que los juegos en línea pueden ayudar a mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aula?	
			¿Qué tipos de actividades lúdicas pedagógicas en línea consideras que son más efectivas para el aprendizaje?	

Elaborado por: La autora

Fuente:

Análisis e Interpretación de Resultados

Tabla N°3. Análisis de las entrevistas a Docentes

Entrevista: Semiestructurada				
Objetivo: Recabar información proveniente de los docentes acerca de su conocimiento sobre el juego en línea Árbol ABC y actividades lúdicas				
Preguntas	Informantes Clave	“Aspectos relevantes de los informantes Clave”	Contrastación	Análisis interpretativo de la Investigadora
¿Expresar una definición de los juegos en líneas?	I.C.D.U.E.SEA#1	Son juegos educativos tecnológicos que ayudan al desarrollo del aprendizaje.	El juego Árbol ABC es un juego en línea está basado en la teoría de las inteligencias múltiples para combinar el aprendizaje y el entretenimiento en una experiencia de aprendizaje especial. En las diferentes actividades, los niños ayudan a los personajes a ganar los juegos. Al establecer un contexto que vincula los diversos dominios de conocimiento, este método hace que el aprendizaje sea amigable y accesible para los niños (Arias et al., 2022).	Se evidencia conocimiento importante en la definición de los juegos en líneas, ya que se ha venido aplicado con estudiantes de Educación Básica Elemental, con resultados satisfactorios en su proceso de enseñanza-aprendizaje. En tiempo de pandemia y pos pandemia.
	I.C.D.U.E.SEA#2	Como herramientas, para animar la clase.		
	I.C.D.U.E.SEA#3	Son juegos llamativos y creativos y dinámico que ayudan a entender y enseñar.		
	I.C.D.U.E.SEA#4	Por medio de los juegos, los niños aprenden mejor porque sienten curiosidad e interés.		
¿Cuál considera que es el juego favorito de los niños?	I.C.D.U.E.SEA#1	Según lo investigado son muchos, pero está diseñado para todas las edades según el caso-lógico de una edad comprendida.	El término juego representa una acción espontánea, es algo que nace y se exterioriza; es una actividad pura donde no hay absolutamente ningún interés. Es agradable y hace que la persona se sienta	Se puede mencionar que el juego favorito de los niños son varios dependiendo de la edad del estudiante. Otros docentes mencionaron que juegos como el

			bien. El juego permite que el niño se desahogue, desarrolle habilidades sociales y lo ayude a integrarse en el resto de la sociedad (Serna-Rodrigo, 2020).	rompecabezas, sopa de letras digital y la herramienta Live Worksheet han demostrado ser los favoritos de los niños.
	I.C.D.U.E.SEA#2	“El más llamativo de estos juegos en los estudiantes es el rompecabezas”		
	I.C.D.U.E.SEA#3	“Juego de sopa de letras digital”		
	I.C.D.U.E.SEA#4	“El juego que utilizo y he aplicado es el Live Worksheet y he comprobado que es uno de los favoritos”		
¿Ha utilizado juegos en línea en un contexto educativo?	I.C.D.U.E.SEA#1	“Si lo he utilizado es más didáctico y sobre todo más activo en las destrezas del niño”.	de Cássia Moura de Carvalho et al. (2021) mencionan que los juegos en línea es cualquier videojuego que permita la interacción del jugador en línea cumple con los requisitos. Es un juego digital que debes jugar con una conexión de red que funcione.	El 75% de los docentes encuestados si han utilizados diferentes tipos de juegos en línea en algún momento dentro de sus clases o actividades en un contexto educativo. Solamente un docente contestó que no ha utilizado ningún juego en línea hasta el momento, pero que lo va a aplicar próximamente
	I.C.D.U.E.SEA#2	“No porque no lo he puesto en práctica, pero si me gustaría saber cuáles son los más importantes”		
	I.C.D.U.E.SEA#3	“Cuando vivimos la pandemia allí trabajé con un juego digital en el área de Lenguaje”		
	I.C.D.U.E.SEA#4	“En la época de Covid-19 utilicé estos tipos de juegos y la experiencia fue satisfactoria debido a que iban relacionados con el tema”		

¿Crees que los juegos en línea pueden ser una herramienta útil para el proceso de enseñanza-aprendizaje?	I.C.D.U.E.SEA#1	“En este tiempo si porque ayuda al desarrollo psicosocial del estudiantado y mejora el aprendizaje de manera ágil”	La enseñanza-aprendizaje es un proceso deliberado y planificado de asimilar información y formas de ser que se basa en la experiencia y es el resultado de la actividad de un individuo y sus interacciones con la sociedad en su conjunto (Zambrano, 2019)	Según los resultados obtenidos los docentes se determinan que el 100% de los docentes consideran que efectivamente los juegos en línea pueden ser utilizados como una herramienta útil y práctica para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, y sirven como insumo educativo para el proceso de enseñanza de los docentes.
	I.C.D.U.E.SEA#2	“Claro que sí, porque ahí es donde los estudiantes despiertan el interés en el aprendizaje, y así ellos pueden practicar por medio de línea o sea virtual”		
	I.C.D.U.E.SEA#3	“Si porque ayuda a desarrollar sus habilidades”		
	I.C.D.U.E.SEA#4	“Son una herramienta muy útil porque los estudiantes aprenden jugando”		
¿Qué características debe tener un juego en línea para ser considerado educativo y divertido al mismo tiempo?	I.C.D.U.E.SEA#1	“Que desarrolle la parte psicomotriz y sobre todo crear hábitos mentales para un mayor desarrollo y destreza mental”	Según Caiza y Abigail (2022), el juego debe tener como características que sea una actividad lúdica, placentera, divertida y alegre. Además, que sea un fin en sí mismo, que surja de manera voluntaria y libre, que implique una actividad y tenga una función	Según la encuesta realizada, un docente mencionó que una de las características es que permita el desarrollo psicomotriz y el desarrollo de habilidades mentales del estudiante. Dos de los docentes consideran que se

	I.C.D.U.E.SEA#2	“Tendré que saber cuales son los pasos a seguir para así poder saber las características”	potenciadora del desarrollo y el aprendizaje.	relacione con el tema que se está tratando en clase. El docente restante manifestó desconocer las características principales de un juego en línea. Esta respuesta tiene relación ya que el docente en mención todavía no aplicado juegos en línea en sus clases.
	I.C.D.U.E.SEA#3	“Que se relacione con el tema, y que sea fácil y sencillo”		
	I.C.D.U.E.SEA#4	“Que se relacione al tema, y que sea de fácil utilización”		
¿Cree que los juegos en línea pueden fomentar habilidades sociales y emocionales en los niños?	I.C.D.U.E.SEA#1	“Si, porque desarrolla habilidades mentales de manera abstracta sobre todo pensamiento ágil”	Hernández-Rivera et al. (2020), menciona que la autoestima, la adopción de roles, la autorregulación del comportamiento, el rendimiento académico y otros factores están influenciados por las habilidades sociales y emocionales tanto en la niñez como en la edad adulta.	Según la encuesta realizada, un docente mencionó que los juegos en línea fomentan el desarrollo del pensamiento del estudiante. Otros consideraron que a través del juego se puede trabajar y activar las destrezas mentales de los estudiantes, así como a través del juego se puede potenciar las habilidades tecnológicas. Sin embargo, un docente consideró que pueden tener conductas y comportamientos agresivos por pasar tanto tiempo con el teléfono.
	I.C.D.U.E.SEA#2	“Tal vez, pero a unos los hace más agresivos porque se entretienen mucho en el teléfono”		
	I.C.D.U.E.SEA#3	“Si, porque a través de los juegos se trabaja y activan las destrezas”		
	I.C.D.U.E.SEA#4	“Si, porque de esta forma desarrollan habilidades tecnológicas que los ayudan a desenvolverse en la sociedad actual”		

¿Como cree que los juegos en línea pueden ayudar a desarrollar habilidades cognitivas y de resolución de problemas en los niños?	I.C.D.U.E.SEA#1	“En la enseñanza-aprendizaje sobre todo en el desarrollo de pensamientos”	<p>Las habilidades cognitivas es el estudio del pensamiento como proceso o sistemas de procesos complejos, que abarca desde la captación de estímulos hasta su almacenamiento en la memoria y posterior uso, pasando por su evolución y relación con el lenguaje (Montenegro et al., 2020).</p>	<p>Según la encuesta realizada, un docente respondió que además los juegos en línea pueden mejorar la agilidad mental del estudiante en un contexto de habilidades cognitivas y resolución de problemas. Otros docentes recalcaron que pueden mejorar sus relaciones y conexiones sociales con sus compañeros de clase, desarrollar habilidades generales (trabajo en equipo, compañerismo), y adquirir mayor conocimiento y entendimiento de los contenidos de las asignaturas.</p>
	I.C.D.U.E.SEA#2	“Por medio de las conexiones sociales en donde los niños juegan a diario”		
	I.C.D.U.E.SEA#3	“Si, porque la tecnología será el medio para que el niño desarrolle sus habilidades”		
	I.C.D.U.E.SEA#4	“Porque al ser o utilizar juegos permite que adquieran mas conocimiento y puedan resolver situaciones de su diario vivir”		
¿Ha notado algún cambio en la capacidad de aprendizaje de los estudiantes después de jugar juegos en línea?	I.C.D.U.E.SEA#1	“Si, más activos, sobre todo agilidad mental”	<p>Rodríguez-Borges et al. (2020) menciona que cuando un alumno tiene la autonomía suficiente para gestionar de forma estratégica y adaptable su propio aprendizaje de acuerdo con sus necesidades y objetivos, podemos decir que ha adquirido con éxito la competencia capacidad de aprendizaje.</p>	<p>Se evidenció que el 75% de los docentes encuestados mencionaron que en algún momento si han notado cambios en los estudiantes en relación con la capacidad de aprendizaje posterior a jugar juegos en línea. Solamente un docente mencionó que aunque todavía no ha aplicado juegos en línea en sus clases, en algunas ocasiones ha notado motivación e interés de los estudiantes por aprender en línea.</p>
	I.C.D.U.E.SEA#2	“En algunos estudiantes sí, porque ponen interés en la clase”		
	I.C.D.U.E.SEA#3	“Si se puede apreciar un poco mas porque recuerdan los temas aprendidos”		
	I.C.D.U.E.SEA#4	“Recuerdan con más facilidad los temas estudiados”		

¿Crees que los juegos en línea pueden ayudar a mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aula?	I.C.D.U.E.SEA#1	“Si, vivimos en un mundo competitivo y sobre todo tecnológico donde se activan y se desarrollan la inteligencia múltiple”	La motivación y compromiso es el motor de la conducta humana es aquel que es capaz de moverse o tiene la eficacia o virtud para hacerlo. Es la necesidad de una persona, un mecanismo que la motiva a actuar y que puede tener una base fisiológica o psicológica, que despierta un interés por una actividad (Sandoval et al., 2018).	Según la encuesta realizada el 100% de los docentes respondieron que efectivamente los juegos en línea pueden contribuir a mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aula. Esto debido a que el niño es curioso y le gusta aprender jugando y de una manera más lúdica e interactiva para asimilar de mejor manera los conocimientos.
	I.C.D.U.E.SEA#2	“Si ya que se motivan viendo una estrategia nueva del docente”	.	
	I.C.D.U.E.SEA#3	“Si porque mediante ellos se mejora su actividad mental desarrollando sus actividades escolares”		
	I.C.D.U.E.SEA#4	“Si ayudan a motivarlos porque los niños y niñas aprenden con mayor facilidad realizando juegos”		
¿Qué tipos de actividades lúdicas pedagógicas en línea consideras que son más efectivas para el aprendizaje?	I.C.D.U.E.SEA#1	“Para mi criterio siempre será el acompañamiento o el dialogo personal, pero en línea serían cuentos que estén llenos de valores hacia la familia”	Buenaño-Barreno et al. (2021) mencionan que los ejercicios lúdicos son un aliado eficaz en la promoción del aprendizaje profundo. Ser lúdico es una forma de vida, lo que implica disfrutar y apreciar lo que ocurre y verlo como una fuente de satisfacción emocional, psicológica o espiritual. La actividad lúdica fomenta el crecimiento de las habilidades, las relaciones y el sentido del humor en las personas y prepara la	Los docentes consideraron que el acompañamiento y dialogo personal entre docentes y estudiantes es una manera efectiva para el aprendizaje del alumno cuando se realizan actividades lúdicas pedagógicas. Otros docentes fueron más específicos y mencionaron que juegos como ajedrez, sopa de letras, mapas mentales, y crucigramas, son actividades que
	I.C.D.U.E.SEA#2	“Juegos de mesa, dominó, ajedrez, ya que para los niños tiene mucha importancia en las actividades lúdicas y así ellos aprenden mucho mejor”		
	I.C.D.U.E.SEA#3	“Sopas de letras, mapas mentales”		

I.C.D.U.E.SEA#4	“Actividades como emparejamiento, sopa de letras, crucigramas, entre otros”	mente del niño para que se motive a aprender de ella.	despiertan el interés del estudiante y ayuda a mejorar su proceso de aprendizaje.
-----------------	---	---	---

Fuente: Entrevista a docentes
Elaborado por: López, (2023)

I.C.D.U.E. SEA # Informantes Clave Docentes Unidad Educativa Sucre Eloy Alfaro #.

Análisis desde la entrevista desde el punto de vista de los profesores

Consideran que es un juego educativo tecnológico que puede ayudar al desarrollo del aprendizaje del estudiante. Los docentes consideran que los juegos en línea favoritos de los niños son el rompecabezas, juegos de sopas de letras digitales, y el Live Worksheet, aunque un docente recalca que los juegos en línea están diseñados para todas las edades según el caso lógico de una edad comprendida.

Por otro lado, todos los docentes si han utilizado algún otro tipo de juegos en línea en algún momento de su quehacer profesional en donde han evidenciado que los juegos permiten una enseñanza más didáctica, y sobre todo desarrolla destrezas y habilidades blandes (trabajo en equipo, liderazgo) en los niños. Otros docentes aplicaron juegos en línea durante la pandemia específicamente en la asignatura de Lenguaje con resultados satisfactorios dado a que están relacionados con la temática vista en clase.

Los juegos en línea son considerados útiles por los docentes ya que permite el desarrollo psicosocial del estudiante y mejora su proceso de aprendizaje de una manera ágil. Además, despiertan el interés por aprender, ayudar a desarrollar habilidades tecnológicas, y permite que los niños aprendan jugando. Características relevantes de los juegos en línea mencionados por los docentes fueron que se desarrolla la parte psicomotriz del alumno, y sobre todo crea hábitos mentales para para un mejor desarrollo y agilidad mental. Además, es importante que tenga relación con el tema que se está tratando y que sea fácil y practico de utilizarlo.

Los docentes consideraron que los juegos en línea desarrollan habilidades mentales de manera abstracta, pero sobre todo un pensamiento ágil. A través del juego trabajan y activan sus destrezas como pensamiento creativo, autónomo y crítico. Además, se familiarizan y desarrollan destrezas tecnológicas que los ayuda a desenvolverse en la sociedad actual donde la tecnología juega un rol importante en el sector educativo. Sin embargo, también considera que el uso excesivo e irracional de la tecnología o los juegos

en línea pueden generar en los niños comportamientos agresivos por los juegos de naturaleza agresiva o lenguaje inapropiado.

En el proceso de enseñanza y aprendizaje sobre todo en el desarrollo de habilidades de pensamiento son importantes los juegos en línea, además de que pueden generar vínculos sociales con compañeros de su misma clase u otros compañeros de otros paralelos. Aquí la tecnología juega un rol primordial ya que con un uso racional los niños permiten adquirir mayor conocimiento de las asignaturas y puedan resolver situaciones de su diario vivir más fácilmente.

A través del uso de los juegos en línea los niños pueden también recordar con mayor facilidad las temáticas vistas en clases de las diferentes asignaturas, esto hace que los niños tengan mayor interés y motivación por aprender, lo que los hace ser mas curiosos, activos y participativos en clase y desarrollen agilidad mental para resolver problemas o exámenes.

Los docentes recalcan que actualmente se vive en un mundo competitivo en el contexto educativo y sobre todo tecnológico donde los juegos en línea puede ser una herramienta útil para desarrollar inteligencia múltiple y responder adecuadamente ante alguna problemática que se presente. Los juegos en línea además motivan también al docente a mejorar su proceso de enseñanza y buscar constantemente juegos que motiven el aprendizaje de los alumnos. El acompañamiento continuo del profesor y el dialogo constante con el estudiante son aspectos para tomar en cuenta para mejorar el proceso de aprendizaje de éste.

Análisis desde el punto de vista personal

A mi criterio los juego en línea está basado en los diferentes momentos y tiene que llamar la atención del estudiante para combinar el aprendizaje y el entretenimiento en una experiencia de aprendizaje especial. En las diferentes actividades, los niños ayudan a los

personajes a ganar los juegos. Al establecer un contexto que vincula los diversos dominios de conocimiento, este método hace que el aprendizaje sea amigable y accesible para los niños.

Vivimos en una sociedad tecnológica conocida como la Era Digital, donde los hábitos y estilos de vida han cambiado debido al avance rápido e implacable de las tecnologías digitales e Internet. Nuevas formas de comunicarse, trabajar, aprender, divertirse y, en general, participar y vivir en una sociedad red han surgido gracias a las herramientas tecnológicas y a los juegos en línea donde los docentes juegan un rol importante en la educación de los estudiantes. El sector educativo y, en consecuencia, el papel del docente se convierte en un reto en las que se deben usar estrategias pedagógicas adecuadas para un normal proceso de aprendizaje del alumno, y uno de ellos, es la aplicación de los juegos en línea.

Por un lado, hay defensores que presentan una imagen positiva de los juegos en línea, citando evidencia de que los videojuegos imitan la realidad. Esto permite que los niños descubran nuevos elementos de una manera menos abstracta, lo que les ayuda a avanzar en su aprendizaje. Lo más importante es que los niños lo descubren a través de esfuerzos cognitivos que ya conocen o con los que están familiarizados. Además, los juegos en línea en el contexto educativo permiten aprender interactuando con objetos virtuales y experimentando mundos en línea basados en algoritmos complejos.

Por otro lado, algunos sujetos creen que las personas que juegan videojuegos tienen más limitaciones de aprendizaje, e incluso algunos piensan que tienen un impacto negativo (Serna-Rodrigo, 2020). El aspecto más perjudicial de jugar videojuegos, según esta línea, es que contienen violencia tanto implícita como explícita, lo que hace que los jugadores sean agresivos tanto mientras juegan como después.

El uso de videojuegos tiene muchos beneficios para el crecimiento de las habilidades de pensamiento en personas de todas las edades, incluidos niños, adolescentes y adultos.

En la mayoría de las instituciones educativas, el tema del uso de videojuegos por parte de los docentes para el aprendizaje sigue sin resolverse. Para que se utilicen los videojuegos, se debe alentar y asesorar a los padres y maestros para que sigan desarrollando las habilidades necesarias para su desarrollo. Los criterios de selección deben explicarse claramente a los estudiantes, teniendo en cuenta factores como la edad, el tiempo, el contenido, la dinámica, etc. para crear un plan de lección para incorporar estas herramientas en el aula. Debido a su naturaleza interactiva y su contenido altamente atractivo, los videojuegos son excelentes herramientas para fomentar el crecimiento de habilidades de pensamiento específicas, así como para acelerar y optimizar la adquisición de nuevos conocimientos sustanciales.

En una línea similar, el autor defiende la noción de que los niños adquieren una nueva alfabetización a través de los videojuegos, especialmente dado que no siempre está relacionada con el lenguaje. De acuerdo con esta interpretación, los videojuegos pueden considerarse como un campo semiótico o una colección de signos que representan una variedad de significados. El campo de estudio conocido como semiótica es conocido por su enfoque en los signos, sus lenguajes, sistemas y elementos organizacionales potenciales dentro de los sistemas de comunicación.

Los videojuegos son claramente beneficiosos porque ayudan a los jugadores a desarrollar sus habilidades de pensamiento, competencias y conocimientos. Los inconvenientes, que incluyen la adicción y el sedentarismo que provocan efectos secundarios adicionales, también dejan un pequeño hueco. Como ya ocurre en algunas instituciones educativas, el proceso de enseñanza-aprendizaje debe incorporar los elementos centrales de los videojuegos.

Análisis desde el punto de vista la literatura recogida

Paola Artmann, ideó el concepto de árbol ABC para niños de 3 a 10 años (Arias et al., 2022). Este portal de educación inicial y primaria enfatiza el aprendizaje a través de

juegos educativos (Santader, 2021). El juego ha sido una herramienta de enseñanza exitosa para los niños. Ahora que la tecnología es parte de la vida diaria, los juegos interactivos ofrecen una forma creativa y divertida de fortalecer las bases educativas de los niños mientras aprenden los fundamentos de las computadoras (Caiza y Abigail, 2022).

Los docentes enfrentan el desafío de adquirir conocimientos, habilidades y actitudes digitales que inspiren a los estudiantes a hacer un uso crítico de la tecnología no solo en el aula sino también fuera de la escuela, además de tener que adaptar las metodologías de enseñanza al nuevo entorno (Saavedra, 2019). Solo así podrán contribuir a crear un esfuerzo grupal que sea emocionante en su respuesta a los problemas que la Era Digital presenta para la educación actual ya sea desde sus hogares, círculos sociales y entornos recreativos. Para poder enseñar de manera efectiva en un mundo digitalizado, los docentes deben resignificar y adaptar su competencia docente además de aprender a usar la tecnología de manera efectiva (Alcívar y Baquero, 2022).

Según Toh & Kirschner (2020), la relación que tienen los niños con los juegos en línea es que, en algunos casos, mejoran su capacidad para resolver diversos acertijos que permiten la progresión del juego. En otras palabras, el niño fomenta la interacción con el juego en línea. Gutiérrez-Ojeda et al. (2018), defienden la idea de que el niño o estudiantes en general aprende cinco importantes habilidades que mejoran la atención y la concentración, entre ellas, la motricidad, la comprensión y asimilación de información verbal, las habilidades intelectuales, las habilidades relacionadas con la moral y las estrategias cognitivas.

En algunos juegos en línea se utiliza un tema social para fomentar el pensamiento crítico del estudiante y elevan la capacidad de raciocinio y de resolución de problemas (Solórzano-Quispe et al., 2021). Según Zabala-Vargas et al. (2020), el juego en línea en el desarrollo de las matemáticas se basa en la lógica, que es su componente fundamental.

Es innegable que las matemáticas, a su vez, promueven el crecimiento del razonamiento lógico. Para resolver problemas de manera efectiva, el pensamiento lateral es una habilidad muy valiosa que debe desarrollarse. Según Guajala y Ramírez (2022), el método de pensamiento del pensamiento lateral se puede aplicar como un método para la resolución creativa de problemas aplicando los juegos en línea.

Un estudio reciente ha demostrado que los juegos en línea tienden a hacer que tanto los niños como las niñas sean más creativos (de Cássia Moura de Carvalho et al., 2021). En otro estudio que involucró a 500 niños de 12 años, los investigadores descubrieron que aquellos que jugaban videojuegos eran más imaginativos al completar tareas como escribir historias o dibujar (Kilbey, 2018). El condicionamiento operante de Skinner, según el cual el aprendizaje ocurre a través de las conexiones entre estímulos y respuestas, o dicho de otro modo, a través de reflejos que han sido reforzados por el entrenamiento estímulo-respuesta, se refleja consistentemente en el uso de juegos en línea en el campo educativo (Rivera et al., 2018).

Es por ello que opinión de Magadán y Rivas (2022), el juego en línea organizado es lo que permite aprender a comprender los valores y las normas en las que se desarrolla el estudiante y que importante aplicarlo de manera racional para la contribución al desarrollo infantil y tener un impacto significativo en el campo educativo y en la enseñanza de los estudiantes.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Título

Actividades del juego Árbol ABC dirigido a los docentes para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas de primer año Básico de la Escuela de Educación Básica “Sucre Eloy Alfaro” N°1.

Descripción

La presente propuesta brinda sugerencias de actividades lúdicas y recreativas que pueden utilizarse para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de Básica Elemental. Estas actividades pueden adaptarse según las necesidades de los estudiantes para satisfacer los requerimientos de aprendizaje de cada niño o niña. Las actividades se basan en diferentes categorías con la ayuda de la tecnología.

Para los docentes de la Escuela de Educación Básica “Sucre Eloy Alfaro” N°1, impartir actividades del juego Árbol ABC es una excelente estrategia para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas de primer año de Básica. El juego en línea Árbol ABC es una herramienta educativa diseñada para mejorar las habilidades de alfabetización de los niños y niñas, a través de actividades lúdicas y personalizadas.

Los docentes comienzan por socializar y presentar el juego a los estudiantes, explicando su finalidad y dinámica. Una vez que los estudiantes estén familiarizados con el juego, se inicia con las actividades. Los docentes pueden utilizar las actividades recomendadas por el juego para mejorar aspectos como la comprensión de lectura y escritura de los estudiantes, así como para reforzar habilidades fonéticas y gramaticales.

Para tener un mayor alcance de aprendizaje de los niños, los docentes pueden adaptar las actividades según el nivel de habilidad de cada estudiante. El juego permite

personalizar las actividades según el nivel de dificultad y las habilidades de cada uno de los niños. De esta manera, los docentes se aseguran de que cada estudiante esté recibiendo el nivel adecuado de desafío para su aprendizaje individual.

Además, los docentes pueden utilizar las actividades del Árbol ABC para enseñar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas. Los juegos en línea ofrecen oportunidades para que los estudiantes trabajen en equipo y aprendan a colaborar para resolver problemas. También pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar su capacidad para tomar decisiones y resolver problemas de manera independiente.

En conclusión, impartir actividades del juego en línea Árbol ABC es una excelente manera para que los docentes de la Escuela de Educación Básica “Sucre Eloy Alfaro” N°1 mejoren el aprendizaje de los estudiantes de primer año básico. Los juegos en línea pueden mejorar la comprensión de lectura y escritura de los estudiantes, reforzar habilidades gramaticales y fonéticas, y enseñar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas.

Objetivos

Objetivo General

Proponer juegos educativos-didácticos para los docentes para mejorar el aprendizaje en los niños y niñas de Primer año Básico de la Escuela de Educación Básica “Sucre Eloy Alfaro” N°1.

Objetivo Específicos

- Seleccionar actividades concretas del juego en línea Árbol ABC para motivar el aprendizaje de los niños y niñas de Primer año de Básica.
- Presentar un tema de aprendizaje con enfoque participativo a través de la plataforma del juego Árbol ABC a los niños y niñas de Primer año de Básica.

- Socializar la plataforma Árbol ABC como un entorno de aprendizaje interactivo a los niños y niñas de Primer año Básico.

Metodología ADDIE

La presente propuesta sigue los pasos de la metodología ADDIE; Análisis (A), Diseño (D), Desarrollo (D), Implementación (I) y Evaluación (E) propuesta por Morales-González et al. (2014) la cual es un enfoque sistemático para el diseño y desarrollo de programas de formación y enseñanza en la educación. A continuación, se describen las cinco fases del modelo ADDIE a fin de impartir las actividades del juego Árbol ABC a los docentes para que a su vez ellos puedan potenciar el aprendizaje de niños y niñas de Primer año de Básica de la Escuela de Educación Básica “Sucre Eloy Alfaro” N°1.

Análisis (A):

A través de la investigación previa y de la entrevista realizada a los docentes Escuela de Educación Básica “Sucre Eloy Alfaro” N°1 se encontró que la totalidad de los docentes tienen desconocimiento acerca del juego en línea Árbol ABC, sin embargo, la mayoría de los ellos han utilizado otros juegos tradicionales (rompecabezas) y digitales (sopa de letras digital) para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Especialmente la época de pandemia, pocos docentes utilizaron juegos en línea para fortalecer el aprendizaje especialmente en área de Lenguaje, mientras que otros docentes no utilizaron ningún tipo de juego en línea. Es por ello, que se ve la necesidad imperante de proponer el juego en línea Árbol ABC como una estrategia didáctica con enfoque participativo, la cual contiene diversas actividades interactivas y que pueden complementar o suplir otros juegos en línea.

La presente propuesta está orientada como una respuesta a la problemática inicial de esta investigación cuyo fin es responder a la siguiente interrogante ¿Cómo influye las actividades lúdicas del juego en línea Árbol ABC en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Primer año de Básica?

Diseño (D):

El diseño del juego en línea Árbol ABC estará estructurado y conformado por los siguientes componentes; encabezado (Título macro del juego), nombre específico del juego, finalidad del juego (objetivo), tiempo de ejecución, el ámbito del juego, las destrezas que desarrolla el estudiante a través del juego, los recursos o materiales que se necesitan para

llevar a cabo el juego, la dinámica propia del juego (desarrollo), una ilustración del mismo y finalmente observaciones generales del aprendizaje del estudiante. El diseño del juego se puede visualizar en la Tabla N°4.

Tabla N°4. Diseño del juego en línea Árbol ABC

Título del juego
Nombre del juego:
Objetivo:
Tiempo de ejecución:
Ámbito:
Destrezas:

Recursos/Materiales:
Desarrollo:
Ilustración del juego:
Observaciones:

Desarrollo (D):

A continuación, se presenta el desarrollo propiamente de las distintas actividades que presenta el juego en línea Árbol ABC.

Tabla N°5. Actividad 1

Juego de rompecabezas
Nombre del juego: Rompecabeza de animales

Objetivo: O.M.1.1. Reconocer la posición y atributos de colecciones de objetos, mediante la identificación de patrones observables, a su alrededor, para la descripción de su entorno.

Tiempo de ejecución: 40 minutos

Ámbito de aprendizaje: Relaciones lógico matemáticas

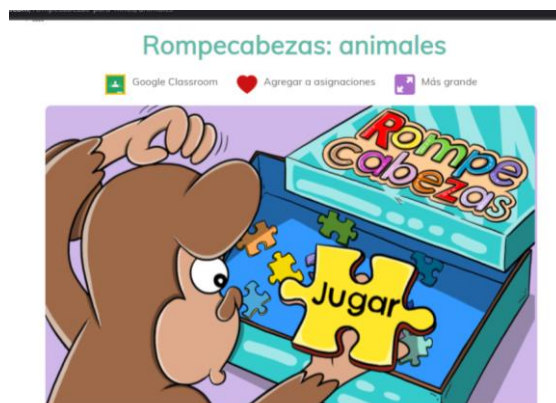
Destreza con Criterio de desempeño: M.1.4.5. Reconocer las semejanzas y diferencias entre los objetos del entorno de acuerdo a su forma y sus características físicas (color, tamaño).

Recursos/materiales: Aula de clase, acceso a internet, plataforma virtual

Desarrollo:

Primero hacemos clip para comenzar, escoger tu figura favorito y el tamaño de las piezas de la rompecabezas, luego con la ayuda del mouse arrastro para ir ubicando las piezas, finalmente culminara cuando todo este en su lugar, te divertirás muchísimo mientras lo realizan.

Ilustración:



Observaciones:

<https://arbolabc.com/rompecabezas-para-ni%C3%B1os/personajes-exploradores>

Tabla N°6. Actividad 2

Canción infantil de colores
Nombre del juego: Música de colores
Objetivo: O.LL.1.3. Expresarse oralmente de manera espontánea y fluida, con claridad y entonación, para interactuar con los demás en los ámbitos familiar y escolar.
Tiempo de ejecución: 40 minutos
Ámbito de aprendizaje: Comprensión y expresión oral y escrita
Destreza de desempeño: LL.1.5.7. Acompañar el lenguaje oral, en situaciones de expresión creativa, utilizando recursos audiovisuales.
Recursos/materiales: Aula de clase, canciones, televisor, parlante, proyector, acceso a internet, plataforma virtual
Desarrollo: Para esta actividad se necesita del grupo de estudiantes y docente juntos nos divertimos cantando. Seleccionamos la opción de canciones, se elige la música de colores, damos clip y reproducimos. Repetimos varias veces la canción
Ilustración:



Observaciones: <https://arbolabc.com/canciones-infantiles/de-colores>

Tabla N°7. Actividad 3

Juego de las adivinanzas y adivinador
Nombre del juego: Adivinanza de profesiones, números.
Objetivo: O.CS.1.6. Respetar la diversidad de su entorno social y natural con el fin de convivir en armonía.
Tiempo de ejecución: 40 minutos
Ámbito de aprendizaje: CONVIVENCIA
Destreza con criterio de desempeño: CS.1.2.5. Practicar normas de respeto consigo mismo y con los demás seres que lo rodean.
Recursos/materiales: Aula de clase, acceso a internet, plataforma virtual

Desarrollo:

En esta actividad vamos a necesitar de dos jugadores, la docente que será la que lea y los estudiantes que van a adivinar. Se ingresa a la plataforma del juego, se busca la alternativa de las adivinanzas, damos clip en adivinanza de profesiones, luego se despliega una ventana donde aparece palabras o frases clave para descubrir de que se trata.

Ilustración:

The image shows two side-by-side screenshots of a game interface. The left screenshot is titled 'Adivinanzas de números para niños' and contains four riddles in colored boxes: 1. 'Redondo soy y es cosa anunciada. Si estoy a la derecha algo valgo, pero a la izquierda soy nada. ¿Cuál número soy?' with a '0' in the answer field. 2. 'De muchos hijos que somos, el primero yo nací, pero soy el menor de todos. ¿Cómo puede ser así? ¿Sabes cuál número soy?' with a '1' in the answer field. 3. 'Si quieres cantar, por mí tienes que empezar. ¿Cuál número soy?' with an empty answer field. 4. 'Tengo forma de patito arqueado y redondito. ¿Cuál número soy?' with an empty answer field. The right screenshot is titled 'Adivinanzas de profesiones' and contains four riddles in colored boxes: 1. 'Con una manguera, casco y escalera, apago el fuego de la hoguera. ¿Quién soy?' with an empty answer field. 2. 'Es el héroe de la comunidad y la cuida noche y día para conservar la seguridad.' with an empty answer field. 3. 'Cominar es su destino y, yendo de casa en casa, de su valija de cuero saca paquetes y cartas.' with an empty answer field. 4. 'Con madera de pino, haya o de nogal construyo los muebles para tu hogar.' with an empty answer field. Each riddle box includes a small cartoon character icon and a 'RESPUESTA' button.

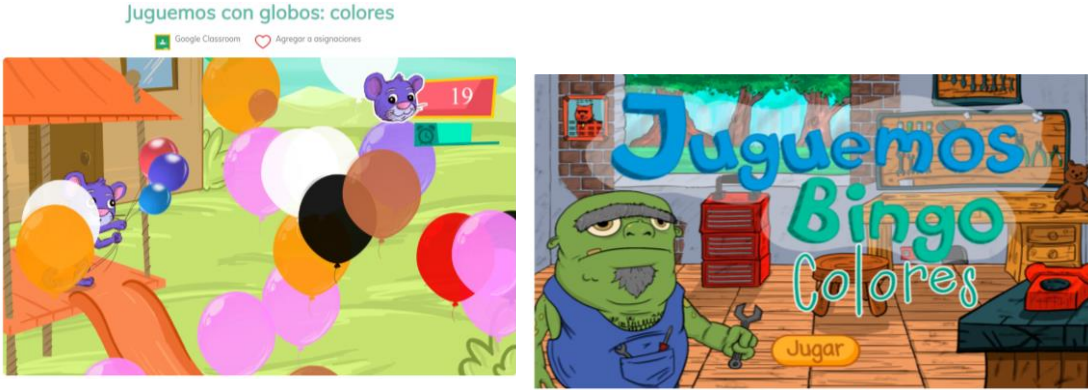
Observaciones:

<https://arbolabc.com/adivinanzas-de-profesiones>

<https://arbolabc.com/adivinanzas-matematicas-y-numeros>

Tabla N°8. Actividad 4

Juegos de colores y pintar
Nombre del juego: Jugar con los globos, Bingo de colores.

Objetivo: O.ECA.1.1. Explorar las posibilidades de los sonidos, el movimiento y/o las imágenes, a través de la participación en juegos que integren diversas opciones.
Tiempo de ejecución: 40 minutos
Ámbito de Aprendizaje: Comprensión y expresión artística
Destreza con criterio de desempeño: ECA.1.6.2. Utilizar la expresión gráfica o plástica como recursos para la expresión libre del yo y de la historia personal de cada uno. (En Educación Cultural y Artística ECA.1.1.4.).
Recursos/materiales: Aula de clase, acceso a internet, plataforma virtual
<p>Desarrollo:</p> <p>Es un juego de colorear sencillo: se le enseña al niño un color y se le pide que elija un objeto de ese mismo color. Posteriormente, se puede dibujar y colorear en una hoja el objeto escogido y pintarlo del color indicado. Con este juego se utilizan globos de distintos colores. Debe haber varios globos de un mismo color, por ejemplo: 3 rojos, 4 azules, 2 amarillos, 3 verdes. El niño debe agrupar los de un mismo color. Para comenzar a hacer clic en el botón jugar para iniciar, este juego consiste en completar una línea de tres recuadros, para jugar prestar mucha atención según los colores que te indica el logro con los amigos del Árbol ABC.</p>
<p>Ilustración:</p> 

Observaciones:

<https://arbolabc.com/juegos-de-colores/bingo>

<https://arbolabc.com/juegos-de-colores/juguemos-con-globos>

Tabla N°9. Actividad 5

Juegos mentales
Nombre del juego: Juegos de habilidad.
Objetivo: O.CS.1.1. Desarrollar su autonomía mediante el reconocimiento de su identidad en el desempeño de las actividades cotidianas, individuales y colectivas, para fomentar la seguridad, la confianza en sí mismo, el respeto, la integración y la sociabilización con sus compañeros.
Tiempo de ejecución: 40 minutos
Ámbito de aprendizaje: Identidad y autonomía.
Destreza con criterio de desempeño: CS.1.1.8. Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades propuestas por la comunidad escolar.
Recursos/materiales: Aula de clase, acceso a internet, plataforma virtual
Desarrollo: La misión es encontrar todos los peces iguales. Intenta encontrarlos en el menor tiempo posible para lograr el mayor puntaje. Este divertido juego tiene 2 modalidades: compite con tus amigos a contrarreloj o juega para divertirte, donde no hay un tiempo límite para terminar el juego. En los juegos de habilidad se juega con topos súper locos para aumentar las habilidades de concentración y reflejos. La finalidad es intentar encontrar la mayor cantidad de topos en menos de un minuto.

Ilustración:



Observaciones:

<https://arbolabc.com/juegos-de-estrategia/topos-super-locos>

<https://arbolabc.com/juegos-de-estrategia/vamos-de-pesca>

Implementación (I):

Se tiene programado llevar a cabo las distintas actividades dentro de la primera semana de Junio (1 Jun – 8 Jun) del presente año. En la Tabla 10, se puede observar la temporalización para la presente propuesta.

Tabla N°10. Temporalización de las actividades

<i>Actividad</i>	Horarios	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
<i>1</i>	08:00 a 08:40 am	Actividad 1				
<i>2</i>	08:00 a 08:40 am		Actividad 2			
<i>3</i>	08:00 a 08:40 am			Actividad 3		
<i>4</i>	08:00 a 08:40 am				Actividad 4	

5	08:00 a 08:40 am					Actividad 5
	10:00 – 11:00 am					Evaluación

Evaluación (E):

En la Tabla 11, se detalla la rúbrica de evaluación final de aprendizaje después de haber realizado todas las actividades programadas durante la semana de trabajo. Cada criterio de evaluación tiene su respectiva calificación que va desde excelente (4) a insuficiente (1).

Tabla N°11. Rubrica de evaluación del aprendizaje

Criterios	Niveles de logro			
	Excelente (4)	Bien (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)
Logra armar el rompecabezas con facilidad	Todos los estudiantes logran armar el rompecabezas con facilidad	La mayoría de los estudiantes logran armar el rompecabezas con facilidad	Pocos estudiantes logran armar el rompecabezas con facilidad	Ningún estudiante logra armar el rompecabezas con facilidad

Mejora la comunicación y pronunciación de palabras a través del canto	Todos los estudiantes mejoran la comunicación y pronunciación de palabras a través del canto	La mayoría de los estudiantes mejoran la comunicación y pronunciación de palabras a través del canto	Pocos estudiantes mejoran la comunicación y pronunciación de palabras a través del canto	Ningún estudiante mejora la comunicación y pronunciación de palabras a través del canto
Mejorar la capacidad de memoria de los estudiantes a través de adivinanzas	Todos los estudiantes mejoran la capacidad de memoria de los estudiantes a través de adivinanzas	La mayoría de los estudiantes mejoran la capacidad de memoria de los estudiantes a través de adivinanzas	Pocos estudiantes mejoran la capacidad de memoria de los estudiantes a través de adivinanzas	Ningún estudiante mejora la capacidad de memoria de los estudiantes a través de adivinanzas
Mejorar la capacidad de atención y concentración de los estudiantes a través de la pintura.	Todos los estudiantes mejoran la capacidad de atención y concentración de los estudiantes a través de la pintura.	La mayoría de los estudiantes mejoran la capacidad de atención y concentración de los estudiantes a través de la pintura.	Pocos estudiantes mejoran la capacidad de atención y concentración de los estudiantes a través de la pintura	Ningún estudiante mejora la capacidad de atención y concentración de los estudiantes a través de la pintura
Mejorar la capacidad mental de los estudiantes a través de juegos de habilidad.	Todos los estudiantes mejoran la capacidad mental de los estudiantes a través de juegos de habilidad.	La mayoría de los estudiantes mejoran la capacidad mental de los estudiantes a través de juegos de habilidad.	Pocos estudiantes mejoran la capacidad mental de los estudiantes a través de juegos de habilidad.	Ningún estudiante mejora la capacidad mental de los estudiantes a través de juegos de habilidad.

Nota. Elaboración propia

En la Tabla 12, se detalla la rúbrica de evaluación de la propuesta a nivel conceptual, metodológico y práctico. Cada criterio de evaluación tiene su respectiva calificación que va desde excelente (4) a insuficiente (1).

Tabla N°12. Rubrica de evaluación de la propuesta

Categoría	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Deficiente (1)
Conceptual	Las actividades propuestas se sustentan totalmente en la teoría	Las actividades propuestas se sustentan mayoritariamente en la teoría	Las actividades propuestas se sustentan muy poco en la teoría	Las actividades propuestas no se sustentan en la teoría
Metodológico	Las actividades propuestas se sustentan totalmente en la metodología basada en TICs	Las actividades propuestas se sustentan mayoritariamente en la metodología basada en TICs	Las actividades propuestas se sustentan muy poco en la metodología basada en TICs	Las actividades propuestas no sustentan en la metodología basada en TICs
Práctico	Las actividades propuestas utilizan totalmente razonamiento lógico-mental	Las actividades propuestas utilizan mayoritariamente razonamiento lógico-mental	Las actividades propuestas utilizan muy poco razonamiento lógico-mental	Las actividades propuestas no utilizan razonamiento lógico-mental

Nota. Elaboración propia

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El objetivo de la presente investigación está orientado en la aplicación del juego en línea Árbol ABC para el desarrollo de actividades lúdicas y pedagógicas en los niños de Primer Año Básico de la Unidad Educativa “Sucre Eloy Alfaro N°1” por lo cual se concluye lo siguiente:

En referencia al objetivo específico de describir teóricamente el proceso del juego en línea Árbol ABC en el nivel de Primer Año Básico si se logró cumplir ya que se determinó que juego en línea Árbol ABC es una herramienta educativa diseñada para mejorar las habilidades y conocimientos de los niños y niñas, a través de actividades lúdicas y por lo que se debe considerarla como una estrategia propia del aprendizaje.

De acuerdo con el objetivo específico de determinar el juego en línea como una estrategia en los niños de Primer Año Básico si se logró cumplir ya que al realizar las entrevistas a los docentes a través del cuestionario se demostró que los juegos en línea son estrategias que se caracterizan por ser activas y novedosas y que potencian el aprendizaje de los estudiantes.

En relación con el objetivo específico de proponer temas de aprendizaje a través de la plataforma digital Árbol ABC en el nivel Primer Año Básico se determina que a través de la propuesta por medio de las distintas temáticas se fomenta el desarrollo de pensamiento rápido y agilidad mental en los estudiantes, así también fortalece el aprendizaje por experiencia, la concentración y el uso de la aplicación. En conjunto potencia el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Recomendaciones

En relación con las conclusiones se procede a brindar las recomendaciones atinentes de cada uno de los objetivos específicos.

Al hacer referencia al primer objetivo específico se encontró que, con la ayuda de actividades lúdicas y el uso de la plataforma, el juego en línea Árbol ABC ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades y destrezas de aprendizaje. En este sentido se recomienda que el juego en línea Árbol ABC se aplique e implemente continuamente dentro de las aulas de la Institución con los estudiantes de 1er año para mantener fortalecido el aprendizaje y actualizado los conocimientos de distintas destrezas aplicadas en clase.

Para el segundo objetivo específico se sugiere investigar cada sesión de los juegos en línea, ya que esto nos permitirá ser más activos y novedoso en el desarrollo de las fichas de aprendizajes, es importante mantener actualizados los ejercicios, problemas y contenidos en general de las actividades para seguir captando el interés y la atención de los estudiantes para su continuo aprendizaje.

De la misma forma para el tercer objetivo se recomienda que tanto los docentes como los estudiantes de 1ero año se familiaricen más profundamente con el juego en línea Árbol ABC y que exploten todo el potencial del juego para el beneficio de ambos actores; desde la perspectiva del docente para la mejora de su ejercicio profesional y desde el punto de vista del estudiante para potenciar y fomentar el desarrollo de destrezas y capacidades educativas.

Bibliografía

- Aguayza, C. E., García, D. G., & Erazo, J. C. (2020). Árbol ABC para el desarrollo lógico matemático en Educación Inicial. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 4-26.
- Ahmadpour, N., Keep, M., Janssen, A., Rouf, A. S., & Marthick, M. (2020). Design Strategies for Virtual Reality Interventions for Managing Pain and Anxiety in Children and Adolescents: Scoping Review. *JMIR Serious Games*, 8(1), e14565.
- Alcívar Ormaza, M. I., & Baquero Macuy, G. A. (2022). Competencias del docente creativo y aprendizaje significativo de los estudiantes de la comunidad El Ceibo de Chone. *Sinapsis: La revista científica del ITSUP*, 21(1), 14.
- Anaconda, J. D., Millán, E. E., Gómez, C. A., Anaconda, J. D., Millán, E. E., & Gómez, C. A. (2019). Aplicación de los metaversos y la realidad virtual en la enseñanza. *Entre Ciencia e Ingeniería*, 13(25), 59-67.
- Andreu, M.J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Una Revisión Sistemática Sobre Gamificación, Motivación y Aprendizaje En Universitarios*, 32(1), 73-99.
- Arias, J. M., Jaramillo, B., Rivillas, V. A., Tejada, M., y Vanegas, B. S. (2022). *Aprendizaje de vocabulario pasivo en inglés en niños en etapa preoperacional (3 y 4 años) a través de la modalidad virtual haciendo uso de dos plataformas (LingoKids y Árbol ABC)* [Tesis de Grado], Universidad del Quindío.
- Balakrishnan, J., & Griffiths, M. D. (2018). Loyalty towards online games, gaming addiction, and purchase intention towards online mobile in-game features. *Computers in Human Behavior*, 87, 238-246.

- Basantes-Andrade, A. V., Cabezas-González, M. y Casillas-Martín, S. (2020). Competencias digitales en la formación de tutores virtuales en la Universidad Técnica del Norte, Ibarra-Ecuador. *Formación universitaria*, 13(5), 269-282.
- Berniell, L., Díaz, B., Estrada, R., Hatrick, A., Llambí, C., Maris, L., y Singer, D. (2021). *Políticas para reducir las brechas educativas en la pospandemia* [WorkingPaper]. CAF.
- Buenaño, P. N., González, J. L., Mayorga, E. G., y Espinoza, L. M. (2021). Metodologías activas aplicadas en la educación en línea. *Dominio de las Ciencias*, 7(4), 51.
- Buitrago-Bohórquez, B., y Sánchez, H. (2021). Competencias pedagógicas y tecnológicas del docente para el diseño instruccional en educación virtual universitaria. *IPSA Scientia, revista científica multidisciplinaria*, 6(2), 82-100.
- Caiza, T., & Abigail, J. (2022). *La gamificación en el aprendizaje cooperativo de los niños de 4 a 5 años* [Tesis de Grado, Universidad Técnica de Ambato].
- Calderón-Meléndez, A. (2020). Elementos clave de la virtualidad en la educación superior. *Revista Electrónica Calidad en la Educación Superior*, 11(2), 80-104
- Candela, Y. M., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98.
- Coba, G. E. (2018). *Promoción de habilidades sociales en niños y niñas de 1ero de básica utilizando juegos digitales* [Tesis de Maestría], Politécnico de Leiria.
- Crisol, E., Herrera, L. B., y Montes, R. (2020). Educación virtual para todos: Una revisión sistemática. *Education in the knowledge society : EKS*, 21, 1-13.

- Cruz, M.A.T.D. la, Macías, G.G.G., Viejó, J.L.M., y Chisag, J.C.C. (2020). Las plataformas virtuales para fomentar aprendizaje colaborativo en los estudiantes del bachillerato. *RECIMUNDO*, 4(4), 199-212.
- de Cássia Moura de Carvalho, T., de Souza Fleith, D., & da Silva Almeida, L. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164-187.
- De la Fuente, D., Hernández, M., y Pra, I. (2017). Vídeo educativo y rendimiento académico en la enseñanza superior a distancia. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 323-336.
- Dessal, G. (2020). *Inconsciente 3.0: Lo que hacemos con las tecnologías y lo que las tecnologías hacen con nosotros*. Xoroi Edicions.
- Engel, A., y Coll, C. (2021). Entornos híbridos de enseñanza y aprendizaje para promover la personalización del aprendizaje. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1), 225-236.
- Erreyes, E. I. (2022). *Las TIC para desarrollar la preescritura en niños de preescolar* [Tesis de Grado], Universidad Católica de Cuenca.
- Escobar, A. E. (2021). *El juego interactivo “el árbol ABC” como propuesta didáctica para el aprendizaje de la lectura (Primero de primaria de la Unidad Educativa El Paraíso B)* [Tesis de Grado], Universidad Mayor de San Andrés.
- Fernández, P., Ordóñez, E., Vergara, D. y Gómez, A. I. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Prisma Social: revista de investigación social*, 31, 388-409.

- Fernández, F. J., Fernández, M. J., y Rodríguez, J. M. (2018). El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos madrileños. *Educación XXI : revista de la Facultad de Educación*, 21(2), 395-416.
- Fonseca-Alquichire, L. F., y Gil-Orjuela, A. M. (2021). *El Juego Como Estrategia Didáctica Para Promover la Lectura en los Estudiantes del Grado Primero* [Tesis de Grado], Universidad de Santander.
- Galicia Alarcón, L. A., Balderrama Trápaga, J. A., Edel Navarro, R., Galicia Alarcón, L. A., Balderrama Trápaga, J. A. y Edel Navarro, R. (2017). Validez de contenido por juicio de expertos: Propuesta de una herramienta virtual. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 9(2), 42-53
- Guajala, J. P., & Ramírez, B. A. (2022). *Relación del pensamiento lateral y el aprendizaje creativo en estudiantes de Psicopedagogía de la Universidad Central del Ecuador* [Tesis de grado, Quito : UCE].
- Gomez, R.G., Llorente, P.A., Morales, M.T.V., y Hernández, I.L. (2020). Seguridad y protección digital de la infancia: Retos de la escuela del siglo XXI. *Educar*, 56(1), 219-237.
- Gutiérrez-Ojeda, P., Osorio, N., Rincón, E. A., Toloza, B., & Vega Chacón, M. A. (2018). Estrategia lúdico-pedagógica dirigida a niños y niñas de transición para el fortalecimiento de la atención sostenida en su proceso de aprendizaje. *Boletín Redipe*, 7(7), 107-128.
- Hernández-Rivera, L. de E., Jaimez-González, C. R. & García-Mendoza, B. (2020). Web Platform to Create Memory Games for Educational Purposes. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12), 6498-6508.

- Hoyos-Morales, J. I. (2019). Enseñanza de habilidades argumentativas básicas a través de un juego serio on line. *Revista Iberoamericana de Argumentación*, 18, 38-67.
- Leiva, J. P., Cabero, J., y Ugalde, L. (2018). *Entornos personales de aprendizaje (PLE) en estudiantes universitarios de pedagogía*. [Tesis de Grado], Universidad de Extremadura.
- Luque-Ortiz, S. (2020). *Estrategias de marketing digital utilizadas por empresas del retail deportivo (Digital Marketing Strategies Used by Sports Retail Companies)* (SSRN Scholarly Paper N.º 3788414). <https://papers.ssrn.com/abstract=3788414>
- Luz, C. G. M. (2018). Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC. Editorial UNED.
- Magadán, M., & Rivas, J. I. (2022). Gamificación del aula en la enseñanza superior online: El uso de Kahoot. *Campus virtuales : revista científica iberoamericana de tecnología educativa*, 11(1), 137-152
- Martínez, G. (2020). Recursos y herramientas comunicacionales ante los retos de la educación virtual. *Correspondencias & Análisis*, 12, 11.
- Matienzo, R. (2020). Percepciones de docentes sobre el aprendizaje móvil en Educación Superior. *Educación Superior*, 7(2), 37-48.
- Mayer, R.E. (2019). Computer Games in Education. *Annual Review of Psychology*, 70(1), 531-549.
- Mena, D., Angamarca, M., Ballesteros, L. G., y Silva, I. F. (2019). Estrategias de Marketing Digital en Empresas E-Commerce: Un acercamiento a la perspectiva del consumidor. *593 Digital Publisher CEIT*, 4(5-1), 108-122.

- Molinero, M. del C. y Chávez, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19), 1-31.
- Mondaca, C. y Sánchez, E. (2018). Educación intercultural, atención a la diversidad y calidad de la formación inicial docente. *Diálogo andino*, 57, 3-8.
- Montenegro, G. y Schroeder, I.(2020). Dimensiones del pensamiento sistémico aplicado: Un estudio de casos múltiple desde la perspectiva de sistemas complejos y el aprendizaje organizacional. *Psicología, Conocimiento y Sociedad*, 10(2), 51-68.
- Pardo-Cueva, M., Chamba, L., Higuerey, A., y Jaramillo, B. (2020). Las TIC y rendimiento académico en la educación superior: Una relación potenciada por el uso del Padlet. *RISTI - Revista Iberica de Sistemas e Tecnologias de Informacao*, 28, 934-944.
- Pérez, M.A.C., Vinueza, M.A.P., Jaramillo, A.F.A., y Parra, A.D.A. (2018). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación de los estudiantes. *Etic@net. Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 18(2), 196-215
- Pombo, C., Gupta, R., y Stankovic, M. (2018). *Servicios sociales para ciudadanos digitales: Oportunidades para América Latina y el Caribe*. Inter-American Development Bank.
- Rivera, E. y Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 267-288.
- Rodríguez, M. del C., Ramos, M., & Fernández, J. M. (2019). Los docentes de la etapa de educación infantil ante el reto de las TIC y la creación de contenidos para el aula.

RIFOP: Revista interuniversitaria de formación del profesorado: continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales, 33(94), 29-42.

Rodríguez-Borges, C. G., Bowen-Quiroz, C. A., Pérez-Rodríguez, J. A., Rodríguez-Gómez, M. (2020). Evaluación de las capacidades de aprendizaje colaborativo adquiridas mediante el proyecto integrador de saberes. *Formación universitaria*, 13(6), 239-246.

Rosendo-Rios, V., Trott, S., & Shukla, P. (2022). Systematic literature review online gaming addiction among children and young adults: A framework and research agenda. *Addictive Behaviors*, 129, 107238.

Saavedra, L.E.P. (2019). El Reto de Formación en TIC en los Programas de Licenciatura de las Universidades Colombianas. *Universitas Tarraconensis. Revista de Ciències de l'Educació*, 1, 62-77.

Salas, D. A. (2020). Enseñanza remota y redes sociales: Estrategias y desafíos para conformar comunidades de aprendizaje. *Revista Andina de Educación*, 4(1), 36-42.

Saldaña-Guillcatanda, C. C., García-Herrera, D. G., Mena-Clerque, S. E., y Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Árbol ABC como herramienta lúdica para desarrollar la lectoescritura en niños del sector rural. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 476-497.

Sánchez, J., Telumbre, J., Castillo, L., & Silveira, E. (2021). Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos. *Horizonte sanitario*, 20(1), 69-78.

Sandoval, M. J., Mayorga, C., Elgueta, H., Soto, A. I., Viveros, J. y Riquelme, S. V. (2018). Compromiso y motivación escolar: Una discusión conceptual. *Educación: revista de la Universidad de Costa Rica*, 42(2), 66-79.

- Santader, M. A. (2021). *Uso de las TIC y aprendizaje significativo en educación inicial: Recurso árbol ABC*. [Tesis de Grado], Universidad Católica de Cuenca.
- Santana, G. A. y Vigueras, J. A. (2019). Hacia un Sistema Virtual de orientación vocacional. *Revista Cubana de Educación Superior*, 38(3), 1-15.
- Silva, O.E.V. (2021). Las TIC y su aplicación en la educación inicial en tiempos de pandemia. *Social Innova Sciences*, 2(4), 68-79.
- Soler, D. C., Viancha, E. L., Mahecha, J. C., y Conejo, F. (2021). El juego como estrategia pedagógica para la autorregulación del aprendizaje en matemáticas. *Revista Electrónica en Educación y Pedagogía*, 5(9), 68-82.
- Solórzano-Quispe, L., Núñez-Zamalloa, F., & Nagamine-Miyashiro, M. M. (2021). Estrategias para desarrollar el pensamiento crítico. *Maestro y Sociedad*, 18(4), 1321-1340.
- Toh, W., & Kirschner, D. (2020). Self-directed learning in video games, affordances and pedagogical implications for teaching and learning. *Computers & Education*, 154, 103912.
- Valero, N., Castillo, A. L., Rodríguez, R., Padilla, M. M. y Cabrera, M. G. (2020). Retos de la educación virtual en el proceso enseñanza aprendizaje durante la pandemia de Covid-19. *Dominio de las Ciencias*, 6(4), 1201-1220.
- Venegas, G., Proaño, C., Tello, G. y Castro, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502-514.
- Zabala-Vargas, S.A., Ardila-Segovia, D.A., García-Mora, L.H., Benito-Crosetti, B.L. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la

matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura. *Formación universitaria*, 13(1), 13-26.

Zambrano, A. P., Lucas, M.D.L.Á., Luque, K. E., y Lucas, A. T. (2020). La Gamificación: Herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 10.

Zambrano, P. (2019). La innovación formativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje basado en el modelo experiencial. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(2), 94-102.

ANEXOS

Proyecto de investigación: **EL JUEGO EN LÍNEA ÁRBOL ABC PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LUDICAS EN LA EDUCACION BASICA.**

Entrevista aplicada a los docentes de la Institución

Estimado Docente: Con la finalidad de conocer la importancia de juego en línea Árbol ABC para el desarrollo de actividades lúdicas pedagógicas en los niños de la Escuela Educación Básica "Sucre Eloy Alfaro N1" Provincia Manabí, Cantón Montecristi, años lectivos 2022-2023, le solicito muy comedidamente, se digne contestar la presente entrevista de una manera confiable. Los resultados ayudarán a identificar la problemática en beneficio de la institución.

1 ¿Expresar una definición de los juegos en líneas?

2 ¿Cuál considera que es el juego en línea favorito de los estudiantes y por qué?

3 ¿Ha utilizado juegos en línea en un contexto educativo? Si es así, ¿cómo ha sido la experiencia del curso?

4 ¿Crees que los juegos en línea pueden ser una herramienta útil para la enseñanza y el aprendizaje? ¿Por qué?

5 ¿Qué características debe tener un juego en línea para ser considerado educativo y divertido al mismo tiempo?

6 ¿Cree que los juegos en línea pueden fomentar habilidades sociales y emocionales en los niños??

7 ¿Cómo crees que los juegos en línea pueden ayudar a desarrollar habilidades cognitivas y de resolución de problemas en los niños??

8 ¿Ha notado algún cambio en la capacidad de aprendizaje de los estudiantes después de jugar juegos en línea?

9 ¿Crees que los juegos en línea pueden ayudar a mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aula? ¿Por qué?

10 ¿Qué tipos de actividades lúdicas pedagógicas en línea consideras que son más efectivas para el aprendizaje? ¿Por qué?

Proyecto de investigación: EL JUEGO EN LÍNEA ÁRBOL ABC PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA.

Entrevista aplicada a los docentes de la Institución

Estimado Docente: Con la finalidad de conocer la importancia de juego en línea Árbol ABC para el desarrollo de actividades lúdicas pedagógicas en los niños de la Escuela Educación Básica "Sucre Eloy Alfaro N1" Provincia Manabí, Cantón Montecristi, años lectivos 2022-2023, le solicito muy comedidamente, se digne contestar la presente entrevista de una manera confiable. Los resultados ayudarán a identificar la problemática en beneficio de la institución.

1 ¿Expresar una definición de los juegos en líneas?

Son juegos creativos y dinámicos que ayudan a entender y enseñar.

2 ¿Cuál considera que es el juego en línea favorito de los estudiantes y por qué?

Juegos de sopa de letras digital.

3 ¿Ha utilizado juegos en línea en un contexto educativo? Si es así, ¿cómo ha sido la experiencia del curso?

Cuando vivimos la pandemia, allí trabajamos con juegos digitales con el área de lenguaje.

4 ¿Crees que los juegos en línea pueden ser una herramienta útil para la enseñanza y el aprendizaje? ¿Por qué?

Sí, porque ayuda a desarrollar sus habilidades.

5 ¿Qué características debe tener un juego en línea para ser considerado educativo y divertido al mismo tiempo?

Que se relacione al tema

Que sea facil y sencillo.

6 ¿Cree que los juegos en línea pueden fomentar habilidades sociales y emocionales en los niños??

Si, porque de esta forma desarrollan habilidades tecnologicas que los ayudan a desarrollarse en la sociedad actual.

7 ¿Cómo crees que los juegos en línea pueden ayudar a desarrollar habilidades cognitivas y de resolución de problemas en los niños??

Porque al ser ó utilizar juegos permite que adquieran mas conocimientos y puedan resolver situaciones de su diario vivir.

8 ¿Ha notado algún cambio en la capacidad de aprendizaje de los estudiantes después de jugar juegos en línea?

Recuerdan con mas facilidad los temas estudiados.

9 ¿Crees que los juegos en línea pueden ayudar a mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aula? ¿Por qué?

Si ayudan a motivarlos porque los niños y niñas aprenden con mayor facilidad realizando juegos.

10 ¿Qué tipos de actividades lúdicas pedagógicas en línea consideras que son más efectivas para el aprendizaje? ¿Por qué?

Actividades como emparejamiento, sopas de letras, crucigramas entre otros.

Proyecto de investigación: EL JUEGO EN LÍNEA ÁRBOL ABC PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LUDICAS EN LA EDUCACION BASICA.

Entrevista aplicada a los docentes de la Institución

Estimado Docente: Con la finalidad de conocer la importancia de juego en línea Árbol ABC para el desarrollo de actividades lúdicas pedagógicas en los niños de la Escuela Educación Básica "Sucre Eloy Alfaro N1" Provincia Manabí, Cantón Montecristi, años lectivos 2022-2023, le solicito muy comedidamente, se digne contestar la presente entrevista de una manera confiable. Los resultados ayudarán a identificar la problemática en beneficio de la institución.

- 1 ¿Expresar una definición de los juegos en líneas?
SON JUEGOS EDUCATIVOS TECNOLOGICOS QUE AYUDAN AL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE.
- 2 ¿Cuál considera que es el juego en línea favorito de los estudiantes y por qué?
SON SEGUN LO INVESTIGADO SON MUCHOS PERO ESTA DISPONIBLE A TODA EDADES, SEGUN EL CASO EDUCATIVO DE UNA EDADES PROTEGIDO.
- 3 ¿Ha utilizado juegos en línea en un contexto educativo? Si es así, ¿cómo ha sido la experiencia del curso?
SI LO HE UTILIZADO ES MAS DINAMICO Y SOBRESALE TODO MAS ACTIVO EN LA DESTREZA DE LOS NIÑOS AS.
- 4 ¿Crees que los juegos en línea pueden ser una herramienta útil para la enseñanza y el aprendizaje? ¿Por qué?
EN ESTE TIEMPO SI PORQUE AYUDA AL DESARROLLO PERSONAL DEL ESTUDIANTE Y MEJORA EL APRENDIZAJE DE MANERA AGIL.
- 5 ¿Qué características debe tener un juego en línea para ser considerado educativo y divertido al mismo tiempo?
QUE DESARROLLE LA PARTE PSICOMOTRIZ Y SOBRETUDO CREAR HABILIDADES MENTALES.

PARA UN MAYOR DESARROLLO Y
DESTREZAS MENTAL → (ASÍLIDA)

- 6 ¿Cree que los juegos en línea pueden fomentar habilidades sociales y emocionales en los niños??

SI DESARROLAN HABILIDADES MENTALES DE
MANERA ATRACTIVA, SOBRE TODO UN PENSAMIENTO
ASÍLIDA.

- 7 ¿Cómo crees que los juegos en línea pueden ayudar a desarrollar habilidades cognitivas y de resolución de problemas en los niños??

EN LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE
SOBRE TODO DESARROLLO DE HABILIDADES
DEL PENSAMIENTO.

- 8 ¿Ha notado algún cambio en la capacidad de aprendizaje de los estudiantes después de jugar juegos en línea?

SI, MAS ACTIVOS CON ASÍLIDA
MENTAL.

- 9 ¿Crees que los juegos en línea pueden ayudar a mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aula? ¿Por qué?

SI, VIVIMOS EN UN MUNDO COMPETITIVO
Y SOBRE TODO TECNOLÓGICOS, DONDE SE
ACTIVA Y DESARROLLAN O ACTIVA LAS
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.

- 10 ¿Qué tipos de actividades lúdicas pedagógicas en línea consideras que son más efectivas para el aprendizaje? ¿Por qué?

PARA MI CRITERIO SERIA SIEMPRE EL
ACOMPANIAMIENTO O EL DIÁLOGO PERSONAL
PERO EN LÍNEA, CONTAR CUENTOS QUE
ESTEN LLENOS DE VALORES HACIA LA
FAMILIA.

Proyecto de investigación: EL JUEGO EN LÍNEA ÁRBOL ABC PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LUDICAS EN LA EDUCACION BASICA.

Entrevista aplicada a los docentes de la Institución

Estimado Docente: Con la finalidad de conocer la importancia de juego en línea Árbol ABC para el desarrollo de actividades lúdicas pedagógicas en los niños de la Escuela Educación Básica "Sucre Eloy Alfaro N1" Provincia Manabí, Cantón Montecristi, años lectivos 2022-2023, le solicito muy comedidamente, se digne contestar la presente entrevista de una manera confiable. Los resultados ayudarán a identificar la problemática en beneficio de la institución.

- 1 ¿Expresar una definición de los juegos en líneas?
Como herramientas para animar las clases.
- 2 ¿Cuál considera que es el juego en línea favorito de los estudiantes y por qué?
El mas llamativo de estos juegos en las actividades es el rompecabezas.
- 3 ¿Ha utilizado juegos en línea en un contexto educativo? Si es así, ¿cómo ha sido la experiencia del curso?
No porque no le he puesto en la practica, pero si me gustaria saber cuales son importantes.
- 4 ¿Crees que los juegos en línea pueden ser una herramienta útil para la enseñanza y el aprendizaje? ¿Por qué?
Claro que si, porque hay donde los estudiantes practican el idioma en el aprendizaje y así ellos pueden practicar por medio en línea sea virtual.
- 5 ¿Qué características debe tener un juego en línea para ser considerado educativo y divertido al mismo tiempo?
Debe que sepan cuales son los pasos para poder saber las características.

6 ¿Cree que los juegos en línea pueden fomentar habilidades sociales y emocionales en los niños??
En parte pero a unos les hacen más sociables porque se comunican mucho en el teléfono

7 ¿Cómo crees que los juegos en línea pueden ayudar a desarrollar habilidades cognitivas y de resolución de problemas en los niños??
Con medio de las conexiones sociales y los niños juegan a diario

8 ¿Ha notado algún cambio en la capacidad de aprendizaje de los estudiantes después de jugar juegos en línea?
En algunos estudiantes sí, porque ponen interés en la clase.

9 ¿Crees que los juegos en línea pueden ayudar a mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aula? ¿Por qué?
Sí, ya que se motivan viendo una estrategia nueva del docente.

10 ¿Qué tipos de actividades lúdicas pedagógicas en línea consideras que son más efectivas para el aprendizaje? ¿Por qué?
Juegos de mesa, dominó, ajedrez ya que para los niños tienen mucha importancia en las actividades lúdicas y así ellos aprenden mucho mejor.

Proyecto de investigación: **EL JUEGO EN LÍNEA ÁRBOL ABC PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LUDICAS EN LA EDUCACION BASICA.**

Entrevista aplicada a los docentes de la Institución

Estimado Docente: Con la finalidad de conocer la importancia de juego en línea Árbol ABC para el desarrollo de actividades lúdicas pedagógicas en los niños de la Escuela Educación Básica "Sucre Eloy Alfaro N1" Provincia Manabí, Cantón Montecristi, años lectivos 2022-2023, le solicito muy comedidamente, se digne contestar la presente entrevista de una manera confiable. Los resultados ayudarán a identificar la problemática en beneficio de la institución.

- 1 ¿Expresar una definición de los juegos en líneas?
Por medio de los juegos los niños aprenden mejor porque reciben diversidad e interés
- 2 ¿Cuál considera que es el juego en línea favorito de los estudiantes y por qué?
El juego que utilizo y he aprobado es el juego de Words with Friends y he comprobado que es uno de los favoritos
- 3 ¿Ha utilizado juegos en línea en un contexto educativo? Si es así, ¿cómo ha sido la experiencia del curso?
En la época de Covid-19 utilizo estos tipos de juegos y la experiencia fue gratificante debido a que iban relacionados con el tema.
- 4 ¿Crees que los juegos en línea pueden ser una herramienta útil para la enseñanza y el aprendizaje? ¿Por qué?
Son herramientas muy útiles porque los estudiantes aprenden jugando.
- 5 ¿Qué características debe tener un juego en línea para ser considerado educativo y divertido al mismo tiempo?
Que se relacione al tema y que sea de fácil interacción

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Montecristi, 15 de mayo de 2023

M.Sc. ~~Rafael~~ Cedeño.

Presente. -

Me dirijo a usted respetuosamente, con la finalidad de solicitar su amable colaboración.

En cuanto a la validación de instrumentos de recolección de datos, utilizando el cuestionario con preguntas abiertas, en la elaboración del trabajo de investigación

título:

EL JUEGO EN LÍNEA ÁRBOL ABC PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LUDICAS EN LA EDUCACION BASICA.

Agradeciendo de ante mano su valiosa colaboración por sus aportes en cuanto a la revisión del instrumento

Atentamente



1311963670

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Montecristi, 15 de mayo de 2023

Lda. Roquelme Quijije

Presente. -

Me dirijo a usted respetuosamente, con la finalidad de solicitar su amable colaboración.

En cuanto a la validación de instrumentos de recolección de datos, utilizando el cuestionario con preguntas abiertas, en la elaboración del trabajo de investigación

título:

EL JUEGO EN LÍNEA ÁRBOL ABC PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LUDICAS EN LA EDUCACION BASICA.

Agradeciendo de ante mano su valiosa colaboración por sus aportes en cuanto a la revisión del instrumento

Atentamente



1311983670

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Montecristi, 15 de mayo de 2023

Leda. Ximena Santos.

Presente. -

Me dirijo a usted respetuosamente, con la finalidad de solicitar su amable colaboración.

En cuanto a la validación de instrumentos de recolección de datos, utilizando el cuestionario con preguntas abiertas, en la elaboración del trabajo de investigación

titulado:

EL JUEGO EN LÍNEA ÁRBOL ABC PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LUDICAS EN LA EDUCACION BASICA.

Agradeciendo de ante mano su valiosa colaboración por sus aportes en cuanto a la revisión del instrumento

Atentamente



1311983670

-

|

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Montecristi, 15 de mayo de 2023

M. Sc. Diana Delgado.

Presente. -

Me dirijo a usted respetuosamente, con la finalidad de solicitar su amable colaboración.

En cuanto a la validación de instrumentos de recolección de datos, utilizando el cuestionario con preguntas abiertas, en la elaboración del trabajo de investigación

titulado:

**EL JUEGO EN LÍNEA ÁRBOL ABC PARA EL DESARROLLO DE
ACTIVIDADES LUDICAS EN LA EDUCACION BASICA.**

Agradeciendo de ante mano su valiosa colaboración por sus aportes en cuanto a la revisión del instrumento

Atentamente



1311963670

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Montecristi, 15 de mayo de 2023

M.Sc: _____

Presente. -

Me dirijo a usted respetuosamente, con la finalidad de solicitar su amable colaboración. En cuanto a la validación de instrumentos de recolección de datos, utilizando el cuestionario con preguntas abiertas, en la elaboración del trabajo de investigación titulado:

EL JUEGO EN LÍNEA ÁRBOL ABC PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES LUDICAS EN LA EDUCACION BASICA.

Agradeciendo de ante mano su valiosa colaboración por sus aportes en cuanto a la revisión del instrumento

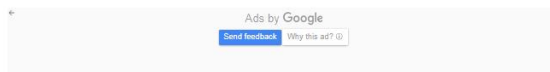
Atentamente



1311963670



ANUNCI



Powered by AmericanMiles

Juegos educativos y didácticos para niños

Juegos educativos y didácticos para niños

 Juegos de vocales	 Juegos del abecedario	 Juegos de matemáticas	 Juegos para multiplicar
 Juegos de sumas	 Rompecabezas	 Juegos mentales	 Juegos de inglés
 Juegos de memoria	 Divisiones para niños	 Juegos de animales	 Juegos de restas

Cuentos, fábulas y poemas



Educación y diversión

