

República Dominicana
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL CIBAO ORIENTAL
Universidad patrimonio de la comunidad



Facultad de Ciencias y Humanidades

**Proyecto de Grado para Optar por el Título de Licenciados (as) en Educación,
Mención Orientación Escolar**

Título:

**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA APRENDIZAJE DIVERTIDO EN EL
AMBIENTE VIRTUAL**

Sustentantes:

Neris Sánchez Santos
Yedelin Perdomo Núñez
Yedelyn Ramos Bautista
Anyelina Pereira Reinoso
Aleja Marisol Rosa Vásquez
Johan Antonio Vilorio Sánchez
Kennia Marioly García Vicente
Eva Altagracia Hernández Fernández

Los conceptos emitidos en
este Trabajo de Grado son de
la exclusiva responsabilidad
de las sustentantes del mismo.

Asesor:

José Giordany Severino Cruz, M.A.

Cotuí, Prov. Sánchez Ramírez, Rep. Dom.

Año Académico 2020-2021

TÍTULO:

**ACTIVIDADES LÚDICAS DE APRENDIZAJE DIVERTIDO
EN EL AMBIENTE VIRTUAL**

HOJA DE EVALUACIÓN**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA APRENDIZAJE DIVERTIDO EN EL
AMBIENTE VIRTUAL****Sustentantes:**

Yedelin Perdomo Núñez

Neris Sánchez Santos

Yedelyn Ramos Bautista

Anyelina Pereira Reinoso

Eva Altagracia Hernández

Aleja Marisol Rosa Vásquez

Johan Antonio Viloria Sánchez

Kennia Marioly García Vicente

Licdo. José Giordany Severino Cruz**Asesor**

Jurado Evaluador

Jurado Evaluador

Jurado Evaluador**Licda. Agustina De La Cruz**

Enc. de la Carrera de Orientación Escolar

Licda. Carmen Lidia Fabián Hernández
Decana de la Facultad de Ciencias y Humanidades**Calificación** _____

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Los conceptos plasmados en la presente propuesta de monográfico con el título “Las Actividades Lúdicas para Aprendizaje Divertido en el Ambiente Virtual”, son responsabilidad de los sustentantes de esta. Las citas y consultas bibliográficas se han realizado respetando el derecho de autor; por tanto, se libera a la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO) de su responsabilidad, sin embargo, para la reproducción total o parcial se requiere de su autorización.

Yedelin Perdomo Núñez

Neris Sánchez Santos

Yedelyn Ramos Bautista

Anyelina Pereira Reinoso

Eva Altagracia Hernández

Aleja Marisol Rosa Vásquez

Johan Antonio Vilorio Sánchez

Kennia Marioly García Vicente

ÍNDICE

Agradecimientos

Dedicatorias

Resumen

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL ESCENARIO

1.1-Descripción del Contexto del Proyecto.....	1
1.2-Diagnóstico del estado actual.....	3
1.2.1-Enfoque metodológico.....	3
1.2.2-Diseño y tipos de estudio.....	4
1.2.3-Enfoque investigativo.....	4
1.2.4-Informantes claves.....	5
1.2.5-Métodos, técnicas de recolección de datos.....	5
1.2.6-Validez y confiabilidad del instrumento.....	5
1.2.7-Procedimientos de la investigación.....	6
1.2.8-Métodos y técnicas del análisis de datos.....	6
1.3-Descripción del problema específico a solucionar con el proyecto.....	7
1.4-Análisis del problema.....	11
1.5-Análisis de objetivos.....	12
1.6-Justificación del proyecto.....	13
1.7-Análisis de alternativas.....	15
1.8-Análisis de involucrados.....	17
1.9-Pertinencia de la propuesta.....	18

CAPÍTULO II: REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1-Marco conceptual.....	19
2.2-Antecedentes.....	21
2.3-Marco teórico.....	30

CAPÍTULO III: PROPUESTA DE SOLUCIÓN DEL PROBLEMA SELECCIONADO

3.1-Descripción de la Propuesta.....	59
3.2-Alcances y límite.....	59
3.3-Objetivos de la propuesta.....	60
3.3.1-Objetivo general.....	60
3.3.2-Objetivos específicos.....	60
3.4-Definición de acción.....	61
3.5-Cadena de resultados.....	62
3.6-Matriz lógica.....	63
3.7-Plan de acción.....	64
3.8-Cronograma de implementación.....	65
3.9-Presupuestos.....	66
3.10-Análisis de factibilidad.....	66
3.11-Análisis de riesgos.....	67
3.12-Sostenibilidad.....	68

CAPÍTULO IV: GESTIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LA SOLUCIÓN

4.1-Estructura organizacional de la gestión.....	69
4.2-Identidad Institucional.....	69
4.3-Descripción de la Gestión e Integración.....	70
4.4-Descripción de Calidad para el Cambio.....	71
4.5-Monitoreo y Seguimiento.....	71
4.6-Evaluación y Participación.....	72

CAPÍTULO V: CONSIDERACIONES FINALES

5.1-Análisis y conclusiones.....	73
5.1.1-Análisis de los resultados.....	73
5.1.2-Conclusiones.....	76
5.2-Recomendaciones.....	77
Referencias.....	79

Anexos

AGRADECIMIENTOS

A Dios:

Nuestro Señor Todopoderoso que todo lo puede y lo hace, por darnos la vida, fortaleza, sabiduría e inteligencia para lograr las metas.

A la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO):

Por abrirnos la puerta para en ella lograr nuestra meta.

A nuestro asesor:

Licdo. José Giordany Severino Cruz, por guiarnos en la realización de esta investigación.

A los maestros de la UTECO:

Por brindarnos los conocimientos que nos servirán de guía para ser profesionales críticos, autocríticos y democráticos capaces de servirle a la sociedad con calidad.

Neris Sánchez Santos
Yedelin Perdomo Núñez
Yedelyn Ramos Bautista
Anyelina Pereira Reinoso
Aleja Marisol Rosa Vásquez
Johan Antonio Vilorio Sánchez
Kennia Marioly García Vicente
Eva Altagracia Hernández Fernández

DEDICATORIAS

A Dios:

Gracias, por dame la salud la fuerza y fortaleza para poder lograr mi sueño que hoyen día es una realidad.

A mi madre:

Ramona Vázquez

Gracias a esa mujer luchadora que siempre estuvo dándome ánimo y ayudándome a levánteme cuando me caía para que seguir hacia adelante apoyándome en toda está trayectoria de mi vida.

A mi esposo:

Miguel Andrés Acosta

Gracias, por brindarme el Apoyo que necesite para seguir hacia adelante.

A mis hijas:

Ashley Acosta y Nahsly Acosta

Gracias, a mis princesas por motivarme para seguir hacia adelante la que me dieronla fuerza para lograr mis objetivos.

A mis hermanos:

Alejo Dilonel y Fátima Maritza

Gracias, por dame el apoyo.

A mis amigas.

Jennifer Pérez Luciano, Yomairyz Villa, Yedelin Perdomo y Yajaira Matos

Gracias, por el Apoyo que me dieron en todo este proceso.

A mis primas.

Dinora Sánchez, Yamilex Otáñez y Yolanda Vásquez

Gracias, por su ayuda y apoyo en los momentos que más la necesité.

A todos mis familiares.

Gracias, por todas sus ayudas cuando lo necesite que Dios los bendiga siempre.

Aleja Marisol Rosa Vásquez

A Jehová Dios:

Por el gran amor y misericordia que has mostrado hay permitir que culmine con éxito una de mis metas a pesar de las dificultades afrontadas y por permitir disfrutar cada momento compartido con los docentes, compañeros y compañera de clases.

A mis padres:

Germán Sánchez Bonifacio y Ángela Santos

Que me dieron el apoyo necesario, la motivación y el gran deseo que tuvieron para que alcance mi meta.

A mis hermanas:

Celenia Sánchez, Meris, Luz del Alba

Que me han brindados su apoyo han mostrado paciencia y quienes han dedicado su tiempo para permitir que siga adelante especialmente **Rosa Deysi Sánchez.**

A mis sobrinas y sobrinos.

Fanny, Farlyn, Farleni, Maridenny, Yohalba, Alfalinett, Fanny Soribel, Hilaris, Coralís, Andry y en especial a Joanna María.

A mi prima:

Yosori De La Cruz Viloria

Por brindarme de su valioso tiempo y ejemplo de superación.

A mi tío:

Leónides

Por ser una fuente de motivación y de confianza.

A mi cuñado:

Facundo Almonte

Por su motivación hacia mi persona y por brindarme su valioso tiempo.

A mis amigas:

Alexandra Morales, Esmirna Mendoza Morales, Francia de Gonzales, Juana Gonzáles, Amelia Rosario, Katiuska, Aracelis Bonifacio, Gladys de González, Ana Felicia Almánzar

A todas las gracias por su apoyo y su confianza en mí.

Especialmente **Guada Darlene Liranzo Liz**, quien ha creído en mí siempre dándome ejemplos de superación humildad y sacrificio.

Neris Sánchez Santos

A Dios:

Por guiarme siempre por el buen camino, por ser mi luz en este largo proceso de aprendizaje, ya que sin su poder no hubieras alcanzado la meta que he logrado.

A mi esposo:**Santo Rosario**

Gracias, al pude continuar con mis estudios por apoyarme siempre en este proceso, fuiste ese ángel que Dios mando a mi vida para que Para que podamos formar una bella familia y tener nuestros hijos que son **Yedelina, Samuel, Yaddiel y Oliver**. Ellos son los motores de que nos empujan a seguir hacia delante, eres una persona con un corazón grandey bondadoso gracias por permitirme ser parte de tu familia.

A mis padres:**Yolanda Núñez y Cristóbal Perdomo**

Por su apoyo incondicional y su amor genuino gracias por siempre estar junto a mísin importar nada y ser ese gran pilar que son en mi vida.

También debo agradecerle a **Mercedes Conce, Teresa García, Rosa Valerio, Margarita Rosario y Lidia Lima**, por sus colaboraciones que me brindaron.

A mis hermanos:**Juan Carlos, Yudith, Balbina, Cristian, Glenys Melki y Carlito**

Para que le sirva de motivación y también realicen sus sueños.

A Lic. Agustina De La Cruz, por sus buenos consejos y dedicación.

Yedelin Perdomo Núñez

A Dios:

Por dame la fuerza para seguir adelante y por los momentos difíciles estuvo hay para ayudarme a levantarme.

A mis hijos:

Jadiel Emmanuel Pereyra, Janiel de Jesús Pereyra y Marielys Alainy Serrano Pereyra

Que por dale un futuro mejor me impulsaron a terminar mi carrera.

A mi madre:

María Elena Reynoso

Aunque no está presente para ver que su hija logro su sueño, pero sé que desde el cielo está ahí para mí.

A mi abuela:

María Agapita Carmona

Porque está ahí siempre conmigo y por tu consejo gracias.

A mi hermano:

Carlos Rafael Péreyra

Gracias por dame tu apoyo para culminar mi carrera

A mis tías:

Diannelly y Julia Sánchez Benítez

Por siempre brindarme su apoyo y darme las fuerzas para seguir adelante y que siempre me decían que no me rindiera.

A mis amigas:

Yinauris Onoria, Stefany Camacho

Porque siempre estuvieron ahí para apoyarme cuando más lo necesitaba gracias amiga.

A mis comadres:

Joanna Reyes Marte y Deyanira Serrano

Porque en los momentos más difíciles de mi carrera siempre estuvieron hay brindándome su apoyo incondicional.

A Kelvin Reinoso

Porque siempre ha estado ahí apoyándome en los momentos más difíciles de mi carrera, dándome buenos consejos para que siga adelante. Gracias.

Anyelina Pereira Reinoso

A Dios:

Por ser mi fortaleza y guía para vencer todos los obstáculos a lo largo del camino de mi carrera.

A mis padres:**Xiomara Vicente Otáñez y Kennedy García de la Cruz**

Por haberme formado como la persona que soy en la actualidad, muchos de mis logros se los debo a ustedes gracias por ser mi soporte y educarme en valores.

A mis hermanos:**Kenny Enmanuel García Vicente y Annifel Mariarlin García Vicente**

Por haberme acompañado en este proceso.

A mis amigas y colegas:**Rosanny Delfina Otáñez, Damelky Almánzar, Enercida Santana Colón, Alondra María Martínez**

Gracias, por su apoyo incondicional, agradecida de la vida nos permitió siempre estar unidas a lo largo de este proceso tan importante que dios nos permitió concluir.

Kennia Marioly García Vicente

Primero a Dios, por darme la sabiduría y el conocimiento, la paciencia, la voluntad y el discernimiento de estudiar la carrera de orientación y romper con todo los paradigmas y barrera que aparecieron en nuestro camino.

A mi madre:

Altagracia Soto Sánchez

Por ser la persona más especial en mi vida pues por ella y su esfuerzo hoy me convirtió en un hombre de bien amistad y cariñoso

A mi padrastro:

Rafael Antonio Custodio y a mi padre: Ramón Antonio Viloría

Por darme todo su apoyo y amor.

A mi esposa:

Gabriela Acosta Paula

Por motivarme día tras día para y estar conmigo en las buenas y en las malas.

A mi hija:

Johanny Karolina

Por haberme hecho entender que después que los hijos llegan uno tiene que ser mejor en todo y con todos porque ellos no piden nacer, pero cuando nace le dan todo el amor del mundo a sus padres.

A mis hermanos:

Los cuales adoro con todo mi corazón por ser mi motivo de superación porque, aunque no son profesionales me motivaron a seguir en pie de lucha.

A mis amigos:

Luisanna González, Juan Carlos Vizcaíno, Carmen María Mariano, Ámbar Lisbeth Paulino y mis dos compadres **Gregory y Francisco Garbes, José Josía Guzmán A.**, las personas que convirtieron este sueño en realidad el **Ing. Rafael Antonio Quezada, Víctor Esteban Tiburcio Gómez, Antonio José García.**

Johan Antonio Viloría Sánchez

A Dios:

Por acompañarme y guiarme en el trayecto de mi vida y llenarla cada día de fuerza para seguir luchando y salir adelante siempre.

A mi madre:**Catalina Bautista Vásquez**

Mami, es usted la mujer más importante en mi vida quien junto con mi padre (que en paz descanse) supieron darme todo lo mejor, una mujer que sacrifica todo por ver a sus hijas felices y realizadas, es por eso que siempre será el motor de mi vida y le estaré eternamente agradecida.

A mis hermanas:**Jenny y Anyeidy**

Gracias, por ser mi apoyo y ayuda incondicional desde siempre, son ustedes quienes están en todos los momentos que las necesito y la unión siempre estará presente en nosotras.

Yedelyn Ramos Bautista

A Dios:

Porque me dio la fuerza para permanecer fuerte y firme en mis estudios a pesar de todos los obstáculos siempre me levantaba hasta lograr la meta.

A mi madre:**Tomasina Fernández Reinoso**

Ella siempre estuvo ahí para mí apoyándome, dándome fuerza para continuar adelante para que yo pudiera realizar mis sueños.

A mi padre:**Emilio Hernández Reinoso**

A él que fue mi inspiración y quien me dio la fuerza tanto de emocional como económicamente para que yo realizara mis estudios.

A mi esposo:**William Antigua Hernández**

Por darme todo su apoyo, por ser tan comprensivo y entender que para lograr el éxito se necesita mucho sacrificio y dedicación gracias por tu comprensión.

A mis hermanos.**Manuel Emilio Hernández Fernández, Daniel Hernández Fernández y Octavio Antonio Hernández Fernández**

A cada uno de ellos porque aportaron un granito de arena y se sacrificaron de una u otra manera para que yo pudiera salir adelante.

A mi hermana:**Carmelina Hernández Fernández**

A ti que siempre estuviste ahí para mí dejando tus obligaciones para ayudarme con mis hijos para que yo pudiera salir adelante con mis estudios.

A mis cuñadas:

Yanelvi Carolina Díaz y Mariluz de los Santos

Porque pusieron un granito de arena y se sacrificaron conmigo en cada preselecciónen muchas ocasiones para que yo pudiese lograr mis metas.

Eva Altagracia Hernández Fernández

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL CIBAO ORIENTAL

Universidad patrimonio de la comunidad



RESUMEN

El objetivo general fue diseñar actividades lúdicas de aprendizaje divertido en el ambiente virtual en el área de Lengua Española, en el Primer Grado del Nivel Primario, para apoyar al proceso de enseñanza aprendizaje en los centros educativos del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, en el año escolar 2020-2021. Los informantes claves para la recolección de la información se utilizó la técnica de la entrevista dirigida a los Centros Educativos del Nivel Primario, en el año escolar 2020-2021. Por tanto, como informante clave se tomó dos (02) técnicos del área de Lengua Española y el encargado del Nivel Primario del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí.

Estas conclusiones se han elaborado en base al objetivo general y los objetivos específicos que sustentan la investigación:

De acuerdo con las estrategias pedagógicas asumen un rol importante en el proceso enseñanza aprendizaje en ambientes virtuales, se evidenció que las estrategias lúdicas, que se implementan a través de diferentes herramientas y recursos tecnológicos, son utilizadas en el Nivel Primario, como son: indagación dialógica, dramatización, recuperación de experiencias previas, socialización centrada en actividades grupales, inserción en el entorno, entre otras.

Se determinó que los recursos tecnológicos son utilizados para la docencia virtual con los niños por la pandemia del Covid 19 que ha incidido de manera transcendental en todas las actividades en el municipio de Cotuí y en nuestro país se ha visto en la necesidad de integrar las docencia de forma virtual en el Nivel Primario a través estrategias lúdicas se deben utilizar programas mediante el uso de redes

sociales, páginas web, internet que contribuyan a elevar y mantener a los niños motivados y prestos para aprender, los recursos que se deben incluir en este proceso son; teléfonos celulares, tablet, televisor, computadora, proyector, radio, notebook, entre otros.

Es pertinente que los docentes del primer grado del Nivel Primario involucren en el aula estrategias didácticas de aprendizaje utilizando las TIC, que dinamicen y garanticen la movilización de conocimientos y a la vez complementen con los avances de sus compañeros de clase, para propender por una mejor calidad de educación y así transformarlos procesos de enseñanza aprendizaje.

Se observó que los instrumentos de evaluación que se utilizan para medir los aprendizajes de los niños a través de las estrategias lúdicas en ambientes virtuales son: rubricas, lista de cotejo, registro de observaciones, registros anecdóticos, registros diarios, escala de valoración y estima. En sentido general, el nivel de integración de las estrategias lúdicas como estrategia en ambientes virtuales para enseñanza de la lengua española en los alumnos del Primer Grado del Primer Ciclo del Nivel Primario, Distrito Educativo 16-01, se hace mediante el uso de las estrategias lúdicas a través diferentes herramientas tecnológicas de acuerdo a su edad y al grado, despertar el interés y la motivación de los niños y niñas.

El trabajo futuro estará encaminado a sensibilizar y motivar a los docentes para que generen espacios de aprendizaje, donde se diseñen, planteen y apliquen estrategias didácticas integrando las TIC para el aprendizaje de los contenidos que se enseñaran en el primer grado del primer ciclo del Nivel Primario, incluyéndolas en los planes de área de Lengua Española. Dichas estrategias privilegiaran a los estudiantes en vivir nuevas experiencias de aprendizaje, que de una u otra forma implicaran consecuencias y marcas en los entes que interviene en procesos de esta índole.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL ESCENARIO

1.1 Descripción del Contexto del Proyecto.

Historia del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí.

El Distrito Educativo surge como inspección de Educación en el año 1926, dependiendo de la instancia de La Vega. Los primeros inspectores fueron: Pedro Pablo Villanueva, Carlos María Sánchez, Mon Santos, Machano Agramonte, Carlos Andrés Guzmán, Porfirio de los Santos, entre otros.

Después del año 1970, la inspección pasó a ser Distrito Educativo perteneciente primero a la Regional de San Francisco de Macorís, y después a La Vega. Organizado en los llamados núcleos escolares. El primer director del Distrito fue el Profesor Alfonso Mercedes y los primeros directores de núcleo: Rafael Brito, Víctor Adames, Ana Antonia Robles, Dulce Landrón, Rafael Paulino Liriano, Gonzalo Manzueta, entre otros.

En el año 1993 con la formulación del Plan Decenal, desaparecen los núcleos y se crean los supervisores adjuntos (Técnicos Distritales). Con la orden departamental 14'95 del 12 de diciembre de 1995, se crea la Regional de Educación No. 16 de Cotuí, pasando nuestro Distrito a ser el No. 1 de la misma.

Estructura del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí.

El Distrito Educativo 01 de Cotuí, perteneciente a la Regional 16, la cual fue creada mediante la orden departamental del 12 de diciembre del año 1995 de la Secretaría de Estado de Educación. La estructura orgánica está formada por la dirección, subdirección, junta distrital de educación, las secciones de planificación, administrativa, curricular y de supervisión, evaluación y control, cada una integrada por los técnicos/as docentes, administrativos, secretarias/os. También se dispone de un personal de apoyo dirigido por la sección administrativa.

El Distrito, ofrece una educación pública y privada en todos sus niveles y modalidades: en el nivel inicial cuenta con 53 centros y una matrícula de 1,315 alumnos/as, en el nivel primario con 84 centros educativos con una matrícula de 13,019 alumnos/as, en el nivel medio 14 centros educativos con una matrícula de 5,316 alumnos/as, Además impartimos la educación media de adultos PREPARA con 05 centros educativo con una matrícula de 1,179 alumnos/as; en la educación básica para adultos tenemos 22 centros educativos con una matrícula de 1,019 alumnos/as. Contamos con 22 centros que pertenecen al programa de Jornada Escolar Extendida. En lo que se refiere a los Centros educativos del sector privados contamos con 29 centros con una matrícula de 2,777 estudiantes.

Misión:

Ofertar una educación enmarcada dentro del proceso de actualización curricular, el mejoramiento continuo y el fortalecimiento de la calidad educativa en todos sus niveles y modalidades. El Distrito Educativo ofrece a la población una educación aplicando una estructura de gestión moderna, ágil y flexible, que facilite la ejecución eficaz de los procesos educativos, haciendo énfasis en el fortalecimiento de los centros educativos. Garantizando el derecho de los actores(as) del proceso docente, mediante la formación de hombres y mujeres libres críticos y creativos.

Visión:

Ser una institución que aporte a la ciudadanía del municipio de Cotuí, una educación de calidad, en la cual exista igualdad de oportunidades que proporcione el fortalecimiento de la identidad Cultural, formando así seres humanos con vocación de servicio, capaces de construir sus propios conocimientos y lograr una sociedad libre, democrática, participativa, justa, honesta y solidaria.

Valores:

- Justicia
- Transparencia
- Democracia

- Responsabilidad
- Respeto
- Amor
- Solidaridad
- Confiabilidad
- Creatividad
- Honestidad

1.2 Diagnóstico del estado actual.

Los procesos educativos se han modificado para adaptarse a las condiciones sociales actuales. A su vez, la introducción de la tecnología en el campo educativo ha dado lugar a nuevos escenarios basados en el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), que configuran diferentes itinerarios de aprendizaje para cada individuo.

La aplicación de las TIC a acciones de formación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje posibilita diversos frentes de cambios a considerar, cambios en las concepciones de los procesos dinámicos, identidad del docente, cambios en las prácticas de profesores y de los alumnos, y de los recursos. Los centros educativos carecen de los recursos tecnológicos, de plataforma, falta de conectividad al internet y los alumnos en su mayoría no poseen computadoras para la realización de sus tareas diarias.

Aquí se describe la metodología que se utilizó para la realización del presente trabajo de investigación, donde se esboza todo lo concerniente al aspecto metodológico de la investigación, tales como: diseño, tipo de investigación, métodos, técnicas e instrumentos, población y muestra, procedimiento para la recolección, procedimiento para el análisis de los datos, validez y confiabilidad.

1.2.1 Enfoque metodológico.

El enfoque utilizado fue cualitativo, porque se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos de cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Además, porque se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades,

procesos, objetos de cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis “(Hernández, 2014).

1.2.2 Diseño y tipos de estudio.

En esta investigación se analizó las actividades lúdicas para aprendizaje divertido en el ambiente virtual en los centros educativos del Nivel Primario del Distrito Educativo 16- 01 de Cotuí, en el año escolar 2020-2021.

En la presente investigación se desarrolla un diseño no experimental, puesto que no se manipulan las variables. Además, es de tipo proyectivo. Este monográfico es un estudio exploratorio, porque su objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado. Tal sería el caso de investigadores que pretendieran analizar fenómenos desconocidos o novedosos: sobre las actividades lúdicas para aprendizaje divertido en el ambiente virtual, es también explicativos porque va más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a la elaboración de análisis y establecer las causas de los eventos, sucesos o fenómenos que se estudian. “(Hernández, 2014).

1.2.3 Enfoque investigativo

Según Hernández et al (2010), categoriza el enfoque investigativo en tres categorías cualitativo, cuantitativo y mixto, según la definición de cada categoría. La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, “es aquel que recolectas datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico para establecer patrones de comportamiento”.

De acuerdo con Hernández (2010), El cuantitativo: Utiliza recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico. Evalúa el desarrollo natural de los sucesos, es decir, no hay manipulación, ni especulación con respecto a la realidad.

1.2.4 Informantes claves.

Para la recolección de la información se utilizó la técnica de la entrevista dirigida a los Centros Educativos del Nivel Primario, en el año escolar 2020-2021. Por tanto, como informante clave se tomó dos (02) técnicos del área de Lengua Española y el encargado del Nivel Primario del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí.

1.2.5 Métodos, técnicas de recolección de datos.

Para la recolección de la información se recurrió al cuestionario, ya que en este estudio el tipo de investigación cualitativa, el cual se elaboró tomando en cuenta los objetivos específicos del estudio.

Técnica:

Para la realización de esta investigación se utilizó como técnica la entrevista. La misma fue aplicada a los maestros del área de lengua española del Primer Ciclo del Nivel Primario y a los integrantes del equipo de gestión de los centros educativos objeto de estudio. La misma nos permite la recolección de información, ya que está destinada a manejar informaciones de varias personas, cuyas informaciones son diferentes y es muy imprescindible a la hora de recopilar datos del tema a investigar.

Instrumentos:

Para garantizar la validez del instrumento de recolección de datos (cuestionario) se permitió que el asesor y dos expertos en investigación revisaron el mismo y ofrecieron sus recomendaciones. Como instrumento se utilizó el cuestionario, que fue elaborado con veinte (20) preguntas abiertas. Para garantizar la validez del instrumento de recolección de datos (cuestionario) se permitió que el asesor, la directora de la escuela de orientación de la Universidad UTECO ofrecieron sus recomendaciones. El mismo se aplicó a través de Google Form a los docentes y a los integrantes del equipo de gestión.

1.2.6 Validez y confiabilidad del instrumento.

La investigación se hizo con uso de la encuesta; a través del instrumento del tipo cuestionario que fue aplicado a dos (02) técnicos del área de Lengua Española y el encargado del Nivel Primario del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, el cual se elaboró con preguntas abiertas.

1.2.7 Procedimientos de la investigación.

A continuación, se detallan los pasos para la realización del procedimiento de investigación como son:

- 1-Realización del monográfico.
- 2-Captar, seleccionar y clasifica la literatura disponible relacionada en el problema de investigación.
- 3-Investigar sobre los antecedentes internacionales y nacionales.
- 4-Seleccionar aquella literatura que tenga que ver directamente con las preguntas y los objetivos de investigación.
- 5-Ver la literatura relevante y actual de los últimos cinco años.
- 6-Ver estudios realizados para familiarizarse con el problema, hipótesis, metodología y la interpretación de resultados.
- 7-Elaborar el proyecto a partir de las orientaciones indicadas por los maestros y a la asesora.
- 8-Luego de las correcciones se entregó un proyecto corregido a la facultad.
- 9-Nuevamente se entregó el trabajo de grado a facultad, pero ya terminado.
- 10-Se presentó ante el jurado examinador el proyecto.
- 11-Se entregó un ejemplar al Distrito Educativo 16-01 de Cotuí.

1.2.8 Métodos y técnicas del análisis de datos.

Se analizaron sobre la base de categorías y subcategorías de acuerdo a las preguntas y objetivos en que se sustentó el proyecto, tomando en consideración la guía previamente elaborada, así como las respuestas de los informantes claves. Según Muñoz, (2011), define método como la lógica interior del proceso de descubrimiento científico, y a él le corresponde no solamente orientar la selección de los instrumentos y técnicas específicas de cada estudio sino también, fundamentalmente, fijan los criterios de verificación o demostración de lo que se afirma en la investigación. (Pág. 180).

El método utilizado en esta investigación es el deductivo en el sentido de que se trabajó a partir de premisas particulares para dar conclusiones de carácter general. Además, se usó el método analítico y sintético donde se analizaron los hechos partiendo

de la descomposición del objeto de estudio y se trabajó de forma intensiva cada uno de sus elementos para analizar las Actividades Lúdicas para Aprendizaje Divertido en el Ambiente Virtual en los centros educativos del Nivel Primario del Distrito Educativo 16- 01 de Cotuí, en el año escolar 2020-2021. Los datos se analizaron por medio del programa estadístico SPSS, versión 23 en español, luego se sintetizan en cuadros organizándolos en relación a los datos general.

1.2 Descripción del Problema Específico a Solucionar con el Proyecto.

La educación es un ente socializador que impulsa al conocimiento hasta llegar a la apropiación. Por eso, la virtualidad no tiene límites y se convierte en un vínculo transformador que parte de la virtud humana. Así, el "espacio virtual" aparece como un espacio homogéneo, sin diferencias de clases, razas o sexos". Que integra agrandes masassociales, sin que tenga estas limitaciones, a acceso a la educación.

La actividad lúdica es la manifestación del cúmulo de energía de los individuos a través de diversas actividades realizadas por infantes, adolescentes, jóvenes, adultos o ancianos quienes, al ser partícipes de las diferentes modalidades de la lúdica, experimentan en cuerpo propio el placer de sentir estimulada alguna parte o en conjunto su estructura corporal (Miranda, 2010).

Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. Por lo anterior se generan niños felices dando como resultados habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares.

Las actividades lúdicas son estrategias metodológicas muy importantes en todos los niveles educativos, porque mediante estas podemos crear un ambiente cálido, armónico y de confianza entre los estudiantes, generando la adquisición de nuevos

conocimientos que nos ayuden a potenciar los sentidos, sensaciones y emociones, ayudando a mejorar las diferentes áreas del desarrollo, entre ellas el lenguaje, la psicomotricidad, lo cognitivo, lo socio afectivo, enriqueciendo la capacidad de comunicarse, de expresarse y de comprender e interpretar el mundo que les rodea lo que se dificultó en los actuales momentos debido a la presencia del Covid 19 que trajo como consecuencia el confinamiento social para evitar su propagación, en ese orden el Ministerio de Educación (MINERD), buscó la estrategia de introducir cambios curriculares incluyendo la docencia virtual a modo de culminar con éxito el año escolar 2020-2021.

La situación planteada anteriormente trajo como consecuencia muchas incertidumbres en los docentes del área de lengua española del primer grado del primer ciclo por la poca experiencia en ambientes virtuales y la falta de recursos tecnológicos. El Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, no escapa a esta situación probablemente por la poca estimulación hacia las actividades lúdicas virtuales por parte de los maestros, la falta de comunicación con los familiares, la falta de motivación y preparación que existe entre los padres, impiden obtener resultados satisfactorios en los estudiantes.

El acompañamiento de los padres en los procesos de aprendizajes virtuales de sus hijos, es esencial, ya que la familia ejerce una enorme influencia en la actitud que asumen los estudiantes frente al aprendizaje y ellos son los que deben colaborar en el manejo de los recursos y el protocolo a seguir en el proceso debido a la ausencia de los docentes de manera presencial. “La lúdica es parte fundamental de este proceso de socialización y se debe partir de los principios que rigen la educación preescolar como son: la integralidad, participación y la lúdica, esto enfocado al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual” (Chuico Pardo, 2017).

Según George Bernard (2009), plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio de formación que se caracteriza por tener una intensión educativa con accesos restringidos, este es concebido y diseñado para que las personas puedan acceder a él en el desarrollo de procesos de aprendizaje, habilidades y saberes, orientando así su actividad educativa dentro de unos márgenes tecnológicos y pedagógicos a través de recursos virtuales.

Un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) consiste en un conjunto de distintas actividades asociadas a la actividad formativa, utilizando ambientes que permiten la creación y mantenimiento de comunidades virtuales educativas, proporcionando los servicios con los que cada grupo de aprendizaje se identifica y facilitando la integración, enriquecimiento y fidelidad de sus usuarios.

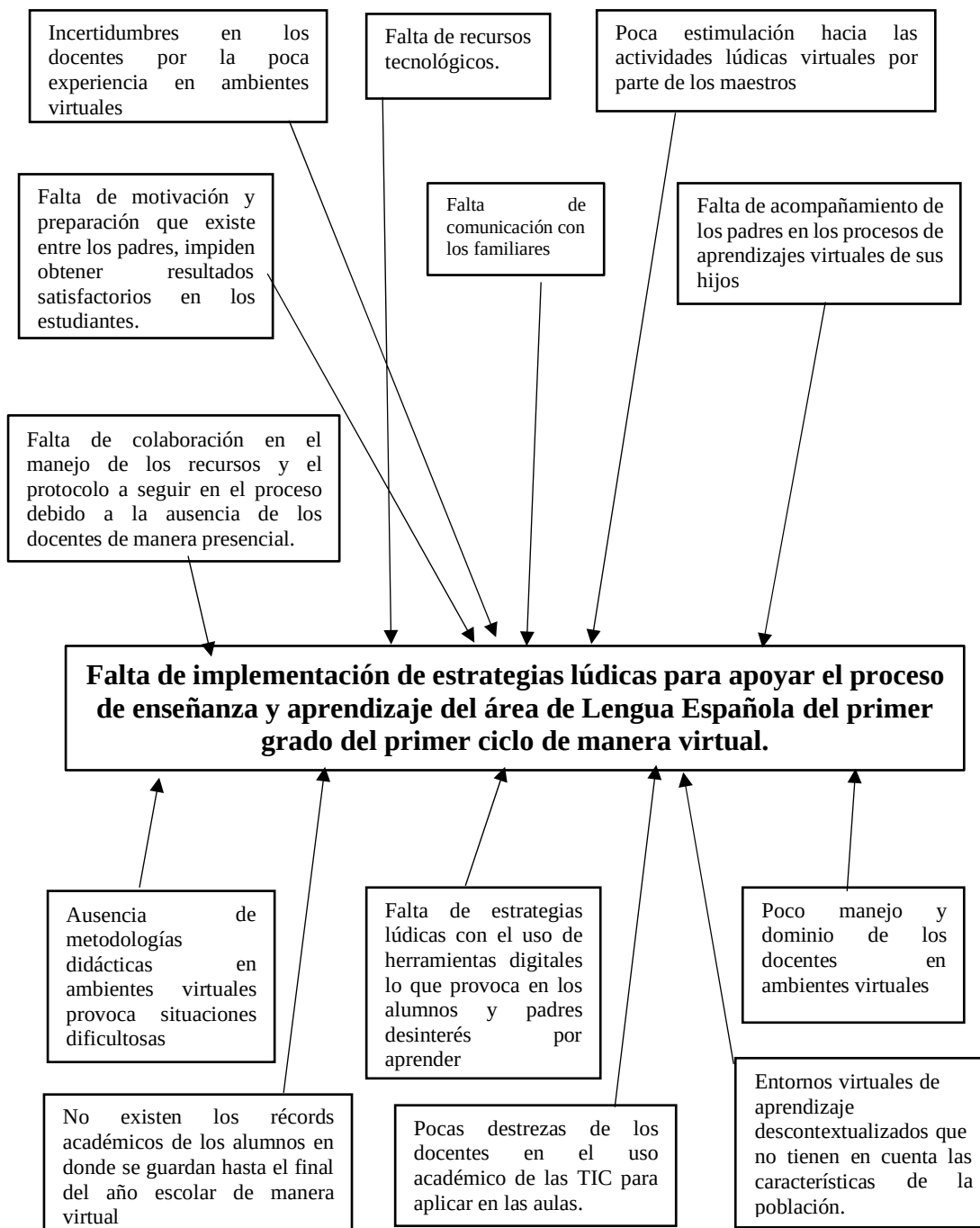
La ausencia de metodologías didácticas en ambientes virtuales provoca situaciones dificultosas debido a la falta de estrategias lúdicas con el uso de herramientas digitales lo que provoca en los alumnos y padres desinterés por aprender, la distracción y el afán por terminar los trabajos, pues los acosa la pereza mental y física que padecen. Por otro lado, no existen los récords académicos de los alumnos en donde se guardan hasta el final del año escolar de manera virtual por el poco manejo y dominio de los docentes en ambientes virtuales, lo cual es necesario.

Frente a la problemática descrita, se plantea la alternativa de motivar a todos los estudiantes a través de la realización de los espacios pedagógicos basados en el aprendizaje lúdico en el Nivel Primario en ambientes virtuales, tener en cuenta que la escuela es uno de los motores de la socialización del ser humano, el trabajo con los estudiantes no puede estar ajeno a esta realidad; por tanto, es necesario, que el docente dinamice su quehacer pedagógico, mediante diversas actividades, desde diferentes estrategias que además de activar la acción docente, motiven el placer del alumno y apoyen la autonomía de la escuela.

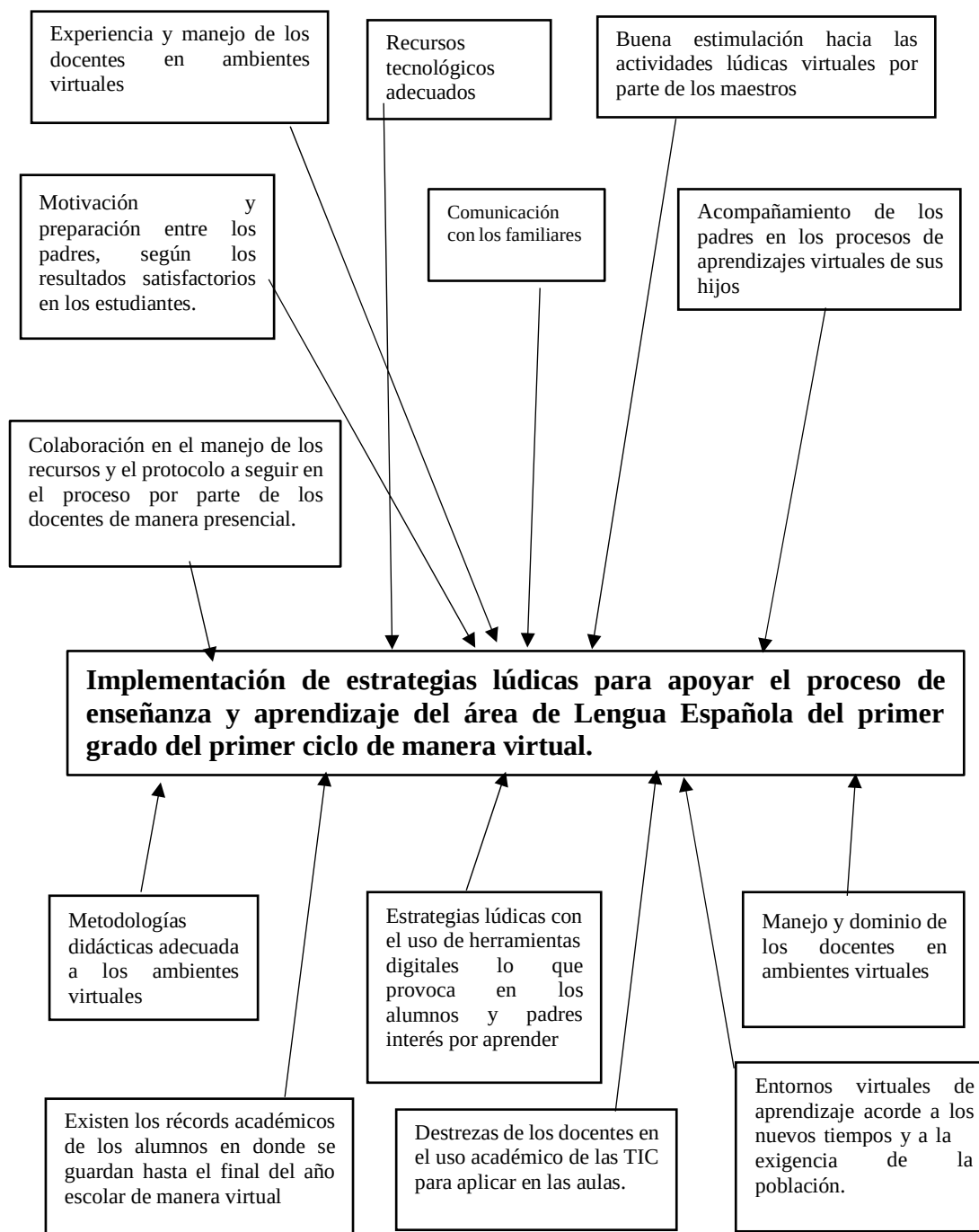
Para solucionar el problema se propone realizar actividades lúdicas atractivas e innovadoras que desarrollen la capacidad de actuar, de imaginar, de crear y de aprender

a través de lo lúdico, siendo de gran ayuda para el docente y un aporte para la educación. Se resume la problemática a dos aspectos de gran importancia desde los entornos virtuales de aprendizaje lúdico: Pocas destrezas de los docentes en el uso académico de las TIC para aplicar en las aulas. Entornos virtuales de aprendizaje descontextualizados que no tienen en cuenta las características de la población.

1.2 Análisis del problema



1.4 Análisis de objetivos.



1.5 Justificación del proyecto.

Considerando que las actividades lúdicas son las mejores tácticas para lograr adquirir el nuevo conocimiento, el mismo que se obtendrá de manera natural, eficaz en un ambiente cálido y ameno donde los infantes se sentirán alegres y con mucho entusiasmo en aprender y crear.

La sensibilidad hacia las actividades lúdicas se ubica en el campo de las actitudes, la expresión y el placer, que encierra un compromiso de entrega; se debe ofrecer posibilidades de expresión de sentimientos y valoración que permitan al niño su desarrollo integral para ser capaz de amarse a sí mismo, de amar a los demás favoreciendo de esta manera el desarrollo de actitudes de pertenencia, autorregulación, confianza, singularidad, eficiencia, satisfacción. Del mismo modo en las actividades lúdicas, se incluye el pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, así como la habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje.

Para Reyes (2011), plantea que la estrategia lúdica “Son instrumentos que potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando”.

El estudio sobre las estrategias lúdicas en ambientes virtuales es de gran importancia; pues docentes del área de lengua española del primer grado del primer ciclo, al técnico del área de lengua española del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, padres de familia, estudiantes y sociedad, cada día están convencidos de la necesidad de la formación de personas competentes, para enfrentar dificultades, desafíos y oportunidades que se presentan en la sociedad, por lo que ellos conforman la población que se verá beneficiada con el presente estudio.

Las TIC han dado lugar para crear nuevas condiciones que brindan la posibilidad de construir ambientes de enseñanza y aprendizaje que ofrecen, por una parte,

comunicación sincrónica, es decir, simultánea en el tiempo y, por la otra, asincrónica, donde el mensaje se emite y se recibe en un período de tiempo posterior. Precisamente, estas posibilidades comunicativas permiten introducir metodologías de trabajo virtual en una sociedad caracterizada entre otras cosas, por la interconectividad, la multiculturalidad, la hipertextualidad, de condición paradójica y trazada por la incertidumbre.

Area (2009), señala que estas nuevas tecnologías de la información y comunicación están propiciando la superación de una visión estrecha y localista de la realidad. En la sociedad globalizada está aumentando el conocimiento y contacto cultural de los diferentes grupos sociales del planeta. Resalta el autor que, durante esta última mitad del siglo XX, las TIC han ido extendiéndose y generalizándose por todos los continentes formas y tendencias culturales que anteriormente pertenecían o estaban restringidas a grupos culturales locales o regionales.

Desde esta óptica las TIC como sistemas abiertos y en construcción permanente involucran a personas, grupos e instituciones que se identifican en las mismas necesidades y problemáticas, y se organizan para potenciar sus recursos, las herramientas virtuales hacen parte de ese tejido social presente en la Internet, y han mostrado en los últimos años un crecimiento y desarrollo exponencial, que ha llamado la atención de numerosos investigadores por el número importante de personas que concurren a estos espacios para experimentar colaboración, construcción, intercambio, socialización, aprendizaje, cooperación, diversión y autonomía, entre otras.

Yáñez (2005) afirma que el dinamismo sociocultural promoverá nuevas formas de aprender, nuevas habilidades; la escuela tendrá que abrirse más a las condiciones y prescripciones de un mundo permeable e instantáneo en el acceso a la información, pero más complejo y especializado en la selección de la misma. Las TIC en la educación no pueden verse como una práctica educativa que simplemente incorpora un medio o un recurso, pues educar en y con las nuevas tecnologías requiere un conjunto de condiciones pedagógicas, económicas, políticas y culturales, considerando que no solo es un espacio informacional y comunicacional sino también un espacio social.

De este modo, Pérez (2003) añade que hay que tomar en cuenta los modos de socialización de dicho mundo, los conocimientos que en él se generan y han de transmitirse, los valores que tienen vigencia e incluso abordar cuestiones de principio y entender la educación desde la concepción ética y moral. Las TIC son medios, soportes y caminos; debe entenderse que, si se incorporan al proceso educativo con propósitos definidos para crear y analizar críticamente y que funcionen como medios de apoyo para la enseñanza y el aprendizaje, pueden abrir campo a esas nuevas posibilidades pedagógicas y culturales que se sumarían en este cambio mundial propiciado por el desarrollo tecnológico.

La docencia virtual se ha convertido en una herramienta habitual en el mundo actual. Las nuevas metodologías de aprendizaje para los estudiantes, junto a nuevas técnicas pedagógicas al amparo del nuevo campus virtual, han posibilitado que tanto la red Internet como las nuevas tecnologías de la información y la comunicación TIC, se conviertan en nuevas opciones de enseñanza que combinan diferentes recursos pedagógicos.

Estos nuevos sistemas de enseñanza son capaces de controlar los tiempos de aprendizaje, así como la cantidad de trabajo desarrollado por el alumno, lo que aporta una mayor información a los procesos de enseñanza- aprendizaje. Lo que contribuye a ser herramientas innovadoras y se aprendizaje autónomo. No obstante, esto es viable con el apoyo de los padres desde los hogares, con la capacitación activa del docente, la elección de estrategias adecuadas e instrumentos de evaluación eficaces.

1.6 Análisis de Alternativas.

El propósito de este proyecto es analizar el seguimiento y apoyo de los docentes a modo de que implementen estrategias lúdicas para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua Española de manera virtual en los centros educativos del Nivel Primario del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, en el año escolar 2020-2021, la solución al problema que afecta al personal docente del área de Lengua Española del primer grado del primer ciclo, al momento de impartir docencia virtual para integrar las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos del primer grado, el cual será beneficiado.

Además, con este proyecto se pretende dar las posibles soluciones, como son: uso de páginas web, enciclopedias digitales, uso de las laptops por parte de los docentes, envío de las tareas a tiempo a los alumnos, uso de una plataforma para los docentes del área de Lengua Española y alumnos al momento de impartir docencia, seguimiento de los trabajos de los docentes hacia los alumnos, planificación al día, asignación de las tareas y el rol de la institución.

Alternativas	Criterios para el análisis			
	Costo de la alternativa	Factibilidad	Impacto al medio ambiente	Participación de los involucrados
-Uso de la plataforma digital Moodle en el centro educativo	RD\$ 10,000.00	Fortalecimiento para los docentes del área de Lengua Española en el seguimiento y apoyo de la implementación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera virtual.	Impactará de manera positiva al medio ambiente	-Directores de los centros educativos del Nivel Primario
-Talleres de capacitación para el uso y manejo de plataformas digitales para los docentes del área de lengua española	RD\$ 17,000.00			-Docentes del área de Lengua Española y equipo de gestión
-Equipamiento de las aulas de los centros educativos del Nivel Primario	MINERD Distrito Educativo			-Padres, madres y tutores
-Entrega de equipos tecnológicos a los alumnos como laptops o Tablet				-Alumnos

1.7 Análisis de Involucrados.

Con la representación de estas personas que integran las comunidades educativas, es lograr el objetivo común y dar un mejor seguimiento al proceso educativo.

Involucrados	Intereses	Roles	Participación
Equipo directivo	Velar por el buen funcionamiento de la institución	Coordinar diferentes equipos, establecer pautas, administrar recursos, otros	Coordinar las actividades de la institución
Personal docente	Lograr los objetivos con sus alumnos	Dirigir el proceso de aprendizaje	Participar en todas las actividades escolares de la institución
Estudiantes	Interés por aprender y promover de curso	Tener habilidades en el uso de la tecnología	Participar en todas las actividades del centro junto a los demás actores
Coordinador pedagógico	Dar seguimiento al proceso educativo	Acompañar a los docentes	En todas las actividades del centro
Orientadoras y Psicólogos	Darles orientación al personal escolar, profesional a los alumnos	Ayudar a los alumnos a desarrollarse adecuadamente dándoles atención educativa	En actividades organizadas y en la colaboración de los proyectos y planes del centro
Distrito Educativo 16-01 de Cotuí	Suplir este producto a los centros educativos	Dotar a los alumnos de Tablet o laptops para cada alumno	A través del Ministerio de Educación gestionará los recursos tecnológicos necesarios para los centros educativos

1.8 Pertinencia de la propuesta.

Con la elaboración del presente proyecto sobre la implementación estrategias lúdicas para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura del área de Lengua Española del Primer Grado del Primer Ciclo de manera virtual en los centros educativos del Nivel Primario del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, en el año escolar 2020-2021, es de gran satisfacción, ya que se pretende resolver una problemática en los centros educativos ante mencionado. En el mismo se pretende involucrar al personal del equipo de gestión, docentes, padres y personal administrativo, de manera que pueda liderar los procesos de involucramiento con los demás para la colaboración de las acciones.

CAPÍTULO II: REVISIÓN DE LA LITERATURA

En el siguiente capítulo se presenta una serie de informaciones sobre las variables de la investigación y de sus respectivos indicadores. La misma estarán sustentada por autores.

2.1 Marco conceptual.

Actividad lúdica: Manifestación del cúmulo de energía de los individuos a través de diversas actividades realizadas por infantes, adolescentes, jóvenes, adultos o ancianos quienes, al ser partícipes de las diferentes modalidades de la lúdica, experimentan en cuerpo propio el placer de sentir estimulada alguna parte o en conjunto su estructura corporal (Miranda, 2010).

Aprendizaje significativo: Implica la construcción del conocimiento en función de referentes con sentido para la persona, a partir de lo cual transforma sus esquemas mentales, para dar respuestas a las diferentes situaciones que se presentan. Documento Oficial “Bases de la Revisión y Actualización Curricular (MINERD, 2016).

Aula virtual: son un vigoroso dispositivo de comunicación y de distribución de conocimientos que, además, ofrece un espacio para atender, orientar y evaluar a los participantes. Son espacios reservados de uso exclusivos para profesores y alumnos matriculados en un determinado curso o actividad online, por lo que los integrantes necesitan una clave personal para su acceso, que por lo general suele estar disponible las 24 horas del día (Universidad Internacional de Valencia VIU, 2018).

Campus virtual: es un espacio en la Web, cuyo principal objetivo es proporcionar un espacio para la comunicación y el intercambio de información, con el fin, de que los profesores y alumnos desarrollen sus actividades académicas que faciliten los procesos de enseñanza-aprendizaje. (Lanza, 2012).

Docente: Es quien se dedica profesionalmente a la enseñanza, bien con carácter general, bien especializado en una determinada área de conocimiento, asignatura, disciplina académica, ciencia o arte. (Diseño Curricular Nivel Inicial, 2014).

Educación: es un proceso formativo cuyo objetivo es preparar a los egresados, sea el nivel que adquieran para su inserción en los procesos de reproducción que demanda el sistema, sean económicos, sociales, ideológicos, políticos u otros. (Ortiz, 2017).

Evaluación: Se puede decir que es un proceso sistemático y continuo de recogida de informaciones relevantes con la finalidad de que los actores del proceso educativo reconozcan y aprecien la eficacia de la enseñanza y la calidad de los aprendizajes. (Bases de la Revisión y Actualización Curricular, MINERD, 2016).

Docente: Generalmente, la palabra docente se utiliza para referirse a todo aquello propio o asociado a la docencia, entendiendo, por docencia, a aquella práctica profesional que se dedica y ocupa de impartir algún tipo de enseñanza. (Ucha, 2009).

Recursos: Son el conjunto de elementos, equipos y materiales utilizado durante el progreso de las actividades de aprendizaje pueden ser del medio natural, social y cultural. (MINERD, 2016).

Rendimiento académico: nivel de conocimiento de un alumno medido en una prueba de evaluación. En el rendimiento académico, intervienen además del nivel intelectual, variables de personalidad (extroversión, introversión, ansiedad...) y motivacionales, cuya relación con el rendimiento académico no siempre es lineal, sino que está modulada por factores como nivel de escolaridad, sexo, actitud. (Bohigas, 2012).

2.2 Antecedentes.

Internacionales:

Posada, (2014), realizó una investigación en la Universidad Nacional de Colombia, donde se concluyó que la lúdica se toma generalmente como juego en su aplicación y con predominio sinonímico en los abordajes teóricos. Se toma a la lúdica y el juego como actividades infantiles, poco serias, aplicables a nivel pedagógico, en la edad escolar, edades en las cuales se inscriben la mayoría de trabajos. Dudando tácitamente de su efectividad en la educación superior. El término lúdica es usado con la pretensión de generar por sí sola un ambiente amable, humanista, divertido y propicio para las actividades propuestas en estos trabajos.

La lúdica es apreciada como una ambientación, una manera de darle sentido y significado al juego y transformar en juego diferentes realidades de la existencia. Por ello, la lúdica no se circunscribe a espacios limitados de la escuela o del tiempo libre, sino que se proyecta a distintos espacios de la existencia. A pesar de que el juego fue propuesto como una categoría, durante el desarrollo del trabajo se apreció como esta era superada en la categoría relación lúdica juego en donde se podía ver como unidad y se potenciaba en el tratamiento en sí mismo como en relación a la lúdica. Así que se podía haber prescindido de esta relación categorial.

De acuerdo con Casa (2015), en su trabajo de grado titulado: Las Actividades Lúdicas Educativas en el Pensamiento Crítico-Reflexivo de los Niños de los Quintos Grados Paralelos “C” Y “D” de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato Provincia De Tungurahua, manifiesta que “se puede notar que las actividades lúdicas educativas se llevan a cabo con los estudiantes de los quintos años paralelos “C” y “D” de una manera poco frecuente, ya que manifiestan que no son motivados adecuadamente para expresar sus ideas, opiniones y puntos de vista de manera espontánea”. La motivación, en cualquier nivel académico no deja de ser una herramienta muy importante e imprescindible en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se estableció que los docentes no incluyen actividades lúdicas educativas en sus planificaciones de bloque por lo tanto dichas actividades no cumplirían con el propósito de ayudar a la comprensión de los contenidos curriculares y a su vez tampoco desarrollarán el pensamiento crítico- reflexivo en los estudiantes. Se determinó que los docentes no utilizan estrategias que ayuden al aprendizaje de sus estudiantes puesto que no planifican, ni aplican actividades lúdicas educativas para el desarrollo de una clase, ni utilizan recursos atractivos para motivar e incentivar a los estudiantes al desarrollo de su pensamiento crítico-reflexivo. (Casa, 2015).

De acuerdo con Vera (2015), en su tesis titulada: Incidencia de la Metodología Lúdica en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje de los Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “24 de mayo” de la Parroquia San Juan, Cantón Pueblo Viejo Provincia Los Ríos, concluye que “La maestra de la Escuela utiliza en forma limitada la actividad lúdica en el aprendizaje de los niños”. Esto podría afectar el nivel de conocimientos que pudieran tener los niños, ya que la lúdica es una actividad que despierta el interés de estos, así como impulsa su desarrollo sociocognitivo.

Además, la mayoría de niños y niñas de la Escuela de Educación Básica “24 de mayo” de la Parroquia San Juan, Cantón Pueblo Viejo, Provincia Los Ríos, no han desarrollado en forma apropiada la expresión corporal, ya que presentan dificultades en la coordinación sensorial motriz y la expresión gestual. La limitada actividad lúdica incide negativamente en el desarrollo de la expresión corporal de los niños y niñas. La guía de actividades lúdicas para los maestros ayudó a fortalecer el desarrollo de la expresión corporal de los niños y niñas de escuela. Los docentes deben de incluir en su planificación alguna actividad lúdica porque es de gran importancia para el desarrollo de la expresión corporal y el desarrollo motriz de los niños.

Por tanto, Camacho Zúñiga., et al, (2015), en la Universidad Técnica Nacional de Córdoba, realizaron un trabajo de grado titulado: “Estrategias de aprendizajes para Entornos Virtuales”, en la que concluyeron que las estrategias de aprendizaje, en diferentes ambientes, vienen a facilitar los procesos educativos de transmisión y apropiación del

conocimiento utilizando elementos como los recursos educativos, materiales didácticos y actividades los cuales colaboran en la consecución de los objetivos planteados. El uso de los recursos, materiales, objetos de aprendizajes, REA y las actividades promueven las estrategias de aprendizaje en los entornos virtuales desde una perspectiva colaborativa y cooperativa, para la adquisición de habilidades, capacidades y conocimientos en los aprendientes.

Además, estos suscitan en los docentes el interés por actualizarse y animarse a utilizar herramientas que se adapten a los diferentes ambientes de aprendizaje. Para lograr esto es importante que el facilitador tenga una actitud crítica, abierta y anuente al cambio. Para el diseño de los recursos y las actividades es importante tomar en cuenta las recomendaciones para la creación e implementación de ellos en la práctica educativa, garantizando la uniformidad e intencionalidad de los objetivos del curso. Los diferentes tipos de evaluación, centrados en el aprendiente, responde al diseño de las actividades de mediación que el facilitador establezca, ya que por ser dinámicas y flexibles se adaptan a los diferentes entornos de aprendizaje validando las habilidades y conocimientos adquiridos en el proceso de aprendizaje.

Según Vilanova y Varas (2015), en el Instituto de Tecnología Aplicada (ITA), Instituto de Trabajo, Economía y Territorio (ITET) de Argentina, presentaron una investigación titulada “Estrategias Pedagógicas en Ambientes Virtuales de Aprendizaje en Instituciones de Educación Superior”, en los cuales concluyeron que la aplicación de las TIC a acciones de formación bajo la concepción de enseñanza flexible, abren diversos frentes de cambio y renovación a considerar, cambios en las concepciones (cómo funciona en aula, definición de los procesos didácticos, identidad del docente, etc.), cambios en los recursos básicos tales como contenidos (materiales), infraestructuras (acceso a redes), uso abierto de estos recursos (accesibles al profesor, alumno) y cambios en las prácticas de los profesores y de los alumnos.

Las TIC no suponen, por sí mismas, una garantía de cambio positivo en la Universidad, y a ello se le suman nuevos retos como la modificación de los programas de

las asignaturas, buenas prácticas docentes en el uso de las mismas, el control de calidad de los materiales, es así que como docentes universitarios interesados en dar respuestas a grupos de alumnos cada vez más heterogéneos y diversos debemos redefinir nuestro rol y asumir las funciones que implica. Es indudable que los alumnos en contacto con las TIC se benefician de varias maneras y avanzan en esta nueva visión del usuario de la formación.

Esto requiere acciones educativas relacionadas con el uso, selección, utilización y organización de la información de forma que el alumno vaya formándose como un maduro ciudadano de la sociedad de la información. El apoyo y la orientación que recibirá en cada situación, así como la diferente disponibilidad tecnológica son elementos cruciales en la explotación de las TIC para actividades de formación en esta nueva situación, pero en cualquier caso se requiere flexibilidad para cambiar de ser un alumno presencial a serlo a distancia y a la inversa, al mismo tiempo que flexibilidad para utilizar autónomamente una variedad de materiales.

Gutiérrez Huérfano, Hernández, et al (2016), en la Universitaria los Libertadores de Colombia, realizaron un trabajo de investigación que tituló: “Estrategias Lúdicas para el logro de aprendizaje de los niños del Nivel Inicial”, en el cual concluyeron que el proyecto permitió reconocer de manera práctica los aportes que puede otorgar el diseño de actividades lúdica para mejorar las metodologías de trabajo en el aula, que redundaron no solo en mejores aprendizajes, sino también en más adecuados comportamientos. La motivación con este tipo de metodologías lúdicas aumentó sustancialmente al partir de intereses, gustos y vivencias de los niños y niñas. Las prácticas de los juegos interactivos ayudaron a estimular el interés por el uso de las tecnologías no solo para los niños y niñas, sino además para padres y docentes.

Los procesos de aprendizaje pudieron afianzarse desde la implementación de la propuesta y dejaron entrever avances que no se habían logrado desde perspectivas de metodologías tradicionales. La integración de los juegos interactivos en el aula de clase resulto satisfactoria para los niños y niñas y los docentes, ya que estos ayudaron a potencializar nuevas habilidades, cognitivas y sociales aportando al proceso y formación

integral de los niños y niñas. Las prácticas pedagógicas de los docentes se vieron sacudidas y orientadas a la transformación, pues, aunque la preparación de actividades desde una perspectiva lúdica implica más cuidado y dedicación al aplicarlas, los resultados son mucho mejores y más satisfactorios, con lo cual mejora el trabajo en el aula. (Gutiérrez Huérfano, Hernández et al, 2016)

De acuerdo con Sandoval García, et al (2018), en la Universidad de la Costa de Colombia, presentaron un estudio titulado “Entornos virtuales de aprendizaje lúdico para el fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva”, en lo cual concluyeron que los entornos virtuales permiten generar materiales educativos frecuentemente cuentan con una interfaz amigable y su manejo es intuitivo. Proporcionan a los docentes distintos tipos de plantillas de contenidos y/o actividades. Pueden ser de propósito general o específico dependiendo de si se enfocan o no en un tema en particular.

Se pueden construir teniendo en cuenta las necesidades particulares del grupo o de cada estudiante, ya sea posibilitando la implementación de sus componentes (contenidos, actividades, autoevaluación) o su importación, además permiten la carga de metadatos y respetan estándares de empaquetamiento. Replantear las estrategias y programas orientados para el fortalecimiento del proceso de aprovechamiento de las TIC por parte de los docentes, con el fin de garantizar un mayor impacto del proceso de mediación generado a través de las tecnologías en lo que se refiere a las nuevas formas de hacer y de pensar desde la práctica ejercida por estos y la inserción de estos recursos en el aula; así como las relaciones existentes entre docente-estudiante y estudiante-estudiante.

Nacionales y Locales:

Según González y Lombert (2012), en su trabajo de grado titulado: Aplicación de estrategias lúdicas en el aprendizaje de los niños de Nivel Inicial del Centro Educativo San José del Distrito 13-01 de la Provincia Montecristi. Año escolar 2011-2012, en el que señalan “en cuanto a los conocimientos que poseen los docentes sobre la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje de los niños y las niñas del Nivel Inicial en el Centro Educativo San José, se evidenció que las maestras sí están

informadas, ya que el 60% dijo recibir capacitación para la utilización del juego como estrategia de aprendizaje”. La formación continua, debe de ser un compromiso constante en los docentes, para poder enfrentar los desafíos que surjan en la educación, más aún en lo referido al uso de las tecnológicas.

“El 100% de las maestras consideró que el juego- trabajo es la base de la estrategia pedagógica para el aprendizaje eficaz de los niños y niñas del Nivel Inicial”. Estos maestros han decidió aprovechar al máximo, la herramienta del juego como estrategia de enseñanza, y los resultados se reflejarán en la evaluación de los estudiantes. (González y Lombert, 2012).

Para Mendoza y Díaz (2012), en la Universidad Católica Tecnológica Del Cibao (UCATECI), para optar por el grado de Educación Mención Nivel Inicial, investigaron sobre “Estrategias Lúdicas Utilizadas en el Proceso de Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial En Las Escuelas Ana Graciela, Los Rincones y Las Martínez, Distrito Educativo 06-05, La Vega”, el cual tuvo como objetivo específico señalar la preparación académica que poseen los docentes sobre la lúdica y estrategias para el desarrollo de sus prácticas pedagógicas en los centros mencionados.

Además, identificar las estrategias lúdicas que se toman en cuenta por los docentes al planificar sus clases en el Nivel Inicial en los centros objeto de estudio, indagar sobre las actividades lúdicas, indagar sobre las actividades lúdicas que se desarrollan con los alumnos en el proceso de enseñanza aprendizaje de las escuelas Ana Graciela, Los Rincones y Las Martínez, Distrito Educativo 06-05, La Vega y otros.

Los principales resultados que fueron obtenidos en esta investigación fueron los siguientes: Se comprobó que el nivel académico de las muestras se corresponde con el requerido Para laborar en el Nivel Inicial según la ley 16-97, estas han participado en cursos de capacitación sobre las estrategias lúdicas, se identificó que las estrategias lúdicas que se implementan son juegos, bailes, pintura y la inserción en el entorno. Realizando actividades

como canciones, poesías, el juego y la dramatización. Se determinó que utilizan como recursos didácticos panel, masilla, bloques, y rompecabezas.

Jiménez, Rodríguez y Payano (2014), en la Universidad Abierta Para Adultos (UAPA), presentaron una investigación que llevó por título: “Factores que Inciden en el Proceso De Enseñanza y Aprendizaje de la Lectoescritura de los Alumnos del Segundo Grado, Primer Ciclo de Básica, Tanda Vespertina, Escuela Manuel Joaquín Cruz, Distrito Educativo 07-06 San Francisco De Macorís”. Se concluyó que: Entre los elementos que dificultan el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura están: la poca motivación por parte de los estudiantes, afecto familiar, maltrato hacia el niño, desnutrición y poca práctica de la lectoescritura, se verificó que el maestro utiliza el 100% de estrategias, con respecto a los alumnos ellos respondieron que los maestros utilizan deletreo y apareció, lectura y escritura con el ordenador, ejercicios de lectura y recorte de palabras, que los recursos utilizados por los maestros son: letras del alfabético y libros de textos, se demostró que el 100% de los maestros son licenciados y que ellos reciben apoyo de parte de la dirección.

Reyes, Hilario y Santos (2014), en la Universidad Abierta Para Adultos (UAPA), presentaron una investigación titulada: “Implementación de las Estrategias Juego Trabajo en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en los Niños de Grado de Pre-primario del Centro Educativo Emiliano Espailat del Distrito Educativo 16-02”. Las conclusiones significativas que se llevaron en la investigación fueron las siguientes: Se determinó que el personal directivo tiene poco conocimiento sobre las estrategias juego-trabajo que se implementan en el Nivel Inicial y que esta razón, se hace un poco difícil la colaboración con los docentes en las aulas, no obstante, conoce el nombre de las diferentes zonas y el tiempo que dura la actividad.

También se afirmó que en la zona de juegos se utilizan los recursos acorde con la edad y las necesidades de los niños como sonidos, bloque, rompecabezas, figuras geométricas, crayola, hojas de papel, lápices de colores, libros, masillas, utensilios, palitos, periódicos, revistas, etc., se comprobó que con la implementación del juego trabajo se promueve las destrezas de armar, desarmar, dibujar, ensayar, colorear, pintar, rellenar,

rascar y pegar, se comprobó además, que el juego garantiza la adquisición de habilidades en todos los sentidos, también que el personal docente realiza las actividades juego trabajo todos los días en las aulas, como se indica en el modelo pedagógico de este nivel.

Con relación a Fernández, Reinoso y Hered (2014), en la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO), investigaron el tema: “Influencia del Juego Trabajo en el Nivel Inicial de los Centros del Distrito 16-01, Zona Urbana de Cotuí”. Se concluyó que: se determinó que sólo 67% de los docentes desarrollan en el juego-trabajo después del encuentro de grupo, que es el momento establecido por el currículo, se identificó que más del 60% de los docentes cuentan con los materiales necesarios y adecuados para el desarrollo del juego-trabajo, se constató que la capacitación de las maestras un 67% son licenciadas, con especialidad y maestría, se verificó que los rincones con que cuentan los docentes son: construcción, dramatización, tecnología, arte, ciencia y de biblioteca se concluyó que juego-trabajo contribuye al desarrollo de habilidades y destrezas de los niños.

Según Regalado, Cruz y de la Cruz, 2015, en la Universidad Autónoma de Santo Domingo (UASD), Recinto Universitario San Francisco de Macorís, presentaron una investigación que llevó a cabo por título: “Estrategias Para Eficientizar el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la Lecto-escritura En El Nivel Inicial”. Se concluyó que: los objetivos planteados se lograron, ya que se utilizaron las estrategias para la enseñanza y el aprendizaje de la lectoescritura, de una manera dinámica, creativa, participativa, despertando el interés de los niños a través del juego. Además, nos han permitido valorar la importancia de nuestras estrategias para implementar en el aula, valorando la importancia de trabajo colectivo.

Vargas y Ortiz, (2015), realizaron una investigación que se tituló: “Incidencia del Juego Como Estrategia Pedagógica en el Aprendizaje de los Niños y Niñas del Segundo Ciclo del Nivel Inicial del Colegio San Juan Bautista, Distrito Educativo 08-06, Realizado En La Universidad Abierta Para Adultos (UAPA), Santiago”. Dónde concluyeron que: La relación de los juegos educativos o didácticos implementados en el juego, como estrategia pedagógica con los contenidos del currículo del nivel inicial, de acuerdo a las respuestas

de las docentes, los juegos poseen actividades relacionadas con el nivel inicial de desarrollo cognoscitivo del estudiante y las actividades de los juegos. Se concluyó que el uso del juego como recurso favorece a los niños porque estimula su creatividad, respetando el ritmo de aprendizaje de los alumnos, el trabajo grupo favorece la socialización y porque estimulan la curiosidad el espíritu inquisitivo.

Para Guzmán, Sánchez y Espinal (2015), también en la Universidad Abierta Para Adulto, Santiago, presentaron un trabajo de grado titulado: “Incidencia de las Estrategias Lúdicas en el Desarrollo Psicomotor de los Niños de Preprimaria del Nivel Inicial”. Entre las conclusiones más destacadas se observó que las aulas se encuentran en excelentes condiciones para el desarrollo de las actividades lúdicas, tanto en la infraestructura como en la ambientación, sin embargo, se constató que existen pocos recursos didácticos para la realización de las actividades lúdicas. Se comprobó que los docentes utilizan estrategias lúdicas, como son juegos de exploración activa, juegos de rondas, juegos al aire libre, de equilibrio y de organización espacial.

Por tanto, González, Hernández et al (2016), en la Universidad Autónoma de Santo Domingo, (UASD) Recinto Universitario San Francisco de Macorís, elaboraron una investigación que llevó por título: “Habilidades y Destrezas de los Niños y Niñas en la Metodología Juego Trabajo de Nivel Pre Primario de la Sección C de la Escuela Federico Augusto González del Distrito Educativo 07-07 Villa Tapia, Provincia Hermanas Mirabal, Regional 07 de San Francisco de Macorís”. Se concluyó que: Se logró que una suma importante propiciara que los niños pongan de manifiesto su capacidades y destrezas intelectuales y motoras a los fines de poder identificar diferentes animales domésticos dibujarlos de hecho conocer más de ellos, que dentro de las diferentes estrategias utilizadas la que le ha dado mayor resultado es la utilización del juego trabajo en el desarrollo de clase, los niños expresaron que con los animales con los cuales más conviven en su casa son: vacas, perros, chivo, peces, entre otros.

Con relación a Ortiz, De Oleo y Moscoso (2016), en la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO), investigaron sobre: “Aprendizaje de la Lectoescritura en el

Primer Ciclo del Nivel Primario de los Centros Educativos Las Flores, La Altagracia, y San Martín, Distrito Educativo 16-01 de Cotuí”, las principales conclusiones fueron que existen estudiantes que no reciben apoyo ni atención de parte de sus padres en la realización de las tareas no se les da el seguimiento adecuado, en relación a las estrategias lúdicas que utilizan los maestros se evidenció que usan leer en voz alta, lectura guiada, estructura individual, escritura de pequeños párrafos, lectura en equipo, juego y actividades que incentivan tanto la lectura como la escritura.

En lo que concierne a las etapas de aprendizaje, pre-silábico, silábico, silábico-alfabético y alfabético del proceso de enseñanza los maestros afirman que los alumnos de segundo están en la etapa alfabética y en relación a los recursos que utilizan en el desarrollo de las clases letras de alfabeto, rótulo, libro de textos y bloques.

Por tanto, Rosario, Ureña y Campos (2017), en la Universidad Tecnológica Del Cibao Oriental (UTECO), investigamos sobre “El Juego Como Estrategias Lúdicas para el Desarrollo de los Niños de Cinco Años de Nivel Inicial Distrito Educativo 16-02”. En esta investigación se concluyó que los docentes utilizan las estrategias lúdicas y el juego en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje, que estas propician el desarrollo socio emocional de los niños de nivel inicial o ayuda a su desarrollo psicomotriz y emocional, se determinó que el juego en sus múltiples manifestaciones se realiza con la variedad de los recursos existentes en dicho centro, entre otras.

2.3 Marco teórico.

La lúdica se identifica con el *ludo* que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros. La actividad lúdica está presente en todos los espacios de la vida de los seres humanos, permitiendo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo; a continuación, se reconocen los fundamentos que orientaron la estrategia pedagógica (Gómez, Molano y Rodríguez, 2015).

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Por tanto, Jiménez (2012), plantea que la lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir, encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Cabe decir que la lúdica trata de lo bello por lo que, esta a su vez crea en los niños un mundo de imaginación. creatividad, fantasía y exploración.

Para Fernández (2000), indica que la participación del docente en las actividades lúdicas como la persona que prepara los espacios, el ambiente y el tiempo para recrearse. Se deben preparar estas áreas para que los niños se puedan conectar con el juego, ya que los estudiantes deben sentirse seguros y que no van a ser dominados por otros, que probablemente serán mayores o por los que dirigen la actividad.

El docente debe ser cuidadoso al realizar los juegos, ya que deberá colocar a los niños según su edad, tamaño o fuerza para que la recreación sea placentera y satisfactoria para todos los que participen. El docente debe ser cuidadoso al preparar los juegos con los pequeños, ya que no debe reproducir un papel sexista sino tener equidad de género, darles la posibilidad de que jueguen juntos y que los niños elijan libremente que jugar y con

quien hacerlo, evitar las locuciones como "los niños no juegan a la comidita" o "las niñas no juegan pelota", al romper estos paradigmas se favorecerá al crecimiento de la identidad de los infantes.

Unas de las principales pautas que el docente debe de conocer de manera positiva y eficaz para que el aprendizaje en los niños sea de calidad es no olvidar que el principal protagonista en el juego es el niño. Proporcionarle juguete adecuado a su nivel de desarrollo haciendo una elección adecuada, brindarle un buen acompañamiento en las actividades lúdicas como tiempo de disfrute y de juego espontáneo.

Según Miranda (2010), el rol del docente en las actividades lúdicas es: Preparar el ambiente adecuado para que los niños o niñas jueguen, es vital la creación de espacios y tiempos para jugar como una de las tareas más importantes del educador. Dar salida a la necesidad de juegos expansivos y de su movimiento de los niños y niñas, sin que ello signifique molestar o interrumpir a los otros. Lo mejor es disponer de espacio organizado y suficiente para permitir las diferentes formas de juego sin necesidad de que ellos se interfieran.

Seleccionar materiales adecuados para el juego, saber cuáles son los materiales adecuados a los años y necesidades de los niños y niñas. Debe conseguir que su grupo tenga material suficiente tanto en cantidad como en diversidad, de que están hechos, por la actividad que promueven en los infantes, por el interés que provocan, por su atractivo, por su diseño, entre otros. Debe tener en cuenta, además, si en el grupo hay alguno con necesidades educativas especiales, de forma que tenga que incorporar algún material complementario.

Según Astudillo (2012), enseñar determinados juegos, especialmente los tradicionales, puede ser función tanto de la familia como del centro de preescolar. Con los más pequeños, inicialmente es el educador el que inicia el juego, mientras el niño o niña participa de una forma más o menos activa. Paulatinamente y con la repetición de los juegos, será el infante el que solicite el juego al educador y el que vaya tomando una postura cada vez más activa en el juego. Igualmente, el docente enseñará las canciones

que acompañan los distintos juegos tradicionales, entre otros, como el gato y el ratón, la señorita, la gallina ciega.

Torres (2014), señala que lo lúdico no se restringe a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

Es imprescindible que las aulas deban de ser espacios o lugares donde la estética, la distribución, las formas y el color la conviertan en espacio acogedores donde los niños puedan sacar a flote sus aprendizajes.

La lúdica son labores que ayudan al progreso de habilidades y capacidades que el alumno necesita para apropiarse del conocimiento propone como ambiente de aprendizaje y cambio, se profundiza la teoría y se relaciona con la práctica, para llegar a una reflexión profunda, pues está cargada de significados. Se relaciona con la necesidad que tiene el alumno de sorpresa, de contemplación, de incertidumbre, de distracción, etc., y se caracteriza por la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor.

De acuerdo con Berruezo (2010), considera que la psicomotricidad puede y debe trabajar sobre tres aspectos que configuran, al mismo tiempo tres amplias ramas de objetivos:

En primer lugar, la sensomotricidad, es decir, debe educar la capacidad sensitiva, partiendo de las sensaciones espontáneas del propio cuerpo, se trata de abrir vías nerviosas que transmitan al cerebro el mayor número posible de las informaciones.

La información que se quiere aportar es de dos tipos: Relativa al propio cuerpo: A través de sensaciones que se provocan en el cuerpo mediante el movimiento y que informan del tono musculoso, de la visión de las partes del cuerpo, de la respiración, de la postura,

del equilibrio, etc. Relativa al mundo exterior: de esta manera se conocen las características y la posición de los objetos y personas que se ubican alrededor.

La finalidad de la educación psicomotriz es la de aumentar las situaciones de interacción del niño con su entorno de una forma placentera para lograr un crecimiento motor, cognitivo y personal lo más armónico y efectivo posible. Para que todo ello sea posible es necesario, evidentemente, la organización de una clase y una metodología adecuadas, que con ayuda de la expresión corporal tomarán un sentido más lúdico y significativo para el niño, así de esta manera se logrará alcanzar más eficaz y eficientemente los objetivos anteriormente mencionados.

Minera y Torres (2007), como se dice que el juego es una actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. Por esta razón el juego como lúdica en el aula sirve para fortalecer los valores, honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia, también proporciona rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención.

El juego es una de las herramientas más factible para trabajar en el Nivel Inicial, ya que es una actividad natural, libre y espontánea, es su manera natural de aprender, puesto que, es una estrategia que ayuda en el progreso de las capacidades cognitivas, afectivo y social.

Según Morales (2001), el juego y la lúdica inciden en las inteligencias múltiples del educando ayudando a formar niños y niñas creativos donde se emplean herramientas enriquecedoras, motivando al educando a la interacción en el desarrollo del aprendizaje. Desde esta experiencia, sigue siendo de vital importancia la actividad lúdica en el quehacer del docente, siendo potencial creativo que esta de manera natural en cada uno de los niños y se expresa a través de diferentes medios como la música, teatro, juego, creatividad, danza, lectura, artística y la cultura.

Sambrano y Steiner (2007), indican que la educación exige profesionales capaces de continuar su actualización. Aprendices permanentes con habilidades para aprender-aprender, capacidad de producir o utilizar conocimientos.

En este sentido, el buen docente en el Nivel Inicial se caracteriza por ejecutar un conjunto de funciones y roles que hacen posible su acción, ajustado a la demanda del entorno, así como a la normativa educativa vigente, la cual se apoya en una serie de cualidades modeladoras de su comportamiento en términos de involucramiento, compromiso con el trabajo.

Según Díaz (2010), plantea que el proceso para promover docentes innovadores no solo depende de la formación y capacitación en técnicas y conceptos. Cuando los docentes inician el proceso de innovación están sometidos a varias situaciones, la modificación de sus creencias y actitudes, transformar sus prácticas, implicaciones de carácter motivacional, concepciones didácticas, sus experiencias previas, entre otras.

La escuela debe producir los cambios necesarios para acercarse a la realidad del entorno en que está inmersa y mediante acciones innovadoras generar desarrollo institucional y comunitario. El propósito de la innovación es el mejoramiento constante de los procesos de enseñanza-aprendizaje, para ello, los docentes deben asumir la responsabilidad de identificar las situaciones que se presentan en el proceso educativo.

Frau y Torrent (2009), mencionan que los planteles educativos, en su afán de mantenerse actualizados tecnológicamente, dedican buena parte de sus recursos en infraestructura y equipos, sin embargo, descuidan factores tan importantes como la formación de sus docentes y la revisión y ajuste de sus currículos. El docente está llamado a realizar un papel fundamental en la formación integral de sus estudiantes, su acción en el aula debe ser mediadora, orientadora de procesos que promuevan la creatividad, el entendimiento, la tolerancia, la equidad, la autorregulación, el aprendizaje significativo y la obediencia al medio ambiente, entre otros.

Salinas (2004), indica que la innovación pedagógica es la incorporación de novedades del momento. Sin embargo, estas novedades educativas no pueden ser arbitrarias o simplemente copiadas de otras experiencias, sino que deben ajustarse y responder a las necesidades específicas que se genera en el contexto educativo en donde se desenvuelve los docentes y sus estudiantes.

Tipos de actividades lúdicas que se dan en el Primer Grado en el área de Lengua Española:

Dramatización:

La dramatización es una de las estrategias asumida por el currículo dominicano por lo que el MINERD (20014) la presenta como un espacio donde los niños dramatizan de manera espontánea y natural situaciones cotidianas utilizando la fantasía y su imaginación para recrear la realidad, personajes y darles vida a cosas de acuerdo a su propia percepción. Del mismo modo el MINERD, sostiene que el educador puede utilizar la dramatización con intencionalidad pedagógica, convirtiéndose en una estrategia idónea para representar situaciones reales o imaginarias.

En este orden cabe decir que esta estrategia es excelente para que los niños desplieguen ciertas habilidades en la representación de situaciones que resulten interesantes para ellos que pueden ser vividas en sus entornos inmediatos o de la propia imaginación del niño partiendo de una temática.

Según Bayo, Ribon, (2008), sostienen que existen maneras diversas de representar y escenificar situaciones, pero que hay que tener en cuenta los siguientes elementos: “los personajes: que implican unas características, que definan su personalidad, el argumento: que se refiere a lo que se explica en la obra y ha de ser claro y conciso para un mejor entendimiento, el espacio: lugar donde ocurre la acción, el tiempo: es la época en la que ocurre la acción, el mensaje: es el tema de la obra, el lenguaje dramático: la luz de los personajes, la luz, la música de fondo, escenario, vestuario y otros, por último hace mención del público: a quien va destinado”.

De acuerdo a lo citado anteriormente se considera que toda actividad que se desarrolle la estrategia de dramatización debe poseer estos elementos, porque son un punto de partida que las situaciones se desarrollen en escenarios ajustado a la realidad que se ejecuta, es necesario que el educador cuente con una zona de dramatización con diferentes recursos que provoquen en los niños la curiosidad y el deseo de realizar juegos de roles espontáneamente.

Tarjeta de identidad

Las niñas y los niños conocerán la importancia de tener un nombre propio, fortaleciendo las características propias de su identidad. Valorarán la tarjeta de identidad para identificarse como individuos, miembros de una familia y de una comunidad. Asimismo, identificarán el nombre de sus compañeros y compañeras de aula y las letras que lo componen, mostrando satisfacción al distinguir su nombre entre otros que escuchan.

Lista de asistencia:

Las niñas y los niños reconocerán características propias de su nombre y fortalecerán su identidad a través de la lista de asistencia donde identificarán el nombre de sus compañeros. Valorarán el uso de esta lista para identificar a cada estudiante y registrar su presencia en la clase. Al mismo tiempo, lograrán agrupar los nombres que tengan el mismo sonido final o inicial, ordenándolos alfabéticamente y pronunciándolos con la debida entonación.

El calendario:

Se valorará la utilidad social y cultural del calendario. Los niños y las niñas serán capaces de identificar palabras y expresiones orales que rimen con los sonidos finales de los nombres de los días de la semana y de los meses del año. Además, podrán descomponer sus nombres en sílabas. Diferenciarán los nombres de los meses del año largos de los nombres cortos y agruparán los nombres de los días de la semana que inicien con el mismo sonido.

El letrero:

Las niñas y los niños mostrarán interés por conocer los letreros y su funcionalidad en la vida cotidiana. Valorarán el uso de los letreros en la escuela y en su comunidad como un medio de identificación de objetos, lugares o situaciones. Asimismo, serán capaces de diferenciar el letrero de otros tipos de textos. Leerán en voz alta los letreros con entonación adecuada según el nivel de lectura en el que se encuentren, reconociendo la intención comunicativa de los mismos. Además, serán capaces de contar la cantidad de sílabas en las palabras de los letreros que analizan y de descomponer en sílabas sus palabras. También construirán oralmente la información de algún letrero que producirán, dependiendo de su intención comunicativa.

La lista de compras:

Las niñas y los niños serán capaces de expresarse de manera oral con la fluidez y la entonación adecuada, leyendo listas de la compra en las que diferenciarán las palabras de los números. Valorarán el uso de estas listas como forma de organización para la adquisición de los productos. Además, lograrán descomponer en sílabas las palabras de la lista de la compra. Diferenciarán palabras largas y palabras cortas y agruparán las palabras que inician y/o que terminan con el mismo sonido.

El mensaje corto

Las niñas y los niños escucharán y comprenderán mensajes cortos y podrán comentarlos de manera oral, expresándose con la fluidez y la entonación adecuada. Los valorarán como medio para comunicarse con los demás.

La noticia

A través de esta secuencia los estudiantes podrán producir sus propias noticias sencillas escritas sobre lo que sucede en el entorno, descomponiendo frases y oraciones de las mismas y utilizando un vocabulario adecuado para las mismas.

El cuento

A través de esta secuencia los estudiantes serán capaces de comprender cuentos, identificando y describiendo personajes del cuento con vocabulario sencillo.

ABCDARIO:

Ejercicio interactivo con niveles de dificultad para identificar letras del abecedario. Incluye la identificación de letras iniciales de diversos nombres hasta el nivel avanzado de deletreo.

Las vocales A E I O U:

Ejercicio interactivo con diferentes actividades para trabajar las vocales. Incluye el reconocimiento de las vocales, su sonido, sus trazos.

Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

Para empezar a desarrollar este apartado es necesario saber qué son los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA). Para definir estos ambientes Miguel A. Herrera dice que “Los ambientes virtuales de aprendizaje son entornos informáticos digitales e inmateriales que proveen las condiciones para la realización de actividades de aprendizaje. Estos ambientes pueden utilizarse en la educación en todas las modalidades (presencial, no presencial o mixta)”. La Unesco, lo describe “como un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada, es decir, que está asociado a Nuevas Tecnologías.”

Así pues, con esta diferenciación de lo que es un ambiente virtual de aprendizaje es posible decir que estos son contruidos de tal manera que puedan albergar contenidos en la web, obviamente para el acceso a estos se debe tener un dispositivo con conectividad, y que estén orientados para desarrollar capacidades de enseñanza-aprendizaje. (Avila, Bosco, 2013, pág. 24).

Sin embargo, el diseño no garantiza que la creación de la plataforma sea eficiente, por eso se busca que el diseño cumpla con funciones pedagógicas más avanzadas, propias

como lo es la interacción, cómo puede ser utilizada la información en alguna actividad. Además, va en pos de que el individuo logre crear nuevas experiencias, nuevos elementos que lo vayan guiando hacia procesos de análisis, reflexión y apropiación. Esta búsqueda se da gracias a las condiciones y funcionalidades que los dispositivos electrónicos poseen.

Asimismo, otra de las características fundamentales de los AVA es la interacción social que se genera a través del conocimiento, ya que en estos ambientes se pueden generar diferentes tipos de comunicación entre los participantes. Allí ya no es posible hablar de intervenciones lineales puesto que el usuario se irá moviendo por el diseño de manera autónoma, decidiendo el ritmo de su proceso mientras navega por contenido dinámico (sonido, imágenes, vídeo, texto).

Por este motivo la interacción entre los docentes y los estudiantes se genera con otra gama de colores. Si en la educación tradicional predominaba la interacción oral, donde el docente se basaba principalmente de textos guías y del pizarrón, con los ambientes virtuales esto cambia. Estas pueden ser multidireccionales en donde los actores del entorno educativo se pueden apoyar en vídeos, imágenes, hipertextos, correo electrónico, multimedia, etc. No obstante, antes de dar el otro paso es necesario ahondar en el uso de los dispositivos móviles, puesto que es en esas acciones donde es posible sacar provecho de los ambientes ya reseñados. (Avila, Bosco, 2013, pág. 25).

Plataformas Virtuales.

Según Cali, (2013), describe que las plataformas virtuales de aprendizaje también conocidas en español como sistemas de gestión de aprendizaje (LMS, del inglés Learning Management System), se puede definir como un grupo de aplicaciones que funcionan en un entorno cliente-servidor, donde el lado del servidor se instala un software especial que controla todas las operaciones internas, para garantizar una operación eficiente, y del lado del cliente, los usuarios del sistema utilizan un navegador, y herramientas complementarias al computador (tales como elementos audiovisuales y accesorios internos), con la finalidad de realizar un proceso didáctico de manera no presencial (por medio de Internet), y de gestionar la retroalimentación entre el profesor y los demás compañeros de clase.

Las plataformas virtuales han producido cambios significativos en la educación, que producen nuevas formas de transferencia del conocimiento, ya que a través de las tecnologías de información y comunicación se van creando nuevos paradigmas en el proceso de enseñanza aprendizaje, en donde la sociedad hace uso intensivo de todos los medios tecnológicos y aplicaciones informáticas que reducen el tiempo de las actividades que hace décadas era complicado en su proceso y desarrollo. Se pretende por medio de esta investigación definir la importancia del uso de las plataformas virtuales, ya que su utilización improvisada produce pérdida de interés en los estudiantes y una herramienta sin importancia en los docentes. (Nájar, 2012).

En los salones de clases en la práctica se sigue aplicando como eje central la evaluación, por eso actualmente se está incursionando en la enseñanza mixta, que no solo se hace énfasis en la evolución, sino también, que los estudiantes sean capaces de construir conocimientos e involucrarse activamente en el proceso de enseñanza aprendizaje. La enseñanza actual promueve el uso de medios tecnológicos que logran obtener el resultado de la participación activa de los estudiantes por medio de redes tecnológicas. Es por eso que es importante reconocer que las plataformas virtuales en el proceso de enseñanza se convierten en un agente activo en las actividades, en la evaluación y en la coevaluación, pues realizan muchos procedimientos que se lo hacía antes por impresiones y presentaciones independientes en uno o varios medios de almacenamiento, convirtiéndose ahora en un solo medio social virtual que enriquece la autoevaluación entre los estudiantes.(Nájar Sánchez, 2012).

Para Rodríguez, (2009), las funciones principales de las Plataformas Virtuales de Aprendizaje: Comunicar a todos los usuarios o integrantes de la clase, con los profesores. Gestionar el acceso interno al sistema a los usuarios, cada uno de ellos con sus credenciales para ello de acuerdo a su perfil (profesor, alumno, administrador, director, etc.). Realizar evaluaciones a los alumnos según los parámetros y exigencias de cada materia o clase. Gestionar los recursos digitales de los usuarios y las clases (videos, libros virtuales, evaluaciones, archivos de texto, bases de datos, etc.). Gestionar servicios o módulos, para permitir la interacción entre sus usuarios, siendo los más comunes, las sesiones de

videoconferencia, chats, foros, mensajería instantánea. Creación de informes de las evaluaciones realizadas, el consumo de recursos, la asistencia a las clases, la elaboración de correcciones, actualizaciones al sistema, etc.

En relación a la plataforma de aprendizaje virtual ofrece muchas ventajas, tanto para los estudiantes de cualquier institución educativa, como para los empleados de las diferentes organizaciones empresariales en términos de tiempo, dinero y esfuerzo. Debido a que este mundo es cada vez más globalizado, y se comparte la información de una manera rápida, eficiente y libre.

Según Orquera, (2012), es conveniente conocer algunos de los beneficios que estos sistemas ofrecen: Aumento de la retención, debido a su formato digital, y por tener disponibilidad casi infinita de los recursos educativos, a diferencia de una clase tradicional, donde los mismos son limitados. Reducción en costos de transporte para los usuarios y horas laborales de los usuarios (profesores, directores, asesores), gastos en papelería, documentación, etc. Facilidad de acceso para los usuarios al sistema, además de la posibilidad de la personalización de cada entorno. Registro de toda la información de manera digital, y su disponibilidad a cualquier hora del día. Posibilidad de conectarse a la plataforma virtual de aprendizaje desde cualquier tipo de dispositivo móvil: celulares, tabletas, computadores de escritorios, gadgets. Comunicación más efectiva entre todos los usuarios del curso y de la organización. Posibilidad de integración de las plataformas con otros sistemas de comercio electrónico, CMS, CRM, entre otros.

Debido a que existen una gran cantidad de sistemas en cuanto a variedad en codificación, diseño y estructura de este novedoso método de e-learning, mencionamos las plataformas virtuales de aprendizaje más populares del mercado:

- **Moodle:** uno de los LMS más utilizados en todo el mundo, tanto por su facilidad de personalización código abierto, como por tener un número importante de desarrolladores y usuarios.
- **Blackboard:** a pesar que es un sistema de licencia propietaria, es muy popular debido a su número de módulos disponibles a todo tipo de organizaciones, y su facilidad de uso.

- **Paradiso LMS:** nuestra plataforma. Tiene un funcionamiento basado en la nube, se destaca por tener 2 versiones especiales, una para organizaciones empresariales, y otra para las organizaciones educativas (escuelas, universidades). Sus módulos de funcionamiento se pueden combinar de manera que encaje con las necesidades personalizadas de cada cliente. El diseño es completamente configurable. Licenciapropietaria. (Alarcia, 2012).

Aulas Virtuales.

Actualmente en los modelos didácticos, toma fortaleza el aprendizaje colaborativo, en donde se deja de centralizar la labor del docente frente a los estudiantes, convirtiendo al estudiante como la figura central en el aula de clase, facilitando la construcción del conocimiento, la interacción y la evaluación.

Orquera, (2012), define: desde una perspectiva constructivista el conocimiento se construye de las interacciones entre el estudiante y el mundo social. La cooperación y la interacción son elementos importantes de gran ayuda, y esos elementos son peculiaridades de las plataformas virtuales.

Por un lado, las aulas virtuales han venido a facilitar y a mejorar el contexto educativo. Con esto queremos decir que los aprendizajes impartidos por medio de esta plataforma se darán de forma más prácticas, accesible para acceder a los diferentes recursos que ofrece la internet.

Según McAnally-Salas, (2007), las aulas virtuales o plataforma de enseñanza virtual se entienden como un software que dispone de diversas funciones gracias a diversos componentes y herramientas de tal forma que presenta en un todo homogéneo un “entorno virtual” o área para el desarrollo de actividades formativas a través de la red. Se puede decir que las aulas virtuales son una modalidad formativa que se aplica en la educación presencial y no presencial, que pese a la distancia facilita la comunicación entre docentes y dicentes, incorporando muchas herramientas y recursos en la formación para enriquecer el aprendizaje.

La potencialidad de las aulas virtuales debe enfocarse en las máximas capacidades intelectuales y de interrelación que los docentes y dicentes deben de tener, y de la mediación que la tecnología puede proveer. (McAnally-Salas, 2007).

Teléfonos celulares.

Para hablar con firmeza acerca de la telefonía móvil, se debe manejar los conceptos básicos sobre este tema. A continuación, se describirá de manera sencilla cuáles son los distintos dispositivos implicados y cómo funcionan. Lo primero, es saber que “la telefonía móvil básicamente está formada por dos grandes partes: Una red de comunicaciones (o red de telefonía móvil) y los terminales (o teléfonos celulares) que permiten el acceso a dicha red” (Arroyo Vásquez, 2009. p.5).

Acerca de las redes de telefonía móvil o celular consiste en un sistema telefónico, que mediante la combinación de una red de estaciones transmisoras-receptoras de radio (estaciones base) y una serie de centrales telefónicas de conmutación, se posibilita la comunicación entre terminales telefónicos portátiles (teléfonos móviles) o entre terminales portátiles y teléfonos de la red fija tradicional.

Estos son los elementos que forman parte de este servicio comunicativo, aunque, como se ha descrito parece algo muy sencillo, la realidad es que para hacer esto se tienen que poner en marcha una cantidad de procesos, maquinarias electrónicas y personas, para poder disfrutar de esta maravilla de la tecnología. Es importante que le demos un buen uso y así conservarla como una herramienta valiosa en la comunicación entre seres humanos.

La Radio y la Televisión.

Se puede decir que la radio y la televisión son dos recursos valiosos que sirven de apoyo a la labor docente, según Sevillano, (2004), es de cierta utilidad didáctica de la radio en la enseñanza puede entenderse como sustento o soporte de acciones educativas, radio educativa, y la radio que se produce en las aulas, radio escolar, según el grado de protagonismo de los alumnos y los roles que desempeñan en el proceso de recepción y creación del mensaje radiofónica, de igual modo dice que el poder de la televisión está en

parte en su capacidad de impartir y la penetración a la sociedad, la misma debe ser contemplada como una relevante y decisiva institución social, y observarla en sus virtualidades operativas, es decir, en sus dimensiones.

En este sentido, se puede afirmar que la radio es un recurso valioso que debe estar presente en todo centro educativo porque con el mismo se pueden realizar diferentes actividades ya sea escuchar música, cuentos, poesías, grabaciones entre otras, esto contribuye al desarrollo auditivo de los niños y la expresión oral, ya que el mismo juega un papel activo desde el momento que escucha, interpreta y socializa al escuchar lo que se le transmite por la radio.

Sostiene Azinian, (2009) que la imagen puede cumplir diversas funciones didácticas, entre ellas informar, motivar y ayudar a la comprensión. Para decodificarla es necesario aprender a ver y verbalizar sobre ella. (p.75).

En este orden, el educador juega un papel muy importante porque debe promover el análisis de lo que observan y escuchan tomando en cuenta el lugar, espacio y tiempo, además puede usarla como punto de partida para motivar a los niños a que produzcan cuentos, canciones, poesías, hacer dramatizaciones y grabarla para luego observarla, comentarla y valorarla como forma de valorizar sus trabajos entre otros.

De igual modo la televisión juega un papel importante porque además del audio puede proyectarse la imagen lo que resulta ser muy atractivo para los niños porque a ellos le atrae todo lo que tiene colorido y sonido, la televisión en el hogar debe estar vigilada porque existe una gran variedad de programación que pueden influenciarlos negativamente porque pueden ser agresivos, violentos o tener escenas muy fuertes para las edades de los niños por tal razón la escuela debe realizar charlas con los padres para concientizarlo sobre lo que deben permitir que sus hijos observen en el televisor de igual modo la cantidad de horas que le proporcionan.

Proyector.

Según González Sainz, (2012, Pág. 55), es un aparato óptico que recibe una señal de vídeo y proyecta la imagen correspondiente en una pantalla de proyección usando un sistema de lentes, permitiendo así mostrar imágenes fijas o en movimiento. Se puede decir que los proyectores de vídeo utilizan una luz muy brillante para proyectar la imagen, y los más modernos pueden corregir curvas, borrones y otras inconsistencias a través de los ajustes manuales. Los proyectores de vídeo son mayoritariamente usados en salas de presentaciones o conferencias, en aulas docentes, aunque también se pueden encontrar aplicaciones para cine en casa. La señal de vídeo de entrada puede provenir de diferentes fuentes, como un sintonizador de televisión (terrestre o vía satélite), una computadora personal, etcétera.

Según nuestro punto de vista este ha sido uno de los avances más innovadores en la educación, ya que fomenta aprendizaje más significativo en los niños por lo cual seguir introduciendo esta herramienta en las aulas causa un mejor impacto positivo a la hora de plasmar los contenidos por tanto las clases se darán de manera más divertida y dinámica.

Como se aprecia el término parecido a proyector de vídeo es retroproyector el cual, a diferencia del primero, se encuentra implantado internamente en el aparato de televisión y proyecta la imagen hacia el observador.

Un Data Show: Sistema independiente de proyección mediante lentes, muy similar a un proyector de vídeo. Es un aparato que forma una imagen sobre una pantalla a partir de una diapositiva.

Laptop.

Para Deepak, Pradeep, (2012, Pág. 12), describe que una computadora portátil, ordenador portátil o computador portátil, un dispositivo informático que se puede mover o transportar con relativa facilidad. Los ordenadores portátiles son capaces de realizar la mayor parte de las tareas que realizan los ordenadores de escritorio, también llamados «de torre», o simplemente pc, con similares capacidades y con la ventaja de su peso y tamaño

reducidos; ello sumado también a que tienen la capacidad de operar por un período determinado sin estar conectadas a una red eléctrica por medio de baterías recargables.

Tablet.

Se podría decir que este dispositivo tiene prestaciones similares que exhibe una computadora hoy en día pero que se presenta en una sola pieza, sin teclado físico, con diseño plano, fino y compacto. Gracias a ello es fácil transporte y tiene acceso a internet, además el contar con un apantalla tipo táctil se convierte en una herramienta sencilla de usar con los niños. Los posibles usos educativos son la lectura de libros electrónicos, navegación por internet, reproductor de música, visualización de videos y películas y uso de un software educativo. (Navarro y Gómez, 2012).

Televisor.

Esta herramienta tecnológica la encontramos en todos los sectores sociales. En educación Inicial la podemos usar para transmitir programas de interés, del mismo modo emitir videos o canciones haciendo uso por supuesto, de un reproductor o DVD. Como recurso didáctico llama la atención de los niños y niñas. Antes de empezar una sesión, se puede pasar una grabación como introducción al tema. (Navarro y Gómez, 2012).

Recursos Tecnológicos.

Actualmente, el ser humano dispone de una gran cantidad de recursos para cultivar su intelecto, demostrar sus capacidades mentales, desarrollar sus habilidades y hacer, de alguna manera, su vida más simple y entretenida. Entre todas las herramientas a su alcance aparecen los denominados recursos tecnológicos, los cuales, como su nombre lo indica, surgen como consecuencia del uso práctico de una cierta tecnología. (Sáez López, 2010).

Como es amplia la variedad de recursos tecnológicos, a fin de hacer más sencillo su reconocimiento y clasificación los expertos suelen agrupar cada elemento según se puedan apreciar de manera precisa o bien desde un plano indeterminado donde aparecen utilidades que se aprovechan, pero no se pueden tocar o contabilizar de manera concreta.

Así, entonces, es usual que se haga hincapié en los recursos tecnológicos tangibles (conjunto que nuclea a elementos como: Impresoras, videocámaras, reproductores de DVD, computadoras, pantallas táctiles y cámaras web por citar algunos, y en los intangibles (donde figuran las aplicaciones virtuales, el software, servicio de alojamiento de páginas web, etc.). (Valdivieso Guerrero, 2010)

Para ofrecer mayores precisiones, se los suele presentar además de acuerdo a la función que posean o al ámbito para el cual hayan sido desarrollados. Por eso, por ejemplo, es frecuente hacer mención a los recursos tecnológicos educativos, a los recursos tecnológicos empresariales, a los recursos tecnológicos financieros, a los recursos tecnológicos aplicados al plano deportivo, a los recursos tecnológicos aplicados a procesos de investigación y a los recursos tecnológicos didácticos, entre muchos otros que sirven para ejemplificar los alcances de los recursos de origen tecnológico. (Valdivieso Guerrero, 2010)

Las herramientas TIC son aplicaciones, infraestructura, hardware que permiten al docente mediante su uso, mejorar el ambiente de enseñanza aprendizaje proporcionando motivación, entusiasmo, atención al contenido de las diferentes asignaturas. (Núñez, et al., 2017).

Con relación al desarrollo de este proceso, se hace necesario utilizar diferentes procedimientos o instrumentos comúnmente llamados medios de enseñanza, los cuales requieren o no de equipos óptico-mecánicos y resultan de apoyo a la exposición oral. Los medios de enseñanza se agrupan de manera general, en medios de percepción directa, imágenes fijas y en movimiento, sonido, situación real y simulación, así como los apoyados en el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC). (Navarro y Gómez, 2012).

Instrumentos de Evaluación.

Según el Artículo 57. La información sobre los procesos y resultados de los aprendizajes, se obtendrá mediante el manejo de técnicas e instrumentos de apreciación en

las dimensiones afectivas, sociales, cognitivas y prácticas. Se entenderá por técnicas e instrumentos, el conjunto de herramientas pedagógicas que utilizarán el profesor, los estudiantes, las madres y los padres durante el proceso educativo y al final de éste, para valorar los aprendizajes previstos en los propósitos, cuya valoración será reflejada en una calificación acumulada mediante la aplicación de evaluaciones continuas y sumativas. (MINERD, 2016)

Según el Ministerio de Educación de la República Dominicana (2016), expresa que entre las técnicas e instrumentos de evaluación a utilizar se proponen: a) La observación directa individual y grupal, de procesos y de productos, realizada por el educador y la educadora: heteroevaluación. b) La valoración crítica del trabajo propio: autoevaluación. c) La valoración colectiva de los trabajos realizados en el aula por los alumnos y los maestros (as): coevaluación. d) Pruebas orales, escritas y prácticas. e) Escalas de valoración del trabajo individual y en grupo. f) Las producciones y creaciones de los estudiantes. g) La valoración del trabajo individual y grupal realizada por el Consejo de Curso.

El artículo 58. La valoración del rendimiento de los estudiantes será traducida en calificaciones que expresen los niveles de aprendizajes previstos en los propósitos de cada área y/o asignatura. (MINERD, 2016)

Por tanto, el artículo 60. Las calificaciones obtenidas por el /la estudiante en cada asignatura y/o área, y registrada por el profesor serán de dos tipos: parciales y de fin de semestre. Además, habrá calificaciones completivas para las asignaturas y/o áreas que no resulten promovidas al finalizar el semestre. (MINERD, 2016)

El artículo 61. Calificaciones parciales: serán el resultado de la valoración de los aprendizajes logrados de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Se otorgará en base al promedio de las calificaciones asignadas a cada actividad de evaluación realizada durante los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Esas actividades podrían ser: participación activa en clase, investigaciones, reportes de lecturas, proyectos, informes, prácticas diversas, trabajos de campo, discusiones, participación en las actividades del centro educativo y la comunidad, participación en las actividades del Programa de Servicio Social Estudiantil, relaciones interpersonales, valores y actitudes. a) En cada semestre se registrarán por lo menos cuatro (4) calificaciones parciales y una correspondiente a una prueba de fin de semestre. b) El promedio de las calificaciones parciales de cada semestre tendrá un valor del 70 por ciento de las mismas. c) Las calificaciones obtenidas en las pruebas de fin de semestre tendrán un valor de 30 por ciento. Es indispensable la participación de los estudiantes en esta experiencia para el registro completo del proceso de evaluación. (MINERD, 2016)

El Ministerio de Educación de la República Dominicana (2016), en el artículo 62. La Calificación de fin de semestre: será el resultado de la suma de las calificaciones parciales (70%) y la calificación de la prueba de fin de semestre (30%).

Uso de Lista de Cotejo.

De acuerdo con Medina, et al., (2011), expresa que un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de alumno y alumna.

Es un instrumento estructurado que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones. La lista de cotejo se caracteriza por ser dicotómica, es decir, que acepta solo dos alternativas: si, no; lo logra, o no lo logra, presente o ausente; entre otros. Es conveniente para la construcción de este instrumento y una vez conocido su propósito, realizar un análisis secuencial de tareas, según el orden en que debe aparecer el comportamiento. Debe contener aquellos conocimientos, procedimientos y actitudes que el estudiante debe desarrollar. (Medina, et al., 2011).

Aprendizaje: Este instrumento permite recoger informaciones precisas sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente, a aprendizajes referidos al saber

hacer, saber ser y saber convivir. Así, por ejemplo, evidencia capacidades asociadas a: la ejecución de instrumento musical, manipulación de objetos, la realización de experimentos, la elaboración de una coreografía artística, la realización de ejercicios físicos, la práctica de deportes, la realización de un discurso oral, la producción de obras artísticas. Así mismo, este instrumento puede recoger información con respecto al relacionamiento del alumno con los demás y permite constatar las actitudes de los alumnos ante un hecho, una opinión, una persona, una norma institucional, una ley de Estado, un objeto y ante el estudio, etc. (Medina, et al., 2011).

Según las recomendaciones técnicas: Elaborar indicadores de logro representativos que pueden describir la capacidad en función a la competencia. Elaborar un cuadro de doble entrada, donde se consignent los indicadores elaborados (de forma horizontal o vertical) y las categorías de respuestas: sí-no; logró-no; signos positivos o negativos, etc. (de forma horizontal o vertical).

Enunciar los indicadores de logro en forma concreta, con un lenguaje claro y sencillo. Dirigir las observaciones hacia la conducta específica que define el indicador. Interpretar las observaciones recogidas sobre la base de las capacidades. Asignar puntajes cuando el propósito de la observación se realice con fines sumativos. En este sentido, por cada indicador logrado se asignará 1 punto. (Medina, et al., 2011).

Se puede decir que el uso de guía de observación: se enfoca hechos de la realidad para darles sentido y establecer enlaces entre situaciones y acciones. La técnica para la observación y detección de alumnos con necesidades educativas especiales es directa, sistemática y continua. Por tanto, la observación es: Confiable. (Consejo Nacional del Fomento Educativo, 2010).

Para el Consejo Nacional del Fomento Educativo, (2010), dice que el instructor se asegurará de que el hecho observado no es resultado de algo fortuito, sino que es constante y verdadero. Es un aspecto de la conducta del alumno y también puede ser detectado por otra persona. Válida. La observación adquiere validez porque se aplica a una situación en

la que se aprecia con claridad la conducta del alumno. Enfoca exclusivamente el hecho que se desea destacar y lo separa de todas las acciones que lo rodean. Objetiva. Se registra y describe la conducta observada, sin calificarla de buena o mala.

Para Bonals, (2006), expresa que el registro anecdótico es un instrumento en el cual se describen comportamientos importantes del alumno/a en situaciones cotidianas. En el mismo se deja constancia de las observaciones realizadas acerca de las actuaciones más significativas del/la alumno/a en situaciones diarias del proceso de enseñanza aprendizaje.

El mismo autor sigue diciendo que los aprendizajes que evidencian: El registro anecdótico se caracteriza por recoger informaciones sobre el comportamiento del niño y la niña; preferentemente recoge evidencias sobre su adaptación social y las conductas típicas relacionadas a la interacción de estos con el medioambiente y con el contexto social en el que se desenvuelven.

Por tanto, las recomendaciones técnicas: Observar la actuación del alumno o la alumna en situaciones cotidianas. Registrar la actuación observada en forma inmediata y de manera fehaciente para no distorsionar el incidente ocurrido. Redactar los hechos observados en forma breve, clara y objetiva. Registrar como mínimo dos o tres anécdotas sobre una situación determinada para obtener apreciaciones más objetivas.

Según Bonals, (2006), dice que otorgar sugerencias oportunas con base en las conclusiones obtenidas. Asentar en forma independiente: el incidente observado, la apreciación del docente y las sugerencias para la toma de decisiones. Consignar tanto los comportamientos positivos como los negativos, para tomar medidas que contribuyan a reforzar las actuaciones positivas y encauzar las negativas.

De acuerdo con Hernández, (2010), la prueba escrita es un instrumento de medición cuyo propósito es que el estudiante demuestre la adquisición de un aprendizaje cognoscitivo, o el desarrollo progresivo de una destreza o habilidad. Por sus características, requiere contestación escrita por parte del estudiante.

Afirma que, para la construcción y aplicación de la prueba escrita, se debe considerar lo establecido en el presente documento, a saber, para su construcción: Aplicar los lineamientos técnicos y administrativos establecidos en el presente documento.

Considerar las vivencias del aula, el tiempo invertido en el desarrollo de cada objetivo específico, las habilidades y destrezas logradas por los estudiantes. Incluir todos los objetivos específicos y los contenidos seleccionados del planeamiento didáctico para la medición. Utilizar al menos dos tipos de ítems objetivos y la parte de desarrollo, salvo las pruebas elaboradas para estudiantes con adecuación curricular que así lo requieran; en estos casos se deben distribuir los puntos correspondientes a la parte de desarrollo en los otros tipos de ítems utilizados. (Hernández, 2010)

Libro de texto.

Es un material didáctico que en los países en vía de desarrollo como en República Dominicana es fuente básica de información científica y practica que tiene los/las estudiantes, donde pueden aprender lo contenido de un área, en un periodo de tiempo determinado, entre los que se entiende además como materiales auxiliares y guías didácticas y es utilizado en un curso con base del cual este se desarrolla. (MINERD, 2014).

Observación.

Se puede decir que es aquella donde se tienen un contacto directo con los elementos o caracteres en los cuales se presenta el fenómeno que se pretende investigar, y los resultados obtenidos se consideran datos estadísticos originales. Para Hannighofer, (2011), "Investigación directa, es aquella en que el investigador observa directamente los casos o individuos en los cuales se produce el fenómeno, entrando en contacto con ellos; sus resultados se consideran datos estadísticos originales, por esto se llama también a esta investigación primaria".

La observación la utilizamos cotidianamente para adquirir conocimientos, porque permanentemente observamos, pero rara vez lo hacemos con la finalidad de recabar información que ayude a la comprobación de ciertas hipótesis o bien ayude a contestar

preguntas hechas acerca del tema. La observación puede llegar a ser comprendida como la capacidad del sujeto-investigador de ver las cosas, en este sentido lo importante no es lo que se ve sino lo que se observa como un método de investigación o comprobación de una hipótesis. Al respecto Heinemann opina lo siguiente:

“La ciencia comienza con la observación y finalmente tiene que volver a ella para encontrar su convalidación final, la observación en las ciencias sociales posee los mismos caracteres y significado que en las demás ciencias, en cualquier sector de la investigación científica cabe a la observación descubrir y poner en evidencia las condiciones de producción de los fenómenos estudiados.” (Hannighofer, 2011)

Según Hannighofer, (2011), “La observación es el primer paso en el trabajo sobre el terreno de investigación, la observación aplicada a las ciencias puede dirigirse sistemáticamente a la experimentación, poseen medios que permiten crear o variar de modo artificial las condiciones de producción de los fenómenos observados, en tanto que las ciencias sociales no ocurren debido a que son muy limitadas las posibilidades de practicar observación en condiciones experimentales”.

Registro Anecdótico.

Para Bonals, (2006), expresa que es un instrumento en el cual se describen comportamientos importantes del alumno/a en situaciones cotidianas. En el mismo se deja constancia de las observaciones realizadas acerca de las actuaciones más significativas del/la alumno/a en situaciones diarias del proceso de enseñanza aprendizaje.

Entrevista.

La entrevista, en términos generales, es un diálogo entre dos o más personas: el entrevistador o entrevistadores que interrogan y el entrevistado o entrevistados que responden con el fin de tratar un asunto determinado. Se da en un entorno concreto y con una meta y condiciones determinadas. Es una técnica que, según el objetivo a lograr, puede tener distinta estructura, finalidades y modalidades. (Ruiz et al., 2014).

Según Ochoa, (2011), expresa que se conoce como entrevista la conversación que sostienen dos o más personas que se encuentran en el rol de entrevistador y entrevistado, a fin de que el primero obtenga de la segunda información sobre un asunto particular. En toda entrevista hay dos roles: el entrevistador y el entrevistado. El entrevistador es quien formula las preguntas y conduce la conversación. Debe encargarse también de introducir el tema y hacer el cierre a la entrevista.

El entrevistador plantea al entrevistado una serie de preguntas o asuntos con el objetivo de que exponga, explique o argumente su opinión, o simplemente brinde información o testimonio sobre determinado hecho. La entrevista no es un diálogo casual que establecen dos o más personas, sino que supone un acuerdo previo de comunicación que tiene intereses y propósitos definidos, los cuales son del conocimiento de todos los participantes.

La entrevista es usada como instrumento en el periodismo, la medicina, la psicología, la selección de personal en una empresa, así como en diversas áreas de las ciencias humanas y sociales para realizar investigaciones. La función de las entrevistas es obtener información de interés para el público general o para la investigación de un tema o asunto. (Ochoa, 2011).

Para Halperín, (2012), dice que las características de las entrevistas pueden resumirse de la siguiente manera: En toda entrevista hay como mínimo un entrevistador y un entrevistado. Es una herramienta para obtener información específica. Es un acto de comunicación con un objetivo deliberado. Requiere un proceso de preparación previa. Cada entrevista debe tener una estructura o método acorde a sus fines. En las entrevistas predomina el discurso directo y la subjetividad. En cuanto al número de entrevistados, las entrevistas pueden ser individuales o grupales. En cuanto a sus medios, las entrevistas pueden ser presenciales, telefónicas, escritas, radiofónicas, audiovisuales o digitales.

Pauta de Observación.

Pauta de observación: Evalúa indicadores representativos registrando una observación de cada estudiante. La información recolectada debe ser cualitativa, ya que es

aquí donde se diferencia de la lista de cotejo y sirve de complemento. (MINERD, 2016).

Portafolio.

Con relación a Fernsten, (2015), expresa que es una herramienta de evaluación que se utiliza para documentar el aprendizaje de un estudiante a través de una serie de tareas y artefactos. Se considera una forma de evaluación auténtica, que nos ofrece una alternativa a los métodos tradicionales de exámenes. La evaluación por medio de portafolios permite tanto a los profesores y estudiantes un espacio controlado para documentar, revisar y analizar el contenido de aprendizaje. En otras palabras, los portafolios son una colección del trabajo de los estudiantes que permite su evaluación al proveer evidencia del esfuerzo realizado por el estudiante en relación a los objetivos de aprendizaje.

Además, que se denomina Portafolio a una técnica de evaluación que se basa en el análisis de las producciones cotidianas, no tanto desde el punto de vista del profesor, sino desde una perspectiva conjunta docente-estudiante, para ayudar a este último a tomar conciencia de sus metas, progresos, dificultades, etc. El portafolio puede definirse como una recopilación de evidencias (documentos diversos, artículos, notas, diarios, trabajos, ensayos) consideradas de interés para ser conservadas, debido a los significados que con ellas se han construido.

Por tanto, un portafolio didáctico es la historia documental estructurada de un conjunto seleccionado de desempeños que han recibido preparación o tutoría y adoptan la forma de muestras del trabajo de un estudiante. Utilizar el portafolio implica adoptar una concepción de evaluación formativa en la que la auto evaluación adquiere un papel central. Las evidencias que lo integran permiten identificar cuestiones claves para ayudar a los estudiantes a reflexionar sobre los propósitos, la orientación de los esfuerzos, las líneas a continuar desarrollando, entre otros.

Que la evaluación basada en competencias no se interesa solamente en conocer cuánto sabe el estudiante, sino los resultados que se reflejan en un desempeño concreto, se

caracterizan por estar orientada a valorar el desempeño real del alumno, el cual sintetiza los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores involucrados en la realización de una función o actividad.

Que se realiza de manera individualizada, dado que toma en cuenta los aprendizajes previos; es participativa, ya que necesita de la intervención de diversos actores: alumno, docente/tutor (evaluador), grupo colegiado. Se lleva a cabo en el contexto de la práctica profesional, en ambientes que simulan el ámbito laboral y durante el desempeño normal de ciertas actividades concretas.

Se puede utilizar métodos e instrumentos capaces de producir evidencias que comprueben el logro de los resultados de aprendizaje, así como los criterios y niveles de desempeño requeridos previamente dados a conocer al alumno. Como se ha señalado, la evaluación basada en competencias recopila evidencias para demostrar que la persona ha logrado el resultado previsto. Se entiende por evidencia, el conjunto de pruebas que demuestran que se ha cubierto satisfactoriamente un requerimiento, una norma o parámetro de desempeño, una competencia o un resultado de aprendizaje.

El Portafolio del Estudiante.

Con relación a Florina Gatica, (2012), sostiene que es un método de enseñanza, aprendizaje y evaluación que consiste en la aportación de producción que informan del proceso personal seguido por el estudiante, permitiéndole a él y los demás ver sus esfuerzos y logros, en relación a los objetivos de aprendizaje y criterios de evaluación establecidos previamente. El portafolio como modelo de enseñanza-aprendizaje, se fundamenta en la teoría de que la evaluación marca la forma como un estudiante se plantea su aprendizaje.

El portafolio del estudiante responde a dos aspectos esenciales del proceso de enseñanza-aprendizaje implica toda una metodología de trabajo y de estrategias didácticas en la interacción entre docente y discente, y por otro lado es un método de evaluación que permite unir y coordinar un conjunto de evidencias para emitir una valoración lo más ajustada a la realidad que es difícil de adquirir con otros.

Rubrica.

Según Florina Gatica, (2012), considera que las rúbricas son formas de establecer criterios de puntuación personalizados o criterios de puntuación con base en resultados. Una rúbrica es una herramienta de evaluación para comunicar expectativas de calidad. Por lo general las rúbricas están constituidas por filas y columnas. Las filas se usan para definir los diversos criterios que se usan para evaluar una tarea. Las columnas se usan para definir los niveles de desempeño en cada criterio. Las rúbricas se pueden configurar como rúbricas sin puntuación, lo que permite la calificación sin puntos basada en la evaluación y en los resultados. (Florina Gatica, 2012).

Rúbricas de Cuenta.

Para Fernández March, (2010), expresa que las rúbricas a nivel de cuenta son rúbricas que son creadas a nivel de cuenta o sub cuenta. Pueden ser utilizados por cualquier curso dentro de esa cuenta o subcuenta para tareas, discusiones o evaluaciones. Si se utiliza una rúbrica a nivel de cuenta en más de un lugar, se convierte en no editable, pero todavía es utilizable.

Rúbricas de Curso.

Por tanto, Fernández March, (2010), que las rúbricas a nivel de curso son creadas a nivel de curso o copiados desde el nivel de cuenta o subcuenta. Una vez que se ha utilizado una rúbrica para evaluar a un estudiante, no se puede editar la rúbrica. Sin embargo, las rúbricas existentes se pueden volver a copiar y utilizar en otras tareas.

Registro de Grado.

Según el Ministerio de Educación de la República Dominicana (2016), expresa que es un recurso educativo que forma parte del conjunto de apoyos pedagógicos que el Ministerio de Educación le ofrece al profesorado en ejercicio. Es una herramienta, que, aunque tiene muchos años en el sector educación, sigue conservando importancia y validez. En épocas anteriores, el énfasis del Registro de Grado era el control de la asistencia, la transcripción de las calificaciones de los estudiantes y la especificación de observaciones necesarias. Pero este tipo de Registro de Grado se tornó obsoleto ante los cambios educativos que se están produciendo a nivel mundial y ante los intentos de reformas educativas que se han producido en el país.

CAPÍTULO III:

PROPUESTA DE SOLUCIÓN DEL PROBLEMA SELECCIONADO

3.1 Descripción de la propuesta.

Su principal objetivo es diseñar actividades lúdicas de aprendizaje divertido en el ambiente virtual en el área de Lengua Española, en el Primer Grado del Nivel Primario, para apoyar al proceso de enseñanza aprendizaje en los centros educativos del Nivel Primario del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, en el año escolar 2020-2021. Además, se le da a conocer al personal directivo, orientadoras, docentes del área de Lengua Española y a la comunidad educativa en general sobre la importancia de las actividades lúdicas de aprendizaje divertido en el ambiente virtual y las estrategias pertinentes para el uso de ese recurso.

3.2 Alcances y límite Delimitación de Contenido:

Campo : Educación.

Área : Orientación Escolar.

Aspecto : Las Actividades Lúdicas para Aprendizaje Divertido en el Ambiente Virtual.

Delimitación espacial: Centros Educativos del Nivel Primario del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí.

Delimitación temporal: Enero-Marzo del 2021.

Alcance investigativo: Diseñar actividades lúdicas de aprendizaje divertido en el Ambiente Virtual en el Área de Lengua Española, en el Primer Grado del Nivel Primario, para apoyar al proceso de enseñanza aprendizaje en los centros educativos del Nivel Primario del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, en el año escolar 2020-2021.

3.3 Objetivos de la Propuesta.

3.3.1 Objetivo General.

Diseñar actividades lúdicas de aprendizaje divertido en el ambiente virtual en el área de Lengua Española, en el Primer Grado del Nivel Primario, para apoyar al proceso de enseñanza aprendizaje en los centros educativos del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, en el año escolar 2020-2021.

3.3.2 Objetivos Específicos.

1-Identificar las estrategias lúdicas que asumen un rol importante en el proceso enseñanza aprendizaje en ambientes virtuales en los centros educativos del Nivel Primario del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, en el año escolar 2020-2021.

2-Verificar los recursos tecnológicos que son utilizados para la docencia virtual con los niños.

3-Identificar los instrumentos de evaluación que se utilizan para medir los aprendizajes de las estrategias lúdicas virtuales.

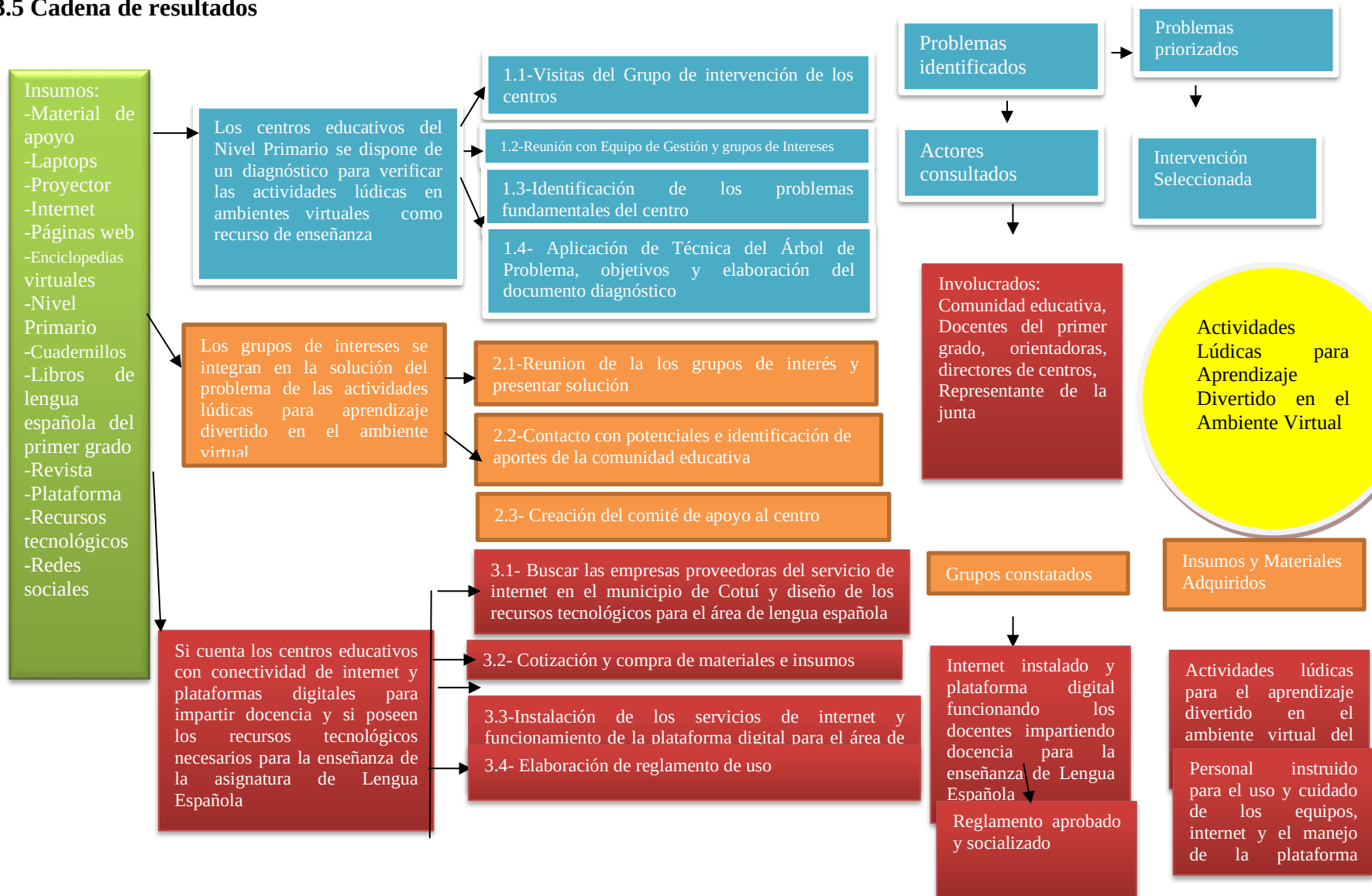
Análisis de Escenarios. (Análisis FODA)

Fortalezas	Oportunidades
-Docentes formados en ambientes virtuales -Laboratorio de informática disponible -Docentes con dominio en actividades lúdicas -Los alumnados diarios desarrollan habilidades a través de videojuegos	-Energía eléctrica por 24 horas -Recursos lúdicos en el mercado disponible -Capacitaciones a docentes en las TIC -Disponibilidad de internet a bajo costo
Debilidades	Amenazas
-Estudiantes y docentes con resistencias a mejorar sus competencias en tecnologías -Cantidad de estudiantes que no alcanzan sus competencias curriculares -Cantidad de materiales y recursos tecnológicos disponibles en los centros educativos	-Baja integración de los padres en el PEA -Distracción de los alumnos con videojuegos y otras herramientas -El acceso a las tecnologías de en los hogares por parte de los alumnos -Actividades y recursos no planificados en PEA.

3.4 Definición de Acción.

El siguiente proyecto dará respuesta a las actividades lúdicas de aprendizaje divertido en el Ambiente Virtual en el área de Lengua Española, en el Primer Grado del Nivel Primario, para apoyar al proceso de enseñanza aprendizaje en los centros educativos del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, en el año escolar 2020-2021. Además, constará con: internet, proyecto, TV, radio, laptops, software educativo, entre otros.

3.5 Cadena de resultados



3.6 Matriz lógica

Actividades	Resumen narrativo	Indicador objetivamente verificable	Insumos	Supuesto o riesgo
Actividades	Observaciones de las actividades lúdicas para aprendizaje divertido en el ambiente virtual en los centros educativos del Nivel Primario	Se realizó un levantamiento de la situación actual de los centros educativos objeto de estudio	Los centros educativos poseen algunos recursos tecnológicos limitados como: internet, laptops, proyectores y TV	La comunidad educativa ha mostrado empeño e interés por los resultados del proyecto
	Requerimiento de la intervención por parte de los centros educativos	Poco conocimiento por parte de los docentes para el manejo de ambiente virtual e integrar las TIC al proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos en el área lengua española	Mejorar la calidad del internet, TV, reparación de las laptops y adquisición de equipos a los alumnos	Las autoridades del sector educativo han emitido las resoluciones y ordenanzas necesarias para la obtención de los resultados
	Orientación a los docentes del primer grado y a los coordinadores pedagógicos sobre el uso de la tecnología como recurso de enseñanza de lengua española	Diseñar un material que sirva de apoyo a los docentes del primer ciclo e impartir un taller sobre las actividades lúdicas para aprendizaje divertido en el ambiente virtual en la asignatura de lengua española	Material de apoyo y facilitador para impartir talleres	Los docentes están abiertos al cambio
	El personal administrativo, coordinadores pedagógicos y docente facilita las informaciones pertinentes para la intervención	A los 2 meses de la aplicación del proyecto se han capacitado el total de los docentes del área de lengua española de los centros educativos del Nivel Primario	-Listados de asistencia a los talleres -Certificación de participación -Fotos	Se logró la integración de la comunidad educativa general
	El personal administrativo se compromete a colaborar con materiales gastables	Integración del personal administrativo y docente en el proyecto	Internet, computadora, TV, proyector entre otros	Con la iniciativa del personal administrativo del centro
	Los actores de proceso muestran actitud positiva para participar en el proyecto	El personal administrativo coopera para la ejecución del proyecto aplicando las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos	La comunidad ayuda con gran entusiasmo en el proyecto	La comunidad educativa en general se integró en el proyecto
	El Distrito Educativo 16-01 ayudó con los técnicos de informática y del Nivel Primario	El Distrito ayuda con entusiasmo a la ejecución del proyecto	Integrándose a los trabajos de la ejecución del centro	El distrito se integra con gran entusiasmo a la ejecución del centro

3.7 Plan de acción

Objetivos específicos	Técnicas	Responsables	Población del estudio	Materiales
1-Identificar las estrategias lúdicas que asumen un rol importante en el proceso enseñanza aprendizaje en ambientes virtuales en los centros educativos del Nivel Primario del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, en el año escolar 2020-2021.	Entrevista	- Los Sustentantes -Técnicos del área de Lengua Española, Informática Educativa y del Nivel Primario del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí	-272 integrantes del equipo de gestión -350 docentes del área de lengua española del primer grado -100 orientadoras de los centros objeto de estudio	-Guía de observación -Cuestionario
2-Verificar los recursos tecnológicos que son utilizados para la docencia virtual con los niños.	Entrevista	- Los Sustentantes -Técnicos del área de Lengua Española, Informática Educativa y del Nivel Primario del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí	-272 integrantes del equipo de gestión -350 docentes del área de lengua española -68 directores -68 coordinadores pedagógicos -50 coordinadores de registro	-Guía de observación -Cuestionario
3-Identificar los instrumentos de evaluación que se utilizan para medir los aprendizajes de las estrategias lúdicas virtuales.	Entrevista	- Los Sustentantes -Técnicos del área de Lengua Española, Informática Educativa y del Nivel Primario del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí	-272 integrantes del equipo de gestión -350 docentes del área de lengua española -68 directores -68 coordinadores pedagógicos	-Guía de observación -Cuestionario

necesarios para la ejecución del proyecto												
8-Gestionar los insumos que se necesitan para la ejecución del proyecto												
9-Hacer una cotización de los costos de los materiales gastables para la ejecución del proyecto												

3.9 Presupuestos

Descripción	Unidad	Precio (RD\$)
Compra de materiales gastables	1	16,500.00
Fotocopias	Varias	7,200.00
Transporte	1	3,000.00
Recolección de Datos	1	5,500.00
Imprevistos	1	15,000.00
Total general		47,200.00

3.10 Análisis de Factibilidad.

A través del estudio realizado en los centros educativos del Nivel Primario del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, se considera que los docentes del área de lengua española tienen debilidades en las competencias que le permiten las actividades lúdicas para aprendizaje divertido en el ambiente virtual, para comprobar el nivel de aprendizaje de los estudiantes y para la toma de decisiones.

El proyecto está basado en las actividades lúdicas para aprendizaje divertido en el ambiente virtual en los centros educativos del Nivel Primario del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí.

Factibilidad Técnica.

Se refiere a los recursos necesarios como herramientas, conocimientos, habilidades, experiencia, etc., que son necesarios para efectuar las actividades o procesos que requiere

el proyecto. Generalmente nos referimos a elementos tangibles (medibles). El proyecto debe considerar si los recursos técnicos actuales son suficientes o deben complementarse.

Gran parte de la determinación de los recursos tiene que ver con la evaluación de la factibilidad técnica.

Factibilidad Financiera.

Consiste en identificar y ordenar todos los ítems de inversiones, costos e ingresos que puedan deducirse de los estudios previos. Debido a que no se ha proporcionado toda la información necesaria para la evaluación, en esta etapa deben definirse todos aquellos elementos, que, siendo necesarios para la evaluación, debe suministrar el propio estudio financiero.

Factibilidad Operativa.

Se refiere a todos aquellos recursos donde interviene algún tipo de actividad (Procesos), depende de los recursos humanos que participen durante la operación del proyecto. Durante esta etapa se identifican todas aquellas actividades que son necesarias para lograr el objetivo y se evalúa y determina todo lo necesario para llevarla a cabo. Si los recursos se técnicos y económicos se aprobaron adecuadamente, el analista de sistema debe evaluar la factibilidad operativa del proyecto solicitado. La factibilidad operativa depende de los recursos humanos disponibles para el proyecto e implica determinar si el sistema funcionara y será usado una vez que se instales.

3.11 Análisis de Riesgos.

En este proyecto existen los posibles riesgos como son: falta de pago del internet a tiempo por parte del Ministerio de Educación a la empresa proveedora del servicio, todos los docentes del área de lengua española tengan su laptop en buena condición para poder impartir docencia a los alumnos. Además, otros problemas son los energéticos que se presentan: falta de luz y conectores muchas veces dañados.

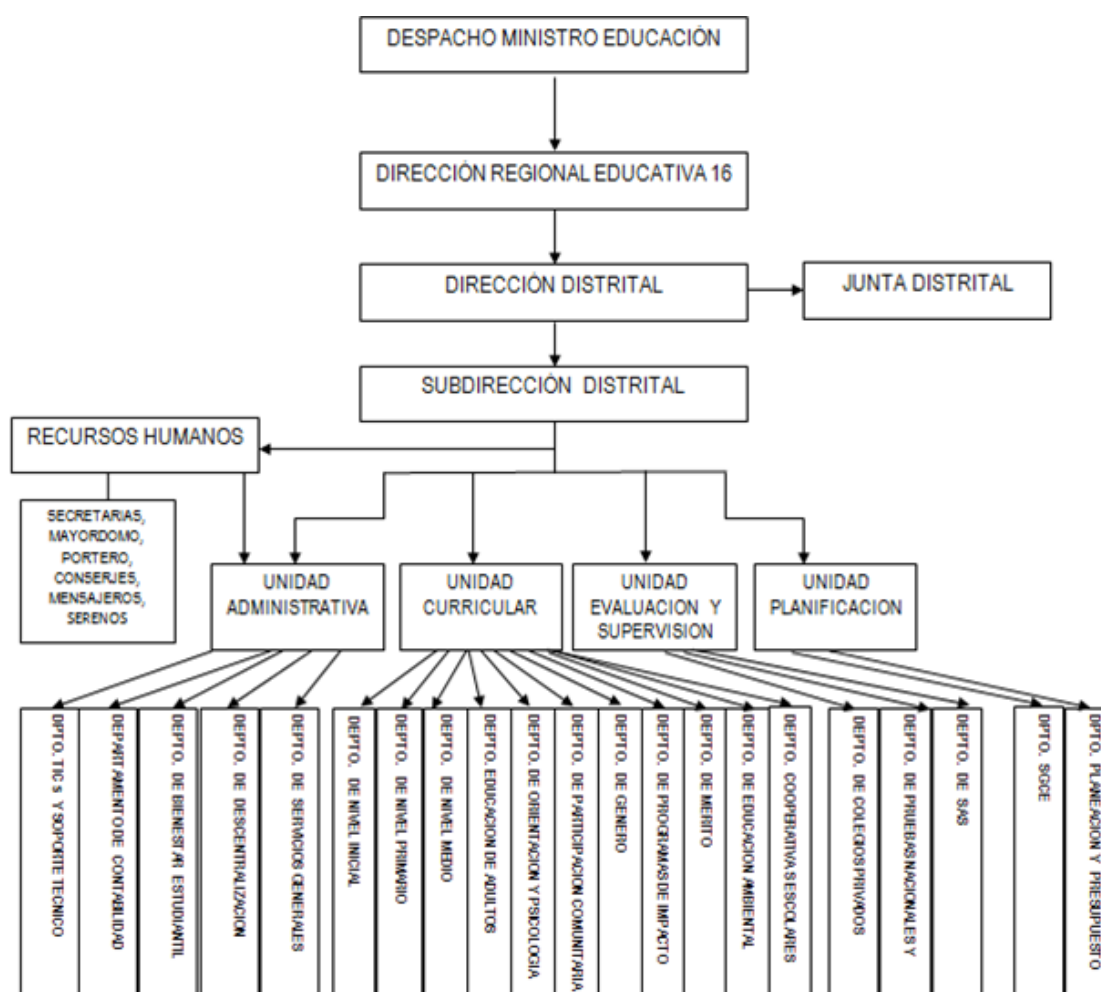
3.12 Sostenibilidad.

El presente proyecto fue entregado a los centros educativos del Nivel Primario del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, además, se entregó un material sobre las actividades lúdicas para aprendizaje divertido en el ambiente virtual del Nivel Primario del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, en el año escolar 2020-2021, para que los docentes del área de lengua española lo puedan usar en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus alumnos.

Los directores de los centros educativos y los coordinadores pedagógicos, tienen la responsabilidad de mantener el proyecto que se le entregó para trabajar con su personal docente del Nivel Primario, cual fue instruido por los sustentantes para ofrecer un mejor servicio de calidad.

CAPÍTULO IV: GESTIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LA SOLUCIÓN

4.1 Estructura organizacional de la gestión



Estructura organizacional del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí.

4.2 Identidad Institucional

Distrito Educativo 16-01 de Cotuí.



Misión:

Ofertar una educación enmarcada dentro del proceso de actualización curricular, el mejoramiento continuo y el fortalecimiento de la calidad educativa en todos sus niveles y modalidades. El Distrito Educativo ofrece a la población una educación aplicando una estructura de gestión moderna, ágil y flexible, que facilite la ejecución eficaz de los procesos educativos, haciendo énfasis en el fortalecimiento de los centros educativos. Garantizando el derecho de los actores(as) del proceso docente, mediante la formación de hombres y mujeres libres críticos y creativos.

Visión:

Ser una institución que aporte a la ciudadanía del municipio de Cotuí, una educación de calidad, en la cual exista igualdad de oportunidades que proporcione el fortalecimiento de la identidad Cultural, formando así seres humanos con vocación de servicio, capaces de construir sus propios conocimientos y lograr una sociedad libre, democrática, participativa, justa, honesta y solidaria.

Valores:

- Justicia
- Transparencia
- Democracia
- Responsabilidad
- Respeto
- Amor
- Solidaridad
- Confiabilidad
- Creatividad
- Honestidad

4.3 Descripción de la Gestión e Integración.

Los responsables de la gestión de la integración del proyecto son los directores de centros educativos del Nivel Primario, docentes y los coordinadores pedagógicos

para poder tomar las decisiones y así obtener los recursos necesarios para mantener en vigencia el proyecto, las posibles incidencias de modo que puedan ser tratadas antes de que se conviertan en críticas, mientras que actúe como coordinador de todo el trabajo del proyecto en general. Además, hay que tener en cuenta los intereses y opiniones de los usuarios del proyecto y de todos los actores involucrados en el mismo para cumplir con la satisfacción, los requisitos y expectativas.

4.4 Descripción de Calidad para el Cambio.

El buen funcionamiento y gestión de la calidad del proyecto estará a cargo de la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO) y los sustentantes del proyecto. Además, de la calidad del proyecto incluye los procesos y actividades de la organización ejecutora que establecen las políticas de calidad, los objetivos y las responsabilidades de calidad para que el proyecto satisfaga las necesidades para las que fue acometido.

Los directores de centros educativos del Nivel Primario del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, coordinadores pedagógicos y los docentes del área de Lengua Española serán los responsables de planificar el alcance, el tiempo y el costo, se planifica la calidad. Además, deberán poner en funcionamiento las actividades lúdicas de aprendizaje divertido en el ambiente virtual en el área de Lengua Española, en el Primer Grado del Nivel Primario, para apoyar al proceso de enseñanza aprendizaje en los centros educativos del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí.

4.5 Monitoreo y Seguimiento.

El seguimiento y el monitoreo estará a cargo de la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO), los sustentantes, coordinadores pedagógicos y los directores del Nivel Primario para observar las condiciones y mantenimiento sobre las actividades lúdicas de aprendizaje divertido en el ambiente virtual en el área de Lengua Española, en el Primer Grado del Nivel Primario, para apoyar al proceso de enseñanza aprendizaje en los centros educativos del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí y las orientaciones periódicas a los actores del proceso educativo acerca del proyecto.

Se impartirán talleres con los docentes del área de Lengua Española del Primer Ciclo y con los demás docentes de las diferentes áreas del Primer Ciclo de los centros educativos sobre la importancia de mantener el proyecto en las escuelas.

4.6 Evaluación y Participación.

El proyecto es de gran provecho para los centros educativos del Nivel Primario del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, ya que no afecta la finanza del centro educativo, además, cuenta con financiamiento del sector privado y se hará de manera de donación a los centros. Este proyecto tendrá un costo aproximado de 20,000 pesos. Los directores y los coordinadores pedagógicos deben de velar por que se cumplan las normas y reglas de convivencia. Los docentes del área de Lengua Española del Primer Ciclo tienen la responsabilidad del desarrollo del proyecto que es de vital importancia, ya que son los encargados de la planificación y ejecución de las actividades que se lleven a cabo en el centro educativo en las diferentes actividades.

CAPÍTULO V: CONSIDERACIONES FINALES

5.1 Análisis y conclusiones

5.1.1 Análisis de los resultados

¿Cuáles son las estrategias pedagógicas asumen un rol importante en el proceso enseñanza aprendizaje en ambientes virtuales en los centros educativos del Nivel Primario del Distrito Educativo 16-01 de Cotuí, en el año escolar 2020-2021?

En esta interrogante los integrantes de este equipo investigador han consultado en el Diseño Curricular del Nivel Primario (2016), el cual plantea que “las estrategias de enseñanza aprendizaje constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente para permitir la construcción de conocimientos en los ámbitos escolares y en permanente interacción con las comunidades”. “Se refiere a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontáneos de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente.

Las estrategias pedagógicas constituyen el elemento más importante en la realización del trabajo de aula, cuando se seleccionan de manera adecuada y se planifican tomando en cuenta los intereses y necesidades de los niños del nivel Inicial, es posible lograr que estos construyan sus aprendizaje a traes de la creación de situaciones de aprendizajes intencionada, en este caso el docente deberá utilizar escenario y procesos de aprendizaje a través de ambientes virtuales que brinde la oportunidad de que realicen preguntas, para generar análisis y reflexión en los niños en la construcción de sus aprendizajes y en la búsqueda de respuestas y soluciones a las situaciones de aprendizaje presentada por el docente de este nivel.

En tal sentido Minera y Torres (2007), señala que el juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. Por esta razón el juego como lúdica en el aula sirve para fortalecer los

valores, honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia, también proporciona rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención. Las que se implementan con mayor frecuencia son: -Juego de exploración activa, Indagación dialógica, dramatización, recuperación de experiencias previas, socialización centrada en actividades grupales, inserción en el entorno, entre otras.

¿Cuáles recursos tecnológicos son utilizados para la docencia virtual con los niños?

En relación a lo planteado por Rodríguez, (2009), sobre las Plataformas Virtuales de Aprendizaje, el cual considera que estas se utilizan para comunicar a todos los usuarios o integrantes de la clase, con los profesores, gestionar el acceso interno al sistema a los usuarios, cada uno de ellos con sus credenciales para ello de acuerdo a su perfil (profesor, alumno, administrador, director, etc.). Realizar evaluaciones a los alumnos según los parámetros y exigencias de cada materia o clase, gestionar los recursos digitales de los usuarios y las clases (vídeos, libros virtuales, evaluaciones, archivos de texto, bases de datos, etc.) así como para gestionar servicios o módulos, para permitir la interacción entre sus usuarios, siendo los más comunes, las sesiones de videoconferencia, chats, foros, mensajería instantánea y para la creación de informes de las evaluaciones realizadas, el consumo de recursos, la asistencia a las clases, la elaboración de correcciones, actualizaciones al sistema, etc.

Según el equipo investigador coincide con la respuesta de Sáez López, (2010), quien asegura que actualmente, el ser humano dispone de una gran cantidad de recursos para cultivar su intelecto, demostrar sus capacidades mentales, desarrollar sus habilidades y hacer, de alguna manera, su vida más simple y entretenida. Entre todas las herramientas a su alcance aparecen los denominados recursos tecnológicos, los cuales, como su nombre lo indica, surgen como consecuencia del uso práctico de una cierta tecnología

Con la incorporar de los recursos tecnológicos en la escuela, se busca aprovechar la influencia que tienen los medios de comunicación y la tecnología en la formación extraescolar, estableciendo un puente entre la escuela y la realidad social de los estudiantes.

Las propuestas de enseñanza colaboran, de esta manera, para reconstruir y resinificar la información que los estudiantes adquieren fuera del ámbito escolar. Por ende, las nuevas Tecnologías de la comunicación y la información en general de Internet en particular deben estar, entonces, al servicio de proyectos de enseñanza vinculados a la vida real de los estudiantes, preparándolos para el presente y el futuro, en el marco de las estrategias y los conocimientos necesarios para afrontar la sociedad del siglo XXI.

En la actualidad y por la incidencia de la enfermedad el Covid 19 que todos saben está incidiendo de manera transcendental en todas las actividades de las personas en el mundo, y por ende en nuestro país, se ha visto en la necesidad de integrar las docencia de forma virtual en todos los niveles, ciclos y grados, en el Nivel Inicial a través estrategias lúdicas se deben utilizar programas mediante el uso las redes del internet que contribuyan a elevar y mantener a estos niños motivados y prestos para aprender, Los recursos que se deben incluir en este proceso son; teléfonos celulares, tablet, televisor, computadora, proyector, radio y otros.

¿Cuáles instrumentos de evaluación se utilizan para medir los aprendizajes de las estrategias lúdicas virtuales?

Según la Ley General de Educación de la República Dominicana 66'97, en lo que respecta a la evaluación se observó que: el Sistema Nacional de la Calidad de la educación establece funciones de: Disponer de informaciones objetivas del rendimiento escolar particular y general, establecer la evaluación sistemática y continua del rendimiento de los educandos, mediciones periódicas mediante un sistema de pruebas nacionales de término en los niveles y ciclos que el Consejo Nacional de Educación de la calidad considere pertinente y evaluar sistemática todos los parámetros determinantes para mejorar la calidad de la educación (Ordenanza, 2-2016).

De acuerdo con la Ordenanza 2-2016, en su artículo No.1, establece el Sistema de Evaluación de los Aprendizajes en la Educación Inicial y Primaria en correspondencia con el currículo revisado y actualizado a partir del año escolar 2016-2017, en el artículo 2, de esta misma Ordenanza se indica que la evaluación se concibe como un proceso sistemático

y continuo de recogida de informaciones relevantes en que los actores educativos reconozcan y valoren la eficacia de la enseñanza, considerando sus resultados para la toma de decisiones en sentido general y la mejora de la práctica educativa.

El propósito fundamental de este sistema es evaluar con fines diagnósticos, promoción, certificación, y acreditación de los aprendizajes de los sujetos del proceso. Desde un enfoque por competencias se busca implementar una evaluación equitativa, valida, confiable y transparente que a través del análisis y comunicación de los resultados individuales y colectivos. (Ordenanza 2, 2016 artículos 3 y 4).

5.2 Conclusiones.

Estas conclusiones se han elaborado en base al objetivo general y los objetivos específicos que sustentan la investigación:

De acuerdo con las estrategias pedagógicas asumen un rol importante en el proceso enseñanza aprendizaje en ambientes virtuales, se evidenció que las estrategias lúdicas, que se implementan a través de diferentes herramientas y recursos tecnológicos, son utilizadas en el Nivel Primario, como son: indagación dialógica, dramatización, recuperación de experiencias previas, socialización centrada en actividades grupales, inserción en el entorno, entre otras.

Se determinó que los recursos tecnológicos son utilizados para la docencia virtual con los niños por la pandemia del Covid 19 que ha incidido de manera transcendental en todas las actividades en el municipio de Cotuí y en nuestro país se ha visto en la necesidad de integrar la docencia de forma virtual en el Nivel Primario a través estrategias lúdicas se deben utilizar programas mediante el uso de redes sociales, páginas web, internet que contribuyan a elevar y mantener a los niños motivados y prestos para aprender, los recursos que se deben incluir en este proceso son; teléfonos celulares, tablet, televisor, computadora, proyector, radio, notebook, entre otros.

Es pertinente que los docentes del primer grado del Nivel Primario involucren en el aula estrategias didácticas de aprendizaje utilizando las TIC, que dinamicen y garanticen la movilización de conocimientos y a la vez complementen con los avances de sus

compañeros de clase, para propender por una mejor calidad de educación y así transformar los procesos de enseñanza aprendizaje.

Se observó que los instrumentos de evaluación que se utilizan para medir los aprendizajes de los niños a través de las estrategias lúdicas en ambientes virtuales son: rubricas, lista de cotejo, registro de observaciones, registros anecdóticos, registros diarios, escala de valoración y estima. En sentido general, el nivel de integración de las estrategias lúdicas como estrategia en ambientes virtuales para enseñanza de la lengua española en los alumnos del Primer Grado del Primer Ciclo del Nivel Primario, Distrito Educativo 16-01, se hace mediante el uso de las estrategias lúdicas a través diferentes herramientas tecnológicas de acuerdo a su edad y al grado, despertar el interés y la motivación de los niños y niñas.

El trabajo futuro estará encaminado a sensibilizar y motivar a los docentes para que generen espacios de aprendizaje, donde se diseñen, planteen y apliquen estrategias didácticas integrando las TIC para el aprendizaje de los contenidos que se enseñaran en el primer grado del primer ciclo del Nivel Primario, incluyéndolas en los planes de área de Lengua Española. Dichas estrategias privilegiaran a los estudiantes en vivir nuevas experiencias de aprendizaje, que de una u otra forma implicaran consecuencias y marcas en los entes que interviene en procesos de esta índole.

5.3 Recomendaciones

Luego de planteadas las conclusiones se sugieren las siguientes recomendaciones:

Al Ministerio de Educación (MINERD):

1-Se recomienda incluir en las capacitaciones docentes para manejo de herramientas digitales y el uso de las TIC, a todos los docentes del Nivel Primario para tengan alta competencia en el manejo de ellas.

2-Continuar la entrega de herramientas a los docentes, en especial a los estudiantes y demás personal para que puedan integrar a este modelo de enseñanza.

3-Capacitar a los docentes del Primer Grado del Primer Ciclo del Nivel Primario en el uso de plataformas tecnológicas para que puedan tener las competencias básicas en la era digital.

A la Regional de Educación No. 16 de Cotuí:

4-Canalizar la capacitación de los docentes del Primer Grado del Primer Ciclo en el manejo de herramientas digitales y el uso de las tecnologías.

Al Distrito Educativo 16-01 de Cotuí:

5-Dar seguimiento y monitoreo a las capacitaciones de los docentes del primer grado del primer ciclo del Nivel Primario a través de plataformas digitales para el uso de la tecnología.

A los docentes del Primer Grado del Primer Ciclo del Nivel Primario:

6-Mostrar mayor disposición para un mejor desempeño sobre el uso de las metodologías constructivas, utilizando las estrategias lúdicas a través de la zona tecnología y otras herramientas que pueden ser útiles en los ambientes virtuales.

7-Se recomienda manejar muy bien el tiempo para las estrategias lúdicas y que aprovechemos también para ir evaluando sus habilidades.

Referencias

- Arboleda, C. (2005). Estrategias para la Comprensión Significativa. Décimo novena ed. Bogotá: Editorial Magisterio.
- Area, M. (2009). Introducción a la tecnología educativa. España. Recuperado 6 de abril de 2012 en [<http://webpages.ull.es/users/manarea/ebookte.pdf>].
- Arroyo, Vásquez, N. (2001). Informe APEI sobre movilidad. Gijón: Asociados profesional de especialistas en información.
- Astudillo, E. (2012). Las actividades lúdicas del docente y el desempeño académico de los niños de la escuela re.uta.edu.ec/bitstream/123456789/3620/1/tebs_2012_409.pdf
- Avila, M; Bosco, H; (2013). Ambientes virtuales de aprendizaje: una nueva experiencia. Azinian, H. (2009). *Las Tecnologías de la Información y la comunicación en las Prácticas Pedagógicas*. 1ra ed. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.
- Bayo, I., y Ribón M. (2008). Eco Manualidades. 1ra ed. Costa Rica: Editora Lexus.
- Berruezo, P. (2010). *La psicomotricidad en España: de un pasado de incompreensión a un futuro de esperanza. Psicomotricidad*. Revista de Estudios y Experiencias, volumen2, número 53(57-64).
- Bixio, C. (2012). Cómo planificar y evaluar en el aula 7a. Reimpresión. Buenos Aires: Homo Sapiens Ediciones.
- Bixio, C.: (2005) Enseñar a Aprender: «Construir un espacio colectivo de enseñanza y aprendizaje». Ediciones Homosapiens, séptima edición. Buenos Aires.
- Bohigas, C. (2012). Psicopedagogía. Obtenido. De Www.Psicopedagogia.Com:
- Bonals, J. (2006). El trabajo en pequeños grupos en el aula. Barcelona. Editora Graó.
- Bregner, G. (2011). El celular en la escuela ¿agente distractivo o herramienta pedagógica, consultado el 20 noviembre-2015, en [http://www.redusers.com/noticias/el-celular-en-la-escuela-%c2bfagente-distractivo-o-herramienta-pedagógica/castel,M.2011](http://www.redusers.com/noticias/el-celular-en-la-escuela-%c2bfagente-distractivo-o-herramienta-pedag%C3%B3gica/castel,M.2011)
- Cali, P. U. (2013). Utilización de las TIC en los programas actuales y nuevos. *Proyecto 5*, 3, 4, 5.
- Camacho Zúñiga., et al, (2015). “Estrategias de aprendizajes para Entornos Virtuales”.

- Casa (2015). Las Actividades Lúdicas Educativas en el Pensamiento Crítico-Reflexivo de los Niños de los Quintos Grados Paralelos “C” Y “D” de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egúez de la ciudad de Ambato Provincia De Tungurahua.
- Chuico Pardo, E. R. (2017). El juego lúdico como táctica dinamizadora en niños de 4 a 5 años para su proceso de enseñanza aprendizaje. Tesis. Retrieved from <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/>
- Consejo Nacional del Fomento Educativo. (2010). Guía de observación para la detección de necesidades educativas especiales, con o sin discapacidad, en niños de educación básica. México.
- Cooper, J. (1999). Estrategias De Enseñanza. Guía Para Una Mejor Enseñanza. México.
- Decroly, O. (2002). El Juego Educativo: Iniciación a la Actividad Intelectual Motriz. Extraído el 23 de julio del 2014 <http://www.casadellibro.com/libro>.
- Deepak, G., & Pradeep, B. S. (2012). «Challenging uses and limitations of mobile computers.» *Int.J.Computer Technology & Applications*
- Díaz, A. (2010). *Perspectivas de las TIC para la educación en México*. Revista EDECARE Renovación Educativa, 1 (1), 11-16.
- Fernández March, A. (2010) La evaluación orientada al aprendizaje en un modelo de formación por competencias en la educación universitaria. *REDU VOL 8*(1)
- Fernández, M. (2000). *Didáctica de la Educación*. Editorial Editez. Madrid: España.
- Florina Gatica, L. (2012) ¿Cómo elaborar una rúbrica? *Elsevier*
- Fernández, Reinoso y Hered (2014). “Influencia del Juego Trabajo en el Nivel Inicial de los Centros del Distrito 16-01, Zona Urbana de Cotuí”.
- Frau, D. y Torrent, J (2009). *Políticas de educación en medio: hacia una propuesta global*. *Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 32(16), 10-14. <http://www.revistacomunicar.com/pdf/comunicar32.pdf>
- George Bernard (2009). *"la letra con sangre entra"*.
- Gómez; T, Molano, O y Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga*. repository.ut.edu.co/.../ APROBADO%20TATIANA%20 GÓMEZ%20RODRÍGUEZ.pd.
- González Sainz (2012). Comunicaciones y redes de procesamiento de datos.

- González y Lombert (2012). Aplicación de estrategias lúdicas en el aprendizaje de los niños de Nivel Inicial del Centro Educativo San José del Distrito 13-01 de la Provincia Montecristi. Año escolar 2011-2012.
- González, Hernández et al (2016). “Habilidades y Destrezas de los Niños y Niñas en la Metodología Juego Trabajo de Nivel Pre Primario de la Sección C de la Escuela Federico Augusto González del Distrito Educativo 07-07 Villa Tapia, Provincia Hermanas Mirabal, Regional 07 de San Francisco de Macorís”.
- Gutiérrez Huérfano, Hernández, et al (2016). “Estrategias Lúdicas para el logro de aprendizaje de los niños del Nivel Inicial”.
- Guzmán, Sánchez y Espinal (2015). “Incidencia de las Estrategias Lúdicas en el Desarrollo Psicomotor de los Niños de Preprimaria del Nivel Inicial”.
- Halperín, J. (2012). *La entrevista periodística*. Penguin Random House Grupo Editorial Argentina. ISBN 9789870426066. Consultado el 8 de julio de 2018.
- Hannighofer, J., Van den Heuvel-Panhuizen, M., Weirich, S. & Robitzsch, A. (2011) Revealing German primary school students’ achievement in measurement. *ZDM*, 43(5), pp. 651-665.
- Hernández Poveda, Rose Mary. (2010) Evaluación del aprendizaje significativo en el aula. San José, C-R.: EUNED.
- Hernández, Fernández y Baptista (2010). Metodología de la Investigación.
- Jiménez, B. (2012). *Lúdica y Recreación*. Colombia. Magisterio
- Jiménez, Rodríguez y Payano (2014). “Factores que Inciden en el Proceso De Enseñanza y Aprendizaje de la Lectoescritura de los Alumnos del Segundo Grado, Primer Ciclo de Básica, Tanda Vespertina, Escuela Manuel Joaquín Cruz, Distrito Educativo 07-06 San Francisco De Macorís”.
- Legaspi, A. (1999). Pedagogía Preescolar. Ed. Especial. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Medina, M. y Verdejo A. (2011). Evaluación del aprendizaje estudiantil. Editora Isla negra, San Juan, Puerto Rico.
- Mendoza y Díaz (2012). “Estrategias Lúdicas Utilizadas en el Proceso de Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial En Las Escuelas Ana Graciela, Los Rincones y Las Martínez, Distrito Educativo 06-05, La Vega”.
- Minera, P. y Torres, A (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula* (Tesis de pregrado) Universidad de los Andes.

- MINERD. (2016). Diseño Curricular Nivel Inicial. Santo Domingo.
- Miranda, J. (2010). *Gestión de Proyectos – Identificación - Formulación evaluación financiera – Económica – Social – Ambiental*. 5a ed. Colombia-Bogotá.
- Miranda, J. (2010). *Gestión de Proyectos – Identificación - Formulación evaluación financiera – Económica – Social – Ambiental*. 5a ed. Colombia-Bogotá.
- Muñoz, Mario. Estudian efectos del celular en la salud. <http://mensual.prensa.com/mensual/contenido/2005/12/13/hoy/negocios/433024.html>. Consultado el 29 de septiembre de 2015 08:00 pm.
- Nájar Sánchez, S. P. (2012). La plataforma virtual como herramienta didáctica dinamiza la lectura y la escritura. Boyacá. Obtenido de <https://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/vinculos/article/view/8025/9897>
- Navarro, J. (2014). Obtenido de Wwww. Definicionabc.Com: [Https:// Wwww. Definicionabc. Com/ Economia/ Profesion.php](https://www.Definicionabc.Com/Economia/Profesion.php)
- Núñez, Chan María Elena y Adriana Tiburcio Silver (2002), Guía para la elaboración de materiales educativos orientados al aprendizaje autogestivo, México, Universidad de Guadalajara, Documento de Trabajo, sistema de universidad virtual Orleans, D. (2011), consultado en <http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/numero11/Articulos/Formato/articulo9.pdf> Pere Marqués (UAB, 1999) concepciones sobre el aprendizaje.
- Ochoa, C. D. (2011). *La entrevista periodística ¿género o herramienta?*. Universidade de Santiago de Compostela. Consultado el 30 de enero de 2020.
- Orquera, M. (2012). Aulas Virtuales en la Educación Presencial. *El Investigador*, 50 - 59. Obtenido de <http://www.utn.edu.ec/transparencia/wp-content/uploads/2014/03/Revista-El-Investigador-Nro-04.pdf>
- Ortiz, De Oleo y Moscoso (2016). “Aprendizaje de la Lectoescritura en el Primer Ciclo del Nivel Primario de los Centros Educativos Las Flores, La Altagracia, y San Martín, Distrito Educativo 16-01 de Cotuí”
- Ortiz, G. C. (2017). La Educación Superior En El Contexto De La Globalización.
- Pérez, J. (2003). Internautas y naufragos. Madrid: Editorial Trotta.
- Regalado, Cruz y de la Cruz, (2015). “Estrategias Para Eficientizar el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la Lecto-escritura En El Nivel Inicial”.
- Reyes P. (2011). Actividades lúdicas. Scribd. Disponible en: <http://tr.scribd.com/doc/56163013/ACTIVIDADES-LUDICAS>

- Reyes, Hilario y Santos (2014). “Implementación de las Estrategias Juego Trabajo en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en los Niños de Grado de Pre-primario del CentroEducativo Emiliano Espailat del Distrito Educativo 16-02”.
- Rodríguez, J. S. (2009). Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos. *Pixel-Bit*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/368/36812036015.pdf>
- Sáez López (2010). Utilización de las Tic en el proceso de enseñanza aprendizaje, valorando la incidencia real de las tecnologías en la práctica docente.
- Salinas, J. (2004). *Innovación Docente y Uso de las TIC's en la Enseñanza Universitaria*. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. <http://ries.universia.net>
- Sambrano, N y Steiner, C. (2007). *Estrategias educativas para docentes y padres del Siglo XXI*. Caracas: Alfa.
- Sandoval García, et al (2018). “Entornos virtuales de aprendizaje lúdico para el fortalecimiento de la dimensión socio-afectiva”.
- Sevillano, M. (2004). *Didáctica en el siglo XXI*. 1ra ed. España: Editora Farero. Torres, L. (2014). *Tres enfoques teórico-práctico*. México. Trillas.
- Universidad Internacional De Valencia Viu. (2018). Obtenido De [Https:// Www. Universidadviu.Com/Las-Aulas-Virtuales-Un-Nuevo-Concepto-De Educación-A-Distancia/](https://www.Universidadviu.Com/Las-Aulas-Virtuales-Un-Nuevo-Concepto-De-Educación-A-Distancia/)
- Valdivieso Guerrero (2010). Uso de las TIC en la práctica docente de los maestros de educación básica y bachillerato de la ciudad de Loja. Centro de educación y psicología. Universidad técnica particular de Loja. EDUTEC
- Vargas y Ortiz, (2015). “Incidencia del Juego Como Estrategia Pedagógica en el Aprendizaje de los Niños y Niñas del Segundo Ciclo del Nivel Inicial del Colegio San Juan Bautista, Distrito Educativo 08-06, Realizado En La Universidad Abierta Para Adultos (UAPA), Santiago”.
- Vera (2015). Incidencia de la Metodología Lúdica en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje de los Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “24 de mayo” de la Parroquia San Juan, Cantón Pueblo ViejoProvincia Los Ríos.
- Vilanova y Varas (2015). “Estrategias Pedagógicas en Ambientes Virtuales de Aprendizaje enInstituciones de Educación Superior”.
- Yáñez, J. (2005). Las TIC y la crisis de la educación. Algunas claves para su comprensión. Recuperado 10 de marzo de 2012 en [[http:// www.virtualeduca.org/documentos/yanez.pdf](http://www.virtualeduca.org/documentos/yanez.pdf)]

ANEXOS

REPÚBLICA DOMINICANA
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL CIBAO ORIENTAL
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ORIENTACIÓN



Actualmente la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO), para dar respuesta a la educación virtual por motivo de la pandemia provocada por el Covid 19 está trabajando un Monográfico “con el Título de Integración de la Tecnología en el ejercicio profesional, el mismo se pretende sea aplicado en los centros educativos del Distrito Por tal razón, agradecemos de su apoyo respondiendo los planteamientos solicitados a continuación.

Este formulario está diseñado con el propósito de recolectar las informaciones que se requieren para elaborar la propuesta del proyecto que deben presentar los estudiantes como requisito para optar por el título de grado. Los datos serán manejados con la privacidad que ameritan las investigaciones científicas de ahí sugerimos formar un equipo multidisciplinar en el Distrito que nos pueda facilitar las informaciones lo más precisa posible.

Título del Proyecto: Filosofía Institucional: Misión del Distrito Visión del Distrito
 Objetivos

Valores de la institución

Datos estadísticos del Distrito:

Cantidad de centros que imparte nivel inicial _____
 Cantidad de centros del nivel primario _____
 Cantidad de centros del nivel secundario _____
 Cantidad de centros de primaria con servicio de nivel secundario _____
 Cantidad de docentes del nivel inicial _____
 Cantidad de docentes del nivel primario _____
 Cantidad de docentes del nivel secundario _____

Capacitación

Cantidad de docentes del nivel Inicial capacitados en recursos tecnológicos _____
 Cantidad de orientadores capacitados en recursos tecnológicos _____
 Cantidad de Psicólogos capacitados en recursos tecnológicos _____

Condiciones del centro

Cantidad de centros del nivel Inicial con dinamizadores TIC _____

Cantidad de centros del nivel secundario con conectividad _____

Cantidad de estudiantes del nivel Inicial con laptop _____

Cantidad de Psicólogos con laptop _____

Cantidad de Orientadores con laptop _____

Involucrados en el proyecto

¿En este proyecto sobre apoyo psicoafectivo y desarrollo emocional en ambiente virtuales, cuáles podrían ser los técnicos que se vincularía a las acciones del mismo? _____

Programa Psico afectivo y emocional

¿Se trabaja en el distrito con estrategias para el tema psicoafectivo y emocional?

¿Quiénes están trabajando el tema psicoafectivo y emocional?

¿Cuáles aspectos del programa psicoafectivo y emocional se están trabajando?

¿Cuáles estrategias para el programa psicoafectivo y emocional se están trabajando?

¿Cuáles herramientas se utilizan para el programa psicoafectivo y emocional se están trabajando?

¿Podría aportar alguna sugerencia para desarrollar el proyecto apoyo psicoafectivo y desarrollo emocional en ambiente virtuales?

ANÁLISIS FODA

¿Con cuáles fortalezas cuenta el Distrito para implementar el programa psicoafectivo y emocional?

¿Cuáles debilidades ha encontrado el Distrito para implementar el programa psicoafectivo y emocional?

¿Cuáles serían las amenazas para implementar el programa psicoafectivo y emocional?

¿Cada qué tiempo recibe la junta de los centros educativos las partidas presupuestarias para implementar el programa psicoafectivo y emocional?

General



LENGUA ESPAÑOLA

Aquí se tiene la parte inicial de la asignatura que se va impartir, en este caso será en el área de Lengua Española del primer grado del nivel primario, ya que esta área es vital para la alfabetización de los niños que cursan este grado. En esta aula virtual se van desarrollo tres temas como prototipo, y en ellos se van a trabajar varias actividades que les permitan lograr las competencias indicadas en cada caso como se muestran a continuación.

TEMA 1: LA NOTICIA

Competencias Específicas

- Producción escrita: produce noticias sencillas para informar de los sucesos más importantes ocurridos en el país y el mundo.
- Comprensión escrita: comprende noticias sencillas que lee para informarse de los sucesos más importantes ocurridos en el país y el mundo.



ACTIVIDADES:



VIDEO: Función y Estructura de la noticia



Completar los espacios en blanco

TAREA No. 1: Redactar en word un acontecimiento de tu comunidad.



Subir la tarea No. 1 aquí

En esta parte se presenta el primer tema que se va a trabajar en el aula tomando en cuenta las competencias a desarrollar en la misma, lo cual se ha realizado actividades donde los niños puedan poner en práctica lo aprendido de una forma divertida, como se muestra en la siguiente imagen:

VIDEO: Función y Estructura de la noticia



→ DUDAS Y SUGERENCIAS

Ir a...

Completar los espacios en blanco →

En esta ventana se presenta un video sobre la función y estructura del tema ^la noticia^ de una forma más atractiva, lo cual mantiene la atención de los estudiantes y al mismo tiempo están aprendiendo sobre el tema.



La noticia

NUM. INTENTOS: 0/3 PUNTOS: 100 TIEMPO: 00:27

La es un tipo de texto periodístico que se compone básicamente de tres partes:

- 1.-La que se preservan los datos relevantes de la noticia.
- 2.-El contiene la explicación del cómo o se llevaron a cabo los hechos.
- 3.-El suele presentar ideas complementarias.

Palabras para completar los espacios

entrada cierre noticia cuerpo

En esta actividad el estudiante va a completar los espacios en blancos, para completar la oración dada referente a conceptos y estructura del tema la noticia, la cual podrá responder a preguntas orales (literales e inferenciales) relacionadas al tema y reconstruye el sentido global de la noticia.

El segundo tema a tratar es el cuento, en la cual se desarrolla las actividades siguientes:

VIDEO: concepto, función y estructura del cuento

Video: El cuento



En esta ventana se presenta un video sobre el concepto, la función y estructura del cuento de una forma divertida.

CRUCIGRAMA: Estructura del cuento



En este crucigrama se está trabajando concepto, función y estructura del cuento de una manera lúdica y al mismo tiempo aprende y se divierte.



CUENTOS INFANTILES

TAREA No. 2 : *Elije uno de los [cuentos infantiles](#) y diga:*

De qué trata el cuento, cuál o cuáles son sus personajes y que te llamo gusto del cuento.

[Subir tarea No. 2 aquí](#)

En esta actividad el estudiante desarrolla la habilidad de narrar cuentos, tomando en cuenta los componentes (personajes, lugares, tiempo, etc.) y estructura (inicio, nudo y desenlace), también utiliza la entonación y la gesticulación adecuadas para evocar emociones (alegría, tristeza, etc.).

TEMA 3: LA ADIVINANZA

Competencias Específicas

- **Comprensión oral:** Comprende adivinanzas que escucha para su disfrute y el fomento de la reflexión y el razonamiento
- **Producción oral:** Produce oralmente adivinanzas para entretener a sus compañeros y compañeras a través de la descripción de objetos y realidades que fomentan la imaginación y la creatividad.



ACTIVIDADES 3:

 Concepto y característica de la adivinanza

 Video: Adivinanzas de frutas y animales

 SOPA DE LETRAS: La adivinanza

TAREA No. 3: Produce tu propia adivinanza para compartir con tus compañeros.

 Sube la tarea No. 3 aquí

En la actividad tres se trabaja el tema las adivinanzas, para la cual se realizará actividades que el estudiante pueda diferencia una adivinanza a otro tipo de texto, que resuelva el enigma planteado en las adivinanzas que lee, que Lea en voz alta las adivinanzas, con fluidez y la entonación adecuada, que selecciona adivinanzas en función sus intereses para disfrutarlas y compartirlas con otros compañeros de la clase.

Concepto y característica de la adivinanza



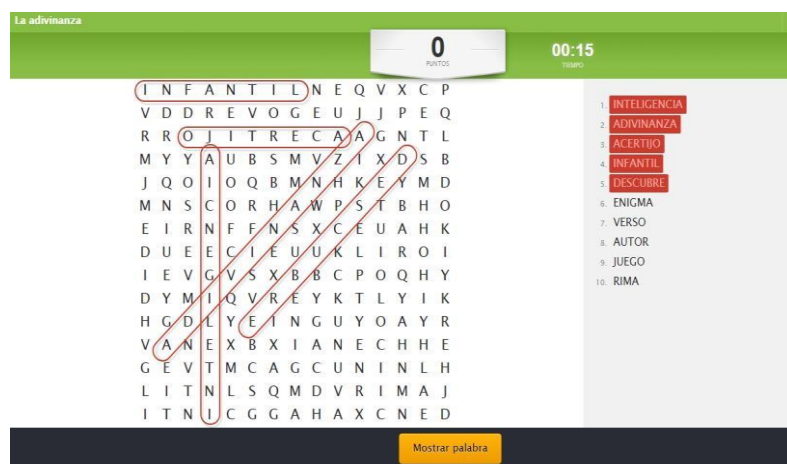
En esta ventana se define el concepto de la adivinanza y sus características. El estudiante además de aprender sobre la adivinanza también pone en práctica la lectura.

Video: Adivinanzas de frutas y animales



Esta ventana se presenta un video que contiene adivinanzas de frutas y animales, la cual les permite a los estudiantes reconocer los elementos y orientación dadas para descubrir el enigma.

SOPA DE LETRAS: La adivinanza



Esta actividad lúdica le ayuda a familiarizarse con los términos relacionado con el tema de la adivinanza.