

**Desarrollo de estrategias lúdicas para la educación virtual en estudiantes de básica
primaria: una revisión bibliográfica**

Martha L. Saurith S

Luisa F. Mejía R

Facultad de Derecho, Ciencias Políticas y Sociales Universidad Popular del Cesar

Programa de Psicología

Asesor Metodológico

Dra. Doris Colina Sánchez

Valledupar Cesar

2022

**Desarrollo de estrategias lúdicas para la educación virtual en estudiantes de básica
primaria: una revisión bibliográfica**

Martha L. Saurith S

Luisa F. Mejía R

Facultad de Derecho, Ciencias Políticas y Sociales Universidad Popular del Cesar

Programa de Psicología

Asesor Metodológico

Dra. Doris Colina Sánchez

Valledupar Cesar

2022

Dedicatoria

Este proyecto de grado se lo dedico primeramente a Dios, para él sea la gloria y la honra, a mi familia y amigos, en especial a mi madre, un ángel que brilla en el cielo, el cual luchó incansablemente para que yo lograré lo que hoy se convierte en una realidad, con orgullo resalto su nombre, con gratitud a la vida por haberme dado una madre tan bella, tan buena, generosa, luchadora y ejemplar, todos mis triunfos son dedicados a ella. A mi padre, un hombre honorable, humilde, trabajador, quién me ha apoyado en todo siendo mi mano derecha hoy día, a mis hermanos quién han sido un apoyo sólido en mí. A mí esposo quién con sus palabras siempre me ha alentado a seguir adelante, a no rendirme, y a darme fuerzas cuando las he necesitado. Este triunfo va dedicado también con ejemplo a mí hijo, quién se ha convertido en mi motor, y al que deseo con todas mis fuerzas que logre todo aquello que desea.

Martha Lizeth Saurith Sarmiento

Este proyecto de grado se lo dedico a Dios principalmente, porque me dio la sabiduría necesaria para realizarlo, me lleno de mucha fortaleza para salir adelante y para el toda la gloria y la honra; a mi mamá Heidy Rueda por siempre apoyarme y guiarme a lo largo de mi vida y en mi carrera universitaria, a mi papá Adailfaro Mejía, por creer en mí, porque valoro mucho todo lo que has hecho por mí padre; a mis hermanos, María Gabriela, Jesús Manuel y Ana Katalina por su acompañamiento, a mi hija, Lía López Mejía por darme ese último impulso para culminar en victoria y darte el mejor ejemplo de vida, a mi esposo Kelmel López por brindarme su compañía, y estar a mi lado en todos los momentos, y en especial en mis dificultades. Por último, a todos los seres queridos por acompañarme en mi proceso académico y brindarme de su apoyo

en mis mejores y peores momentos, pienso que esta es la mejor manera de decir, gracias por todo su acompañamiento y de su ayuda.

Luisa Fernanda Mejía Rueda

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma de jurado

Firma del jurado

Tabla de contenido

RESUMEN	8
ABSTRAC	8
MOMENTO I	9
1. ESTADO DEL ARTE	9
1.1 Revisión de la literatura	9
1.2 Vinculaciones conceptuales y prácticas	19
1.2.1 Teoría constructivista del juego de Vigostky	19
1.2.2 Teoría estructuralista del juego de Piaget	21
1.1.1 Estrategias lúdicas	22
1.1.2 Recursos lúdicos como estrategias de aprendizaje	23
1.1.3 Educación virtual	24
1.1.4 Tecnologías de la Información y de la comunicación TIC	25
1.1.5 Tic en la educación	27
MOMENTO II	28
2. PLANTEAMIENTO PROBLÉMICO	28
2.1 Enunciación del campo temático y acercamiento al problema de investigación	28
2.2 Pregunta de investigación	30
2.3 Propósitos de la investigación	31
2.3.1 Propósito Central	31
2.3.2 Propósitos Derivados	31
2.4 Definición de premisas	31
MOMENTO III	32
3. DISEÑO METODOLÓGICO	32
3.1 Enfoque investigativo	32
3.2 Tradición de la investigación cualitativa	32
3.3 Muestreo, unidad de estudio e informantes claves	33
3.4 Instrumento de recolección de información	33
3.5 Definición conceptual de las categorías y subcategorías apriorísticas	34
3.6 Proceso de análisis de la información	35
3.6.1 Fase preparatoria	35
3.7 Consideraciones éticas y consentimiento informado	37
MOMENTO IV	38

4. Triangulación de la información	38
Consideraciones finales	49
Algunas Sugerencias	51
Bibliografía	51

RESUMEN

La presente investigación de tradición cualitativa tuvo como propósito central analizar el desarrollo de estrategias lúdicas para la educación virtual en estudiantes de básica primaria mediante una revisión bibliográfica, para esto se llevó a cabo la revisión exhaustiva de material bibliográfico o informaciones, los cuales fueron recogidos moderada y selectivamente, para que fueran útiles para los propósitos del estudio. El muestreo fue no probabilístico, el cual va orientado a la exploración cualitativa mediante una muestra homogénea debido a que los artículos bibliográficos seleccionados poseen estructuras y características similares, con las cuales se pudieron elaborar los resultados, postulados y consideraciones que aprueben la interpretación de la realidad desde resultados científicos. En la triangulación de la información se halla en cuanto a las estrategias que se llevan a cabo en la educación virtual, en los niveles de primaria son estrategias lúdicas de interacción, estrategias literarias, estrategias lúdicas basadas en preguntas, estrategias lúdicas cooperativas, estrategias lúdicas metodológicas y estrategias de gamificación. Así mismo las que más usan los docentes son las de interacción y cooperativas, pues así lo exige el entorno virtual debido a la no presencialidad, sin embargo, las demás son fusionadas con estas.

Palabras claves: Estrategias, enseñanza-aprendizaje, primaria, educación virtual, entornos virtuales.

ABSTRAC

The present research of qualitative tradition had as its central purpose to analyze the development of playful strategies for virtual education in elementary school students through a bibliographic review, for this an exhaustive review of bibliographic material or information was

carried out, which were collected moderately. and selectively, so that they are useful for the purposes of the study. The one demonstrated was non-probabilistic, which is oriented to qualitative exploration through a homogeneous sample due to the fact that the selected bibliographic articles have similar structures and characteristics, with which the results, postulates and consideration that approve the interpretation of reality can be elaborated. from scientific databases. In the triangulation of information, it is found that the strategies implemented in virtual primary education are playful interaction strategies, literary strategies, playful strategies based on questions, cooperative playful strategies, methodological playful strategies and gamification strategies. Likewise, the ones that teachers use the most are those of interaction and cooperatives, since this is required by the virtual environment due to non-attendance, however the others are merged with these.

Keywords: Strategies, teaching-learning, primary, virtual education, virtual environments.

MOMENTO I

1. ESTADO DEL ARTE

1.1 Revisión de la literatura

Son diversas las investigaciones que se han adelantado en torno al desarrollo de estrategias lúdicas en la educación virtual que sin lugar a duda han sido muy relevantes en este campo de la investigación, considerando que estas se presentan como alternativas para direccionar los procesos de enseñanza-aprendizaje transformando el conocimiento en su proceso, convenciendo dificultades y optimizando tiempos y recursos.

Un ejemplo de lo anterior es la investigación dentro del contexto internacional de (Erazo, Igua, & Rosero, 2021). Titulada “*Estrategias lúdico-pedagógicas desde un ambiente virtual*”

cuyo propósito central se basó en promover un espacio educativo donde docentes, niños y niñas pudieran desarrollar actividades académicas mediante herramientas virtuales que soportaran y facilitarán los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de estrategias lúdico-pedagógicas. La investigación fue cualitativa, la muestra fue con 12 niños que oscilaban entre las edades de 4 a 6 años, las estrategias puestas en prácticas por los autores se basaron en las teorías de Vygotsky y Ausubel, aprendizaje social y significativo, llevadas y adaptadas al plano virtual a través de herramientas metacognitivas para una mejor orientación de la labor educativa.

Las estrategias que se utilizaron para llevar a cabo este trabajo fueron en primer lugar aquellas que implicaban interacción y actividades de la vida diaria, saludo, hábitos e identificar en los niños su habilidad secuencial, contando un día a día de cada uno, diciendo a que horas se levantan y a que horas duermen con la intencionalidad de conocer la noción temporoespacial. Los resultados para esta estrategia fueron positivos ya que fue posible la interacción y reconocimiento de normas y reglas en los niños, así como posible ubicar al niño con relación al tiempo como un aspecto que favorece su ubicación temporoespacial.

Seguidamente la aplicación de estrategias donde usaron cuentos, canciones, poesías, coplas, canticuentos y adivinanzas de diferentes autores, considerando contribuir al desarrollo cognitivo de los niños, tanto en su aspecto perceptivo como memorístico, tuvo el resultado esperado, logrando crear un ambiente motivador y ameno en el cual se vio reflejado el aprendizaje de los niños. Así mismo se presentaron estrategias basadas en la técnica de la pregunta, usada con el objetivo de dinamizar la participación, esta resulta muy útil en la educación de los niños ayudando a potenciar la autonomía y responsabilidad, así como a ir aumentando su capacidad de decisión y atención, los resultados fueron positivos evidenciándose el aprendizaje de los niños viéndose interesados y motivados por las temáticas a las cuales se debían elaborar las preguntas.

Otra investigación realizada por (Priego & Peralta, 2019), titulada “*¿Cómo mejorar la calidad, la motivación y el compromiso estudiantil en la educación virtual?*” Tuvo como objetivo principal realizar el análisis y las mejoras de los compromisos estudiantiles en iniciativas e-Learning y blended-Learning, esta tuvo tres objetivos que complementaron la investigación, como el diseño de instructivos y un proyecto formativo virtual, lo que permitió identificar los elementos que modificables en el desarrollo de procesos virtuales; el descubrimiento de factores de motivación que sean aptos para reforzar y clarificar las propuestas de los obstáculos identificados.

Para lo anterior se llevó a cabo una investigación empírica, donde se diseñó un cuestionario, cual estaba estructurado con 36 ítems, los cuales se distribuyeron en cuatro dimensiones. Los resultados muestran que, al llevar a cabo la metodología docente en línea, de manera dinámica y cooperativa, con el objetivo de aprender haciendo logrará prevenir la desmotivación, en especial si esta está ligada a demasiadas actividades en clase. Así mismo incentivar la sensibilidad e imaginación de los estudiantes a través de diferentes contenidos, que contengan una estructura clara e interactiva se podrán mejorar los resultados y la satisfacción fortaleciendo los estudios anteriores.

Los resultados de esta investigación mostraron que cuando los estudiantes son retroalimentados progresivamente, habrá una mejor comprensión de los contenidos, facilitando la gestión no solo de estos contenidos sino de la gestión de las emociones, la cual si no es adecuada es considerada una de las barreras para la motivación. Dicho esto, los autores consideran que las herramientas Tic, son elementos indispensables que no solo facilitan la educación formal, sino que fortalecen la humanización en estos entornos. Por otra parte, se considera como resultado de

esta investigación que la interacción persona computador puede resultar de beneficio, pues se considera un elemento que motiva el desarrollo del aprendizaje.

En lo que corresponde a los resultados de esta investigación se puede argumentar que las estrategias utilizadas son para la comprensión de contenidos, lo cual facilita a los estudiantes la comprensión de sus clases, esto resulta de gran utilidad para la presente revisión teórica, pues además de identificar estrategias que motiva a los estudiantes al desarrollo de sus habilidades educativas también buscan humanizar la educación virtual, tratando que los jóvenes no lo vean como algo monótono sentarse en un computador a realizar sus deberes o recibir clases.

En la investigación titulada *“Implementación de estrategias lúdicas en la modalidad virtual para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de educación inicial II paralelo “A” institución educativa Tomas Rivadeneira del cantón Quito, provincia Pichincha año lectivo 2020-2021”* (Montoya & Tocto, 2021). Esta tuvo como propósito reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños. La investigación se realizó con 24 niños del nivel preescolar en la Institución Educativa Tomás Ribadeneira; desarrollándose en primer lugar mediante un diseño etnográfico y la Investigación Acción, siendo los juegos la herramienta pedagógica utilizadas, así mismo fue necesario tener en cuenta características individuales de los participantes para el desarrollo de estas.

Los resultados de la investigación evidencian el logro de los estudiantes al desarrollar estrategias de equilibrio y coordinación, así como aquellas que implicaban la manipulación y el desplazamiento, viéndose el interés de los participantes por las estrategias del juego y la lúdica. Demostrando que estas son de tipo natural en ellos. De la misma manera se implementan ejercicios de locomoción que sirvieron a los niños habilidades de orientación, de espacio y de lateralidad, mejorando el equilibrio. Estas estrategias lúdicas son relacionadas con el proceso de

enseñanza-aprendizaje, donde las actividades que implican el juegos, más el uso de las herramientas TIC, la práctica de un deporte, la interacción de la familia. la sensación de seguridad y sentido de pertenencia.

Se debe argumentar a partir de los resultados de esta investigación, la cual resulta beneficiosa en la construcción de esta revisión documental, pues identifica estrategias relacionadas con el juego o la gamificación, las cuales permiten a quienes las practican tener un mejor desarrollo de su esquema corporal, permitiendo conocer la orientación de su cuerpo y su ubicación en el espacio, así mismo estas estrategias por ser desde la virtualidad brindan a los estudiantes la capacidad de identificar, practicar y desarrollar habilidades para la resolución de problemas, impactando de manera significativa en el desarrollo cognitivo de estos, así como en áreas procedimentales y actitudinales a través de acciones que favorecen su formación integral.

En lo que corresponde a los antecedentes nacionales, está la investigación titulada *“Estudio de las estrategias lúdicas pedagógicas que, dispuestas en medios digitales, mejoran el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de 2º grado de la I.E Colombia”* (Mosquera & Alirio, 2019), tiene como objetivo principal implementar estrategias de tipo lúdico configuradas en medios digitales, con el fin de mejorar áreas como la lectoescritura mediante la codificación alfabética. Esto para motivar los procesos académicos. La metodología se basó en un enfoque cuantitativo, con una muestra de 20 estudiantes de esta institución.

Las estrategias usadas por los investigadores con la finalidad de cumplir su objetivo general fueron en primera medidas encuestas on line a padres de familia, los cuales piensan que a la Institución le faltan metodologías atractivas de acuerdo con su edad, así mismo reconocen que existen hábitos de lectura en casa y que por lo general les gusta más jugar que leer. Luego de este proceso se realizó una prueba de lectura a los estudiantes evidenciándose como resultado

dificultades notorias en escritura y lectura. Por lo que los investigadores proponen el uso de herramientas lúdicas en el área de la pedagogía con el fin de fortalecer los procesos de comprensión lectora, como; actividades de palabras correctas e incorrectas, redacción de historias a partir de palabras dadas, bingo de palabras, ordenar las oraciones, unir las silabas trabadas, descubre y construye oraciones, entre otras que se realizaron en los espacios virtuales.

De la misma manera dichos resultados arrojan que la actitud de los estudiantes fue positiva en cuanto a las técnicas y estrategias que se implementaron, viéndose reflejado en los participantes actitudes productivas, conductas de colaboración con los demás, auto productivos, responsables de sus deberes en clase, corrección de los errores mínima, y competitividad. Por otra parte, estos estudiantes expresaron agrado en el trabajo de la materia de lectoescritura a partir del uso de herramientas tecnológicas, siendo ellos consientes que esta implementación minimizo notablemente las problemáticas asociadas a esta.

En lo que resulta de esta investigación, se puede decir que contribuye de manera positiva a la presente revisión, pues se identifican estrategias lúdicas literarias y metodológicas, las cuales permitieron a los participantes fortalecer desde los juegos y cuentos tener mejor comprensión lectora, construir más y mejores significados de los que se leía en clase y diferenciar detalles del texto mediante reglas gramaticales y de puntuación interactuando con la lectura. Cabe mencionar que estas estrategias identificadas en los procesos virtuales de esta investigación permitieron a los estudiantes mejorar y enriquecer su vocabulario, fortalecer su concentración y estimular la imaginación de estos pequeños.

Por otra parte, la investigación que llevó como título *“Estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el desarrollo de competencias ciudadanas para favorecer la convivencia en niños y niñas de 3 a 7 años del Colegio la Salle de Bucaramanga Colombia”* (Bautista, 2019). Cuyo

objetivo general consistió en el desarrollo de competencias ciudadanas a través de estrategias pedagógicas mediante la lúdica para fortalecer la convivencia en niños de 3 a 6 años. La investigación fue cualitativa, de investigación acción, con una muestra de 38 niños de primero de primaria, los instrumentos de recolección de información fueron la observación, el diario pedagógico y las rúbricas de evaluación.

Estos investigadores encuentran que las estrategias usadas por los docentes no incluyen el trabajo colaborativo en contextos de interacción de los participantes, así mismo se pudo evidenciar que no había conductas de compartir entre los estudiantes, de la única manera que estos compartían eran por indicaciones del docente, evidenciando incomodidad al momento de compartir, lo que determinó interacciones débiles. Debido a lo anterior se planteó el objetivo que estructura este estudio, arrojando resultados de alto impacto con la implementación de las estrategias, evidenciándose más autocontrol en los niños, mejoras en su autoestima, auto concepto e interacción, comunicación asertiva, empatía, respeto.

En la anterior investigación se evidencia una comparación exitosa de estrategias, donde existían problemáticas desde la virtualidad para que los niños pudieran desarrollar habilidades dentro del trabajo colaborativo, esto resulta de gran provecho para esta revisión teórica, pues al usar estrategias lúdicas de interacción se pueden subir los niveles de desarrollo en los roles que cumple cada uno de los niños en este trabajo, también pueden a través de estas estrategias complementar habilidades de diferenciación y consecución de metas, construyendo y fortaleciendo habilidades que no se podrían construir individualmente.

Otro antecedente nacional, se titula *“Uso de estrategias lúdicas y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de grado segundo y tercero del Centro Educativo Campo Galán del municipio de Barrancabermeja, departamento de Santander-*

Colombia” (Ortiz, 2017). Cuyo objetivo general consistió en encontrar la relación entre la implementación de estrategias lúdicas y el método de aprendizaje en las matemáticas. La muestra estuvo compuesta por 36 estudiantes, bajo un enfoque cuantitativo, usando un cuestionario diagnóstico que permitió conocer las causas concretas de la desmotivación de estos niños, de la misma manera se mide la dimensión de la cognición que se relaciona con la interpretación de los contenidos, así mismo el lenguaje, el aprendizaje integral, la resolución de problemas entre muchas más dimensiones.

Esta investigación arroja que hubo un avance progresivo en los aspectos académicos, pues se notaron importantes mejoras en el procesamiento matemático desde el momento en que se iniciaron las estrategias lúdicas en la formación, lo que permitió desde la interacción un desempeño más efectivo, evidenciándose cognitivamente refuerzos relevantes como la comprensión, realización y argumentación de ejercicios que fueron aplicados en situaciones problemas, donde debía usarse las operaciones básicas, procedimientos y/o algoritmos.

Se evidencia desde los resultados de esta investigación, aportes sustanciosos para la presente pues se identifican estrategias lúdicas de interacción, las cuales contribuyen al desarrollo del diálogo desde diversos contextos sociales posibilitando la apropiación de diferentes conocimientos asociados con las materias pero que le ayudaran así mismo a resolver problemas de la vida real, así como en la construcción del tejido social, donde sobresalen habilidades como la confianza en el docente y ver al docente como una figura de apoyo, creando buenas relaciones con estos, desarrollando sus habilidades sociales.

En lo que corresponde a los antecedentes locales, se encuentra la investigación titulada *“El uso de los juegos interactivos como estrategias didácticas para la promoción del valor del respeto en estudiantes de 5° de primaria de una institución educativa de carácter oficial de la*

ciudad de Valledupar” (Aletti, 2020). Donde el autor identifica como objetivo general de esta la promoción del valor del respeto, por medio de estrategias encaminadas en los juegos virtuales interactivos, visto desde esta investigación como una estrategia educativa. La investigación fue de tipo cualitativo, el instrumento para la recogida de datos fue el pretest y el posttest, se implementó como instrumento una unidad didáctica, donde hubo 10 actividades en diferentes diseños web. La muestra se conformó por 10 niños que cursaban grado 5 de primaria, de un colegio oficial de la ciudad de Valledupar.

De la misma manera se usaron diarios de campos y entrevistas con la intención de recoger información acertada y veraz en el desarrollo de las estrategias interactivas. Los resultados muestran según el pretest, que los estudiantes reconocen en menor medida acciones asociadas al respeto, mientras que las acciones enfocadas al irrespeto son más reconocidas. Una vez se aplicó el pretest se pudo evidencia que se cumplió con el objetivo general de la investigación, donde se demostró reconocimiento y modelado de acciones de respeto.

Por lo que se concluye que quienes participan en la investigación logran el cumplimiento del propósito de esta, el cual se basó en que estos niños adoptaran y modelaran conductas y comportamientos de respeto dentro de los espacios de enseñanza virtual.

Por otra parte, se encuentra la investigación *“El uso de las Tic como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje en el grado tercero de la institución Francisco Molina Sánchez, Municipio de Valledupar - Cesar”* (López & Villa, 2017). Donde el objetivo de esta se enfoca en incentivar al cuerpo docente a la implementación de las herramientas TIC, esto con la finalidad de favorecer a los estudiantes en los procesos de enseñanza aprendizaje. Esta se hace mediante un enfoque cualitativo, bajo un diseño descriptivo, donde los métodos de recolección

de información fueron la entrevista estructurada y la observación. 60 estudiantes de tercer grado conformaron la muestra para esta.

Los resultados de esta investigación arrojan que es necesario que los educandos usen las tics, para realizar las actividades en clase, así mismo existen ventajas al utilizar las Tic porque los niños interactúan de manera activa, son participativos y responsables con el cumplimiento de las actividades, así mismo se logró fortalecer el trabajo colaborativo, extendiendo la interacción de estas actividades al hogar, hubo un aprovechamiento del uso del tiempo con actividades extra clase, lográndose comprobar que estas estrategias puestas en prácticas con los estudiantes de tercer grado son mediadoras y útiles en el cotidiano vivir, en especial en contextos de interacción, socialización y comunicación, haciendo énfasis en redes sociales que usan para estos juegos.

Nuevamente se evidencia un gran aporte para la presente revisión bibliográfica, considerando que desde la virtualidad son las herramientas Tic, las que permiten que se lleven a cabo estas dinámicas, considerando que dentro de estos espacios virtuales si se pueden establecer actividades que vayan en pro de la interacción, la motivación, el trabajo colaborativo, las habilidades sociales, son dejar a un lado el aspecto cognitivo, pues al mismo tiempo que se van llevando a cabo los procesos de enseñanza aprendizaje, se van fortaleciendo habilidades necesarias para el desarrollo emocional y social de estos.

La investigación titulada *“Evaluación de una estrategia didáctica basada en herramientas informáticas para reforzar los hábitos de higiene, en los niños de la Institución Educativa Bello Horizonte de Valledupar - Cesar”* (Cantillo, 2019). Propone como objetivo de la investigación Evaluar estrategias didácticas mediante el uso de herramientas Tics como fortalecedoras en los Hábitos de Higiene. La investigación es de enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, la muestra

estuvo compuesta por 37 niños de la IE, las técnicas e instrumentos de recolección de datos fueron el pretest y el postest.

Esta investigación arroja en sus resultados que las estrategias implementadas en la clase de ciencias naturales lograron el establecimiento de asociaciones en los estudiantes, permitiéndoles la comprensión de temáticas relacionados con el aseo del cuerpo y el autocuidado y la higiene, de esta misma manera lo pudieron relacionar en la presentación personal. De esta manera dichas estrategias respondieron al objetivo general de la investigación dando resignificación a la actitud de los estudiantes, viéndose reflejado el modelado en estas conductas, cambiando hábitos y costumbres de aseo debido a la adquisición de conocimientos nuevos en relación con esta.

De lo anterior se puede decir que las estrategias identificadas dentro de esta investigación no solo permitieron la comprensión de técnicas asociadas con el cuerpo, sino que también proponen aspectos relacionados con procesos psicológicos como la atención, la percepción y la memoria, los cuales deben emplear de manera continua durante el desarrollo de la clase, instruyendo a los alumnos sobre qué puntos, conceptos o ideas deben centrar sus procesos de atención, codificación y aprendizaje.

1.2 Vinculaciones conceptuales y prácticas

1.2.1 Teoría constructivista del juego de Vygotsky

Dicha teoría hace referencia a la actividad lúdica como el motor del desarrollo en la medida que el niño crea continuamente la zona de desarrollo próximo, haciendo referencias al tramo existente entre los niveles reales del desarrollo, los cuales determinan las capacidades de resolución de problemas y el nivel del desarrollo potencial, esto será posible por medio de la manera de resolver las problemáticas con la orientación de adultos o la ayuda de uno de sus pares (Gallardo & Gallardo, 2018). Si bien se puede anotar que la “*zona del desarrollo próximo*” da a

los niños la habilidad de imaginar, adoptar roles de tipo social que observa en el mundo de los adultos, de la misma forma dichas estrategias suman al desarrollo propio a través del juego, donde aprenden de manera divertida normas de tipo social y reglas (Veraksa & Sheridan, 2021).

Vygotsky según (Gallardo & Gallardo), analiza el desarrollo evolutivo del juego en los niños resaltando dos fases significativas; la primera fase, que empieza a los tres años, donde el niño suele jugar con objetos que se caracterizan según el significado del entorno donde se desenvuelve. Dicha fase tiene dos niveles de desarrollo, la fase lúdica, que se refiere a que los niños aprenden funciones reales a través de los objetos de su entorno sociocultural y de la misma forma que se los trasmite su entorno familiar. La segunda; es la fase simbólica, donde sustituyen por símbolos las funciones de los objetos de la primera fase, independizando el pensamiento de estos objetos concretos, de esta manera aprenden al mismo tiempo a adquirir un lenguaje social y a dar significados a este.

Seguido a la fase anterior esta la segunda fase que va de los tres a los seis años, denominada juego socio-dramático, donde nace por partes de los niños un interés creciente por el mundo adultos, construyendo e imitándolo a través de representaciones basadas en hechos observados (Veraksa & Sheridan, 2021). Es así como los niños superan el pensamiento egocéntrico, pues se produce un intercambio lúdico de roles a través del modelado, permitiendo identificar cuales acciones y vivencias ejecutan las personas en el entorno próximo del infante. Es habitual que, en esta etapa, los niños tengan juegos como ser maestros, padres, madres, donde recrean sus figuras familiares más próximas, supone que a medida que le niño avanza en el juego dramático tendrá un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

1.2.2 Teoría estructuralista del juego de Piaget

Para Piaget, el juego es caracterizado por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación, este autor piensa que la utilización de materiales lúdicos fortalecerá el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño (Montealegre, 2019). Así mismo esta teoría hace énfasis en que el juego es un elemento asimilador a la imaginación creadora, donde el niño repite conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación por un elemental placer funcional, produciéndose una auténtica revolución cognitiva mediante la cual los esquemas se convierten en ideas o conceptos.

Según (Saldarriaga, Bravo, & Loor, 2019), Piaget propone la clasificación de los juego a partir de unos principios teóricos; juego infantil, juego de ejercicios, juego simbólico y juego de reglas. El juego infantil es caracterizado como un elemento asimilador de la imaginación creadora, una vez el niño ha aprendido a atrapar, sacudir, lanzar, mecer, etc., el niño encuentra un placer en el hecho de haberlo logrado, esta sensación de felicidad de haber logrado lo anterior, se repite, pues dichas conductas son un refuerzo de asimilación (Alcántara, 2018).

Por otra parte el juego de ejercicios empieza con el desprendimiento de la etapa sensoriomotora, donde aparece el pensamiento simbólico, de los 2 a 4 años, la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico, es a través de esta imagen que el niño posee del objeto que tiende a imitarlo y representarlo, es de esta manera que surge el objeto símbolo, que suele no solo ser representado sino sustituido, una caja suele ser un auto, esta caja sustituye la imagen conceptual del auto, el cual es rápido y potente. De esta manera se produce en el infante un salto evolutivo, pasando del plano sensoriomotor al pensamiento representativo (Díaz, 2017).

De la misma manera Piaget propone el juego simbólico; refiriéndose a él como una forma propia del pensamiento de los niños desde una representación cognitiva y asimiladora que se equilibra a través de la acomodación. En el juego simbólico según Piaget, predominan desde las relaciones del niño, junto al significado real de las cosas, hasta la propia construcción de su significado. Es así como el niño no sólo asimila la realidad, sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla. Cuando se inicia la socialización el juego se debilita, lo que es propio de la edad, dándole paso a la integración con otros niños, lo cual representan un colectivo lúdico donde los jugadores deben desempeñar cierta organización, donde el juego no sería ciertamente viable, si dicha organización no existiera (Visconde, 2017)

1.1.1 Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas son herramientas con las cuales se fortalecen las actividades relacionadas con el proceso de enseñanza – aprendizaje, estas son enfocadas hacia la resolución de problemas, se llaman lúdicas pues están relacionadas con el juego, creadas desde el ámbito docente de manera dinámica para propiciar la investigación, el aprendizaje y su comprensión en torno a los objetivos o temas contenidos de acuerdo al currículo académico, incluyendo componentes orientados hacia la lúdica como imágenes interactivas, música actual, dinamismo de colores, sonidos, orientándolos a las figuras literarias como cuentos, poesía, películas, teatro, narraciones, obras, canciones o por lo contrario juegos creados interactivamente a la necesidad de cada área o necesidad de aprendizaje (Quintanilla, 2020).

Dichas estrategias no solo propician un ambiente favorable para los estudiantes, sino que despiertan interés y motivación de acuerdo con las temáticas de cada área, creándose un interés por parte del estudiante sobre lo que aprende (Valdiviezo, 2019). Por otra parte Quintanilla (2020), señala que, las estrategias lúdicas son una transferencia creativa en el contexto

educacional donde estas se basan en enseñar a pensar y aprender a aprender, estas estrategias están constituidas como primordiales en las últimas décadas dentro de la pedagogía, esto debido a los cambios tecnológicos y a las diversas corrientes que han hecho énfasis en su significación a partir de aproximaciones teóricas y metodológicas que permiten realizar su clasificación y tipificación (González & Rodríguez, 2020).

1.1.2 Recursos lúdicos como estrategias de aprendizaje

Para Quintanilla (2020), el juego dentro del contexto educativo tiene dos fines importantes que deben ser destacados, en primera medida resulta ser una actividad placentera para los estudiantes y en segundo lugar resulta ser el medio para conseguir los objetivos planteados en el proceso de enseñanza -aprendizaje. Valdiviezo (2019) argumenta que tanto padres y maestros deben evaluar la maduración de los niños con la finalidad de adaptar juegos a sus experiencias de la etapa, de esta misma manera se deben usar los recursos disponibles del entorno y de uso diario para favorecer el desarrollo de habilidades suministrándoles los estímulos adecuados.

Otro aspecto importante que se debe tener en cuenta las estrategias que se implementan dentro de las aulas, es el material didáctico que se usa, pues estos son considerados complementarios con el fin de desarrollar la motricidad fina del niño, al mismo tiempo que desarrolla su inteligencia, regulándose de acuerdo con la circulación de lo concreto a lo abstracto, de lo simple a lo complejo y de lo particular a lo general (Del Val Martí, Huerlo, & Intriago, 2019). De acuerdo con lo anterior estos autores apuntan que es de esta manera que los niños logran alcanzar un nivel de creatividad extraordinario, debido a la utilización de materiales y estrategias adecuadas y profundas. Por otro lado, están los recursos tecnológicos, usados por los docentes, teniendo en cuenta que son materiales conocidos que se seleccionan, sirven para fortalecer los contenidos curriculares, los procedimientos y los valores.

Por otra parte, es de igual de importante reconocer que los recursos lúdicos que son usados en las estrategias para el aprendizaje median para que los niños puedan expresar experiencias y así aprender de estas, así mismo logran desarrollar y experimentar roles diferentes y representar desde su imaginación con creatividad. Es de esta manera que los niños pueden ir reforzando sus habilidades de aprendizaje, mientras juegan, a través del uso de recursos simples, relacionados con la realidad de los pequeños (Quintanilla, 2020).

1.1.3 Educación virtual

El ministerio de Educación de Colombia describe la educación virtual como el desarrollo de programas de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el ciberespacio. Dicha educación virtual hace referencia a que no es necesaria la presencialidad entre docente y estudiante, por el contrario en este espacio se establecen encuentros para las actividades propias de una clase, así mismo este tipo de espacios da cabida a interacción personal desarrollando espacios de formación, los cuales son fundamentados en las herramientas Tic, las cuales permiten desde un nuevo formato una forma de llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje, donde si lugar a duda están inmersas las nuevas ópticas y exigencias de los macroentornos que rigen la sociedad actual, direccionándose a una nueva perspectiva pedagógica (Min educación, 2019).

Frente a la realidad de la pandemia generada por el Covid-19, que puso en riesgo la vida y las actividades cotidianas por el confinamiento, se presenta una incertidumbre generalizada, los modelos educativos de todo el mundo encontraron en la educación virtual una herramienta de gran valor para continuar con los procesos formativos en todos los niveles. Esto sin lugar a duda obligo a los gobiernos, internacionales, nacionales y locales a incluir dentro de sus planificaciones y proyectos la virtualidad como una modalidad que, aunque varios años de

evolución, estaba carente de acceso, de esta manera la virtualidad ya no es una opción, convirtiéndose en una necesidad que da paso a la integración de la educación integral creando un gran impacto social. (Velásquez, 2020).

Para Min educación (2019) hay una tercera generación en la educación, la cual se caracteriza por la utilización de tecnologías más sofisticadas y por la interacción directa entre el profesor del curso y sus alumnos. Esto mediante el computador conectado a una red de internet, con herramientas como el e-mail, foros de discusión o entornos de debate, redes, interacción sincrónica y muchas otras herramientas que sirven de apoyo y de interacción personal a remota distancia, donde sin ninguna problemática se pueden dirigir procesos académicos e inquietudes de los estudiantes. Es por esta razón que a la generación de la educación de este tipo se le denomina, educación virtual o educación en línea.

1.1.4 Tecnologías de la Información y de la comunicación TIC

Son diversas las definiciones de las tecnologías de la información y la comunicación Tic, puesto que este es un concepto muy amplio y variable, que se refiere a una gama de servicios, aplicaciones y tecnologías, donde se usan diferentes dispositivos y/o equipos electrónicos (hardware) y de programas informáticos (software), donde su uso se enfoca directamente para acceder a la información y la comunicación (Hernández, Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. 2017).

Las Tic se basan en cuatro medios básicos, el primero es la informática, el segundo la microelectrónica, el tercero las multimedia y el cuarto las telecomunicaciones, funcionando de forma interactiva e inter conexionada, permitiendo alcanzar nuevas realidades en la comunicación y la información, potenciando aquellas que funcionan de forma aislada (Grande, Cañón, & Cantón, 2019). por otra parte, hay autores que se refieren a la Tic nuevos canales de la

comunicación, debido a que estas involucran el uso de tecnologías tradicionales con fines diferentes y novedosos, o sea que busca la integración de las tecnologías anteriores, interaccionándolas cuantitativa y cualitativamente (Hernández, Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. 2017).

Las Tic, también suelen referirse al conjunto de procesos y productos procedentes de las nuevas herramientas de hardware y software; los soportes de la información y canales de comunicación, los cuales están estrechamente relacionados con el almacenamiento, el procesamiento y la transmisión de la información de una forma digital (Lizcano, Barboza, & Villamizar, 2019). Las nuevas tecnologías también se pueden definir como medios electrónicos útiles para crear, almacenar y transmitir información de una manera rápida y eficaz, lo cual es posible a través de códigos desde una realidad hipermedia (Hernández, Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas.2017).

Considerando lo anterior, en cuanto a la conceptualización de las Tic, por diferentes autores, se puede decir que existe una gran coincidencia dentro de las conceptualizaciones de los anteriores autores, lo que lleva a comprender que las Tic, son herramientas de carácter técnico que funcionan en torno a la información o trasmisión de la información y la comunicación, estableciéndose dentro de todos los contextos actuales como medios que sirven para que se lleve a cabo el proceso de comunicación y el acceso a la información, dicho de otro modo las Tic permiten que las comunicación y el acceso a la información sea más fácil y practico, por eso se derivan de las nuevas tecnologías que han llegado para facilitar dichos accesos (Lizcano et.al, 2019).

1.1.5 Tic en la educación

Aunque las Tic, en principio no fueron diseñadas para la educación, sin lugar a duda han llegado a representar un aspecto relevante dentro de esta, pues han transformado los procesos educativos, así mismo han fortalecido la gestión dentro de las instituciones educativas, siendo estos recursos de apoyo en las áreas académicas y son valiosas para y progreso de competencias (Hernández, 2017). Así mismo las Tic, pueden facilitar el acceso a la educación a nivel mundial, logrando la reducción en las diferencias de aprendizaje, apoyando el desarrollo a nivel docente, mejorando la calidad del aprendizaje, fortaleciendo la integración, perfeccionando la gestión y administración de la educación, permitiendo el acceso oportuno en situaciones adversas, como lo ocurrido con la pandemia Covid 19 (Unesco, 2020).

Si bien las Tic en la educación han llegado no solamente a reforzar y apoyar los procesos educativos, sino a innovar, lo que permite a los estudiantes estimular su creatividad, experimentar por medio de la práctica, conocer el ritmo de aprendizaje, favorecer el trabajo en equipo, la socialización e interacción por medio del trabajo colaborativo y fomentar en los estudiantes la curiosidad y el espíritu investigativo, siendo esto un claro ejemplo de que la tecnología aplicada a la comunicación y la información, relacionándola con la educación, marca una diferencia abismal entre lo que era la educación clásica, pues el uso de las Tic, proporciona en los estudiantes herramientas que lo hacen protagonista de su propio aprendizaje, posesionándose en una renovación didáctica y una metodología activa e innovadora que los sitúa en la motivación académica (Chirinos, Oliveros, & Cerra, 2020).

De la misma manera se podrían anotar otras posibilidades desde las teorías educativas, las cuales implican eventos más significativos que se le incorporan a las TIC para ser utilizadas en el proceso de enseñanza aprendizaje; por ejemplo, la eliminación de barreras espaciotemporales

entre docente y estudiante; permitiéndoles la adquisición de un conocimiento rápido, ilimitado, permanente e independiente del espacio físico (Grande et.al. 2019). Así mismo Chirinos et. al. (2020), anotan que las tic les permite flexibilizar la enseñanza y adaptarla a los medios, a las necesidades y características individuales de estos estudiantes, facilitando los medios de expresión que varían en presentaciones, escritos, dibujos etc., utilizando recursos multimedia como videos, imágenes, sonido, interactividad, siendo este un medio lúdico que fomenta el desarrollo cognitivo.

MOMENTO II

2. PLANTEAMIENTO PROBLÉMICO

2.1 Enunciación del campo temático y acercamiento al problema de investigación

La presente investigación centra en el desarrollo de estrategias lúdicas para la educación virtual en estudiantes de básica primaria, desde una revisión bibliográfica. De esta manera busca recopilar información que pueda conducir a conclusiones de cuales estrategias lúdicas han sido más utilizadas en la educación virtual y cuáles de estas han tenido mejor resultado teniendo en cuenta el siguiente acercamiento a la problemática.

La educación virtual sin duda alguna se ha convertido en una herramienta de fundamental importancia a través de los años, pues ha permitido a las personas el acceso a contenido de información y comunicación en tiempo real remoto, que antes de la existencia de la red de internet, era imposible, si bien sus años de evolución han posibilitado la integración cada vez más amigable en las distintas plataformas, mientras los estudiantes virtuales disfrutaban de los beneficios propios de esta modalidad, cabe mencionar que esta educación se ha visto más

evolucionada debido al confinamiento mundial por la pandemia de Covid-19, que desplazo la presencialidad educativa por motivos lógicos, permitiendo a la tecnología llegar a la mayoría de partes donde la educación presencial no tiene acceso (Chirinos et.al. 2020).

No obstante al desarrollo acelerado de la educación virtual en el mundo, se han venido presentando diversas problemáticas asociadas a esta modalidad, una de las principales problemáticas se presenta cuando se desata la pandemia, pues los entes educativos estaban mal preparados para impartir educación virtual a todos los estudiantes de manera igualitaria, se asume que para el mes de mayo de 2021, las escuelas en 26 países estaban cerradas, y en 55 países estaban parcialmente abiertas (Coronel & Herrera, 2020). De esta misma manera otras de las problemáticas están relacionada con el manejo de los entornos, pues se considera que en el mundo existe preparación docente para los temas de la virtualidad, el manejo de plataformas y herramientas digitales, pero la realidad es otra, pues tienen las competencias para poder enseñar clases en línea (Constante & Tramallino, 2020).

Retomando lo anterior y según estudio realizado en los Estados Unidos, por medio de una encuesta virtual, el 56% de los docentes de escuelas de básica primaria y secundaria, dicen no sentirse preparados para dictar clases en línea, así mismo esta encuesta arroja que el 43% de los docentes son quienes toman la decisión acerca de que plataformas usaran para las clases. Por otra parte, el 63% de los docentes encuestados comparte documentos con sus estudiantes, pero solo uno de cada tres docentes planea el uso de videos, diapositivas, o material lúdico para su intervención; este informe arroja de la misma manera que menos del 13% de estos docentes hace uso de *live streaming* o medios de transmisión en línea grabados y transmitidos simultáneamente en tiempo real (Yoid, 2020).

Por otra parte un estudio realizado a los estudiantes en Latinoamérica, en escuelas públicas tanto de primaria como de básica secundaria, con respecto a la calidad de las estrategias de los docentes en la educación virtual en tiempo de pandemia arrojó que la creatividad de los docentes para enseñar a través de la plataforma educativa, los alumnos eran deficiente en un 21 % y mediocre 31 %, evidenciando que más de la mitad de los docentes no innovan ni usan estrategias creativas a la hora de enseñar. A estos estudiantes también se les preguntó qué aspectos debía mejorar los docentes a lo que respondieron más asiduamente en las largas jornadas en un computador o dispositivo, mejor planificación de las clases, capacitación de docentes en torno a la virtualidad, saturación de tareas y la accesibilidad deficiente (Valero & Castillo, 2020)

En Colombia la educación virtual ha sido un reto, pues en términos de conexión solo el 67% de los estudiantes presenta conexión estable a internet, sin mencionar que solo el 62% posee dispositivos de conexión útiles para recibir sus clases, por lo que se evidencia que el porcentaje restante no tiene acceso a la educación virtual, pues no cuentan con cobertura y acceso a internet (Constante & Tramallino, 2020). Aunque en Colombia aún no se ha adelantado estudio de fuentes confiables que demuestre como se ha presentado la educación virtual (Idrovo, 2020). En cuanto a la calidad de las estrategias impartidas a los estudiantes a nivel nacional, se pueden precisar que encuestas realizadas a estudiantes de Bogotá, Medellín y Cali, muestran que el docente ha asumido un rol improvisado, donde se tiene conocimiento de las falencias en las estrategias de enseñanza – aprendizaje (Ávila & González, 2020).

2.2 Pregunta de investigación

¿Cuáles son las estrategias lúdicas para la educación virtual en estudiantes de básica primaria?

2.3 Propósitos de la investigación

2.3.1 Propósito Central

Analizar el desarrollo de estrategias lúdicas para la educación virtual en estudiantes de básica primaria mediante una revisión bibliográfica

2.3.2 Propósitos Derivados

Conocer las estrategias lúdicas que se implementan en la educación virtual de estudiantes de primaria.

Describir el impacto de estrategias didácticas en la educación virtual en los grados de básica primaria

Mencionar las estrategias didácticas que más se utilizan en la educación virtual en grados de primaria.

2.4 Definición de premisas

A momento de plantearse este tema de investigación, se tuvieron en cuenta diferentes premisas relacionadas a los propósitos del proyecto de investigación la cual, donde el propósito central se enfoca en analizar el desarrollo de estrategias lúdicas para la educación virtual en estudiantes de básica primaria mediante una revisión bibliográfica.

Premisa 1

Las premisas que se formulan en esta investigación van de la mano con las teorías que afirman que Estrategias lúdicas en la educación virtual fomentan en el estudiante la didáctica, la interacción en la mediación tecnológica, el diseño de contenido digital, las experiencias de aprendizaje y la construcción de conocimiento.

Premisa 2

Así mismo se piensa que la educación virtual es una relevante herramienta que utilizada de manera correcta puede vencer los desafíos provocados por tiempos de perplejidad, asimismo se observan oportunidades de progreso en el sector educativo.

MOMENTO III

3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque investigativo

El enfoque de esta investigación conlleva a la recolección de información mediante diversas posturas teóricas que junto a conceptos, definiciones y aportes en lo que respecta a las categorías establecidas de estrategias lúdicas para la educación virtual en estudiantes de básica primaria. Es de esta forma que se definirán tendencias, experiencias, contextos y consideraciones que permitirán profundizar los procesos de interpretación desde diversas realidades, como son las teorías y bases científicas, por esto se decide asumir un enfoque cualitativo, teniendo en cuenta que este enfoque se inclina por la comprensión del problema y no su medición, la investigación cualitativa está enfocada en comprender el fenómeno, reconociéndolos desde una posición participativa en un contexto natural relacionado con su entorno, pues utiliza recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación y puede o no probar hipótesis en su proceso de interpretación (Hernández-Sampieri & Torres, 2018).

3.2 Tradición de la investigación cualitativa

En relación con el diseño de la investigación y luego de analizar la multiplicidad de tradiciones existentes dentro de la investigación cualitativa, se decide optar por una revisión bibliográfica, la cual representa un rol fundamental en cualquier proyecto, favoreciendo a la

comprensión de hechos históricos, espaciales y de tiempo que están inmersos en un estudio. Los investigadores suelen usar estas técnicas adaptándolas a las problemáticas que estudiarán, así podrán ir detectando supuestos escenarios y estrategias (Hernández, Fernández, & Baptista, 2016).

Por otra parte, autores como (Hernández-Sampieri & Torres, 2018), argumentan que la revisión documental, tiene como finalidad alcanzar y examinar material bibliográfico o informaciones que parten de este material, los cuales deben ser recogidos moderada y selectivamente, para que sean útiles para los propósitos de estudio.

Estos autores agregan que la investigación documental debe enfatizar únicamente en el tema de a estudiar, sin olvidarse de otros temas relacionados al actual. En términos semióticos, la investigación documental recoge diversos significados, manejando una información llena de características.

3.3 Muestreo, unidad de estudio e informantes claves

En esta investigación hay un muestreo no probabilístico, el cual va orientada a la exploración cualitativa. Es una muestra homogénea debido a que los artículos bibliográficos seleccionados poseen estructuras y características similares (Hernández, Fernández, & Baptista, 2016), esta característica se refiere al desarrollo de estrategias lúdicas para la educación virtual en estudiantes de básica primaria, buscando focalizar el tema a indagar o resaltar situaciones, procesos o episodios de un determinado grupo poblacional, la unidad de estudio.

3.4 Instrumento de recolección de información

La presente investigación implica la recolección de información a través de resultados de diversas investigaciones, nociones, delimitaciones y contribuciones asociadas a las categorías

dispuestas para el desarrollo de estrategias lúdicas para la educación virtual en estudiantes de básica primaria. Es así como se podrán elaborar los resultados, postulados y conclusiones que aprueben la interpretación de la realidad desde las bases de datos científicas.

3.5 Definición conceptual de las categorías y subcategorías apriorísticas

Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas son herramientas con las cuales se fortalecen las actividades relacionadas con el proceso de enseñanza – aprendizaje, estas son enfocadas hacia la resolución de problemas, se llaman lúdicas pues están relacionadas con el juego, creadas desde el ámbito docente de manera dinámica para propiciar la investigación, el aprendizaje y su comprensión en torno a los objetivos o temas contenidos de acuerdo al currículo académico, introduciendo elementos lúdicos, tales como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, valiéndose de figuras literarias como cuentos, poesía, películas, teatro, narraciones, obras, canciones o por lo contrario juegos creados interactivamente a la necesidad de cada área o necesidad de aprendizaje (Quintanilla, 2020).

Educación Virtual

El ministerio de Educación de Colombia describe la educación virtual como la puesta en marcha de programas formativos que se llevan a cabo desde el ciberespacio, haciendo referencia que no es necesario la presencia del estudiante en un lugar físico donde haya interacción real entre el docente y el, por lo contrario, en estos encuentros de diálogo o experiencia de aprendizaje, donde se establece una relación interpersonal de carácter educativo (Min educación, 2019).

3.6 Proceso de análisis de la información

Una vez se ha revisado los artículos, se toma la determinación de agruparlos en tres temáticas que giran en torno a la teoría de la investigación documental de este proyecto, donde se hace referencia a las estrategias lúdicas que se implementan en la educación virtual, esta se basa en un total de 9 artículos, los cuales pertenecen 3 al entorno internacional, 3 al entorno nacional y 3 al entorno local, los cuales muestran la importancia de las categorías del proyecto. Este proceder se adelantará en tres fases preparatoria, descriptiva e interpretativa.

3.6.1 Fase preparatoria

Esta fase se estructura a partir de cinco perspectivas que sitúan la investigación hacia parámetros veraces, que dieron cabida a seleccionar el material del cuál ha sido objeto de estudio esta investigación.

- Accesibilidad a la información desde las diferentes bases de datos

DIALNET: permite el acceso a literatura de tipo científico en idioma español, esta base de datos pertenece a la Universidad de la Rioja de España.

RECOLECTA: es una plataforma donde se almacena información de artículos científicos nacionales e internacionales dependiendo el contexto, cuya propiedad es de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología FECYT).

REDALYC: Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal (Universidad Autónoma del Estado de México).

Repositorio de la Universidad del Norte; el cual contiene artículos de investigación de la región Caribe colombiana

Repositorio de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, el cual contiene artículos científicos de investigaciones realizadas a nivel nacional en Colombia.

- Publicaciones habituales de tipo científico y tecnológico basadas en el contexto educativo nacional

Repositorio de la Universidad del Norte; el cual contiene artículos de investigación de la región Caribe colombiana

Repositorio de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, el cual contiene artículos científicos de investigaciones realizadas a nivel nacional en Colombia.

- Bases de datos, consideran la tipificación de la publicación (ISSN).
- Elección de artículos asociados a estrategias lúdicas, educación virtual, básica primaria.
- Artículos publicados en los últimos 5 años.

Se debe anotar que este trabajo de revisión documental se llevó a cabo con la recolección de 15 artículos indexados, los cuales 13 eran en idioma español y 3 en idioma inglés. Así mismo hubo 2 tesis para aspirar al título de doctor (doctorado). De esta manera al ejecutar esta fase, se documentaron 9 artículos, que serán la base de antecedentes de esta.

Fase descriptiva

En cuanto a la interpretación y conceptualización de las unidades de análisis se tuvo en cuenta palabras agrupadas que se identificaron en el discurso de cada artículo, las cuales se agruparon teniendo en cuenta la similitud semántica y de conceptos. De la misma manera se estudió la literatura, optándose por tener en cuenta factores destacados como enfatizar el los títulos,

resúmenes, palabras claves de estos, para con esto poder establecer un análisis de categorías, frecuencia e intensidad, procediendo a tipificar estas por categorías y subcategorías.

Fase Interpretativa

En esta fase se implementa la revisión de la literatura que reposa como material objeto de estudio, seguido de esto se lleva a cabo la selección del fundamento teórico, el cual servirá de sustento a los resultados de la investigación. Para la clasificación de datos se vio la necesidad de tener en cuenta procesos y procedimientos evidenciados en los contenidos de los 9 artículos que se usaron en la verificación y recolección de la información.

3.7 Consideraciones éticas y consentimiento informado

Las consideraciones éticas en las investigaciones de las ciencias sociales hacen parte de una relevante necesidad, la cual implica la relación de valores asociados con la verdad y la justicia, teniendo en cuenta principios que están promulgados en el código ético y deontológico del psicólogo. El autor de esta investigación son dos estudiantes de la Universidad popular del Cesar, del Programa de psicología, quienes lo presentan con la finalidad de obtener su título de pregrado, los cuales son residentes de esta ciudad.

Debido a que esta es una revisión documental, no se ha tenido en cuenta el uso del consentimiento informado, por lo contrario se ha tenido en cuenta las políticas de plagio y el buen uso de las investigaciones y sobre buenas prácticas para publicaciones, donde cada autor será responsable de su trabajo de investigación, el cual va acompañado de la declaración jurada firmada, donde reza la originalidad e ineditud; haciendo referencia al derecho moral de ineditud a la facultad del autor. Así mismo este hace referencia al cumplimiento de normas éticas establecidas por el comité investigativo de la Universidad Popular del Cesar; que posee los

derechos en la reproducción del contenido de este; asumiendo que el documento presentado no presenta ningún conflicto de intereses; y que no se ha presentado ni presentará a otra publicación, hasta que finalice el proceso de evaluación de este.

MOMENTO IV

4. Triangulación de la información

Inicialmente se debe documentar desde esta revisión bibliográfica las categorías asociadas a estas categorías que se han relacionado para la triangulación de la información son;

- Estrategias lúdicas de interacción; las cuales tiene que ver con aquellas actividades que los docentes realizan en los medios virtuales para propiciar y fortalecer este constructo en el espacio virtual tales como saludos afectuosos, hábitos, actitud positiva
- Estrategias literarias: las cuales van encaminadas a fortalecer valores, generar estados de contemplación y conciencia, buscan incrementar los niveles de escucha, originar vínculos con el pasado y la tradición, potenciar la imaginación y enseñar a pensar intuitivamente a través de la lectura y comprensión de textos, estas son cuentos, poesías, canciones, coplas adivinanzas etc.
- Estrategias lúdicas basadas en preguntas; la formulación de preguntas como estrategia didáctica se pone en práctica para practicar la reflexión dentro de los espacios de enseñanza y aprendizaje, de la misma manera estas estrategias basadas en preguntas logran potenciar habilidades argumentativas y de asociación, logrando que los estudiantes adquieran nuevos aprendizajes basados en la actitud crítica.
- Estrategias lúdicas cooperativas: estas se basan en la interactividad entre estudiantes-estudiantes y docente-estudiantes, puesto que en dicha interacción comparten sus ideas,

conocimientos, valores y emociones, lo que permite al estudiante aprender de sus pares de una manera organizada y estructurada

- Estrategias Lúdicas de gamificación: son técnicas de aprendizaje basadas en juegos de contenido educativo, que se implementan para la consecución de resultados positivos al momento de impartir conocimientos, mejorar habilidades, o dar recompensas a acciones concretas, etc.
- Estrategias lúdicas metodológicas para el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación tecnologías (TIC): Estas estrategias son consideradas instrumentos para el pensamiento, aprendizaje, conocimiento, representaciones y transmisiones a otros. Los usos específicos de las TIC los tienen la capacidad de desencadenar procesos de innovación y mejora de la enseñanza y el aprendizaje; en este caso servicios de correo electrónico, almacenamiento en la nube, educación a distancia, banca electrónica, juegos en línea, servicios de entretenimiento, comunidades virtuales y blogs.

Se debe iniciar esta triangulación haciendo referencia a que las Estrategias Lúdicas de interacción, se enfocan en las actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, Role Play, juegos de mesa, etc., y son utilizados por los docentes con el fin de reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula. Por ejemplo, la investigación de Erazo, Iguad, & Rosero, (2021), propone que sus resultados se basaron en propiciar estrategias que se utilizaron fueron aquellos que implicaban interacción y actividades de la vida diaria, como saludos, hábitos e identificar en los niños habilidades secuenciales, contando un día a día de cada uno, diciendo a que horas se levantan y a que horas duermen con la intencionalidad de conocer la noción temporoespacial.

Estos autores plantean que los resultados de estas actividades lúdicas de interacción en los estudiantes resultaron positivos ya que fue posible interactuar y reconocer normas y reglas con los niños, así como posible ubicar al niño con relación al tiempo como un aspecto que favorece su ubicación temporoespacial. A esto Montealegre (2019), argumenta desde la teoría del juego de Piaget que el juego es caracterizado por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación y que la utilización de materiales lúdicos fortalecerá el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño.

Con respecto a lo anterior, se puede decir que las estrategias de interacción permitieron a los estudiantes ser más activos y construir propio aprendizaje, mientras los docentes que implantaron dichas estrategias buscaron siempre la implicación activa de estos por medio de sus actividades e interacción con el entorno, diseñando herramientas que les permitieron intercambiar no solo conocimiento sino experiencias e información que podrán modelar en el futuro. Por otra parte, estos autores también hacen uso de estrategias lúdicas literarias, donde en sus clases es habitual que el aprendizaje este basado en cuentos, canciones, poesías, coplas, canticuentos y adivinanzas, las cuales pueden ser propias o de otros autores, ya que con esto buscan contribuir al desarrollo cognitivo de los niños, tanto en su aspecto perceptivo como memorístico.

En esta investigación los autores consiguen el resultado esperado, pues logran crear un ambiente motivador y ameno en el cual se vio reflejado el aprendizaje de los niños, considerando que estas estrategias lúdicas literarias ayudaron a superar retos y temores que tenían los niños, todo esto a través de relatos y la identificación de personajes, lo que da cuenta de dichas estrategias lúdicas literarias aplicadas en el aula han fortalecido en los niños valores, generando

estados de contemplación y conciencia, aumentando su escucha activa, suscitando vínculos con la experiencia y la tradición, fortaleciendo la intuición.

Por otra parte se encuentran estrategias basadas en la técnica de la pregunta, la cual es por los docentes con el objetivo de dinamizar la participación, resultando muy útil en los procesos de enseñanza - aprendizaje de los niños, pues los autores plantean que estas han potenciado la autonomía y responsabilidad de estos, también ha aumentado la capacidad de decisión y atención, evidenciándose el aprendizaje de los niños, presentando un interés y motivación por las temáticas a las cuales se debían elaborar las preguntas. Lo que quiere decir que el proveer a los niños de nuevas preguntas desarrollan en estos niños el aprendizaje significativo, convirtiendo al estudiante en protagonista de su aprendizaje, mientras que el docente es un orientador que planea retos a través de las preguntas permitiéndolo no solo resolver problemas reales, sino la creación de nuevos escenarios que fomenten la realidad del contexto, fortalece la reflexión de los estudiantes, activan el pensamiento crítico y proactivo, así como el pensamiento abierto y autónomo.

Otra de las estrategias que se pudieron clasificar fueron las estrategias lúdicas cooperativas, según lo que plantea Priego & Peralta (2019), estas son desarrolladas a partir de metodologías virtuales que tienen como función dinamizar y cooperar a partir del principio “Aprender haciendo” lo que será usado para prevención de la desmotivación de los estudiantes, en especial si se refuerza desde los contenidos impartidos, estimulando la capacidad de imaginar llevando a cabo las metodología docente en línea, de manera dinámica y cooperativa, previniendo la desmotivación, en especial si esta está ligada a demasiadas actividades en clase. Así mismo incentivar la sensibilidad e imaginación de los estudiantes a través de diferentes contenidos, que

contengan una estructura clara e interactiva se podrán mejorar los resultados y la satisfacción fortaleciendo los estudios anteriores.

Esto quiere decir que las estrategias lúdicas cooperativas están basadas en el juego; donde los logros están ligados a la interacción de otros para su desarrollo y el fortalecimiento de la motivación, dichas estrategias tienen relación directa con el logro y objetivos de quienes las desarrollan, de esta manera se logran alcanzar no solo las metas del juego individual a través de una función específica dentro de este, sino también el resto de los participantes habrá conseguido adquirir el aprendizaje en grupos. Por otra parte, las estrategias lúdicas de aprendizaje cooperativo suelen fortalecer la empatía a través del desarrollo social y emocional, así como el desarrollo del pensamiento y la conducta dentro de los diversos contextos sociales.

Al igual la investigación arroja que se retroalimenta progresivamente a los estudiantes, de una manera constructiva y proactiva, se tendrán mejores resultados, facilitando la gestión de emociones, las cuales son consideradas elementos de bloqueo a la motivación, pues truncan el paso al desarrollo emocional. Según estos resultados, las técnicas de comunicación resultan de gran relevancia, pues proporcionan la humanización en la virtualidad. Así mismo Gallardo & Gallardo (2018), desde la teoría del juego de Vygotsky, hacen referencia a la actividad lúdica como el motor del desarrollo en la medida que el niño crea continuamente en la zona de desarrollo próximo, haciendo referencias al tramo existente entre los niveles reales del desarrollo, los cuales determinan las capacidades de resolución de problemas y el nivel del desarrollo potencial, esto será posible por medio de la manera de resolver las problemáticas con la orientación de adultos o la ayuda de uno de sus pares.

En general los autores Priego & Peralta (2019), usaron en su investigación de manera complementaria medios comunicación asincrónica, teniendo en cuenta correos electrónicos,

foros; y sincrónicos como mensajes de texto o videoconferencias, generando con esto estrategias lúdicas metodológicas, las cuales fueron útiles en el refuerzo de las propuestas formadoras en la virtualidad, disminuyendo la percepción de abandono de los participantes, mejorando compromisos con los pactado y ampliando el acceso, la navegación y el uso del campus virtual, lo que fue percibido como factores que fortalecen la virtualidad.

Por otro lado, Erazo, Iguad, & Rosero, (2021), aporta que las estrategias que se basan en la práctica y en la integración de los estudiantes, siempre están ligadas a secuencias didácticas donde el uso de la creatividad, y la aplicación lúdica, interactiva y reflexiva de la práctica docente es indispensable.

De esto se puede resaltar que dichas estrategias contribuyeron a que la enseñanza sea interactiva dentro de las aulas, pues se llevan a cabo experiencias socio-didácticas que aportan desde los procesos de enseñanza - aprendizaje elementos práctico y pedagógicos que nacen de la interacción de los docentes y estudiantes generando ambientes con significado con aprendizajes significativos.

Por otra parte, Priego & Peralta (2019), argumentan desde los resultados de su investigación que las estrategias lúdicas metodológicas secundan e influyen la interacción entre la persona y el ordenador, los cuales resultan concluyentes en la educación. Los autores suponen que mientras haya más humanización, habrá más inclusión, aumentando la participación en los ámbitos sociales y favorecerá la estructuración de espacios participativos. Lo anterior supone que las estrategias lúdicas metodológicas que se llevan a cabo desde los espacios virtuales y que son fusionadas con estrategias que, de evaluación por lo pares, logran humanizar los procesos virtuales, pues lo cual la interacción en la virtualidad favorece la motivación de trabajo

colaborativo, mostrando mejores resultados no solo en sus notas, sino en la comunicación y roles que se desempeñan en los trabajos colaborativos.

Claramente Min Educación (2019), propone respecto a esto que dentro de los procesos de enseñanza- aprendizaje, se deben diseñar estrategias lúdicas metodológicas apoyándose en herramientas TIC's, esto para instaurar una nueva forma de enseñar y de aprender, implicando una nueva visión de las exigencias de los entornos económico, social y político, así como de las relaciones pedagógicas y de las TIC, teniendo una nueva perspectiva pedagógica.

Montoya & Tocto (2021) al presentar los resultados de su investigación, hacen referencia al uso de estrategias lúdicas de interacción mediante el juego, donde los estudiantes lograron desarrollar habilidades de desplazamiento y coordinación, al realizar actividades que demandaban manipular y desplazarse, de esta manera los participantes demuestran motivación por las actividades que impliquen el juego pues esto es de la propia naturaleza de los seres humanos. Esto quiere decir que dichas estrategias permiten a los estudiantes habilidades de construcción para su propio aprendizaje esto a través de su desarrollo físico, logrando la estimulación y la adquisición y el desarrollo en diferentes áreas como la psicomotriz, cognitiva y afectivo-social, considerados procesos relevantes para el logro en los estudiantes de un aprendizaje significativo.

Al respecto, Grande et, al. (2019), quienes argumentan que el aprendizaje significativo no solo está inmerso en las aulas de clase, ni basado en teorías, dicho aprendizaje significativo se da a través de la eliminación de barreras espaciotemporales entre docente y estudiante; permitiéndoles la adquisición de un conocimiento rápido, ilimitado, permanente e independiente del espacio físico.

Así mismo se realizaron con los estudiantes actividades de locomoción que sirvieron a los niños habilidades de orientación, de espacio y de lateralidad, mejorando el equilibrio. Estas estrategias lúdicas son relacionadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde las actividades que implican el juego, más el uso de las herramientas TIC, la práctica de un deporte, la interacción de la familia. la sensación de seguridad y sentido de pertenencia. Con esto Hernández (2017), se refiere a que desde las teorías educativas, las cuales conllevan a situaciones significativas donde se implementan las TIC para ser utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dichas TIC's para este autor son como nuevos canales de la comunicación, debido a que estas involucran el uso de tecnologías tradicionales, en este caso juegos de habilidades motrices, con fines diferentes y novedosos, o sea que busca la integración de las tecnologías anteriores, interaccionándolas cuantitativa y cualitativamente.

De lo anterior se puede decir que no solo por hecho de presentarse la educación en los entornos virtuales, no se pueden implementar estrategias tradicionales, la idea es que estas se adapten al medio y que cumplan la misma función sin importar que los espacios no sean presenciales, pues su resultado será el mismo con un valor agregado, pues además que los estudiantes se familiarizaran con la tecnologías, podrán dinamizar e innovar sus procesos de enseñanza- aprendizaje a través de clases interactivas, con movimiento que resultaran agradables que contribuyen a su desarrollo integral.

Mosquera & Alirio (2019), señalan que en los resultados de la investigación llevada a cabo los estudiantes mostraban una actitud positiva frente al uso de estrategias lúdicas con contenidos literarios, estos autores argumentan que los estudiantes se destacaron por su actividad, auto producción y colaboración, además hubo preocupación por cumplir con las tareas designadas, mostrándose competitivos, minimizando errores, destacándose por ser curiosos y completar la

tarea y haciendo preguntas en casos de dudas. Así mismo se evidencia que los estudiantes prefieren trabajar la lectoescritura usando herramientas tics, teniendo en cuenta que estas fomentan la motivación a leer y disminuye problemáticas asociadas a esta área.

De la misma manera López & Villa (2017). En su investigación proponen el uso estrategias basadas en Tecnologías de la Información y Comunicación tecnologías (TIC), en las aulas virtuales, esto para realizar las actividades en clase, literario que les permitió comprobar las ventajas al utilizar las Tic pues estas estrategias fortalecieron la interacción de manera activa, son participativos y responsables con el cumplimiento de las actividades, así mismo se logró fortalecer el trabajo colaborativo, extendiendo la interacción de estas actividades al hogar, hubo un aprovechamiento del uso del tiempo con actividades extra clase, lográndose comprobar que estas estrategias puestas en prácticas con los estudiantes de tercer grado son mediadoras y útiles en el cotidiano vivir, en especial en contextos de interacción, socialización y comunicación, haciendo énfasis en redes sociales que usan para estos juegos.

Con respecto a lo anterior, Chirinos et al, (2020), argumenta las Tics han llegado no solamente a reforzar y apoyar los procesos educativos, sino a innovar, lo que permite a los estudiantes estimular su creatividad, experimentar por medio de la práctica, conocer el ritmo de aprendizaje, favorecer el trabajo en equipo, la socialización e interacción por medio del trabajo colaborativo y fomentar em los estudiantes la curiosidad y el espíritu investigativo, siendo esto un claro ejemplo de que la tecnología aplicada a la comunicación y la información, relacionándola con la educación, marca una diferencia abismal entre lo que era la educación clásica.

Esto quiere decir que el uso de estrategias basadas en las tics, aunque no fueron creadas para la educación, han revolucionado este campo, trayendo consigo cambios positivos en el desarrollo

de quienes aprenden, de esta manera las tics proporcionan habilidades de motivación y disminución de problemáticas que se ajustan a los procesos de aprendizaje, pues la tecnología permite en los estudiantes la creación de espacios interactivos que resultan importantes e interesantes pues son usados de manera autónoma, percibiéndolos dentro de las etapas de desarrollo humano como independencia e identidad.

Por otra parte, Bautista (2019), propone en su investigación fue preciso identificar que las actividades propuestas por las docentes no se enfocaban al trabajo colectivo; sino el juego individual, por lo que se implementaron estrategias de interacción. Los resultados de esta arrojan que las estrategias llevada a cabo tuvieron un impacto positivo en los participantes, esto debido a que se cumplieron los objetivos, el cual pretendía que los niños interaccionaran y aprendieran habilidades de trabajo colaborativo, lográndose resultados de gran significado, pues estuvieron ligados al desarrollo de diferencias individuales en habilidades de autocontrol, autoestima, auto concepto y aspectos en relación con los demás comunicación asertiva, empatía, respeto.

Refiriéndose a esto Chirinos et, al (2020), objeta que las estrategias utilizadas en el caso anterior permiten flexibilizar la enseñanza y adaptarla a los medios, a las necesidades y características individuales de estos estudiantes, facilitando la variación de presentaciones, escritos, dibujos etc., utilizando recursos que impulsan la interactividad y la interacción, siendo este un medio lúdico que fomenta el desarrollo emocional y cognitivo. De esta manera se puede decir que las estrategias de interacción facilitan el aprendizaje en los estudiantes, fortaleciendo en su entorno no solo el conocimiento sino desarrollando habilidades para su desarrollo psicosocial.

Aletti (2020), propone las estrategias de gamificación para que los niños, logren modelar acciones basadas en valores, os resultados de esta investigación demostraron la efectividad de las

actividades ante el reconocimiento de las acciones de respeto y su modelamiento, donde los estudiantes participantes lograron cumplir con el objetivo principal, adoptar y modelar acciones de respeto dentro del entorno virtual, lo anterior fue posible comprobarlo a través de una entrevista de grupo focal, la cual tuvo desde sus categorías de análisis la innovación de creación, intenciones de los estudiantes de repetir estas actividades y la construcción del aprendizaje del valor del respeto y sus acciones mediante estrategias de gamificación.

A lo anterior Quintanilla (2020), objeta que las estrategias de gamificación, ya que están relacionadas con el juego fortalecen las actividades relacionadas con el proceso de enseñanza – aprendizaje, sobre todo si están enfocadas hacia la resolución de problemas, siendo creadas desde el ámbito docente de manera dinámica propiciando el aprendizaje y su comprensión en torno a los objetivos o temas contenidos de acuerdo al currículo académico, introduciendo elementos lúdicos, tales como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, valiéndose de figuras literarias como cuentos, poesía, películas, teatro, narraciones, obras, canciones o por lo contrario juegos creados interactivamente a la necesidad de cada área o necesidad de aprendizaje.

Se debe anotar respecto a lo anterior que las estrategias de gamificación resultan eficaces en acciones que se relacionan con el aprendizaje dirigido, pues tienen la capacidad de aumentar la capacidad de interacción basándose en valores, sino también desarrolla la colaboración y los compromisos dentro de los grupos de estudiantes, es de esta manera como estas estrategias aumentan la capacidad para resolver problemas e incentivar la sana convivencia en espacios educativos.

Otras de las investigaciones permitieron identificar dentro de las estrategias usadas, diversos tipos de estas, donde Cantillo (2019), aborda temáticas relacionadas con la higiene y el autocuidado, donde se realizaron actividades de integración curricular en áreas de física, sociales

y ética con el entrenamiento del cuerpo con el fin de mantener un buen estado físico, desde la ética busca el fortalecimiento de la autoestima y el mejoramiento de interacción social, identificándose estrategias de interacción, así como de gamificación.

A esto se refiere Valdiviezo (2019), cuando anota que las estrategias usadas no solo propician un ambiente favorable para los estudiantes, sino que despiertan interés y motivación de acuerdo con las temáticas de cada área, creándose un interés por parte del estudiante sobre lo que aprende. Por otra parte, estos resultados mostraron que se ha generado en los estudiantes una huella significativa en el comportamiento de los participantes tanto en la escuela como en sus hogares; debido a la difusión de ciertos conocimientos los cuales fueron modelados a través de las experiencias vividas en el lapso de las actividades. Por otra parte, la adquisición de nuevos aprendizajes poco relevantes para los estudiantes, fueron de gran aprovechamiento, pues les fueron útiles para la interacción en los diferentes contextos sociales y fundamentales para la prevención de enfermedades y el cuidado de la salud.

De esto se puede resaltar que las estrategias de aprendizaje son adaptables a cualquier tema que se quiera transmitir en los procesos de enseñanza-aprendizaje y se aplican desde los primeros años de formación escolar, por esto resulta necesario incluir dentro de las aulas actividades de transversalidad curricular para con ello llegar a la comprensión de distintas formas de aprehender y crear conocimiento.

Consideraciones finales

El primer objetivo específico de esta revisión bibliográfica consistió en conocer las estrategias lúdicas que se implementan en la educación virtual de estudiantes de primaria, a esto se puede concluir que estas pueden ser: Estrategias lúdicas de interacción; estrategias lúdicas

literarias, estrategias lúdicas basadas en preguntas, estrategias lúdicas cooperativas, estrategias lúdicas de gamificación y estrategias lúdicas metodológicas, todas estas estrategias identificadas dentro de la educación virtual en estudiantes de básica primaria, tiene como finalidad permitir el contacto con las Tecnologías de la Información y Comunicación tecnologías (TIC), las cuales funcionan como instrumentos para el pensamiento, aprendizaje, conocimiento, representaciones y transmisiones a otros.

El segundo objetivo específico buscó describir el impacto de estas estrategias didácticas en la educación virtual en los grados de básica primaria, a lo que se puede decir que los antecedentes consultados en esta revisión bibliográfica coinciden en que todas las estrategias implementadas en estas investigaciones tuvieron un impacto positivo en los estudiantes que las recibieron, pues contribuyeron al desarrollo de áreas de aprendizaje logrando potenciar el desarrollo cognitivo para alcanzar y fortalecer los procesos mentales superiores, aspectos relacionados con el cuidado del cuerpo y maduración biológica, así como aspectos relacionados en los procesos que estructuran la personalidad propia, tales como normas y reglas de la sociedad, habilidades sociales, interacción y habilidades que les ayuden a responder y adaptarse a las distintas demandas del ambiente en que se desarrollan los estudiantes.

En lo corresponde al tercer objetivo específico, el cual buscó mencionar las estrategias didácticas que más se utilizan en la educación virtual en grados de primaria, se puede decir que estas fueron las estrategias didácticas y las estrategias lúdicas basadas en la interacción, seguidas de las estrategias lúdicas cooperativas, las cuales permitieron a los estudiantes facilitar los procesos de aprendizaje en los entornos virtuales, así mismo estas estrategias son fusionadas con las demás estrategias identificadas, haciendo más enriquecedores los procesos dentro de las aulas virtuales.

Algunas Sugerencias

Con base en los resultados de esta revisión bibliográfica se realizan algunas sugerencias:

A los docentes en modalidad virtual

Se sugiere crear un ambiente acogedor de aprendizaje para que sea posible que los estudiantes reconozcan sus emociones sin necesidad de que haya contacto en el aula con otros compañeros.

Seguir trabajado con estrategias basadas en la interacción y el trabajo colaborativo, de esta manera se garantizará que los estudiantes desarrollen habilidades sociales y habilidades cognitivas necesarias en su etapa de aprendizaje.

Fomentar la comprensión de actividades mediante foros y canales donde se puedan disipar las dudas e inquietudes de los estudiantes de acuerdo con sus contenidos, con esto se logrará mantener la atención, a pesar de las distracciones que puedan suscitarse.

Evaluar el aprendizaje en forma oral, de esta manera se facilitarán no solo los tiempos de clases, sino los tiempos para realizar actividades que ameriten la redacción y presentación.

Explorar recursos Tics, pues mediante la creación de contenidos visualmente los estudiantes fortalecerán el aprovechamiento de estos, ampliando sus conocimientos mediante la innovación.

Bibliografía

Alcantara, M. (2018). 1° y 2° Juego de Piaget en la autonomía de niños de 3-5 años de la IE 147-Chuad-San Miguel. IE 147-Chuad-San Miguel. *RIO*, 89/97.

- Aletti, M. (2020). El uso de los juegos interactivos como estrategias didácticas para la promoción del valor del respeto en estudiantes de 5° de primaria de una institución educativa de carácter oficial de la ciudad de Valledupar. *Repositorio Universidad del Norte*, 78-100.
- Ávila, F., & González, J. (2020). *Reinvención de la educación presencial frente a Pandemia del Covid-19*. Brujas.
- Bautista, K. J. (2019). Estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el desarrollo de competencias ciudadanas para favorecer la convivencia en niños y niñas de 3 a 7 años del Colegio la Salle de Bucaramanga (Colombia). *Universidad Autónoma de Bucaramanga*, 67 - 100.
- Cantillo, E. (2019). Evaluación de una estrategia didáctica basada en herramientas informáticas para reforzar los hábitos de higiene, en los niños de la Institución Educativa Bello Horizonte de Valledupar - Cesar. *Universidad Nacional de Colombia*, 60-80.
- Chirinos, M., Oliveros, N., & Cerra, D. (2020). En tiempos de coronavirus: las TIC´S son una buena alternativa para la educación remota. *Revista Boletín Redipe*, 9(8), 158-165.
- Constante, M., & Tramallino, C. (2020). Las consecuencias educativas y el desarrollo del docente a causa del uso de las TIC en las reformas y tipos de aprendizaje en tiempos del COVID-19. *Revista Científica Huellas*, 2(6).78/102.
- Coronel, P., & Herrera, G. (2020). Las TIC como mediadoras en el proceso enseñanza–aprendizaje durante la pandemia del COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 121-142.

- Del Val Martí, P., Huerlo, G., & Intriago, J. (2019). Implementación de estrategias lúdicas a través de material didáctico para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. *Revista Ciencias de la Documentación*, 34-64.
- Díaz, L. (2017). Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua. *La tercera orilla*, (19), 86-93.
- Erazo, A. M., Iguad, C. M., & Rosero, J. A. (2021). Estrategias Lúdico Pedagógicas desde un ambiente virtual. *Huellas*, 1 - 4.
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *RIO*, 38/48.
- González, H. (2019). *Metodología de la investigación: propuesta, anteproyecto y proyecto*. Eco Ediciones.
- González, M., & Rodríguez, M. (2020). las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial. (*Bachelor's thesis*)., 25/60.
- Grande, M., Cañón, R., & Cantón, I. (2019). *Tecnologías de la información y la comunicación: evolución del concepto y características*. (6), 218-230.: IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation.
- Hernandez, R. (2017). *Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas*. 5(1), 325-347.: Propósitos y representaciones.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2016). 6ta Edición Sampieri.
- Hernández-Sampieri, R., & Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación (Vol. 4)*. México^eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana.

- Idrovo, A. (2020). Primeras lecciones de la pandemia de COVID-19 a la educación médica colombiana. *Revista de la Universidad Industrial de Santander. Salud*, 2(2), 87-88.
- Lizcano, A., Barboza, J., & Villamizar, J. (2019). Aprendizaje colaborativo con apoyo en TIC: concepto, metodología y recursos. *Magis*, 12(24), 5-24.
- López, B., & Villa, D. (2017). El uso de las Tic como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje en el grado tercero de la institución Francisco Molina Sánchez, Municipio de Valledupar - Cesar. *Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD*, 75-89.
- Min educación. (2019). *La Revolución Educativa: Plan Sectorial Educativo 2016 - 2020*. Colombia.
- Montealegre, R. (2019). Controversias Piaget-Vygotski en psicología del desarrollo. *cta Colombiana de Psicología*, 19(1), 271-283.
- Montoya, N., & Tocto, C. (2021). Implementación de estrategias lúdicas en la modalidad virtual para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de educación inicial II paralelo "A" institución educativa Tomas Rivadeneira del cantón Quito, provincia Pichincha año lectivo 2. *Bachelor's thesis, Universidad Estatal de Bolívar: Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas: Carrera de Educación Parvularia y Básica Inicial*, 52 -65.
- Mosquera, Y., & Alirio, R. (2019). Estudio de las estrategias lúdicas pedagógicas que, dispuestas en medios digitales, mejoran el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de 2º grado de la I.E Colombia. *Repositorio Institucional Universidad Pontificia Bolivariana*, 52-64.

- Ortiz, W. (2017). uso de estrategias lúdicas y su influencia en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de grado segundo y tercero del Centro Educativo Campo Galán del municipio de Barrancabermeja, departamento de Santander-Colombia. *Universidad Norbert Wiener*, 50-63.
- Priego, R., & Peralta, A. (2019). ¿Cómo mejorar la calidad, la motivación y el compromiso estudiantil en la educación virtual? *Campus Virtuales*, 5(1), 74-82.
- Quintanilla, N. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de educación primaria. *Mérito-Revista de Educación*, 2(6), 143-157.
- Saldarriaga, P., Bravo, G., & Loor, M. (2019). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias 2(3 Especial)*, 127-137.
- Unesco. (2020). *Crisis-sensitive educational planning*. Paris: Unesco.
- Valdiviezo, E. (2019). Aplicación de estrategias lúdicas recreativas innovadoras para potenciar el área cognitiva de niños y niñas de la básica elemental. (*Bachelor's thesis, Machala: Universidad Técnica de Machala*)., 77/96.
- Valero, N., & Castillo, A. (2020). Retos de la educación virtual en el proceso enseñanza aprendizaje durante la pandemia de Covid-19. *Dominio de las Ciencias*, 6(4), 1201-1220.
- Velásquez, R. (2020). *La educación virtual en tiempos de Covid-19*.3(1), 19-25.: Revista Científica Internacional.
- Veraksa, N., & Sheridan, S. (2021). *Las investigaciones actuales sobre las teorías de Vygotsky en Educación Infantil*. Ediciones Morata.

Visconde, J. (2017). Los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años en el área de matemática de la IE Niño Jesús de Praga N° 1538 distrito de Huarmey-Ancash.

Oblitas, 95/106.

Yoid, D. (2020). Desigualdades educativas y la brecha digital en tiempos de COVID-19. *Revista*

acerca de Educación, 54/70.