



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Programa de estrategias lúdicas virtuales para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Torres Paredes, Luisa Margarita (<https://orcid.org/0000-0002-8897-2570>)

ASESOR:

Mg. Vélez Sancarranco, Miguel Alberto (<https://orcid.org/0000-0001-9564-6936>)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles.

PIURA – PERÚ

2022

DEDICATORIA

La presente investigación está dedicada a Dios por darme las fuerzas para poder culminar una meta más y por su infinita misericordia.

A mi esposo Pablo Piquett por su apoyo incondicional. A mis hijos Alejandro Piquett y Kiara Piquett por ser el motor que me impulsa cada día a ser mejor.

A mi madre y padre por estar siempre a mi lado en todo momento apoyando a pesar de que viven lejos nunca me dejan sola.

A mis hermanos por su ayuda y compañía, a pesar de estar lejos ellos siempre están aquí cuando los necesito de forma incondicional.

A mis amigas y colegas de lugar donde trabajan por motivarme a culminar este proyecto y sobre todo por creer en mí.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por su infinito amor, a mi madre por darme la vida y enseñar el camino del esfuerzo y la perseverancia. A la Universidad Cesar Vallejo por darme la oportunidad de estudiar la maestría a pesar de los momentos difíciles que pasamos por la pandemia, gracias por permitirme alcanzar esta meta.

A toda la familia de la Unidad Educativa, en especial a su rector, Mgtr. Leonidas Felipe Prieto Cabrera por permitirme realizar mi trabajo de investigación en su institución.

A todos los docentes que formaron parte de los tres ciclos de estudio, gracias a sus enseñanzas, por sus consejos y a la guía que nos dieron durante mis estudios de maestría.

A mi tutor de tesis de grado el Mg. Miguel Alberto Vélez Sancarranco, por cada una de sus tutorías, consejos, recomendaciones y sobre todo por el apoyo constante que me dio en este proceso poder alcanzar mi meta.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras.....	vi
Resumen	vii
Abstrac.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	17
3.1. Tipo y diseño de investigación	17
3.2. Variables y operacionalización	18
3.3. Población, muestra y muestreo.	19
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	20
3.5. Procedimiento	22
3.6. Método de análisis de datos	23
3.7. Aspectos éticos	23
IV. RESULTADOS	24
V. DISCUSIÓN.....	33
VI. CONCLUSIONES.....	39
VII. RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS	41
ANEXOS.....	46

Índice de tablas

Tabla 1	Distribución de la población	19
Tabla 2	Validez de expertos	
Tabla 3	Estadística de fiabilidad del cuestionario Programa de estrategias Lúdicas Virtuales.	22
Tabla 4	Estadística de confiabilidad del cuestionario de lectoescritura.	22
Tabla 5	Niveles de la lectoescritura	24
Tabla 6	Niveles de la dimensión de la escritura.	25
Tabla 7	Niveles de la dimensión de la lectura	26
Tabla 8	Niveles de la dimensión de la comprensión lectora	27
Tabla 9	Prueba de normalidad de la lectoescritura	28
Tabla 10	Estadística de la variable de la lectoescritura	28
Tabla 11	Prueba de hipótesis de la variable lectoescritura	29
Tabla 12	Estadística de la dimensión de la escritura	29
Tabla 13	Prueba de hipótesis de la dimensión de la escritura	30
Tabla 14	Estadística de la dimensión de la lectura	30
Tabla 15	Prueba de hipótesis de la dimensión de la lectura	31
Tabla 16	Estadística de la dimensión de la comprensión lectora	31
Tabla 17	Prueba de hipótesis de la dimensión de la comprensión lectora.	32

Índice de figuras

Imagen 1	Guía de observación de la lectoescritura	24
Imagen 2	Guía de observación de la escritura	25
Imagen 3	<i>Guía de observación de la lectura.</i>	26
Imagen 4	Guía de observación de la comprensión lectora.	27

Resumen

La investigación denominada “Programa de estrategias lúdicas virtuales para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022.”, tuvo como objetivo determinar el efecto del programa de estrategias lúdicas virtuales para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022., Para ello, se utilizó el método cuantitativo, de tipo aplicado, un diseño pre experimental, con la aplicación de un pre-test y el pos-test a un solo grupo de estudio. Con una muestra de 105 alumnos, a quienes se aplicó los test, la técnica utilizada para la recolección de datos fue la encuesta y el instrumento un cuestionario, este fue diseñado por la autora para evaluar el fortalecimiento de la lectoescritura, los resultados denotan que el coeficiente de relación del pretest y postest del programa de estrategias lúdicas virtuales para fortalecer la lectoescritura es 0,289** que es interpretado como una relación positiva baja, también se describe que la significancia bilateral es $p=0,001 < 0,05$ por lo que se acepta la hipótesis de estudio, rechazando la hipótesis nula. Se concluyó que el programa de estrategias lúdicas virtuales se relaciona significativamente con fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes de 4° grado.

Palabras clave: Estrategias lúdicas virtuales, lectura y escritura.

Abstract

The research called "Program of virtual ludic strategies to strengthen literacy in students of a private educational unit of Guayaquil, 2022", had as objective to determine the effect of the program of virtual ludic strategies to strengthen literacy in students of 4th grade of a private educational unit of Guayaquil, 2022, for this, the quantitative method was used, applied type, a pre-experimental design, with the application of a pre-test and post-test to a single study group. With a sample of 105 students, to whom the tests were applied, the technique used for data collection was the survey and the instrument was a questionnaire, which was designed by the author to evaluate the strengthening of reading and writing, The results show that the relationship coefficient of the pretest and posttest of the program of virtual ludic strategies to strengthen literacy is 0.289** which is interpreted as a low positive relationship, it is also described that the bilateral significance is $p=0.001 < 0.05$ so the study hypothesis is accepted, rejecting the null hypothesis. It was concluded that the program of virtual ludic strategies is significantly related to the strengthening of literacy in 4th grade students.

Keywords: Virtual playful strategies, reading and writing.

I. INTRODUCCIÓN

Durante muchos años se ha trabajado con estrategias lúdicas de forma presencial en las clases, pero el mundo entero dio un giro completo en la educación debido a la pandemia del covid-19, esta se vio en la obligación de transformar el diseño de enseñanza, docentes y estudiantes tuvieron que adaptarse a la virtualidad, pero la falta de estrategias virtuales y el seguimiento del docente en las actividades generó dificultad en la lectura, escritura y el razonamiento de los estudiantes.

Es por ello que la UNESCO, realizó estudios a todos los países ubicados en Latinoamérica, donde se evaluaron diferentes áreas entre ellas Lenguaje, para conocer las competencias que adquirieron los educandos en los tiempo críticos de la pandemia, en esta investigación se comprobó que los educandos tenían deficiencia en el aprendizaje de la lectoescritura y que a pesar, de que hace años atrás, se había trabajado estrategias para reforzar esta destreza en diferentes países del mundo, la problemática siguió latente, esta, se agudizó debido a la crisis del Covid -19, donde las escuelas tuvieron que cerrar y la educación cambio a la modalidad virtual. Por lo tanto es importante dar solución a esta problemática y fomentar la adquisición de diferentes competencias como la lectura, escritura y recursos digitales en docentes y estudiantes. (UNESCO, 2020)

Así mismo la UNICEF, realizó investigaciones en diferentes países del mundo, donde se comprobó que los estudiantes de primaria tenían dificultad en alcanzar la destreza de la lectoescritura, además se evidenció los problemas del sistema educativo donde los educandos no pudieron aprobar evaluaciones de lectura y escritura que fueron evaluadas por las autoridades, a esto se suma el escaso acompañamiento del docente durante la pandemia del COVID-19 y el desconocimiento de algunos maestros sobre el uso de estrategias lúdicas virtuales que le permitieran fortalecer los hábitos lectoescritores en las sesiones online. (UNICEF, 2020)

El Ministerio de Educación de Ecuador, preocupado por el futuro de la escolaridad en el país durante la pandemia del covid-19, aprobó que las clases continúen de forma virtual como medio de mantener la continuidad escolar y declaró

que el acceso a la lectura es un derecho de estado, así mismo realizó estudios donde se evaluó el desempeño de los educadores y el aprendizaje de los estudiante en la asignatura de Lengua y Literatura, hizo seguimiento del programa “Fiesta de la lectura” denominada en tiempos de pandemia, “JUNTOS LEEMOS”, donde los docentes tenían que promover el hábito lector y escritor. Sin embargo, la evaluación periódica realizada comprobó que debido a la crisis sanitaria estos objetivos no fueron alcanzados. (MINEDUC, 2021)

Por lo consiguiente, en la Unidad Educativa privada donde se realizó la investigación, se pudo evidenciar que los estudiantes provenientes de instituciones fiscales que ingresaron a la modalidad híbrida, tenían dificultad en comprender los procesos de la lectura, escritura y razonamiento que dificultan el desarrollo de sus capacidades lectoescritoras. En las clases era notorio el déficit que tenían los educandos al leer y escribir, por este motivo se realizó una evaluación diagnóstica para conocer el dominio de la comprensión que deberían tener los estudiantes que ingresan de otras instituciones y también a los educandos que provienen de la misma, en la cual se percibió que los alumnos tienen falencias en la destreza de la lecto escritora.

Ante este problema se plantea como interrogante general: ¿Cuál es el efecto del programa de estrategias lúdicas virtuales para fortalecer la lectoescritura en los estudiantes de 4° grado de una Unidad Educativa privada, Guayaquil 2022? Como interrogantes específicos tenemos: a) ¿Cuál es el efecto del programa de las estrategias lúdicas virtuales en la destreza de la escritura en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022?, b) ¿Cuál es el efecto del programa de las estrategias lúdicas virtuales en la destreza de la lectura en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022?, c) ¿Cuál es el efecto del programa de las estrategias lúdicas virtuales en la destreza de comprensión lectora en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022?

La presente investigación se justica debido a que permite identificar, comprender y explicar el problema de estudio con la finalidad de conocer la incidencia estadística de ambas variables, este estudio señala la importancia de

fortalecer la lectoescritura a través de la aplicación de un programa virtual con estrategias lúdicas, por lo consiguiente, se asegura el cumplimiento de los objetivos planteado para alcanzar el logro del aprendizaje deseado. En el contexto teórico este estudio recurre a la revisión de tesis, libros, revistas científicas en las que se fundamenta la importancia de las estrategias lúdicas virtuales para fortalecer la destreza de la lectoescritura. En el contexto metodológico este estudio servirá para investigaciones futuras en la ciudad de Guayaquil, ya que brinda un programa con estrategias lúdicas virtuales actualizadas con lo último en procesos para fortalecer la lectura y la escritura, el cual servirá como aporte de recursos digitales en clases de diferentes modalidades y proporcionará a los educadores insumos didácticos, lineamientos teóricos debidamente validados que apoyen su labor docente que permitan fortalecer la destreza de la lectoescritura de manera didáctica e innovadora. Por último, a nivel de la práctica, la investigación aportará de manera significativa a toda la comunidad educativa, ya que es un programa innovador ideal para fortalecer la lectoescritura, por lo tanto los docentes tendrán mayor interacción con los alumnos motivándolos a aprender de una forma diferente, entretenida y divertida, cambiando la forma de estudiar a través de los recursos virtuales y la lúdica, armonizando la práctica de enseñanza contribuyendo al desarrollo integral del estudiantado.

El presente estudio tuvo como objetivo general: Determinar el efecto del programa de estrategias lúdicas virtuales para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022. Y los objetivos específicos fueron: Determinar el efecto del programa de las estrategias lúdicas virtuales en la destreza de la escritura en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022. Determinar el efecto del programa de las estrategias lúdicas virtuales en la destreza de la lectura en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022; Determinar el efecto del programa de las estrategias lúdicas virtuales en la destreza de la comprensión lectora en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022. Siendo la hipótesis general planteada: H1: El programa de estrategias lúdicas virtuales fortalece significativamente la lectoescritura en estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022. H01: El programa de estrategias lúdicas virtuales no fortalece significativamente la

lectoescritura en estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022. Hipótesis específicas: H2: El programa de estrategias lúdicas virtuales si fortalece la escritura en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada, Guayaquil, 2022. H02: El programa de estrategias lúdicas virtuales no fortalece la escritura en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada, Guayaquil, 2022. H3: El programa de estrategias lúdicas virtuales fortalece significativamente la lectura en los estudiantes 4° grado de una unidad educativa privada, Guayaquil, 2022. H03: El programa de estrategias lúdicas virtuales no fortalece significativamente la lectura en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada, Guayaquil, 2022. H4: El programa de estrategias lúdicas virtuales si fortalece la comprensión lectora en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada, Guayaquil, 2022. H4: El programa de estrategias lúdicas virtuales no fortalece la comprensión lectora en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada, Guayaquil, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

La lectoescritura es un proceso fundamental que los niños deben desarrollar en su etapa escolar, es de suma importancia instruirse en leer y escribir durante los siete primeros años, fortalecer esta destreza permite que los estudiantes enriquezcan su léxico, comprendan y razonen lo que leen.

Por esta razón se han investigado antecedentes internacionales sobre el fortalecimiento de la lectoescritura, para lo cual se menciona la siguiente: (Cardozo, 2018) en su trabajo de investigación de maestría titulada “Estrategia didáctica mediada con tic para el mejoramiento de habilidades lectoescritoras en estudiantes de grado primero”, cuyo objetivo fue desarrollar una estrategia didáctica, mediada con TIC, para el mejoramiento de habilidades lectoescritoras en estudiantes de grado primero primaria en la Institución Educativa Magdalena, de Sogamoso, Boyacá. La metodología que utilizó el autor fue cuantitativo, con un diseño de investigación pre-experimental. La conclusión de proyecto evidenció, que los recursos lúdicos por medio de las TICS son de importantes en el aprendizaje de Lengua Castellana, y se relaciona con la presente investigación de actividades a través de juegos online, por tanto, la aplicación de estrategias lúdicas virtuales dentro del salón de clase genera y desarrolla aprendizajes que los estudiantes construyen a través de juegos digitales que se asocian a las áreas de conocimientos en especial Lenguaje.

(Escobar, 2020) investigó en su maestría, titulado “Actividad lúdica como estrategia didáctica en la socialización de los estudiantes de una institución educativa de Ayacucho” planteó como objetivo Determinar en qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la socialización de los alumnos del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/MxP de Coracora. La metodología que empleó fue cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con un solo grupo, en el cual se tomó un pre-test y post-test. En este estudio se logró identificar que, la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora de manera adecuada la socialización de los alumnos de los alumnos.

(Solano, 2018) En su investigación de maestría titulado “Estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria de la I.E Manuel Antonio Rivas, Chiclayo”. Planteó como objetivo general: Elaborar una estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura basada en la dinámica del proceso para mejorar la atención y concentración de los alumnos del primer grado de Educación Primaria de la I.E Manuel Antonio Rivas - Chiclayo. La metodología de guía tuvo un enfoque cuantitativo con diseño pre experimental. La conclusión de la investigación concluyó con el estudio de varias propuestas didácticas sobre el refuerzo de la lectoescritura, que indican que la nivelación del lenguaje es necesario, sobre todo en niños, así interiorizaran el sistema de símbolos y signos. Por lo tanto, las estrategias lúdicas virtuales aportan significativamente al aprendizaje de los educandos.

(Barrera, 2021) En su investigación de maestría titulado “Las actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes del grado décimo de la institución educativa León De Greiff de Aguazul – Casanare 2020”, planteó el objetivo general: Determinar de qué manera las actividades lúdicas como estrategias pedagógicas mejoran la comprensión lectora en los estudiantes del grado décimo de la institución educativa León de Greiff de Aguazul – Casanare en el año 2020. La metodología tuvo un enfoque cuantitativo con un diseño pre experimental, haciendo un estudio de pre test y post test. En su conclusión pudo considerar que el uso de actividades lúdicas en el aprendizaje es fundamental, especialmente en el aprendizaje de la destreza de la lectoescritura.

En el contexto territorial se encontraron los trabajos de investigación: (Andrade, 2022), investigación de maestría titulado: “Estrategias lúdicas para el proceso de adquisición de lectoescritura en estudiantes de segundo grado”, planteó como objetivo general: Implementar estrategias lúdicas para reforzar la lectoescritura en los niños y niñas. La metodología tiene un enfoque cuantitativo con un diseño de estudio pre experimental donde se realizó el pre test al inicio y al finalizar el post test. Concluyendo que la implementación estrategias lúdicas para contribuir al refuerzo de la lectoescritura, tiene ventajas positivas sobre el interés

de los estudiantes por el dominio del análisis de la lectura y escritura, como no han estado inmersos en este tipo de estrategias tienen a demorar el proceso.

(Chicaiza, 2021) En su investigación de maestría titulada “La lúdica como estrategia didáctica en la lectoescritura de los niños de segundo grado de la escuela “La Salle”, el objetivo general planteó: Interpretar la lúdica como estrategia didáctica en el proceso de lectoescritura. La metodología tuvo enfoque cuantitativo con un diseño pre experimental. El estudio concluyó que la aplicación de la guía de actividades que fortalecieron el proceso de la lectoescritura, a través de diferentes estrategias didácticas lúdicas para que los escolares obtenga nuevas experiencias y así interactúen con sus compañeros.

(Morales A. , 2020) En su investigación de maestría titulada “La lectoescritura en el desarrollo de habilidades comunicativas de los estudiantes de quinto grado”. El objetivo general plateado fue determinar la incidencia de la lectoescritura en el desarrollo de habilidades comunicativas de los estudiantes de quinto grado. La metodología que empleó en este trabajo de investigación fue un enfoque cuantitativo pre experimental. La investigación concluyó que, en la escuela donde realizó el estudio, los aprendices de quinto grado no desarrollaron sus habilidades lectoras dentro del salón de clase, por lo consiguiente, el rendimiento académico es regular.

(Torres, 2021) En su investigación denominada “Estrategias metodológicas para ayudar a fortalecer la lectoescritura en los estudiantes de básica elemental”, cuyo objetivo genera fue ofrecer una estrategia metodológica lúdica dirigida a los docentes y así mejorar la lectoescritura en estudiantes de básica elemental. La metodología tuvo un enfoque cuantitativo con un diseño pre experimental, al iniciar el estudio hizo un pretest y posterior a la aplicación de los métodos elaboró un postest. La investigación concluyó con la implementación del programa de guías compuestas de estrategias metodológicas que mejoraran la lectoescritura en el contenido de lenguaje, dirigida por desarrollo escolar. Proporcionando una variedad de elementos significativos al momento del desarrollo de las clases, facilita el proceso de preparación escolar y despierta el interés por el aprendizaje.

Las estrategias lúdicas virtuales son recursos digitales de comunicación e innovación educativa, que se desarrollan a través de juegos interactivos en línea que se pueden utilizar dentro del ámbito educativo virtual y presencial, ya que facilitan el aprendizaje en los estudiantes de forma lúdica y divertida. **Dimensión de Los juegos virtuales:** De acuerdo a María Montessori (1909) el juego es parte fundamental del ser humano, le permite aprender a través de sus propias experiencias. Ella observó que los niños tienen una capacidad innata de aprender sin ningún impedimento. Una de las estrategias de aprendizaje era lo lúdico para lo cual utilizaba diferentes recursos didácticos, donde el estudiante manipulaba y a través de sus experiencias desarrollaba diferentes habilidades para la vida. El juego permite el acceso para que los escolares puedan expresar sus sentimientos y divertirse mientras aprenden nuevos conocimientos al explorar el mundo a través de diferentes herramientas digitales, formando su personalidad, incrementando sus capacidades intelectuales y psicomotrices. Fortalecen el aprendizaje cambiando los espacios, promoviendo el estudio en un ambiente libre y placentero. (Britton, 2017). Para las autoras Eraso, Iguad, & Rosero (2021) Las herramientas virtuales son estrategias que forman parte del que hacer educativo desde hace algunos años, los recursos virtuales de aprendizaje fortalecen el trabajo en equipo, por lo tanto, los docentes deben comprender que están educando a una nueva generación que aprende a través de recursos tecnológicos. Un juego diseñado con contenidos del currículo, cubre los aprendizajes que se desean conseguir según sus áreas, donde los ejes transversales van concatenados en toda la marcha del conocimiento de manera grata. Las actualizaciones curriculares tratan sobre la forma de integrar todo tipo de estrategias lúdicas y los recursos digitales dentro del de sus clases, donde el educador debe capacitarse para agrandar sus conocimientos y poder contribuir al desarrollo de su creatividad, trabajo que debe llevarse a cabo con dedicación y amor. **Dimensión de Técnicas:** Cuando se enseña en la modalidad virtual, los docentes deben hacer partícipe a los estudiantes, promoviendo el aprendizaje cooperativo y motivándolo a participar en todas las actividades, deben planificar e implementar nuevas propuestas educativas mediante recursos virtuales educativos que estén direccionados con el contenido que desean reforzar, es muy importante que estén en constante capacitación sobre las innovaciones

pedagógicas digitales con las que pueden diseñar sus recursos virtuales de aprendizaje. Según Guadalupe Álvarez (2021), La educación virtual, se ha ido transformando con los cambios tecnológicos hasta utilizar en la actualidad las TIC, en especial el internet, al transcurrir los años han cambiado los principios metodológicos propios de las propuestas de enseñanza a distancia donde se deben utilizar estrategias lúdicas virtuales para fortalecer el aprendizaje en los educandos. (Alvarez, 2021) **Dimensión de Recursos virtuales de aprendizaje:** Estos contribuyen al ámbito educativo porque permiten el uso de herramientas didácticas que desarrollen las destrezas y competencias en los estudiantes. (Guido, Morales, Moreira, & Amaya, 2021). Es por ello que las estrategias lúdicas virtuales son los recursos más apropiados para fortalecer un aprendizaje, estos son diseñados de forma que el niño aprenda jugando y no se sienta mal al equivocarse, sino todo lo contrario, sienta ganas de seguirlo intentando hasta llegar a la meta plateada en la actividad. En diferentes estudios se ha comprobado que el estudiantado aprende mejor a través del juego, este hace que su aprendizaje sea significativo. Es decir, cuando el mediador aplica estrategias lúdicas virtuales, estimula al estudiante a participar en la concepción de su estudio, sin tabús, poniendo a un costado los miedos de preguntar, estas fortalecen la confianza , así mismo el niño se convierte en una persona activa dentro de la adquisición de su aprendizaje, involucrando los conocimientos a través de experiencias, que ellos van obtenido de las guías interactivas que resuelven en el entorno escolar, los juego aumentan su dificultad de acuerdo de acuerdo a los niveles que vayan superando. Según (Cruz, 2019) “Las nuevas tecnologías facilitan el acceso a herramientas educativas virtuales donde se busca información y elaboran trabajos que favorecen el desarrollo de capacidades integrales para leer e interpretar lo que se lee, mejorando los hábitos de lectura y escritura”.

Vivimos en un mundo que con el transcurso de los años se ve sometido a cambios tecnológicos, donde se puede acceder a diferentes contenidos gracias a las conexiones de red, esta se da de una manera sencilla y veloz. Las instituciones educativas deben integrar las TIC para mejorar los procesos educativos. Los docentes deben cambiar de mentalidad y fomentar la educación digital en el ámbito

educativo y personal. Según (Morales & Naranjo, 2021) “El pedagogo debe estar capacitado para contestar rápidamente al momento de desarrollar el marco curricular, sin desconocer la utilidad de la tecnología educativa como un mecanismo para asistir al estudio integral del alumnado a poseer un razonamiento reflexivo y crítico, consiguiendo enriquecer la parte metodológica, pedagógica y la praxis de la destreza lectora y escritora, apoyado por recursos educativos digitales”. (Pág.52). Según (IGNITE, 2021) indica que la educación innovadora conocida como 3.0, consiste en la aplicación de los recursos de las TIC en los alones de clases, con el fin de promover un diseño de aprendizaje más actualizado, innovador, interactivo, participativo y creativo, donde educandos y educadores puedan ayudarse” (pág. 110). Por lo consiguiente, los docentes deben implementar programas empleando actividades lúdicas digitales para contribuir con la mejora de los aprendizajes en los infantes, creando espacios virtuales que faciliten el acceso desde cualquier lugar del mundo. El internet hay muchas plataformas, desarrolladas para facilitar el diseño de aprendizajes en línea, que le permiten a los docentes crear juegos educativos digitales dirigidos a fortalecer sus conocimientos, estas pueden ser diseñadas en las siguientes herramientas: Wordwall, que permite crear juegos interactivos como: sopa de letras, concurso, crucigramas, entre otras de forma sencilla, estos pueden ser trabajados desde un computador, laptop, celular o tablet. Las actividades también pueden imprimirse o ser descargadas para que los chicos se entretengan jugando; Liveworksheets: es una herramienta que transformar actividades de documentos en fichas interactivas, agregar videos, juegos, audios, lecturas y diferentes tipos de preguntas para que se trabajen desde un dispositivo móvil, los estudiantes podrán acceder a la plataforma y realizar la actividad de forma divertida, así mismo podrán observar su puntuación y las correcciones; Educaplay: permite al docente crear y encontrar juegos de todo tipo como crucigramas, sopa de letras, emparejar cartillas, entre otros; Classkick: Es una pizarra interactiva digital que le permite al docente dar seguimiento en tiempo real al trabajo que realizan sus estudiantes, también, puede enseñar y dar indicaciones de la actividad; Padlet: Se puede crear murales colaborativos, glosarios, proyectos, lluvia de ideas, colocar definiciones de investigaciones y agregar imágenes; Quizizz: es una herramienta para evaluar con cuestionarios a los estudiantes mientras se divierten jugando. Jigsaw Planet: Se crean

rompecabezas en línea. De la misma manera puedes jugar, compartir y competir ya que tiene cronometro para saber el tiempo que les toma a sus jugadores armar el rompecabezas; Canva y Genially: Se puede diseñar presentaciones, infografía, murales para crear una clase dinámica y divertida empleando la creatividad del docente y también de los estudiantes. Para (Cedeño, 2019) Los recursos virtuales de aprendizaje, tienen diferentes funciones que permiten una comunicación activa y fluida entre los actores del proceso educativo, promoviendo roles para el maestro, el cual se convierte en un guía, facilitador y moderador, convirtiéndose en un sujeto activo de conocimientos, promoviendo el aprendizaje significativo en los estudiantes. Los entornos EVA son espacios educativos que promueven el aprendizaje a través de diferentes herramientas lúdicas virtuales fomentando el trabajo autónomo, donde el estudiante puede practicar ejercicios, leer cuentos, formular preguntas al docente, investigar, trabajar en equipo, entre otras según su necesidad de estudio. Según (Rodríguez & Castillo, 2019) en su libro entorno virtuales de aprendizaje, el aprendizaje debe tener un modificación en su paradigma, en el cual el estudiante, es el núcleo del proceso, mientras que los maestros solo son medidores de ese proceso de aprendizaje en el cual el alumno es ahora personaje principal. (pág. 68).

Según los autores (Hernández & Díaz, 2017) en su libro titulado: "Estrategias docentes para un aprendizaje significativo", señalan que: "Las actividades a través de juegos son herramientas dirigidas a potenciar las análisis y solución de problemas". El maestro emplea diversos recursos diseñados y modificados según la estructura de su contenido, con la intención de facilitar el aprendizaje y comprensión" (Pág. 89). Por lo tanto, el educador debe aplica estrategias lúdicas virtuales que motiven al estudiante a participar en la construcción de su propia educación sin temores, dejando a un lado las ganas de preguntar por sentir pavor, estos recursos fortalecen la confianza y el niño se vuelve un ser activo, asociando sus experiencias con lo que van aprendiendo, ellos se van apropiando de las actividades realizadas en el ámbito escolar, por otra parte cada juego va aumentando la dificultad de acuerdo según los niveles superados.

En conclusión, gracias a todos los aportes antes mencionados, es que el profesor debe trabajar con actividades interactivas, recursos lúdicos virtuales dentro de sus clases, estas herramientas pueden utilizarse en clases presenciales y virtuales. Estas se diseñan, se planifican y ejecutan de acuerdo al contenido que se desee reforzar, el juego contribuye a generar aprendizaje de manera significativa, permitiendo a los estudiantes dominar la resolución de conflictos y a superar los obstáculos que se le presenten a lo largo de sus vidas, a su vez, trabaja con el fortalecimiento de valores como: empatía, la responsabilidad, la empatía, respeto, la lealtad, cooperación, solidaridad y tolerancia entre toda la comunidad educativa. Según (Espinoza, 2022) “La metodología lúdica y las herramientas educativas digitales les permite a los estudiantes adquirir conocimientos a partir de diferentes estilos de aprendizaje mediados por la tecnología y entornos virtuales donde se vuelven los protagonistas de sus propios aprendizajes”. (pág.27)

La escritura como mi primer proceso y la lectura son destrezas esenciales que las personas deben desarrollar y fortalecer durante su vida, esto les permitirá integrarse a la sociedad, motivándolos a reforzarlo a diario, convirtiendo la lectura en un buen hábito. **Dimensión de la escritura:** La escritura y la lectura son procesos que van de la mano, cuando se lee se va decodificando un mensaje a través del lenguaje hablado y cuando las personas escriben van codificando un texto de forma escrita, por lo tanto, hay que tener en cuenta las cinco etapas de la escritura que existen, estas van desde los tres a siete años de edad: La primitiva: los niños se expresan a través de garabatos o símbolos; Presilábica: es cuando escriben dos o tres grafías; Silábica alfabética: descubren que pueden escribir la sílaba con vocales y consonantes; Alfabética: Los estudiantes ya poseen dominio de la escritura y relacionan el sonido con la grafía. Según (Norbiel, 2020) “Los niños, niñas y adolescentes transitan por muchas etapas a diferentes edades, es adecuado poder respetar el tiempo de la comprensión de la escritura, saberlo favorecerá a proyectar los mejores métodos en la lectoescritura”. Por lo tanto, la aplicación de este programa permitió fortalecer la escritura alfabética, reforzando las reglas ortográficas y el uso de sílabas trabadas e inversas para que los educandos puedan producir y corregir textos teniendo en cuenta la ortografía. **Dimensión de la lectura:** Cuando se lee se amplía una gran parte de la

comunicación y la instrucción, nos permite aprender más de mundo que nos rodea de una forma tranquila y relajada activando diferentes habilidades del pensamiento. La lectura tiene 3 fases: La prelectura: Según Zarzar (2020) en su libro taller de habilidades para el aprendizaje “La prelectura es el momento previo o anterior a la lectura” (pág.15). Es decir que es la parte donde el docente indaga sobre los estudios anteriores que tiene el estudiante sobre la lectura que va a realizar. Esta fase es de suma importancia porque le permite al docente motivar la clase a través de sopas de letras, crucigramas o una lluvia de ideas, haciendo que el estudiante adivine lo que puede suceder en la historia fomentando la lectura que realizarán después de responder las preguntas y comprender el tema; La lectura: Es la acción de leer, permite la comprensión de un texto, cuando se lee a una velocidad normal, se logra ordenar y extraer las ideas, reconocer el personaje principal y los secundarios, recordar significados y responder interrogantes. Según (APTUS, 2020) “La fase de la lectura es la parte donde se debe desarrollar un análisis con su respectiva estructura que busca llegar a la comprensión del texto. La lectura es un proceso mental en donde se traducen signos, símbolos e ideas” (Pág.10). La lectura permite desarrollar el pensamiento reflexivo, analítico y crítico a través de los procesos lectores que mejoran la comprensión lectora. Por ello es importante trabajar la lectura siguiendo los procesos correspondientes. De esa manera se logrará tener buenos lectores que sean capaces de comprender la información que leen y hacer uso creativo de ello. La poslectura: Es la fase final del proceso lector, esta se caracteriza por ser la evaluación del texto leído, es decir, que se realiza una actividad dirigida con preguntas a base a la lectura, que debe ser completada por los estudiantes, así se podrá conocer si el lector comprendió lo leído. Para (Figuerola, 2020) “Cuando se lee se llega a una etapa en la que se sugiere actividades que permiten manifestar lo que comprendió el lector. Sin una buena capacidad lectora resulta difícil comprender el mundo actual” (pág. 11). **Dimensión de la comprensión lectora:** (Ramos, 2018), es la capacidad cognitiva que extraer la parte más relevante de un texto, es decir, su significado comprendiendo el texto como un todo a través de estrategias de análisis que vayan perfeccionando la comprensión y fluidez al leer. Para Camón, (2016), los procesos que están inmersos en la comprensión lectora son los sintácticos y semánticos porque permiten acercar al lector al significado de la lectura. El proceso sintáctico aprueba

al lector a sacar un análisis de lo más relevante que leyó, es la primera etapa de la comprensión lectora, por ello se debe seguir algunas estrategias para dar lugar a la idea general, lo primero sería identificar el orden de las palabras dentro del texto y buscar diferentes ideas. Para (Miglino, 2018) determinar las palabras claves que ayuden a resumir el texto es la forma principal para comprender el texto; analizar las partes que conforman la oración: sustantivos, el sujeto, predicado, verbo, adjetivos, artículos, para comprender mejor el texto que se vaya a leer. Integrar el significado de algunas palabras para alcanzar la comprensión lectora.; El proceso semántico enfatiza en el análisis y comprensión gramatical, se basa en la significación general del texto, se obtiene de una representación gráfica, es decir, que se realizan mentefactos donde interviene la memoria a largo plazo, la interpretación de los contenidos y el sistema de la información recibida para comprender el escrito.

El estudio de la lectoescritura se da en un tiempo adecuado, esta va según los indicadores madurativo, para que contribuya en el desarrollo de la reflexión crítica en los escolares. De la misma forma permite analizar los valores y su significado por medio de lo que se lee, esta proporciona la creación de ambientes educativos, donde los rincones se encuentren decorado, así cuando los estudiantes realiza una lectura, despiertan su imaginación y creatividad, imaginando un que está en un mundo de fantasías. Según Almutairi (2018) la lectoescritura tiene concatenados dos procesos relevantes, que permiten leer y escribir, estos enriquecen el vocabulario utilizando sinónimos de palabras mejorando su léxico, la comunicación oral y escrita. La oral la lectura tiene su núcleo que es el relato de palabras habladas y la comunicación escrita contribuye a crear y escribir textos después de un análisis, empleando los procesos correctos permitiendo extraer la idea principal y las ideas secundaria, también permite al estudiante a estar motivado mediante de un ambiente agradable, estimulando emociones a través de diferentes lecturas, formando aptitudes y actitudes en los estudiantes, aumentando su concentración, el análisis y la reflexión. Por su lado Goodman (2016), menciona que, dominar la lectura y escritura depende de la apropiación del saber con el que ingresan los estudiantes a las instituciones. En sus estudios desvirtúa la aportación sobre la lectura y escritura. Manifiesta que, este depende de la enseñanza del

alfabeto, en su lugar propone que la lectoescritura es la interacción significativa de la lectura y escritura, estas van concatenadas en el aprendizaje y se deben practicar a diario en casa, sobre todo en las aulas que es donde el estudiante pasa la mayor parte de tu tiempo. (Ruiz, 2020)

Según (García, Torrijos, & Gloria, 2020) en su libro *Lectoescritura en tiempos de COVID*, “La lectoescritura es considerada una de las habilidades precisas para aclarar unas determinadas grafías. Los métodos se clasificaron según el proceso mental que los estudiantes deben seguir para alcanzar la excelencia académica”. Por lo consiguiente, los docentes deben estar capacitados para estar a la altura del currículo, sin olvidar el uso de recursos virtuales en la formación integral de los educandos para mejorar su aprendizaje. Para los investigadores de la revista *WMCMF* (maestro, 2021) Uno de los contenidos más significativos de la formación académica es enseñar a comprender la idea principal del textos que se leen. Se debe encaminar a los estudiantes en el desarrollo del pensamiento del habla y de la escritura, esto se logra únicamente mejorando la metodología, la parte didáctica, pedagogía y la práctica de las dos destrezas antes mencionadas, que en la actualidad son apoyados por las herramientas educativas virtuales innovadoras. Así mismo los docentes tienen que diseñar sus clases utilizando estrategias lúdicas virtuales que fortalezcan el razonamiento y comprensión de los textos, para desarrollar habilidades del pensamiento que fomente la comunicación. Con la llegada de la pandemia el fortalecimiento de la lectoescritura pasó por grandes desafíos debido al cambio de modalidad, donde la familia se convirtió en la parte principal de aprendizaje de cada niño en casa. (Castro, Paz, & Cela, 2020)

La lectoescritura es una sucesión en el aprendizaje considerable en la vida de los seres humanos, contribuye al acceso social, cultural, educativo y profesional. Si una persona no domina el proceso de la lectura y escritura, perderá muchas oportunidades por lo tanto, si se desea integrarse a esta sociedad que siempre está actualizándose en conocimientos de debe reforzar las destrezas de la lectura y la redacción. Por lo consiguiente se debe inculcar en los hogares desde pequeños el hábito de la lectura y escritura, el niño adquiere estas destrezas con mucho esfuerzo y trabajo durante sus primeros años, aprende a reconocer y a disfrutar de

la lectura de cuentos que sus familiares le vayan leyendo, involucrando a sus padres en el proceso de generación de aprendizaje, luego cuando le corresponde ir a la escuela, él aprende a reconocer cada uno de los símbolos o letras que forman parte de un escritos como grafemas y fonemas, tiempo más tarde podrá reconocer palabras completas, oraciones con análisis sintáctico y semántico desarrollando la comprensión lectora pasando por todos los procesos cognitivos que permitan ver al texto como un todo.

Los investigadores (Díaz, Becerril, & Guadarrama, 2018) en su artículo científico: “Entornos digitales para el fortalecimiento de la competencia lectora: implementación, experimentación y evaluación de estrategias emergentes”, mencionan que, “el objetivo más relevante de las unidades escolares es instruir y guiar el proceso de leer, si se incorpora un objeto tecnológico sin un objetivo, fin o estrategia, será como estar en el vacío, todo quedaría como un trabajo sin rumbo ni sentido”. Por consecuencia, debe diseñarse estrategias a través de juegos virtuales enfocadas al fortalecimiento de diferentes destrezas como lo son la lectura y la escritura. Crear un recurso lúdico siempre debe ir de la mano con el objetivo que se desea alcanzar para que esta actividad sea significativa para los educandos y se motiven a seguir adelante con su aprendizaje.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Este estudio, según su finalidad es aplicada ya que se va a ejecutar, medir y analizar los efectos que tiene el programa de estrategias lúdicas virtuales. Para la investigadora (Farem, 2018) “Investigación aplicada es una técnica reflexiva, sistemática, controlada y crítica que tiene por objetivo solucionar problemas de la vida cotidiana que requieren una intervención investigativa”. Por lo tanto esta direccionado al problema y dirigido a la búsqueda de soluciones.

El enfoque de esta investigación es cuantitativo, porque se empleó la recolección de datos con la finalidad de validar hipótesis, teniendo como base un tipo de análisis estadístico con resultados numéricos. Según (Mata, 2019), El enfoque cuantitativo de investigación se determina por anteponer el razonamiento empírico-deductivo, desde recursos precisos, tácticas experimentales y la implementación de técnicas de recolección de datos estadísticos” (pág. 2).

El diseño de la investigación es pre-experimental porque, se aplicó un pre-test y el pos-test a un solo grupo de estudio para obtener información significativa que permita comprobar las hipótesis y establecer las conclusiones. Según (Sáez, 2017) Los diseños pre experimentales son llamados de control mínimo ya que no hay aleatoriedad y se aplica pretest antes de aplicar el programa – y un posttest después de ejecutarlo, se consideran de intrasujeto con una observación antes y otra después.

GE: O₁ X O₂

G.E: Grupo experimental

O₁ Pretest

X Aplicación de un programa de estrategias lúdicas virtuales

O₂ Posttest

3.2. Variables y operacionalización

Variable independiente

Programa de estrategias lúdicas virtuales

Definición conceptual

Según (Eraso, Iguad, & Rosero, 2021) Son estrategias virtuales de enseñanza a través de juegos interactivos que fomentan el trabajo autónomo y colaborativo mediante entornos virtuales de aprendizaje, donde los maestros educan a la nueva generación haciendo uso de nuevos recursos tecnológicos. Por lo tanto estos recursos innovadores permiten alcanzar un aprendizaje significativo.

Definición operacional

Las estrategias lúdicas virtuales fueron medidas en los educandos de cuarto grado de la unidad educativa privada “Master Zoila”, mediante el uso de un cuestionario con estrategias lúdicas virtuales, este instrumento tendrá 15 ítems, con escala de respuesta de Likert del 1 al 5.

Indicadores:

Lúdica, juegos virtuales, espacios virtuales de aprendizaje, plataformas y herramientas educativas.

Escala:

Ordinal

Variable dependiente

Fortalecimiento de la lectoescritura

Definición conceptual

El desarrollo de habilidades lectoescrituras es de mucha importancia en los estudiantes, estas fomenta las relaciones culturales, sociales y educativas, cuando una persona desconoce los procesos de la lectura y se le hace complicado escribir debe trabajar con los contenidos del mismo hasta nivelarse. Por ello la, (UNICEF,

2020) menciona que, “el correcto dominio de la lectoescritura debe ser tarea primordial de todos los que conforman el contexto educativo, donde el estudiantado se apropia de manera exitosa a este proceso con la adecuada orientación metodológica por parte de la guía docente, es relevante el desarrollo de habilidades lingüísticas por parte de los escolares”. (Pág.2)

Definición operacional

Las estrategias lúdicas virtuales será aplicado a los escolares de cuarto grado de la unidad educativa privada “Master Zoila”, a través de un cuestionario exploratorio de la lectoescritura, este instrumento tendrá 15 ítems, con escala de respuesta de Likert del 1 al 5.

Indicadores:

Proceso sintáctico, Proceso semántico, prelectura, lectura, poslectura y normas ortográficas.

Escala:

Ordinal

3.3. Población, muestra y muestreo.

Población:

Esta se compone por los 105 escolares de una Unidad Educativa privada de Guayaquil, 2022. Según (Arispe, Yangali, & Guerrero, 2020) “La población es un grupo de sucesos que tienen una serie de especificaciones en común y se encuentran en un espacio determinado de investigación” (Pág.73)

Tabla 1: *Población*

Grado	Paralelo	Total	
		f	%
Cuarto grado de educación básica	A	35	33.33
	B	35	33.33
	C	35	33.33
	Total	105	100%

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa Master Zoila - 2022

Muestra:

La muestra de estudio está compuesta por 105 escolares que pertenecen al cuarto grado de la unidad educativa privada “Master Zoila” de Guayaquil, debido a que es una muestra pequeña se trabajó con toda la población. Según (Hernández-Sampieri, 2018) Mencionan que, la población es un grupo de personas que se afirman con una serie de individualización.

Muestreo:

El muestreo es un proceso mediante el cual de una población dada se extrae una muestra, es toda parte representativa de un universo, conjunto o población, cuyas características debe ser lo más pequeño posible. (Otzen & Manterola, 2017)

En la presente investigación no se utilizó ningún tipo de muestreo ya que por interés de la investigadora la muestra es censal, es decir se trabajará con la población de cuarto grado.

Unidad de análisis:

Esta unidad es cada uno de los estudiantes que conforma el cuarto grado de la unidad educativa privada “Master Zoila” de Guayaquil – 2022.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**Técnica**

La investigadora empleó como técnica la encuesta, ya que le permitió recolectar datos. Según (Martins & Palella, 2017), “la encuesta es un método destinado a la obtención de información que varias personas manifiestan, cuyos juicios interesan al indagador, utilizando una lista de preguntas escritas que se suministran a los sujetos quienes, en el anonimato las responden por escrito”. (pág. 123)

Instrumentos de recolección de datos

El instrumento que se utilizó en esta investigación es el cuestionario, permite recolectar datos a través de un registro sencillo.

El cuestionario es un instrumento muy utilizado, porque permite recoger información de manera organizada, este está compuesto de un conjunto de

preguntas cerradas que permite obtener de manera estandarizada la información. (Bravo & Velenzuela, 2019)

Validez

Se realizaron dos instrumentos los cuales se sometieron a validez de juicio de expertos, por lo tanto, se entregó la matriz de validación donde los expertos pudieron revisar y la validez de cada instrumento, comprobando que ambos cuestionarios miden las variables de estudio. Según (López, Avello, Palmero, & Sánchez, 2019), La validez es el grado en que un instrumento calcula lo que debe medir, por lo tanto, este deberá ser revisado y verificado por expertos, los mismos harán los estudios de cada ítems del instrumento.

Tabla 2:

Validez juicio de expertos

N°	Expertos	DNI	Evaluación
Experto 1	Mgtr. Leonidas Prieto Cabrera	0923849517	Aplicable
Experto 2	Mgtr. Wendy Piquett Flores	0917609182	Aplicable
Experto 3	Mgtr. Miriam Zambrano Zambrano	0923359954	Aplicable

Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad de los dos cuestionarios, fue calculada por medio de Alfa de Cronbach, ya que es un coeficiente que se utiliza cuando hay un instrumento con escala de Likert. Según (López, Avello, Palmero, & Sánchez, 2019). La confiabilidad es el grado de coherencia con el cual un instrumento, calcula la variable, es decir, que produce resultados precisos y coherentes.

Fue necesario realizar un plan piloto en 25 estudiantes de otra institución para calcular que los instrumentos sean confiables.

En la investigación se manejó los datos estadísticos de fiabilidad de Alfa de Cronbach, en la aplicación de la prueba piloto del Cuestionario del Programa de estrategias Lúdicas Virtuales donde se obtuvo un valor de 0,830 el mismo que posee una confiabilidad por consistencia interna BUENA.

Tabla 3:

Estadística de fiabilidad del cuestionario Programa de estrategias Lúdicas Virtuales.

Estadísticas de fiabilidad programa de estrategias lúdicas virtuales.	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
,830	15

Fuente: Cuestionario del Programa de estrategias Lúdicas Virtuales

La aplicación de la prueba piloto del Cuestionario de Lectoescritura se obtuvo un valor de 0,926 y según el estadístico de fiabilidad de Alfa de Cronbach, significa que posee una confiabilidad por consistencia interna ELEVADA.

Tabla 4:

Estadística de confiabilidad del cuestionario de lectoescritura.

Estadísticas de fiabilidad lectoescritura	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
,926	15

Fuente: Cuestionario de lectoescritura

3.5. Procedimiento

Esta investigación comenzó con la observación de una situación problemática en los educandos de la unidad educativa privada “Master Zoila” de Guayaquil, pues a consecuencia del cambio de modalidad dispuesto por el Ministerio de Educación a causa de la emergencia sanitaria debido a la pandemia, fue necesaria la aplicación de diferentes herramientas educativas virtuales para fortalecer los contenidos, por lo que se solicitó el permiso del rector para ejecutar la investigación en dicha institución, por lo que se estableció el modelo y diseño de estudio para poder realizar las validaciones de los instrumentos pasó por un juicio de expertos. Después se procedió a solicitar permiso a otra institución para aplicar el plan piloto y poder hacer la confiabilidad estadística. Fue necesario realizar un formulario de Google con las preguntas de los cuestionarios donde los estudiantes pudieron

responder ingresando a un link. Se entregó un documento de consentimiento para que los representantes estuvieran al tanto del objetivo de estudio y lo firmen. Finalmente se tomaron las pruebas de pretest y postest y se procedió a analizar los datos obtenidos donde un especialista del área estadística contribuyó.

3.6. Método de análisis de datos

El método que se implementó para hacer el análisis fue cuantitativo, porque se recolectaron datos estadísticos a través de instrumentos. Este análisis estadístico sirvió para agrupar y registrar la información relevante para la investigación, donde aportó validez, confiabilidad y permitió medir las variables de estudio hasta comprobar la hipótesis. Para examinar los datos recolectados se utilizó el programa de Software SPSS versión 25, con este programa se calculó la significación bilateral del efecto del programa. Se realizó la distribución de frecuencias utilizando tablas cruzadas para comparar los resultados del estudio realizado al inicio pre-test y del postest después de la ejecución del programa.

3.7. Aspectos éticos

Para aplicar el pre-test y postest se obtuvo con la carta de autorización de toda la comunidad educativa, es decir, directivos, representantes y docentes del área, se siguieron todas las normas y parámetros de investigación sin violar ninguna normativa institucional. Se consideraron los pilares institucionales los cuales se basan en innovaciones metodológicas, formación en valores y competencias digitales. Además, los aspectos éticos de la investigación que también fueron considerados por la investigadora están establecidos bajo la normativa de la Universidad Cesar Vallejo, los valores como la innovación, libertad, la honestidad, emprendimiento, sentido humanista, entre otros.

IV. RESULTADOS

Para obtener los resultados del pretest y postest, se realizó un análisis estadístico en Excel y en el software SPSS, estos fueron indispensables para poder procesar la información obtenida a través de los instrumentos.

Análisis descriptivo

Objetivo general: Determinar el efecto del programa de estrategias lúdicas virtuales para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022.

Tabla 5:

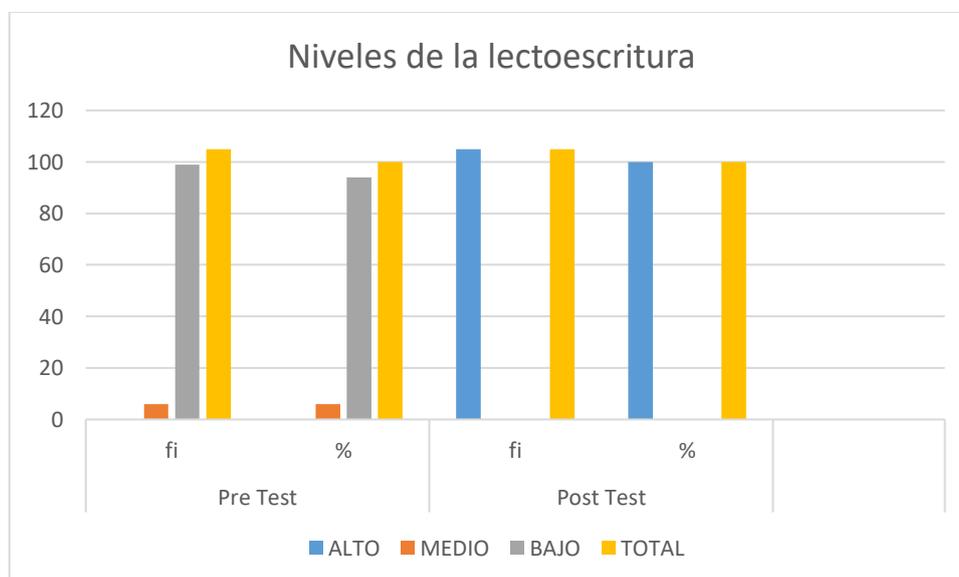
Niveles de la lectoescritura

	Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%
ALTO	0	0	105	100
MEDIO	6	6	0	0
BAJO	99	94	0	0
TOTAL	105	100	105	100

Fuente: Instrumento de recojo de información de la lectoescritura

Figura 1.

Guía de observación de la lectoescritura



Interpretación: En la tabla 5 y figura 1, se analizó que el 94% de estudiantes está en un nivel bajo y el 6% medio, en el pre test y luego se observa que el 100% se ubica en un nivel alto en el post test. Por lo tanto el programa de estrategias lúdicas virtuales fortalece de manera significativa la lectoescritura.

Objetivo específico N° 1: Determinar el efecto del programa de las estrategias lúdicas virtuales en la destreza de la escritura en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022.

TABLA N° 6:

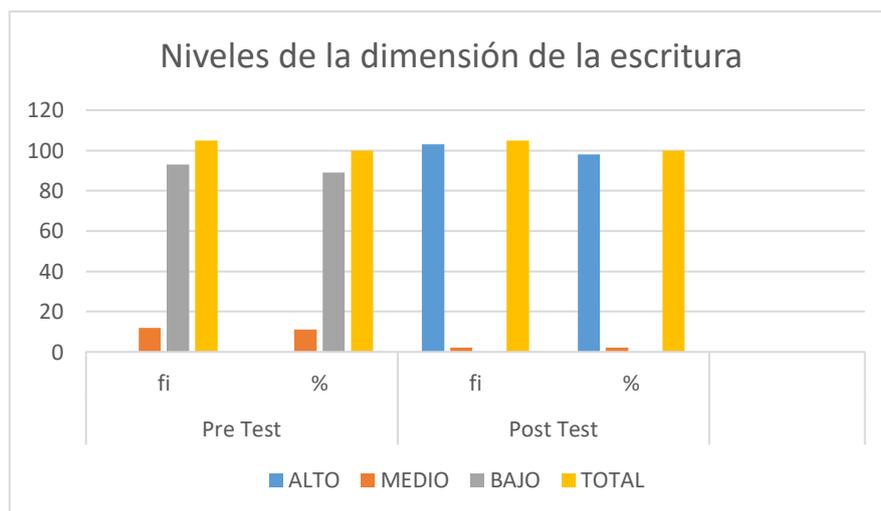
Niveles de la dimensión de la escritura.

	Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%
ALTO	0	0	103	98
MEDIO	12	11	2	2
BAJO	93	89	0	0
TOTAL	105	100	105	100

Fuente: Instrumento de recojo de información de la escritura

Figura 2:

Guía de observación de la escritura



Interpretación: En la selección de la tabla 6 y figura 2, se analizó que el 89% se ubica en nivel bajo, el 12% medio, en el pretest; y luego se determinó que el 2% se ubica en nivel medio y el 98% alto en el postest. Entonces se determina que el programa de estrategias lúdicas virtuales contribuye a la escritura.

Objetivo específico N° 02: Determinar el efecto del programa de las estrategias lúdicas virtuales en la destreza de la lectura en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022.

TABLA N° 7:

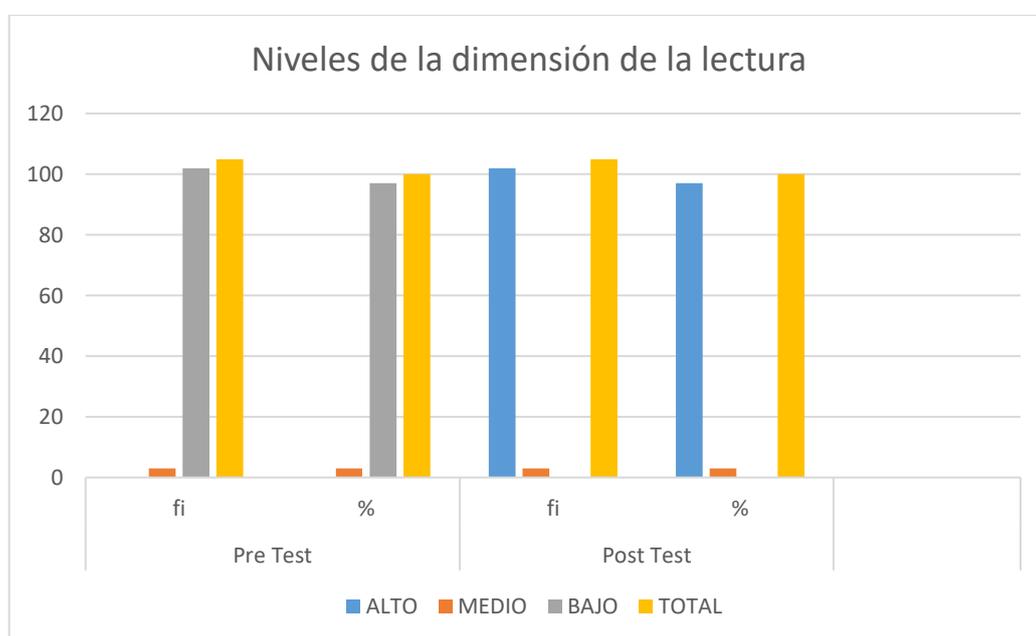
Niveles de la dimensión de la lectura

	Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%
ALTO	0	0	102	97
MEDIO	3	3	3	3
BAJO	102	97	0	0
TOTAL	105	100	105	100

Fuente: Instrumento de recojo de información de la lectura.

Figura 3:

Guía de observación de la lectura.



Interpretación: En la tabla 7 y figura 3, se aprecia que el 97% se ubica en nivel bajo, el 3% en el nivel medio, en el pre test; y luego se aprecia que el 3% se ubica en nivel medio y el 97% en el nivel alto en el post test. Entonces se determina que el programa de estrategias lúdicas virtuales contribuye significativamente a la lectura.

Objetivo específico N° 03: Determinar el efecto del programa de las estrategias lúdicas virtuales en la destreza de la comprensión lectora en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022

TABLA N° 8:

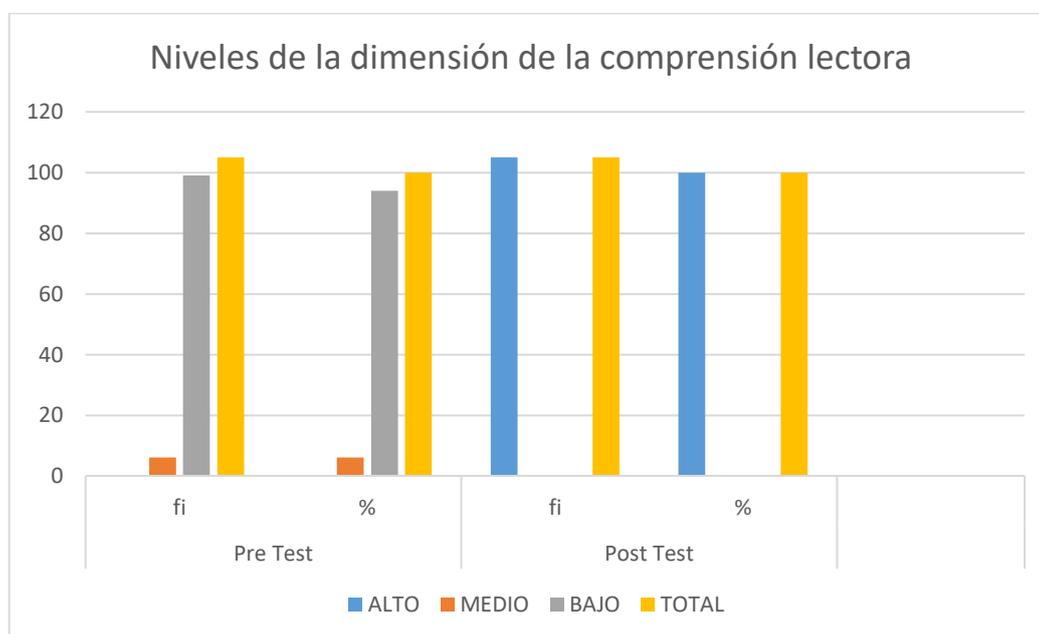
Niveles de la dimensión de la comprensión lectora

	Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%
ALTO	0	0	105	100
MEDIO	6	6	0	0
BAJO	99	94	0	0
TOTAL	105	100	105	100

Fuente: Instrumento de recojo de información de la comprensión lectora.

Figura 4:

Guía de observación de la comprensión lectora.



Interpretación: En la tabla 8 y figura 4, se aprecia que el 94% se ubica en nivel bajo, el 6% en el nivel medio, en el pre test; y luego se aprecia que el 100% se ubica en el nivel alto en el post test. Por lo tanto se determina que el programa de estrategias lúdicas virtuales fortalece la comprensión lectora en los estudiantes de 4° grado.

Tabla 9:*Prueba de normalidad de la lectoescritura*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRE TESTS FORTALECIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA	,171	105	<.001	,913	105	<.001
POSTTESTS FORTALECIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA	,135	105	<.001	,937	105	<.001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación: Se calculó con la prueba de bondad de ajustes de Kolmogorov Smirnov, por tratarse de una muestra > a 50 estudiantes. Los datos mostraron que la distribución es normal, siendo el nivel de significancia bilateral menor a 0,05.

Regla de decisión: si, $p = > ,05$ se acepta H_0 ; Si, $p = < ,05$ se rechaza H_0 .

Análisis inferencial

Hipótesis general: El programa de estrategias lúdicas virtuales fortalece significativamente la lectoescritura en estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022.

H_0 : El programa de estrategias lúdicas virtuales no fortalece significativamente la lectoescritura en estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022.

TABLA N° 10:*Estadística de la variable de la lectoescritura***Estadísticas de muestras emparejadas**

		Media	N	Desv. estándar	Media de error estándar
Par 1	PRE TESTS FORTALECIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA	24,76	105	7,401	,722
	POSTTESTS FORTALECIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA	62,48	105	2,962	,289

TABLA N° 11:*Prueba de hipótesis de la variable lectoescritura***Prueba de muestras emparejadas**

	Diferencias emparejadas					t	gl	Significación	
	Media	Desv. estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				P de un factor	P de dos factores
				Inferior	Superior				
Par 1 PRE TESTS FORTALECIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA - POSTTESTS FORTALECIMIENTO DE LA LECTOESCRITURA	-37,714	8,184	,799	-39,298	-36,131	-47,222	104	<.001	<.001

Interpretación: En la tabla 10 y 11, se observa que existe diferencia significativa entre los resultados del pre y post test, el nivel de significancia bilateral es de $0,001 < 0,05$, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación (H1) y se rechaza la hipótesis nula (Ho), ya que hay una influencia significativa llegando a la conclusión que el programa de estrategias lúdicas virtuales fortalece la lectoescritura en los estudiantes, en tanto los puntajes del post test fueron superiores al pre test.

Hipótesis específica 1: El programa de estrategias lúdicas virtuales si fortalece la escritura en los estudiantes de básica elemental de una unidad educativa privada, Guayaquil, 2022.

Ho: El programa de estrategias lúdicas virtuales no fortalece la escritura en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada, Guayaquil, 2022.

TABLA N° 12:*Estadística de la dimensión de la escritura***Estadísticas de muestras emparejadas**

	Media	N	Desv. estándar	Media de error estándar
Par 1 PRE TEST ESCRITURA	8,36	105	2,664	,260
POS TEST ESCRITURA	21,24	105	1,584	,155

TABLA N° 13:*Prueba de hipótesis de la dimensión de la escritura*

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas					t	gl	Significación	
		Media	Desv. estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				P de un factor	P de dos factores
					Inferior	Superior				
Par 1	PRE TEST ESCRITURA - POS TEST ESCRITURA	-12,876	3,319	,324	-13,518	-12,234	-39,758	104	<.001	<.001

Interpretación: En la tabla 12 y 13, se observa que existe diferencia significativa entre los resultados del pre y post test, el nivel de significancia bilateral es de $0,001 < 0,05$, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación (H1) y se rechaza la hipótesis nula (Ho), concluyendo que el programa de estrategias lúdicas virtuales fortalece significativamente la escritura en los estudiantes, en tanto los puntajes del post test fueron superiores al pre test.

Hipótesis específica 2: El programa de estrategias lúdicas virtuales fortalece significativamente la lectura en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada, Guayaquil, 2022.

Ho: El programa de estrategias lúdicas virtuales no fortalece significativamente la lectura en los estudiantes de básica elemental de una unidad educativa privada, Guayaquil, 2022.

TABLA N° 14:*Estadística de la dimensión de la lectura*

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desv. estándar	Media de error estándar
Par 1	PRE TEST LECTURA	8,16	105	2,346	,229
	POS TEST LECTURA	19,69	105	1,515	,148

TABLA N° 15:*Prueba de hipótesis de la dimensión de la lectura***Prueba de muestras emparejadas**

		Diferencias emparejadas					t	gl	Significación	
		Media	Desv. estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				P de un factor	P de dos factores
					Inferior	Superior				
Par 1	PRE TEST LECTURA - POS TEST LECTURA	-11,524	2,718	,265	-12,050	-10,998	-43,448	104	<.001	<.001

Interpretación: En la tabla 14 y 15, se observa que existe diferencia significativa entre los resultados del pre y post test, el nivel de significancia bilateral es de $0,001 < 0,05$, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación (H1) y se rechaza la hipótesis nula (Ho), concluyendo que el programa de estrategias lúdicas virtuales fortalece significativamente la escritura en los educandos, en tanto los puntajes del post test fueron superiores al pre test.

Hipótesis específica 3: El programa de estrategias lúdicas virtuales si fortalece la comprensión lectora en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada, Guayaquil, 2022.

Ho: El programa de estrategias lúdicas virtuales no fortalece la comprensión lectora en los estudiantes de básica elemental de una unidad educativa privada, Guayaquil, 2022.

TABLA N° 16:*Estadística de la dimensión de la comprensión lectora***Estadísticas de muestras emparejadas**

		Media	N	Desv. estándar	Media de error estándar
Par 1	PRE TEST COMPRENSIÓN LECTORA	8,24	105	2,455	,240
	POS TEST COMPRENSIÓN LECTORA	21,55	105	1,474	,144

TABLA N° 17:*Prueba de hipótesis de la dimensión de la comprensión lectora.*

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas					t	gl	Significación	
		Media	Desv. estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				P de un factor	P de dos factores
					Inferior	Superior				
Par 1	PRE TEST COMPRENSIÓN LECTORA - POS TEST COMPRENSIÓN LECTORA	-13,314	2,900	,283	-13,876	-12,753	-47,045	104	<.001	<.001

Interpretación: En la tabla 16 y 17, se observa que existe diferencia significativa entre los resultados del pre y post test, el nivel de significancia bilateral es de $0,001 < 0,05$, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación (H1) y se rechaza la hipótesis nula (Ho), concluyendo que el programa de estrategias lúdicas virtuales contribuye al fortalecimiento de la escritura en los alumnos, en tanto los puntajes del post test fueron superiores al pre test.

V. DISCUSIÓN

En el objetivo general: Determinar el efecto del programa de estrategias lúdicas virtuales para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022; se evidencia en la tabla 5 y figura 1, que en el pretest el 94% de estudiantes se encontraba en nivel bajo y el 6% medio y en el posttest el 100% se ubica en un nivel alto.

A parte en la tabla 10, se observa que el nivel de significancia bilateral es $0,001 < 0,05$, por tanto, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula (H_0).

Los estudios estadísticos demuestran que trabajando con estrategias lúdicas virtuales en las clases pueden fortalecer la lectoescritura. Según Almutairi (2018) la lectoescritura es una de las habilidades que el ser humano debe de aprender desde su corta edad, ya que es un proceso donde se concatenan dos destrezas como los son la lectura y la escritura, la una permite comunicarse de forma oral y la otra de manera escrita. De esta manera, se concluyó aplicando un programa de estrategias lúdicas virtuales contribuye de manera significativa al fortalecimiento de la lectoescritura, la cual afirma la hipótesis de estudio.

Los análisis obtenidos en este estudio se asemejan al de la investigadora Andrade (2022), donde concluyó que la ejecución de un programa de estrategias lúdicas para el proceso de la lectoescritura tiene ventajas positivas sobre el interés de los estudiantes por leer y escribir, mientras que los estudiantes que no han trabajado con estrategias demoran en dominar esta destreza.

Por otra parte la investigación de Morales (2020), concluyó que la lectoescritura es parte fundamental de la comunicación en los estudiantes y que los niños que no han podido desarrollar las habilidades comunicativas es porque tienen dificultad en la lectoescritura, por ello es importante que se fortalezca estos procesos a través de diferentes recursos lúdicos que ayuden a los estudiantes a aprender de una forma diferente y divertida.

Hoy en día la tecnología abre un mundo diferente de aprendizaje que los docentes deben explotar para aportar a una educación de calidad que permita a los estudiantes a educarse a su ritmo, es decir haciendo lo que más les gusta, que es

trabajar por medio de dispositivos electrónicos. Esto se logra creando diferentes juegos digitales con contenidos curriculares que los profesores deseen que los niños aprendan.

La finalidad del programa de estrategias lúdicas virtuales, es contribuir con los estudiantes a comprender los procedimientos de la lectura y escritura a lo largo de sus vidas, les permite adquirir competencias digitales, trabajar en equipo, motivarse a aprender de una manera amena donde se involucran toda la comunidad educativa.

Según Cruz (2019), las nuevas tecnologías facilitan a todas las personas el acceso de herramientas educativas virtuales, donde el individuo puede capacitarse de forma autónoma, buscar información y elaborar diferentes juegos o actividades para fortalecer las destrezas de la lectura, escritura o cualquier otro contenido que desee aprender.

Luego de discutir el objetivo general, teniendo en cuenta que las dos variables se relacionan de forma positiva, lo que quiere decir que hay una influencia significativa en el programa, que mientras más veces se lleve a cabo la aplicación del programa de estrategias lúdicas virtuales se fortalece de manera significativa la lectoescritura en los estudiantes.

Esta metodología permite al docente buscar herramientas lúdicas virtuales, creativas, innovadoras y divertidas para que los estudiantes de cuarto grado se apropien de los contenidos trabajados, convirtiendo a los aprendices en los protagonistas de la adquisición de su propio aprendizaje. Así mismo permitirá que los motiven a ser mejores, elevar su autoestima y sus ganas por conocer cosas nuevas.

A continuación se va a discutir el objetivo específico 1: Determinar el efecto del programa de las estrategias lúdicas virtuales en la destreza de la escritura en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022. Se evidencia en la tabla 6 y figura 2, que en el pretest el 89% de estudiantes se encontró en un nivel bajo y el 11% medio y en el posttest el 2% se ubica en nivel medio y el 98% se ubica en nivel alto. A parte en la tabla 12, se observa que el nivel de significancia bilateral es $0,001 < 0,05$, por tanto, se acepta la hipótesis de investigación (H1) y se rechaza la hipótesis nula (H0).

Indagando el estudio de Cardozo (2018), donde concluyó que el desarrollo de estrategias lúdicas mediadas con TIC para mejorar las habilidades lectoescritoras, son muy importantes para el procedimiento educativo de la Lengua y Literatura, además estas generan y desarrollan aprendizajes a través de juegos digitales que se asocian a los distintos contenidos de estudio dirigido a la lectura y escritura.

Así mismo Escobar (2020), concluyó que, las actividades lúdicas como estrategia didáctica dentro del aula de clases mejora de forma significativa la socialización de los estudiantes, por lo tanto la implementación de estas, en los contenidos de las diferentes áreas permitirán fortalecer diferentes habilidades de aprendizaje, en especial la de la escritura que es una herramienta muy poderosa que permite comunicarse a través de símbolos o signos.

En las investigaciones que giran en torno a este objetivo, se puede indicar que, el programa de estrategias lúdicas virtuales fortalece de forma significativa la escritura de los estudiantes de cuarto grado, como lo antes mencionado, los niños necesitan del uso de herramientas metodológicas como las lúdicas, en el instrumento que se aplicó a los educandos se pudo observar que casi no se implementan este tipo de estrategias en clases las cuales se convierte en monótonas y aburridas; y que al incluir estrategias lúdicas virtuales los niños se motivan más por aprender.

Para la investigadora Norbiel (2020), la escritura permite a una persona codificar un mensaje mediante la implementación de signos o símbolos, que por lo general, son letras que forman palabra, cada niño tiene una etapa diferente de edad o tiempo en su aprendizaje, por ello es importante respetar cada uno de los procesos de adquisición de la escritura, ya que esta es una herramienta que le permitirá poder expresarse, compartir sus ideas y emociones con la sociedad.

Con respecto al objetivo específico 2: Determinar el efecto del programa de las estrategias lúdicas virtuales en la destreza de la lectura en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022. En la tabla 7 y figura 3, que en el pre test el 97% de estudiantes se encontraba en nivel bajo y el 3% en el nivel medio y en el posttest el 3% se ubica en nivel medio y el 97% se alto. A parte

en la tabla 14, se indicó que el nivel de significancia bilateral es $0,001 < 0,05$, por tanto, se acepta la hipótesis de investigación (H2) y se rechaza la hipótesis nula (Ho). Por lo tanto hay una influencia significativa en el programa, es decir que hay una relación positiva y a su vez este ayuda a fortalecer la lectura en los estudiantes de cuarto grado.

Al indagar el estudio de Solano (2018), donde abordo diferentes propuestas pedagógicas donde concluyó que el aprendizaje del lenguaje es importante y necesario, el niño se debe apropiarse de un sistema determinado símbolos y signos como las letras, que puedan ser leídas y decodificadas.

Así mismo el investigador Torres (2021), concluyó que la ejecución de una guía de estrategias metodológicas para, mejorar la lectoescritura orientada por lineamientos educativos, suministra una gran diferencia de elementos relevantes al momento de realizar clases, lo que facilitaría los procesos de la adquisición de aprender y despertará el interés de aprender de los estudiantes.

Según Zarzar (2020), la lectura es la acción de leer, decodificando un texto y comprenderlo, esta permite desarrollar el pensamiento crítico, analítico y reflexivo, poniendo en marcha la imaginación y creatividad de las personas.

La lectura es muy importante para las personas en el ámbito social, escolar y profesional por ello se debe fortalecer dicha destreza desde una edad temprana para evitar inconvenientes en el futuro, en la actualidad se cuenta con muchas estrategias lúdicas virtuales que están al alcance de todas las personas.

Es por ello que en el estudio de los datos estadísticos realizado se evidenció un alta significativa bilateral en el programa, ya que este contribuye significativamente al fortalecimiento de la lectura.

En la investigación de Díaz y Guadarrá (2018), concluyó que, el objetivo más relevante que deben tener las unidades educativas, es instruir al niño en la lectura de textos, incorporando cualquier tecnología ya que sin estrategias dentro de las clases, es cómo educar en el vacío y sería hacer un trabajo sin sentido. Por lo tanto se deben adecuar estrategias que permitan fortalecer esta destreza, de manera que los alumnos se sientan motivados de ingresar a los diferentes juegos educativos virtuales utilizando cualquier dispositivo tecnológico a su alcance.

Para el objetivo específico 3: Determinar el efecto del programa de las estrategias lúdicas virtuales en la destreza de la comprensión lectora en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022. En la tabla 8 y figura 4, que en el pre test el 94% de estudiantes se encontraba en nivel bajo, el 6% medio y en el postest el 100% se ubica en alto. A parte en la tabla 16, se observa que el nivel de significancia bilateral es $0,001 < 0,05$, por tanto, se acepta la hipótesis de investigación (H3) y se rechaza la hipótesis nula (Ho). Es decir que hay una influencia significativa en la ejecución del programa. Por lo tanto el programa de estrategias lúdicas se relaciona con el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de 4° grado.

Se realizó indagaciones de la investigación de Barrera (2021), concluyó que las actividades lúdicas como estrategia, si desarrollan la reflexión y la comprensión lectora, por lo tanto, se debe trabajar con estas dentro del aula para mejorar el ambiente de aprendizaje y motivar a los estudiantes a practicar lectura y así puedan comprender lo que leen.

Por otra parte para Ramos (2018), El análisis lector es la capacidad cognitiva que permite sacar los datos más importantes del texto que se lee. Es decir, comprenden la lectura como un todo, extrayendo las partes más interesantes como el inicio de la narración donde se idéntica el escenario en donde se da lugar al problema, el personaje principal, los secundarios, el desarrollo del tema donde se presenta la problemática y el desenlace donde se pone fin a la historia leída. El educando es capaz de extraer una idea generalizada de la lectura, realizar un análisis y cambiar el final de lo que tuvo la oportunidad de leer, cuando puede hacerlo sin dificultad es donde se observa que los niños ya alcanzan la comprensión lectora.

Para Miglino (2018), Extraer las palabras más importante de un texto ayuda a resumir y comprender el texto, es decir, que la aplicación de diferentes técnicas como la del subrayado o extracción del vocablo contribuye al análisis del escrito. Para que haya una comprensión lectora el individuo debe conocer los dos procesos que se nombrarán a continuación: El análisis sintáctico, es la primera etapa de comprender la lectura, permite al investigador extraer la información más notable

del texto leído, dar sentido a la lectura y hacer un análisis o resumen del mismo, identificando las reglas de los signos de puntuación, armando oraciones que tengan sintaxis e identificando las clases de palabras que deben conformar el escrito, dando orden y sentido a todo el relato.

El semántico hace énfasis en la comprensión gramatical, es decir que se basa en el significado del texto. Permite enlazar, ordenar, analizar oraciones y sus partes, también permite identificar las clases de palabras que componen una oración como: artículos, sustantivos, verbos, adjetivos calificativos, posesivos, preposiciones, pronombres personales, antónimos, sinónimos y el significado de las palabras para alcanzar la comprensión lectora.

Por otra parte Britton (2017), menciona que el juego dentro del salón de clases permite que el niño se divierta y exprese sus sentimientos libremente, de esa manera pueda aprender a través de las experiencias adquiridas del mundo que lo rodea, desarrollando un aprendizaje autónomo que le permita liderar los trabajos que se les asigne, ya sean grupales o individuales.

Así mismo Erazo y Rosero (2021), concluyeron que, las herramientas virtuales son estrategias que forman parte de la educación desde hace muchos años y que los docentes deben ser capaces de comprenderlas para así diseñar recursos tecnológicos que fomenten el aprendizaje y así poder llegar al desarrollo de habilidades lectoescritura en los educandos.

En resumen, el mundo está rodeado de tecnología donde los niños dominan a la perfección el uso de aparatos móviles, estos son usados muchas veces para jugar en línea sin ningún tipo de contenido pedagógico, es por ello que los educadores tienen que dirigir el estudio de los educandos a través de los que más les gusta, concatenando lo lúdico y los temas que se quiere alcanzar. Algunas plataformas como Roblox están introduciendo contenidos curriculares a sus juegos para los alumnos en su tiempo de esparcimiento puedan ingresar y entretenerse no solo jugando, sino también aprendiendo.

VI. CONCLUSIONES

1. Se concluyó, con el objetivo general: “Determinar el efecto del programa de estrategias lúdicas virtuales para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022”. Que la aplicación de este programa fortalece de manera significativa la lectoescritura en educandos. Se evidenció (Sig = ,001), que acepta la hipótesis de estudio y se rechaza la hipótesis nula; la diferencia de medias del 37,72 siendo los puntajes del postest superiores al pretest.
2. Con respecto al objetivo específico determinar el efecto del programa de las estrategias lúdicas virtuales en la destreza de la escritura en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022. En el origen de los resultados obtenidos se describe que hay una alta significación bilateral (Sig = ,001), por lo consiguiente, se acepta la hipótesis de estudio y se excluye la nula; la diferencia de medias del 12,88, siendo los puntajes del postest superiores al pretest.
3. En base al objetivo determinar el efecto del programa de las estrategias lúdicas virtuales en la destreza de la lectura en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022. Por medio de los resultados obtenidos en la investigación, hay una alta significación bilateral (Sig = ,001) por tanto se acepta la hipótesis de estudio y se excluye la nula; la diferencia de medias del 11,53, siendo los puntajes del postest superiores al pretest.
4. En base al objetivo determinar el efecto del programa de las estrategias lúdicas virtuales en la destreza de la comprensión lectora en los estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022. En efecto a la aplicación del instrumento se determinó que hay una influencia significativa en el programa (Sig = ,001) por lo que se acepta la hipótesis de estudio y se excluye la nula; la diferencia de medias del 13,31, siendo los puntajes del postest superiores al pretest.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a las autoridades de la Unidad Educativa Master Zoila de Guayaquil, capacitar constantemente a los maestros del área de Lengua y Literatura con cursos sobre innovaciones pedagógicas, herramientas educativas y el uso adecuado de estrategias lúdicas virtuales que se pueden utilizar en clases sincrónicas y asincrónicas, que le permitan al estudiante fortalecer los procesos lectores y la escritura, mejorando su aprendizaje.
2. Recomendar a los docentes la aplicación de actividades interactivas que vayan de la mano con herramientas digitales que contribuyan a mejorar y fortalecer la destreza de la lectoescritura en los estudiantes, las actividades lúdicas virtuales permiten aprender de una forma divertida, olvidando la monotonía de las clases y despertando el interés y la motivación de los niños por adquirir nuevos conocimientos necesarios para cuarto grado.
3. Se recomienda que los docentes del área de lengua fomenten el trabajo colaborativo en los estudiantes con el fin de desarrollar diferentes habilidades que contribuyan a mejorar la lectura y escritura en los estudiantes. Considerando el uso de actividades lúdicas virtuales como: juegos educativos grupales que se pueden realizar en línea para fortalecer la lectoescritura.
4. Se recomienda involucrar en los procesos de generación de aprendizaje a toda la comunidad educativa, en especial a los representantes, es importante brindar conferencias, charlas y talleres lúdicos, con el fin de involucrar a las madres y los padres en la formación académica de sus niños, dándoles las herramientas para trabajar en equipo junto a la docente y así puedan, ayudar a sus hijos a reforzar los contenidos desde sus hogares.
5. Se recomienda a las futuras investigaciones, realicen programas de estrategias lúdicas virtuales actualizadas sobre el fortalecimiento de la lectoescritura, que se aborden desde metodologías cuantitativas para medir sus efectos en el proceso de las destrezas lectoescritoras en los educandos de cuarto grado.

REFERENCIAS

- Almutairi, N. R. (2018). Effective Reading Strategies for Increasing the Reading Comprehension Level of Third-Grade Students with Learning Disabilities . *Western Michigan University*, 3247.
- Alvarez, G. (2021). *Enseñanza virtual*. España: El ateneo.
- Andrade, C. (2022). *repositorio.pucesa.edu.ec*. Obtenido de Universidad de Ambato:
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3479/1/77654.pdf>
- APTUS. (2020). Construyendo con textos. *formación y estudios* , 10. Obtenido de <https://construyendocontextos.webnode.es/blog/fases-de-la-lectura/>
- Arispe, C., Yangali, J., & Guerrero, M. (2020). *La investigación científica*. Ecuador: Universidad Internacional del Ecuador.
- Barrera, S. (20 de 04 de 2021). <https://repositorio.umecit.edu.pa>. Obtenido de Universidad Metropolitana de Educación - Panamá:
<https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/3813/Sandra%20Lucia%20Barrera.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Barriga, F. D. (2016). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista*. México: Printed in México.
- Bravo, T., & Velenzuela, S. (2019). *Desarrollo de instrumentos de evaluación*. México: Centro UC .
- Britton, L. (2017). *Jugar y aprender con el metodo Montessori*. Londres: PAIDÓS Educación.
- Caballeros, M. (2017). El aprendizaje de la lectura y escritura en los primeros años. . *Revista Interamericana de Psicología*, 213-215.
- Camón, E. R. (2016). *Psicología educativa y del desarrollo*. Obtenido de El desarrollo de la lectoescritura: teorías e intervención:

<https://psicologiaymente.net/desarrollo/desarrollo-lectoescritura-teorias-intervencion>

- Cardozo, R. (2018). *repositorio.uptc.edu.co*. Obtenido de UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA, DUITAMA:
<https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/2327/1/TGT-968.pdf>
- Castro, M., Paz, M., & Cela, E. (2020). Learning to teach in times of the COVID-19 pandemic. *RIDU*, 2223 - 2516.
- Cedeño, E. (2019). ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y SU ROL INNOVADOR EN EL. *Revisa de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 119 - 120.
- Chicaiza, M. (15 de 02 de 2021). *repositorio.utc.edu.ec/*. Obtenido de Universidad Técnica de Cotopaxi: [file:///C:/Users/pique/Downloads/MUTC-000770%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/pique/Downloads/MUTC-000770%20(2).pdf)
- Cruz, M. (2019). La importancia de la lectoescritura. *Incitando a crecer*, 1-5.
- Díaz, J., Becerril, F., & Guadarrama, A. (2018). Entornos virtuales para fortalecer la competencia lectora. *Educadores para la era digital*, 5.
- Eraso, A., Iguad, C., & Rosero, J. (2021). Estrategias lúdicas pedagógicas desde un ambiente virtual. *Huellas* 14, 23.
- Escobar, D. (01 de 02 de 2020). *repositorio.unh.edu.pe*. Obtenido de UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA :
<https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/3501/TESIS-FED-2020-ESCOBAR%20LUCANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Espinoza, J. (2022). Metodología de la enseñanza - aprendizaje en la educación virtual. *CÁTEDRA*, 1-156.
- Farem, E. (2018). *Metodología de la investigación e Investigación aplicada para la ciencias*. Nicaragua: Universidad de Nicaragua.
- Figuerola, J. (2020). *Educación en la lectura*. Barcelona: Plataforma editorial.

- García, M., Torrijos, B., & Gloria. (2020). *Lectoescritura en tiempos de COVID. Libros interactivos de letras: Propuesta de innovación en el grado de educación*. España: EDUNOVATIC.
- Gómez, M. L. (2019). I papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Autónoma del Caribe*, 118 - 131.
- Guido, Z., Morales, F., Moreira, M., & Amaya, D. (2021). Recursos virtuales como herramientas didácticas aplicadas en la educación en situación. *Polo del Conocimiento* , 73 - 87.
- Hernández, G., & Díaz, F. (2017). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. México: McGraw-Hill.
- Hernández-Sampieri, R. y. (2018). *Metodología de la Investigación*. México: Mc GrawHill. .
- IGNITE. (2021). La incorporación de las TIC en las aulas. *Educación 3.0*, 110-111.
- López, R., Avello, R., Palmero, D., & Sánchez, S. (2019). Validación de instrumentos como garantía de la credibilidad en las investigaciones científicas. *scielo*, 1561 - 3046.
- maestro, W. d. (2021). nsenar-a-leer-y-escribir-en-entornos-virtuales-herramientas-de-trabajo-para-nuestras-clases. *WMCMF*. Obtenido de Web del maestro: <https://webdelmaestrocmf.com/portal/ensenar-a-leer-y-escribir-en-entornos-virtuales-herramientas-de-trabajo-para-nuestras-clases/>
- Martins, A., & Palella, N. (2017). Técnica de recolección de datos. *JIMDO*, 123.
- Mata, L. (2019). El enfoque cuantitativo de investigación. *Investigalia*, 2.
- Merchán, G. E. (2018). *repositorio.cuc.edu.co*. Obtenido de Universidad de la Costa:
<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2805/1123623515%20-%2040989188.pdf?sequence=1>
- Miglino, V. N. (2018). Reading Comprehension Strategies: The Neglected Tools. *Humanising Language Teaching*, 1755-9715.

- MINEDUC. (23 de 04 de 2021). *Ministerio de Educación* . Obtenido de <https://educacion.gob.ec/mineduc-promueve-la-lectura-a-traves-de-la-politica-educativa-juntos-leemos/>
- Morales, A. (07 de 02 de 2020). *repositorio.ulvr.edu.ec*. Obtenido de Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil: <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/3661/1/TM-ULVR-0177.pdf>
- Morales, M., & Naranjo, N. (2021). Retos de la virtualidad en la lectoescritura. *Revista Académica Institucional RAI*, 52 - 86.
- Norbiel. (24 de 08 de 2020). *Etapas de la escritura*. Obtenido de Niveles de la lectoescritura: <https://www.missnorbiel.com/amp/etapas-de-escritura>
- Ortiz, Y. (2017). Recursos Educativos Digitales que aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje . *EduQ @2017*, 4.
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Scielo*, 227 - 232.
- Paulina Flotts, J. M. (2016). *Aportes para la enseñanza de la escritura*. Chile: OREALC.
- Ramos, L. M. (01 de 02 de 2018). *READING STRATEGIES FOR READING COMPREHENSION*. Obtenido de Universidad Externado de Colombia School of Education: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstream/handle/001/1300/CBA-Spa-2018-The_impact_of_strategy_based_workshops_on_tenth_graders_reading_comprehension_Trabajo.pdf;jsessionid=E6CC6103B7124AD623D2F0B17280
- Rodríguez, B., & Castillo, C. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje*. Cuenca: Universidad de Castilla - La Mancha.
- Rodríguez, E. (2016). *Psicología educativa*. Obtenido de El desarrollo de la lectura teoría e intervención: <https://psicologiyamente.net/desarrollo/desarrollo-lectoescritura-teorias-intervencion>

- Ruiz, N. M. (2020). Propuesta didáctica desde el componente emocional para la enseñanza aprendizaje de la lectura y escritura. *Repository ucc edu co*, 26-30.
- Sáez, J. (2017). *Investigación Educativa. Fundamentos teóricos, procesos y elementos prácticos*. Madrid: uned.
- Sánchez, J. S. (2019). *Antes de leer*. España: Morata.
- Silva, J. D. (s.f.). Entornos virtuales para fortalecer la competencia lectora: *EDUCADORES PARA LA ERA DIGITAL*, 2018.
- Solano, Z. (2018). *repositorio.uss.edu.pe*. Obtenido de <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/4884/Zuloeta%20Solano%20karina%20Elizabet.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Torres, G. (01 de 12 de 2021). <http://repositorio.ug.edu.ec>. Obtenido de Universidad de Guayaquil : <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/57583/1/TORRES%20FABRE%20GISELLA%20LISSETTE.pdf>
- UNESCO. (28 de 07 de 2020). *Organización de las Naciones Unidas para la Educación Ciencia y Cultura*. Obtenido de <https://es.unesco.org/news/estudio-regional-analisis-curricular-resultados>
- UNICEF. (2020). Fortalecimiento de la lectoescritura en la primera infancia. *Ministerio de Educación Pública*, 2.
- UNICEF. (06 de 11 de 2020). Fortalecimiento de la lectoescritura en la primera infancia y primer ciclo. *unicef.org*, 1. Obtenido de <https://www.unicef.org/costarica/media/2836/file>
- Zarzar, C. (2020). *Habilidades para el aprendizaje*. México: Patria.

ANEXOS

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicador	Escala de medición
Programa de estrategias lúdicas virtuales	Según (Eraso, Iguad, & Rosero, 2021) Son estrategias de enseñanza a través de juegos virtuales interactivos que fomentan el trabajo autónomo y colaborativo mediante entornos virtuales de aprendizaje, donde los maestros educan a la nueva generación haciendo uso de nuevos recursos tecnológicos. Por lo tanto estos recursos innovadores permiten alcanzar un aprendizaje significativo.	Las estrategias lúdicas virtuales serán medidas en los estudiantes de cuarto grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, a través de un cuestionario de estrategias lúdicas virtuales, este instrumento tendrá 15 ítems, con escala de respuesta de Likert del 1 al 5.	Juegos virtuales	Lúdica. Juegos virtuales. Creatividad.	1.-Nunca 2.-Casi nunca 3.-A veces 4.-Casi siempre 5.- Siempre
			Técnica	Cooperación. Participación. Autonomía.	
			Recursos virtuales de aprendizaje	Plataformas y herramientas educativas.	
Fortalecimiento de la lectoescritura	El desarrollo de habilidades lectoescritoras, es de mucha importancia en los estudiantes, estas les permite relacionarse en el ámbito social, cultural y profesional, si una persona no	Las estrategias lúdicas virtuales será aplicado a los estudiantes de cuarto grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, a	Escritura	Preescritura. Normas ortográficas. Redacción.	1.-Nunca 2.-Casi nunca 3.-A veces 5.- Siempre
			Lectura	Prelectura.	

	<p>sabe leer, ni escribir no tendrá oportunidad de esta sociedad. Por ello la, (UNICEF, Fortalecimiento de la lectoescritura en la primera infancia, 2020) menciona que, “el desarrollo de la lectoescritura debe ser una tarea primordial en el sistema educativo, donde el estudiantado logre la apropiación exitosa de este proceso a partir de la adecuada orientación metodológica por parte del docente, y es de vital importancia el desarrollo de habilidades lingüísticas por parte del estudiantado”. (Pág.2)</p>	<p>través de un cuestionario exploratorio de la lectoescritura, este instrumento tendrá 15 ítems, con escala de respuesta de Likert del 1 al 5.</p>	<p>Comprensión lectora</p>	<p>Lectura. Poslectura.</p> <p>Proceso sintáctico. Proceso semántico. Análisis.</p>	
--	---	---	----------------------------	---	--

INSTRUMENTO 01

Cuestionario para medir el programa de estrategias Lúdicas virtuales

El presente cuestionario es determinar el efecto del programa de estrategias lúdicas virtuales para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022, por ello se le solicita contestar a los ítems presentados con absoluta discreción, sinceridad y libertad.

Lee cuidadosamente cada uno de los enunciados y marca la respuesta que mejor describa tu opinión, recuerda que no hay respuestas correctas ni incorrectas.

La escala utilizada es:

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

Edad: _____

Hombre: ()

Mujer: ()

CUESTIONARIO DE PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS VIRTUALES

Dimensión	N°	Ítems	Opción de respuesta				
			1	2	3	4	5
Juego virtuales							
Indicadores: Lúdica Juegos virtuales. Autonomía	1	Los recursos utilizados por el docente en sus clases son creativos.					
	2	Utilizan juegos educativos para reforzar su aprendizaje.					
	3	Cree que los docentes deberían enseñar a leer y escribir por medio de juegos en línea.					
	4	Cree que aprendería más rápido los conocimientos a través de los juego virtuales educativos.					
	5	Implementar juegos educativos virtuales le motivaría a estudiar.					
Técnica							
Indicadores: Creatividad. Cooperación Participación	6	Su docente lo motiva a diario para aprender.					
	7	Se siente animado por aprender nuevos conocimientos cuando hay actividades lúdicas y creativas.					
	8	Forman grupos cooperativos para trabajar en clases.					
	9	Está motivado cuando participa en clases.					
	10	Participa constantemente en las actividades planificadas por el docente.					
Recursos virtuales de aprendizaje.							
Indicadores: Plataformas y herramientas educativas.	11	Trabaja en casa con algún recurso educativo virtual.					
	12	Utiliza el internet para investigar contenidos de alguna clase.					
	13	Se divierte utilizando juegos de palabras virtuales para aprender.					
	14	Cree que su aprendizaje sería más divertido si lo hacen por medio de juegos en línea.					
	15	En clases han realizado alguna actividad a través de juegos en Quizizz o WordWall.					

INSTRUMENTO 02

Cuestionario para medir la Lectoescritura

El presente cuestionario es determinar el efecto del programa de estrategias lúdicas virtuales para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de 4° grado de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022, por ello se le solicita contestar a los ítems presentados con absoluta discreción, sinceridad y libertad.

Lee cuidadosamente cada uno de los enunciados y marca la respuesta que mejor describa tu opinión, recuerda que no hay respuestas correctas, ni incorrectas.

La escala utilizada es:

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

Edad: _____

Hombre: ()

Mujer: ()

CUESTIONARIO DE LECTOESCRITURA

Dimensión	N°	Ítems	Opción de respuesta				
			1	2	3	4	5
Escritura							
Indicadores: Preescritura. Normas ortográficas. Redacción.	1	Diferencia grafías.					
	2	Separa las palabras de manera correcta.					
	3	Aplica reglas ortográficas.					
	4	Produce textos usando las reglas ortográficas.					
	5	Corrige textos teniendo en cuenta la ortografía.					
Lectura							
Indicadores: Prelectura. Lectura. Poslectura.	6	Lee de forma fluida y entonada.					
	7	Conoce el significado de las palabras que lee.					
	8	Identifica las palabras que lee.					
	9	Usa pautas de entonación cuando lee.					
	10	Pierde la línea o reglón durante la lectura.					
Comprensión Lectora							
Indicadores: Proceso sintáctico. Proceso semántico. Análisis.	11	Reconoce las partes de la oración cuando lee.					
	12	Reconoce ideas principales de un texto.					
	13	Identifica los personajes de la lectura cuando lee.					
	14	Realiza síntesis o resumen de lo que lee.					
	15	Emite un juicio sobre el texto cuando lee.					

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS VARIABLES: PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS VIRTUALES
Y LECTOESCRITURA**

DIMENSIONES	CUESTIONARIO / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	CUESTIONARIO DE PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS VIRTUALES							
Juegos virtuales	1.- Los recursos utilizados por el docente en sus clases son creativos.	X		X		X		
	2.- Utilizan juegos educativos para reforzar su aprendizaje.	X		X		X		
	3.- Cree que los docentes deberían enseñar a leer y escribir por medio de juegos en línea.	X		X		X		
	4.- Cree que aprendería más rápido los conocimientos a través de los juego virtuales educativos.	X		X		X		
	5.- Implementar juegos educativos virtuales le motivaría a estudiar.	X		X		X		
Técnicas	6.- Su docente lo motiva a diario para aprender.	X		X		X		
	7.- Se siente animado por aprender nuevos conocimientos cuando hay actividades lúdicas y creativas.	X		X		X		
	8.- Forman grupos cooperativos para trabajar en clases.	X		X		X		
	9.- Está motivado cuando participa en clases.	X		X		X		
	10.- Participa constantemente en las actividades planificadas por el docente.	X		X		X		
Recursos virtuales de aprendizaje	11.- Trabaja en casa con algún recurso educativo virtual.	X		X		X		
	12.- Utiliza el internet para investigar contenidos de alguna clase.	X		X		X		
	13.- Se divierte utilizando juegos de palabras virtuales para aprender.	X		X		X		
	14.- Cree que su aprendizaje sería más divertido si lo hacen por medio de juegos en línea.	X		X		X		
	15.- En clases han realizado alguna actividad a través de juegos en Quizizz o WordWall.	X		X		X		

DIMENSIONES	CUESTIONARIO / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	CUESTIONARIO DE LECTOESCRITURA							
Escritura	1.- Diferencia grafías.	X		X		X		
	2.- Separa las palabras de manera correcta.	X		X		X		
	3.- Aplica reglas ortográficas.	X		X		X		
	4.- Produce textos usando las reglas ortográficas.	X		X		X		
	5.- Corrige textos teniendo en cuenta la ortografía.	X		X		X		
Lectura	6.- Lee de forma fluida y entonada.	X		X		X		
	7.- Conoce el significado de las palabras que lee.	X		X		X		
	8.- Identifica las palabras que lee.	X		X		X		
	9.- Usas pautas de entonación cuando lee.	X		X		X		
	10.- Pierde la línea o reglón durante la lectura.	X		X		X		
Comprensión lectora	11.- Reconoce las partes de la oración cuando lee.	X		X		X		
	12.- Reconoce ideas principales de un texto.	X		X		X		
	13.- Identifica los personajes de la lectura cuando lee.	X		X		X		
	14.- Realiza síntesis o resumen de lo que lee.	X		X		X		
	15.- Emite un juicio sobre el texto cuando lee.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Mgtr. Myriam Zambrano Zambrano

DNI: 0923359954

Especialidad del validador: Lic. En Lengua y Literatura / Mgtr. en Educación inclusiva.

1 Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

2 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

3 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Fecha: 20 de mayo / 2022



Firma del Experto Informante

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS VARIABLES: PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS VIRTUALES
Y LECTOESCRITURA**

DIMENSIONES	CUESTIONARIO / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	CUESTIONARIO DE PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS VIRTUALES							
Juegos virtuales	1.- Los recursos utilizados por el docente en sus clases son creativos.	X		X		X		
	2.- Utilizan juegos educativos para reforzar su aprendizaje.	X		X		X		
	3.- Cree que los docentes deberían enseñar a leer y escribir por medio de juegos en línea.	X		X		X		
	4.- Cree que aprendería más rápido los conocimientos a través de los juego virtuales educativos.	X		X		X		
	5.- Implementar juegos educativos virtuales le motivaría a estudiar.	X		X		X		
Técnicas	6.- Su docente lo motiva a diario para aprender.	X		X		X		
	7.- Se siente animado por aprender nuevos conocimientos cuando hay actividades lúdicas y creativas.	X		X		X		
	8.- Forman grupos cooperativos para trabajar en clases.	X		X		X		
	9.- Está motivado cuando participa en clases.	X		X		X		
	10.- Participa constantemente en las actividades planificadas por el docente.	X		X		X		
Recursos virtuales de aprendizaje	11.- Trabaja en casa con algún recurso educativo virtual.	X		X		X		
	12.- Utiliza el internet para investigar contenidos de alguna clase.	X		X		X		
	13.- Se divierte utilizando juegos de palabras virtuales para aprender.	X		X		X		
	14.- Cree que su aprendizaje sería más divertido si lo hacen por medio de juegos en línea.	X		X		X		
	15.- En clases han realizado alguna actividad a través de juegos en Quizizz o WordWall.	X		X		X		

DIMENSIONES	CUESTIONARIO / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	CUESTIONARIO DE LECTOESCRITURA							
Escritura	1.- Diferencia grafías.	X		X		X		
	2.- Separa las palabras de manera correcta.	X		X		X		
	3.- Aplica reglas ortográficas.	X		X		X		
	4.- Produce textos usando las reglas ortográficas.	X		X		X		
	5.- Corrige textos teniendo en cuenta la ortografía.	X		X		X		
Lectura	6.- Lee de forma fluida y entonada.	X		X		X		
	7.- Conoce el significado de las palabras que lee.	X		X		X		
	8.- Identifica las palabras que lee.	X		X		X		
	9.- Usas pautas de entonación cuando lee.	X		X		X		
	10.- Pierde la línea o reglón durante la lectura.	X		X		X		
Comprensión lectora	11.- Reconoce las partes de la oración cuando lee.	X		X		X		
	12.- Reconoce ideas principales de un texto.	X		X		X		
	13.- Identifica los personajes de la lectura cuando lee.	X		X		X		
	14.- Realiza síntesis o resumen de lo que lee.	X		X		X		
	15.- Emite un juicio sobre el texto cuando lee.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Mgr. Leonidas Felipe Prieto Cabrera

DNI: 0923849517

Especialidad del validador: Mgr. Tecnología e Innovación Educativa.

1 Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

2 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

3 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Fecha: _____

19-Mayo-2022

Firma del Experto Informante

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS VARIABLES: PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS VIRTUALES
Y LECTOESCRITURA**

DIMENSIONES	CUESTIONARIO / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	CUESTIONARIO DE PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS VIRTUALES							
Juegos virtuales	1.- Los recursos utilizados por el docente en sus clases son creativos.	X		X		X		
	2.- Utilizan juegos educativos para reforzar su aprendizaje.	X		X		X		
	3.- Cree que los docentes deberían enseñar a leer y escribir por medio de juegos en línea.	X		X		X		
	4.- Cree que aprendería más rápido los conocimientos a través de los juego virtuales educativos.	X		X		X		
	5.- Implementar juegos educativos virtuales le motivaría a estudiar.	X		X		X		
Técnicas	6.- Su docente lo motiva a diario para aprender.	X		X		X		
	7.- Se siente animado por aprender nuevos conocimientos cuando hay actividades lúdicas y creativas.	X		X		X		
	8.- Forman grupos cooperativos para trabajar en clases.	X		X		X		
	9.- Está motivado cuando participa en clases.	X		X		X		
	10.- Participa constantemente en las actividades planificadas por el docente.	X		X		X		
Recursos virtuales de aprendizaje	11.- Trabaja en casa con algún recurso educativo virtual.	X		X		X		
	12.- Utiliza el internet para investigar contenidos de alguna clase.	X		X		X		
	13.- Se divierte utilizando juegos de palabras virtuales para aprender.	X		X		X		
	14.- Cree que su aprendizaje sería más divertido si lo hacen por medio de juegos en línea.	X		X		X		
	15.- En clases han realizado alguna actividad a través de juegos en Quizizz o WordWall.	X		X		X		

DIMENSIONES	CUESTIONARIO / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		SUGERENCIAS
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	CUESTIONARIO DE LECTOESCRITURA							
Escritura	1.- Diferencia grafías.	X		X		X		
	2.- Separa las palabras de manera correcta.	X		X		X		
	3.- Aplica reglas ortográficas.	X		X		X		
	4.- Produce textos usando las reglas ortográficas.	X		X		X		
	5.- Corrige textos teniendo en cuenta la ortografía.	X		X		X		
Lectura	6.- Lee de forma fluida y entonada.	X		X		X		
	7.- Conoce el significado de las palabras que lee.	X		X		X		
	8.- Identifica las palabras que lee.	X		X		X		
	9.- Usas pautas de entonación cuando lee.	X		X		X		
	10.- Pierde la línea o reglón durante la lectura.	X		X		X		
Comprensión lectora	11.- Reconoce las partes de la oración cuando lee.	X		X		X		
	12.- Reconoce ideas principales de un texto.	X		X		X		
	13.- Identifica los personajes de la lectura cuando lee.	X		X		X		
	14.- Realiza síntesis o resumen de lo que lee.	X		X		X		
	15.- Emite un juicio sobre el texto cuando lee.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Mgr. Wendy Lourdes Piquett Flores

DNI: 0917609182

Especialidad del validador: Mgr. en Educación – Investigación e Innovaciones Pedagógicas.

1 Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

2 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

3 Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Fecha: 20-05-2022


Firma del Experto Informante.

Análisis de confiabilidad

Variable 1: Programa de estrategias lúdicas virtuales

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,830	15

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Ítem01	63,4800	27,093	,265	,830
Ítem02	63,8800	21,943	,748	,795
Ítem03	63,4400	27,840	,142	,836
Ítem04	63,3200	28,477	,047	,840
Ítem05	63,4000	27,583	,190	,834
Ítem06	63,6400	24,490	,579	,811
Ítem07	63,2800	27,210	,285	,828
Ítem08	63,4800	25,510	,542	,815
Ítem09	63,4800	26,010	,452	,820
Ítem010	63,6000	24,417	,653	,807
Ítem011	63,9600	20,623	,866	,782
Ítem012	63,3600	25,907	,429	,821
Ítem013	63,1600	27,140	,373	,825
Ítem014	63,2400	27,190	,307	,827
Ítem015	63,8400	22,640	,641	,805

Análisis de confiabilidad

Variable 2: Fortalecimiento de la lectoescritura

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,926	15

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Ítem1	54,8800	63,443	,573	,923
Ítem2	54,7600	63,523	,664	,921
Ítem3	55,3600	60,323	,741	,918
Ítem4	55,4400	59,757	,809	,916
Ítem5	55,5600	58,757	,809	,916
Ítem6	55,1200	62,110	,681	,920
Ítem7	55,0800	64,827	,584	,923
Ítem8	54,9200	63,910	,766	,920
Ítem9	55,2400	61,773	,738	,919
Ítem10	55,9600	60,957	,377	,940
Ítem11	55,4800	60,093	,824	,916
Ítem12	55,0400	64,040	,481	,926
Ítem13	54,6000	66,250	,532	,925
Ítem14	55,7600	61,023	,768	,918
Ítem15	55,6000	59,667	,832	,915

Base de datos del Instrumento 1

Cuestionario del Programa de estrategias Lúdicas Virtuales

Ítems	Juegos					Técnicas					Aprendizajes EVA				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	3
4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	3
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	3	3	5	5	5	3	4	4	4	4	2	4	5	4	4
8	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
9	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	3	5	5	5	5
10	4	5	5	4	4	3	5	4	5	4	4	5	5	5	5
11	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4
13	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5
14	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4
15	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5
16	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5
17	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5
18	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
19	4	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4
20	4	3	5	5	5	4	5	3	5	4	3	3	5	5	3
21	5	3	5	5	3	4	3	4	5	3	3	5	5	5	3
22	4	3	5	3	5	4	5	5	4	4	3	5	5	5	3
23	5	3	5	5	5	4	5	5	3	3	3	5	5	5	3
24	5	3	4	5	4	4	5	4	4	4	3	3	3	3	3
25	5	3	3	4	4	4	5	4	4	4	3	5	5	5	3

Fuente: prueba piloto aplicado a 25 estudiantes

Base de datos del Instrumento 2

Cuestionario de fortalecimiento de la lectoescritura

Ítems	Escritura					Lectura					Comprensión lectora				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	4	3	4	3	3
4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	1	4	4	5	4	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	3	4
9	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	3	4
10	4	5	5	4	3	3	4	4	5	5	4	3	4	3	3
11	5	5	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3
12	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3
13	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3
14	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4
15	3	4	4	3	4	5	3	4	4	4	3	3	4	3	3
16	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	3	4	4	3	3
17	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	5	3	3
18	5	5	4	4	3	4	4	4	4	3	3	5	5	3	3
19	5	5	3	3	3	5	5	5	3	2	4	5	5	3	3
20	4	5	3	3	3	4	5	5	4	2	4	5	5	4	4
21	5	5	3	3	3	4	4	4	4	2	4	5	5	3	3
22	5	4	4	3	3	4	4	4	3	1	3	4	5	3	3
23	4	4	3	3	3	4	4	4	3	2	3	5	5	3	3
24	5	5	3	3	3	4	4	4	4	2	3	5	5	3	3
25	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	3

Fuente: prueba piloto aplicado a 25 estudiantes

Guayaquil 22 de abril del 2022

Mgtr. Leonidas Felipe Prieto Cabrera
Rector de la Unidad Educativa Particular Master Zoila.

Por medio de la presente.-

Yo, Torres Paredes Luisa Margarita, docente de Lengua y Literatura de básica elemental, me dirijo a usted con el debido respeto, solicitando su permiso para la aplicación de los instrumentos de mi investigación titulada "Programa de estrategias lúdicas virtuales para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022, para mi grado de maestría. Cuya población corresponde a una muestra censal dirigida a los estudiantes de 4° grado.

Por las razones expuestas, solicito a usted muy cordialmente conceda el permiso a mi solicitud.

Atentamente



Lcda. Luisa Margarita Torres Paredes

C.C. 0924028970



UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
"Master Zoila"

Guayaquil 27 de abril del 2022

Lcda.

Luisa Margarita Torres Paredes

Docente de la Unidad Educativa "Master Zoila"

Presente.

Estimada Luisa Torres, en respuesta a su solicitud, se le comunica que la misma ha sido aprobada para que usted pueda aplicar los instrumentos de investigación titulada: "Programa de estrategias lúdicas virtuales para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022".

Se da paso al desarrollo de lo requerido, poniendo a su disposición nuestra colaboración para que pueda efectuarlo.

Atentamente

Mgtr. Leonidas Prieto Cabrera

C.C. 0923849517

Autorización por parte de los padres de familia para la participación de sus representados en la investigación

	Hora de inicio	Hora de finalización	Correo electrónico	¿Es usted representante de un estudiante de la Unidad Educativa Master Zoila?	Autorizo que mi representado participe en el programa de estrategias lúdicas virtuales para fortalecer la lectoescritura.
1	5/24/22 16:56:20	5/30/22 16:56:23	anonymous	Si	SI
2	5/24/22 16:58:04	5/30/22 16:58:26	anonymous	Si	SI
3	5/24/22 16:58:55	5/30/22 16:59:15	anonymous	Si	SI
4	5/24/22 16:58:54	5/30/22 16:59:31	anonymous	Si	SI
5	5/24/22 17:01:23	5/30/22 17:01:37	anonymous	Si	SI
6	5/24/22 17:01:49	5/30/22 17:02:14	anonymous	Si	SI
7	5/24/22 17:02:17	5/30/22 17:02:28	anonymous	Si	SI
8	5/24/22 17:03:11	5/30/22 17:03:20	anonymous	Si	SI
9	5/24/22 17:04:35	5/30/22 17:04:51	anonymous	Si	SI
10	5/24/22 17:05:47	5/30/22 17:06:00	anonymous	Si	SI
11	5/24/22 17:08:47	5/30/22 17:08:51	anonymous	Si	SI
12	5/24/22 17:09:21	5/30/22 17:09:52	anonymous	Si	SI
13	5/24/22 17:09:29	5/30/22 17:10:03	anonymous	Si	SI
14	5/24/22 17:10:25	5/30/22 17:11:07	anonymous	Si	SI
15	5/24/22 17:12:45	5/30/22 17:12:51	anonymous	Si	SI
16	5/24/22 17:12:37	5/30/22 17:12:52	anonymous	Si	SI
17	5/24/22 17:14:06	5/30/22 17:14:15	anonymous	Si	SI
18	5/24/22 17:14:49	5/30/22 17:15:08	anonymous	Si	SI
19	5/24/22 17:15:19	5/30/22 17:15:25	anonymous	Si	SI
20	5/24/22 17:15:10	5/30/22 17:15:32	anonymous	Si	SI
21	5/24/22 17:18:19	5/30/22 17:18:31	anonymous	Si	SI
22	5/24/22 17:24:09	5/30/22 17:24:19	anonymous	Si	SI
23	5/24/22 17:32:13	5/30/22 17:32:33	anonymous	Si	SI
24	5/24/22 17:33:48	5/30/22 17:33:51	anonymous	Si	SI
25	5/24/22 17:33:56	5/30/22 17:33:59	anonymous	Si	SI
26	5/24/22 17:34:05	5/30/22 17:34:10	anonymous	Si	SI
27	5/24/22 17:34:13	5/30/22 17:34:17	anonymous	Si	SI
28	5/24/22 17:37:11	5/30/22 17:37:15	anonymous	Si	SI
29	5/24/22 17:39:21	5/30/22 17:39:24	anonymous	Si	SI
30	5/24/22 17:39:56	5/30/22 17:40:15	anonymous	Si	SI
31	5/24/22 17:40:36	5/30/22 17:40:48	anonymous	Si	SI
32	5/24/22 17:50:35	5/30/22 17:50:47	anonymous	Si	SI
33	5/24/22 17:54:13	5/30/22 17:54:30	anonymous	Si	SI
34	5/24/22 17:57:41	5/30/22 17:57:46	anonymous	Si	SI

35	5/24/22 17:58:12	5/30/22 17:58:16	anonymous	Si	SI
36	5/24/22 17:58:26	5/30/22 17:58:30	anonymous	Si	SI
37	5/24/22 17:58:34	5/30/22 17:58:37	anonymous	Si	SI
38	5/24/22 17:58:41	5/30/22 17:58:44	anonymous	Si	SI
39	5/24/22 17:58:48	5/30/22 17:58:50	anonymous	Si	SI
40	5/24/22 17:58:54	5/30/22 17:58:57	anonymous	Si	SI
41	5/24/22 17:59:01	5/30/22 17:59:04	anonymous	Si	SI
42	5/24/22 17:59:11	5/30/22 17:59:14	anonymous	Si	SI
43	5/24/22 17:59:19	5/30/22 17:59:21	anonymous	Si	SI
44	5/24/22 17:59:40	5/30/22 17:59:42	anonymous	Si	SI
45	5/24/22 18:00:08	5/30/22 18:00:10	anonymous	Si	SI
46	5/24/22 18:00:23	5/30/22 18:00:26	anonymous	Si	SI
47	5/24/22 18:00:38	5/30/22 18:00:41	anonymous	Si	SI
48	5/24/22 18:00:43	5/30/22 18:00:45	anonymous	Si	SI
49	5/24/22 18:01:39	5/30/22 18:01:43	anonymous	Si	SI
50	5/24/22 18:02:04	5/30/22 18:03:07	anonymous	Si	SI
51	5/24/22 18:05:27	5/30/22 18:05:30	anonymous	Si	SI
52	5/24/22 18:05:36	5/30/22 18:05:39	anonymous	Si	SI
53	5/24/22 18:05:46	5/30/22 18:05:51	anonymous	Si	SI
54	5/24/22 18:05:57	5/30/22 18:06:04	anonymous	Si	SI
55	5/24/22 18:06:16	5/30/22 18:06:19	anonymous	Si	SI
56	5/24/22 18:07:00	5/30/22 18:07:04	anonymous	Si	SI
57	5/24/22 18:07:11	5/30/22 18:07:14	anonymous	Si	SI
58	5/24/22 18:07:42	5/30/22 18:08:00	anonymous	Si	SI
59	5/24/22 18:08:11	5/30/22 18:08:14	anonymous	Si	SI
60	5/24/22 18:09:53	5/30/22 18:10:08	anonymous	Si	SI
61	5/24/22 18:18:28	5/30/22 18:18:48	anonymous	Si	SI
62	5/24/22 18:21:03	5/30/22 18:21:05	anonymous	Si	SI
63	5/24/22 18:21:07	5/30/22 18:21:10	anonymous	Si	SI
64	5/24/22 18:21:12	5/30/22 18:21:15	anonymous	Si	SI
65	5/24/22 18:21:17	5/30/22 18:21:20	anonymous	Si	SI
66	5/24/22 18:21:21	5/30/22 18:21:24	anonymous	Si	SI
67	5/24/22 18:21:25	5/30/22 18:21:28	anonymous	Si	SI
68	5/24/22 18:21:30	5/30/22 18:21:40	anonymous	Si	SI
69	5/24/22 18:21:41	5/30/22 18:21:45	anonymous	Si	SI
70	5/24/22 18:21:46	5/30/22 18:21:49	anonymous	Si	SI
71	5/24/22 18:21:47	5/30/22 18:21:52	anonymous	Si	Si
72	5/24/22 18:21:47	5/30/22 18:21:52	anonymous	Si	Si
73	5/24/22 18:21:53	5/30/22 18:21:56	anonymous	Si	Si
74	5/24/22 18:21:56	5/30/22 18:21:59	anonymous	Si	Si
75	5/24/22 18:21:56	5/30/22 18:21:59	anonymous	Si	Si
76	5/24/22 18:21:56	5/30/22 18:21:59	anonymous	Si	Si
77	5/24/22 18:22:00	5/30/22 18:22:03	anonymous	Si	Si
78	5/24/22 18:22:05	5/30/22 18:22:07	anonymous	Si	Si
79	5/24/22 18:22:08	5/30/22 18:22:10	anonymous	Si	Si

80	5/24/22 18:22:11	5/30/22 18:22:14	anonymous	Si	Si
81	5/24/22 18:22:16	5/30/22 18:22:22	anonymous	Si	Si
82	5/24/22 18:22:23	5/30/22 18:22:26	anonymous	Si	Si
83	5/24/22 18:22:28	5/30/22 18:22:30	anonymous	Si	Si
84	5/24/22 18:22:31	5/30/22 18:22:34	anonymous	Si	Si
85	5/24/22 18:22:35	5/30/22 18:22:37	anonymous	Si	Si
86	5/24/22 18:22:39	5/30/22 18:22:41	anonymous	Si	Si
87	5/24/22 18:22:43	5/30/22 18:22:46	anonymous	Si	Si
88	5/24/22 18:22:46	5/30/22 18:22:49	anonymous	Si	Si
89	5/24/22 18:22:51	5/30/22 18:22:52	anonymous	Si	Si
90	5/24/22 18:22:54	5/30/22 18:22:57	anonymous	Si	Si
91	5/24/22 18:22:59	5/30/22 18:23:02	anonymous	Si	Si
92	5/24/22 18:22:59	5/30/22 18:23:02	anonymous	Si	Si
93	5/24/22 18:22:59	5/30/22 18:23:02	anonymous	Si	Si
94	5/24/22 18:22:59	5/30/22 18:23:02	anonymous	Si	Si
95	5/24/22 18:23:05	5/30/22 18:23:09	anonymous	Si	Si
96	5/24/22 18:23:09	5/30/22 18:23:11	anonymous	Si	Si
97	5/24/22 18:23:14	5/30/22 18:23:16	anonymous	Si	Si
98	5/24/22 18:23:18	5/30/22 18:23:22	anonymous	Si	Si
99	5/24/22 18:23:24	5/30/22 18:23:27	anonymous	Si	Si
100	5/24/22 18:23:29	5/30/22 18:23:31	anonymous	Si	Si
101	5/24/22 18:23:29	5/30/22 18:23:31	anonymous	Si	Si
102	5/24/22 18:23:14	5/30/22 18:23:16	anonymous	Si	Si
103	5/24/22 18:23:18	5/30/22 18:23:22	anonymous	Si	Si
104	5/24/22 18:23:24	5/30/22 18:23:27	anonymous	Si	Si
105	5/24/22 18:23:29	5/30/22 18:23:31	anonymous	Si	Si

PRE TEST Análisis de las dimensiones de la variable dependiente

Población	D1: Escritura					TOTAL	%	NIVEL
1	1	3	3	3	4	14	56.0	MEDIO
2	2	2	3	1	1	9	36.0	BAJO
3	1	2	3	1	3	10	40.0	BAJO
4	1	2	1	2	2	8	32.0	BAJO
5	3	2	1	3	3	12	48.0	BAJO
6	2	1	2	1	1	7	28.0	BAJO
7	3	3	3	1	3	13	52.0	MEDIO
8	2	3	3	3	3	14	56.0	MEDIO
9	2	3	2	1	1	9	36.0	BAJO
10	2	2	1	3	3	11	44.0	BAJO
11	3	3	2	3	1	12	48.0	BAJO
12	3	1	1	2	1	8	32.0	BAJO
13	1	2	2	1	1	7	28.0	BAJO
14	2	3	3	2	1	11	44.0	BAJO
15	3	3	2	2	1	11	44.0	BAJO
16	3	3	3	3	3	15	60.0	MEDIO
17	1	3	3	3	2	12	48.0	BAJO
18	3	3	2	3	2	13	52.0	MEDIO
19	3	2	3	2	2	12	48.0	BAJO
20	2	1	1	2	2	8	32.0	BAJO
21	2	2	1	1	1	7	28.0	BAJO
22	2	2	2	2	2	10	40.0	BAJO
23	1	1	2	2	2	8	32.0	BAJO
24	2	2	1	1	1	7	28.0	BAJO
25	2	1	1	2	1	7	28.0	BAJO
26	1	1	1	2	1	6	24.0	BAJO
27	1	1	1	1	1	5	20.0	BAJO
28	1	1	1	1	1	5	20.0	BAJO
29	1	1	1	1	1	5	20.0	BAJO

D2: Lectura					TOTAL	%	NIVEL
1	3	3	2	3	12	48.0	BAJO
2	2	2	1	1	8	32.0	BAJO
1	2	3	1	3	10	40.0	BAJO
1	2	1	2	2	8	32.0	BAJO
3	2	1	3	3	12	48.0	BAJO
2	1	2	1	1	7	28.0	BAJO
3	3	2	1	3	12	48.0	BAJO
2	3	3	2	1	11	44.0	BAJO
2	3	2	1	1	9	36.0	BAJO
2	2	1	3	3	11	44.0	BAJO
3	3	2	3	1	12	48.0	BAJO
3	1	1	2	1	8	32.0	BAJO
1	2	2	1	1	7	28.0	BAJO
2	3	3	2	1	11	44.0	BAJO
3	3	2	2	1	11	44.0	BAJO
3	3	3	3	3	15	60.0	MEDIO
1	3	3	3	2	12	48.0	BAJO
3	3	2	1	2	11	44.0	BAJO
3	2	3	2	2	12	48.0	BAJO
2	1	1	2	2	8	32.0	BAJO
2	2	1	1	1	7	28.0	BAJO
2	2	2	2	2	10	40.0	BAJO
1	1	2	2	2	8	32.0	BAJO
2	2	1	1	1	7	28.0	BAJO
2	1	1	2	1	7	28.0	BAJO
1	1	1	2	1	6	24.0	BAJO
1	1	1	1	1	5	20.0	BAJO
1	1	1	1	1	5	20.0	BAJO
1	1	1	1	1	5	20.0	BAJO

D3: Comprensión lectora					TOTAL	%	NIVEL
1	3	1	3	4	12	48	BAJO
2	2	3	1	1	9	36	BAJO
1	2	3	1	3	10	40	BAJO
1	2	1	2	2	8	32	BAJO
3	2	1	3	3	12	48	BAJO
2	1	2	1	1	7	28	BAJO
3	3	3	1	3	13	52	MEDIO
2	3	3	1	3	12	48	BAJO
2	3	2	1	1	9	36	BAJO
2	2	1	3	3	11	44	BAJO
3	3	2	3	1	12	48	BAJO
3	1	1	2	1	8	32	BAJO
1	2	2	1	1	7	28	BAJO
2	3	3	2	1	11	44	BAJO
3	3	2	2	1	11	44	BAJO
3	3	1	1	3	11	44	BAJO
1	3	3	3	2	12	48	BAJO
3	3	2	3	1	12	48	BAJO
3	2	3	2	2	12	48	BAJO
2	1	1	2	2	8	32	BAJO
2	2	1	1	1	7	28	BAJO
2	2	2	2	2	10	40	BAJO
1	1	2	2	2	8	32	BAJO
2	2	1	1	1	7	28	BAJO
2	1	1	2	1	7	28	BAJO
1	1	1	2	1	6	24	BAJO
1	1	1	1	1	5	20	BAJO
1	1	1	1	1	5	20	BAJO
1	1	1	1	1	5	20	BAJO

VARIABLE		
TOTAL	%	NIVEL
38	51	BAJO
26	35	BAJO
30	40	BAJO
24	32	BAJO
36	48	BAJO
21	28	BAJO
38	51	BAJO
37	49	BAJO
27	36	BAJO
33	44	BAJO
36	48	BAJO
24	32	BAJO
21	28	BAJO
33	44	BAJO
33	44	BAJO
41	55	MEDIO
36	48	BAJO
36	48	BAJO
36	48	BAJO
24	32	BAJO
21	28	BAJO
30	40	BAJO
24	32	BAJO
21	28	BAJO
21	28	BAJO
18	24	BAJO
15	20	BAJO
15	20	BAJO
15	20	BAJO

66	1	2	1	1	1	6	24.0	BAJO
67	1	2	1	2	2	8	32.0	BAJO
68	1	2	1	1	1	6	24.0	BAJO
69	2	1	1	1	2	7	28.0	BAJO
70	2	1	2	2	2	9	36.0	BAJO
71	1	1	1	1	1	5	20.0	BAJO
72	1	1	1	2	2	7	28.0	BAJO
73	1	2	1	2	2	8	32.0	BAJO
74	1	2	1	2	2	8	32.0	BAJO
75	1	2	1	1	1	6	24.0	BAJO
76	1	2	1	1	2	7	28.0	BAJO
77	2	2	1	2	2	9	36.0	BAJO
78	1	1	1	1	1	5	20.0	BAJO
79	1	2	1	1	1	6	24.0	BAJO
80	2	1	1	1	1	6	24.0	BAJO
81	2	3	2	3	3	13	52.0	MEDIO
82	2	1	2	3	3	11	44.0	BAJO
83	2	3	2	1	2	10	40.0	BAJO
84	2	2	2	2	2	10	40.0	BAJO
85	2	3	2	1	1	9	36.0	BAJO
86	2	3	1	1	2	9	36.0	BAJO
87	2	3	3	2	3	13	52.0	MEDIO
88	3	3	3	2	2	13	52.0	MEDIO
89	2	2	2	2	2	10	40.0	BAJO
90	2	3	1	1	3	10	40.0	BAJO
91	1	2	1	2	1	7	28.0	BAJO
92	2	3	3	1	3	12	48.0	BAJO
93	2	4	4	3	1	14	56.0	MEDIO
94	2	3	3	5	1	14	56.0	MEDIO
95	2	2	1	1	2	8	32.0	BAJO
96	2	1	1	2	2	8	32.0	BAJO
97	2	2	1	4	4	13	52.0	MEDIO
98	2	2	2	2	2	10	40.0	BAJO
99	1	2	1	1	1	6	24.0	BAJO
100	4	3	1	2	1	11	44.0	BAJO
101	2	2	1	1	3	9	36.0	BAJO
102	1	3	3	4	1	12	48.0	BAJO
103	2	1	2	2	1	8	32.0	BAJO
104	4	2	2	4	2	14	56.0	MEDIO
105	2	1	1	1	1	6	24.0	BAJO

1	2	1	1	1	6	24.0	BAJO
1	2	1	2	2	8	32.0	BAJO
1	2	1	1	1	6	24.0	BAJO
2	1	1	1	2	7	28.0	BAJO
2	1	2	2	2	9	36.0	BAJO
1	1	1	1	1	5	20.0	BAJO
1	1	1	2	2	7	28.0	BAJO
1	2	1	2	2	8	32.0	BAJO
1	2	1	2	2	8	32.0	BAJO
1	2	1	1	1	6	24.0	BAJO
1	2	1	1	2	7	28.0	BAJO
2	2	1	2	2	9	36.0	BAJO
1	1	1	1	1	5	20.0	BAJO
1	2	1	1	1	6	24.0	BAJO
2	1	1	1	1	6	24.0	BAJO
2	3	2	3	3	13	52.0	MEDIO
2	1	2	3	3	11	44.0	BAJO
2	3	2	1	2	10	40.0	BAJO
2	2	2	2	2	10	40.0	BAJO
2	3	2	1	1	9	36.0	BAJO
2	3	1	1	2	9	36.0	BAJO
2	3	3	2	3	13	52.0	MEDIO
3	3	1	2	2	11	44.0	BAJO
2	2	2	2	2	10	40.0	BAJO
2	3	1	1	3	10	40.0	BAJO
1	2	1	2	1	7	28.0	BAJO
2	3	3	1	3	12	48.0	BAJO
2	4	4	1	1	12	48.0	BAJO
2	3	1	5	1	12	48.0	BAJO
2	2	1	1	2	8	32.0	BAJO
2	1	1	2	2	8	32.0	BAJO
2	2	1	1	4	10	40.0	BAJO
2	2	2	2	2	10	40.0	BAJO
1	2	1	1	1	6	24.0	BAJO
4	3	1	2	1	11	44.0	BAJO
2	2	1	1	3	9	36.0	BAJO
1	3	3	4	1	12	48.0	BAJO
2	1	2	2	1	8	32.0	BAJO
4	2	2	1	2	11	44.0	BAJO
2	1	1	1	1	6	24.0	BAJO

1	2	1	1	1	6	24	BAJO
1	2	1	2	2	8	32	BAJO
1	2	1	1	1	6	24	BAJO
2	1	1	1	2	7	28	BAJO
2	1	2	2	2	9	36	BAJO
1	1	1	1	1	5	20	BAJO
1	1	1	2	2	7	28	BAJO
1	2	1	2	2	8	32	BAJO
1	2	1	2	2	8	32	BAJO
1	2	1	1	1	6	24	BAJO
1	2	1	1	2	7	28	BAJO
2	2	1	2	2	9	36	BAJO
1	1	1	1	1	5	20	BAJO
1	2	1	1	1	6	24	BAJO
2	1	1	1	1	6	24	BAJO
2	3	2	3	3	13	52	MEDIO
2	1	2	3	3	11	44	BAJO
2	3	2	1	2	10	40	BAJO
2	2	2	2	2	10	40	BAJO
2	3	2	1	1	9	36	BAJO
2	3	1	1	2	9	36	BAJO
2	3	3	2	3	13	52	MEDIO
3	3	3	1	2	12	48	BAJO
2	2	2	2	2	10	40	BAJO
2	3	1	1	3	10	40	BAJO
1	2	1	2	1	7	28	BAJO
2	3	3	1	3	12	48	BAJO
2	4	4	3	1	14	56	MEDIO
2	3	3	5	1	14	56	MEDIO
2	2	1	1	2	8	32	BAJO
2	1	1	2	2	8	32	BAJO
2	2	1	1	4	10	40	BAJO
2	2	2	2	2	10	40	BAJO
1	2	1	1	1	6	24	BAJO
4	3	1	2	1	11	44	BAJO
2	2	1	1	3	9	36	BAJO
1	3	3	4	1	12	48	BAJO
2	1	2	2	1	8	32	BAJO
4	2	2	4	2	14	56	MEDIO
2	1	1	1	1	6	24	BAJO

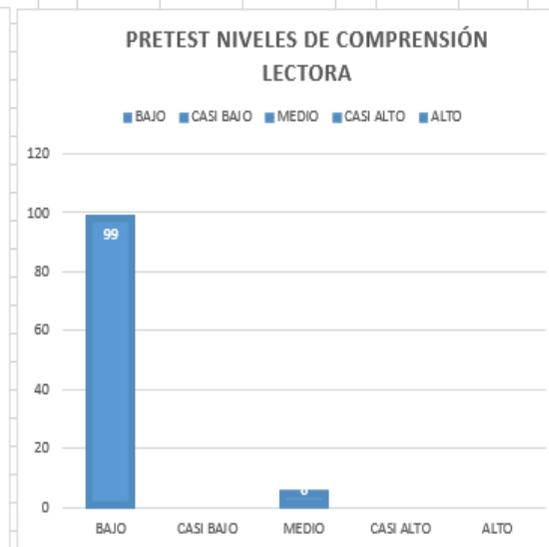
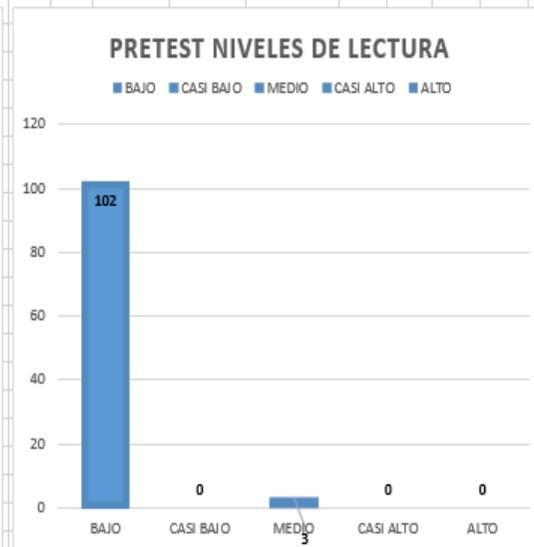
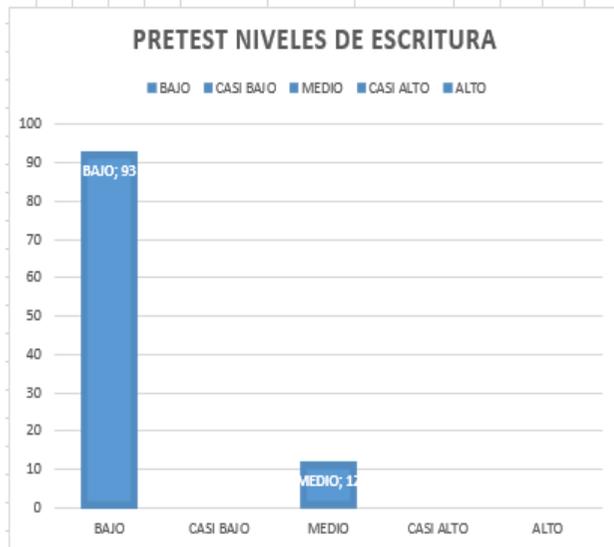
18	24	BAJO
24	32	BAJO
18	24	BAJO
21	28	BAJO
27	36	BAJO
15	20	BAJO
21	28	BAJO
24	32	BAJO
24	32	BAJO
18	24	BAJO
21	28	BAJO
27	36	BAJO
15	20	BAJO
18	24	BAJO
18	24	BAJO
39	52	MEDIO
33	44	BAJO
30	40	BAJO
30	40	BAJO
27	36	BAJO
27	36	BAJO
39	52	MEDIO
36	48	BAJO
30	40	BAJO
30	40	BAJO
21	28	BAJO
36	48	BAJO
40	53	MEDIO
40	53	MEDIO
24	32	BAJO
24	32	BAJO
33	44	BAJO
30	40	BAJO
18	24	BAJO
33	44	BAJO
27	36	BAJO
36	48	BAJO
24	32	BAJO
39	52	MEDIO
18	24	BAJO

Niveles	f	%
BAJO	93	89
CASI BAJO	0	0
MEDIO	12	11
CASI ALTO	0	0
ALTO	0	0
TOTAL	105	100

Niveles	f	%
BAJO	102	97
CASI BAJO	0	0
MEDIO	3	3
CASI ALTO	0	0
ALTO	0	0
TOTAL	105	100

Niveles	f	%
BAJO	99	94
CASI BAJO	0	0
MEDIO	6	6
CASI ALTO	0	0
ALTO	0	0
TOTAL	105	100

Niveles	f	%
BAJO	99	94
CASI BAJO	0	0
MEDIO	6	6
CASI ALTO	0	0
ALTO	0	0
TOTAL	105	100



BAJO	0
CASI BAJO	0
MEDIO	2
CASI ALTO	0
ALTO	103

BAJO	0
CASI BAJO	0
MEDIO	3
CASI ALTO	0
ALTO	102

BAJO	0
CASI BAJO	0
MEDIO	0
CASI ALTO	0
ALTO	105

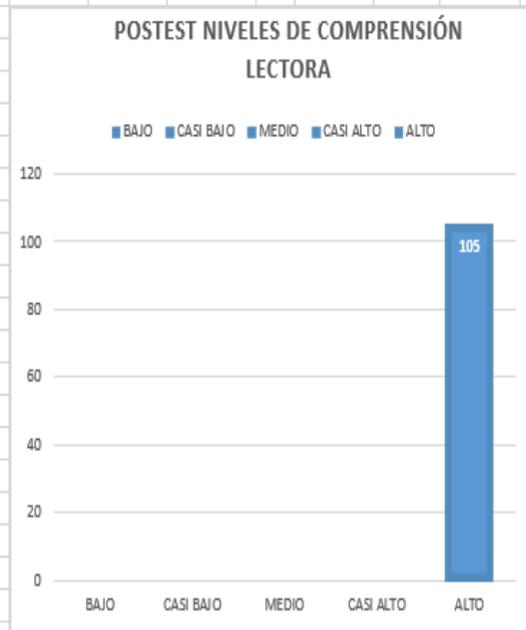
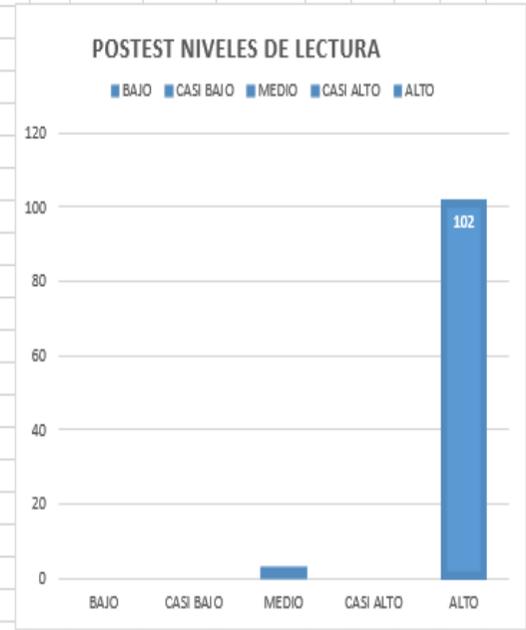
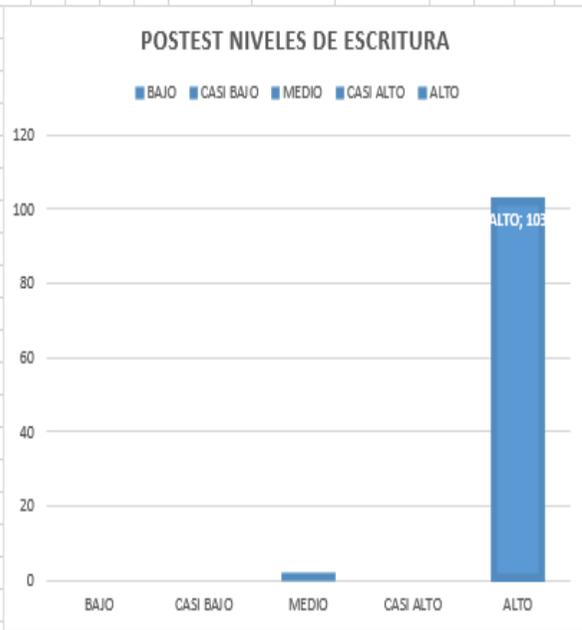
BAJO	0
CASI BAJO	0
MEDIO	0
CASI ALTO	0
ALTO	105

Niveles	f	%
BAJO	0	0
CASI BAJO	0	0
MEDIO	2	2
CASI ALTO	0	0
ALTO	103	98
TOTAL	105	100

Niveles	f	%
BAJO	0	0
CASI BAJO	0	0
MEDIO	3	3
CASI ALTO	0	0
ALTO	102	97
TOTAL	105	100

Niveles	f	%
BAJO	0	0
CASI BAJO	0	0
MEDIO	0	0
CASI ALTO	0	0
ALTO	105	100
TOTAL	105	100

Niveles	f	%
BAJO	0	0
CASI BAJO	0	0
MEDIO	0	0
CASI ALTO	0	0
ALTO	105	100
TOTAL	105	100



Variable Dependiente								
Sujeto	TOTALES		PRETEST			Post - Test		
	TPRELECTO	TPOSTLECTO	PRETESTESC	PRETESLEC	PRETESCOM	POSTESESC	POSTESLEC	POSTESCOM
1	38	58	14	12	12	18	19	21
2	26	63	9	8	9	23	18	22
3	30	57	10	10	10	19	18	20
4	24	58	8	8	8	17	22	19
5	36	59	12	12	12	18	21	20
6	21	63	7	7	7	23	17	23
7	38	61	13	12	13	21	21	19
8	37	65	14	11	12	23	19	23
9	27	61	9	9	9	22	19	20
10	33	63	11	11	11	22	19	22
11	36	68	12	12	12	23	23	22
12	24	60	8	8	8	21	18	21
13	21	64	7	7	7	21	21	22
14	33	61	11	11	11	21	18	22
15	33	65	11	11	11	22	20	23
16	41	64	15	15	11	22	21	21
17	36	68	12	12	12	23	22	23
18	36	60	13	11	12	21	18	21
19	36	64	12	12	12	22	20	22
20	24	62	8	8	8	22	21	19
21	21	63	7	7	7	21	21	21
22	30	59	10	10	10	20	20	19
23	24	62	8	8	8	23	18	21
24	21	63	7	7	7	21	21	21
25	21	60	7	7	7	18	21	21
26	18	65	6	6	6	23	19	23
27	15	64	5	5	5	23	19	22
28	15	62	5	5	5	23	18	21

29	15	63	5	5	5	22	21	20
30	15	65	5	5	5	21	19	25
31	21	63	7	7	7	21	21	21
32	21	60	7	7	7	21	19	20
33	15	64	5	5	5	21	19	24
34	21	62	7	7	7	22	19	21
35	21	67	7	7	7	22	21	24
36	18	62	6	6	6	21	19	22
37	24	59	8	8	8	19	18	22
38	21	69	7	7	7	23	23	23
39	27	59	9	9	9	19	18	22
40	18	62	6	6	6	22	18	22
41	21	72	7	7	7	24	23	25
42	18	61	6	6	6	21	18	22
43	18	65	6	6	6	21	20	24
44	21	64	7	7	7	22	20	22
45	21	62	7	7	7	22	21	19
46	18	59	6	6	6	19	19	21
47	24	61	8	8	8	20	20	21
48	27	60	9	9	9	21	18	21
49	18	61	6	6	6	19	21	21
50	24	60	8	8	8	17	21	22
51	21	61	7	7	7	23	17	21
52	18	64	6	6	6	23	19	22
53	24	61	8	8	8	23	18	20
54	24	61	8	8	8	22	20	19
55	24	62	8	8	8	23	19	20
56	18	65	6	6	6	23	19	23
57	18	59	6	6	6	21	19	19
58	15	65	5	5	5	23	19	23
59	18	61	6	6	6	22	19	20
60	15	63	5	5	5	22	19	22
61	21	68	7	7	7	23	23	22
62	15	60	5	5	5	21	18	21
63	18	64	6	6	6	21	21	22
64	15	61	5	5	5	21	18	22
65	21	65	7	7	7	22	20	23
66	18	64	6	6	6	22	21	21
67	24	68	8	8	8	23	22	23
68	18	60	6	6	6	21	18	21

69	21	64	7	7	7	22	20	22
70	27	62	9	9	9	22	21	19
71	15	61	5	5	5	21	19	21
72	21	59	7	7	7	20	20	19
73	24	62	8	8	8	23	18	21
74	24	63	8	8	8	21	21	21
75	18	60	6	6	6	18	21	21
76	21	65	7	7	7	23	19	23
77	27	60	9	9	9	19	19	22
78	15	62	5	5	5	23	18	21
79	18	63	6	6	6	22	21	20
80	18	67	6	6	6	21	21	25
81	39	60	13	13	13	21	18	21
82	33	60	11	11	11	21	19	20
83	30	64	10	10	10	21	19	24
84	30	62	10	10	10	22	19	21
85	27	67	9	9	9	22	21	24
86	27	62	9	9	9	21	19	22
87	39	59	13	13	13	19	18	22
88	36	70	13	11	12	23	24	23
89	30	59	10	10	10	19	18	22
90	30	62	10	10	10	22	18	22
91	21	72	7	7	7	24	23	25
92	36	61	12	12	12	21	18	22
93	40	65	14	12	14	21	20	24
94	40	64	14	12	14	22	20	22
95	24	62	8	8	8	22	21	19
96	24	60	8	8	8	19	20	21
97	33	59	13	10	10	18	20	21
98	30	60	10	10	10	21	18	21
99	18	61	6	6	6	19	21	21
100	33	61	11	11	11	18	21	22
101	27	65	9	9	9	21	20	24
102	36	64	12	12	12	22	20	22
103	24	62	8	8	8	22	21	19
104	39	59	14	11	14	19	19	21
105	18	58	6	6	6	20	17	21

PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS VIRTUALES PARA FORTACER LA LECTOESCRITURA

Centro Educativo de aplicación:

Unidad Educativa privada “Master Zoila”, Guayaquil – Ecuador 2022



Dirigido a estudiantes de 4° grado “A”, “B” Y “C”

Autora: Luisa Torres Paredes

I. INTRODUCCIÓN

El presente programa de estrategias lúdicas virtuales para fortalecer la lectoescritura en los estudiantes de 4° grado de la unidad educativa privada “Master Zoila” ubicada en Guayaquil – Ecuador, para el desarrollo de este estudio: **Programa de estrategias lúdicas virtuales para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022.** Las estrategias lúdicas virtuales son herramientas de innovación pedagógica en línea que ayudan a desarrollar diferentes habilidades del pensamiento, motiva a los niños a aprender de una forma divertida, donde ellos se vuelven autores de su propio conocimiento, respetuosos, responsables comprometidos con el entorno educativo y la sociedad que los rodea.

El programa está conformado por sesiones, cuya estructura esta formada por la introducción, la justificación, los objetivos y la fundamentación teorica, por lo consiguiente, la metodología, el desarrollo de las actividades lúdicas del programa están elaboradas con herramientas educativas virtuales de aprendizaje. El cronograma de la implementación del programa de las actividades se encuentran en las fichas lúdicas interactivas de las sesiones.

El programa está formado por 10 sesiones, en el cual se trabajará para fortalecer la lectoescritura en los estudiantes de 4° grado desde la Unidad Educativa Privada “Master Zoila” Guayaquil, 2022. Se seleccionaron diferentes herramientas educativas virtuales para realizar las actividades lúdicas con el fin de lograr el objetivo plateado, además de utilizar una metodología a través de juegos.

La finalidad del programa es poder fortalecer la destreza de la lectura y escritura, mediante el uso de estrategias lúdicas virtuales para fomentar el hábito lector e incentivar el aprendizaje lectoescritor de los estudiantes, así mismo, motivarlos a adquirir su conocimiento de una forma diferente y divertida.

II. JUSTIFICACIÓN

El presente programa tiene como finalidad reforzar los aprendizajes lectoescritores mediante estrategias lúdicas virtuales, que en la actualidad se utilizan en el proceso de generación de conocimientos, en las cuales están inmersa los juegos en línea diseñados con actividades que fortalecen el aprendizaje de la lectoescritura.

Las estrategias lúdicas virtuales son herramientas digitales de innovación que ayudan al docente a fortalecer los conocimientos dentro del quehacer educativo, permitiendo el desarrollo integral de los estudiantes a través de un ambiente virtual recreativo que fomente el interés por la lectoescritura en los educandos.

La aplicación del programa de estrategias lúdicas virtuales contribuirá al desarrollo de habilidades cognitivas, afectivas y praxíticas de los estudiantes; y que serán de suma importancia a lo largo de su vida estudiantil permitiendo integrarse a la sociedad. Así mismo, ayudará significativamente a los docentes contribuyendo en la planificación de sus clases, siendo estas motivadoras, integradoras, divertidas. Además permitirá que el docente interactúe con el educando logrando ambientes virtuales plenos para el aprendizaje de nuevos conocimientos.

III. Objetivos

Objetivo General:

Ejecutar el programa de estrategias lúdicas virtuales a través de diez sesiones de aprendizaje para fortalecer la lectoescritura en los estudiantes de 4° grado.

Objetivos Específicos:

- Fortalecer la lectoescritura a través del programa de estrategias lúdicas virtuales.
- Fomentar en los educandos el hábito de la lectura y escritura.
- Promover en los estudiantes el descubrimiento de las diferentes funciones de la lectura.
- Lograr el razonamiento de comprensión lectora en los educandos de 4° grado por medio de lecturas aplicando las herramientas digitales.

IV. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El siguiente programa con estrategias lúdicas virtuales se sustenta en la teoría de algunos autores como Ernesto Iturralde y Carlos Jimenez los cuales manifiestan que se debe dotar a los docentes de herramientas digitales necesarias para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes. Según Carlos Jiménez en su obra *Lúdica, cuerpo y creatividad* indica: “La lúdica debe de ser apropiada por el docente para que pueda lograr entender y comprender el concepto de integralidad y de desarrollo humano en el cual la lúdica, el juego, el cuerpo, la autorrealización, la autoconciencia, deben de ser los pilares de soporte de dicha propuesta que logrará realmente procesos de transformación a nivel de la integralidad humana” (Jimenes C., 2017).

Como indica el autor los docentes deben apropiarse de lo lúdico para que logren comprender la importancia de los juegos virtuales en el aprendizaje de los estudiantes, como a través de estos pueden despertar el interes de los educando por aprender con sus propias experiencias las cuales les aportaran que permite fortalecer sus habilidades, cognitivas, afectivas y emocionales.

El ambiente juega un papel fundamental en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, estos deben estar de acuerdo al área y el contenido que el docente desea fortalecer, en este caso el programa de estrategias lúdicas virtuales está formado por actividades que van dirigidas a la asignatura de Lengua y Literatura. El objetivo fundamental del prgrama es fortalecer la lectoescritura a través de estrategias lúdicas virtuales que despierten la curiosidad, el interes de los educandos y los motive a realizarlas, contribuyendo con estas, al desarrollo integral de los estudiantes.

El autor Ernesto Yturralde en su sitio web manifiesta: "Los juegos virtuales pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego en línea tiene las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje". (Yturralde , 2017). Como manifiesta el autor los juegos entan inmersos en todo el proceso educativo, es por

eso que el programa tiene estrategias virtuales donde la lúdica es el papel principal de cada una de ellas.

El valor que tiene el juego en el aprendizaje es evidente, es por ello que los contenidos o conocimientos que los docentes desee impartir en sus clases a sus estudiantes deben estar concatenados a lo lúdico, estas les permitan realizar clases dinámicas, divertidas generadoras de conocimientos que contribuyan al fortalecimiento de las habilidades que los educandos necesiten reforzar. En el libro, el juego y su metodología de la autora Inmaculada Delgado, María Montessori considera al docente como el responsable de potenciar el crecimiento del niño, organizando su ambiente y actividades, fomentando su autonomía y facilitando los materiales necesarios para que el niño aprenda por sí mismo y se retroalimente a sí mismo. (Delgado, 2016)

Las estrategias lúdicas virtuales son herramientas digitales de suma importancia en el aprendizaje, estas se desarrollan de acuerdo al contenido que el docente desee trabajar con sus estudiantes, pueden estar dirigidas al cualquier área de conocimientos pero deben ser planificadas de acuerdo a cada contenido para que cumplan con su objetivo. Estas contribuirán a que los educandos fortalezcan las habilidades lectoras, la ortografía y escritura que son importantes en su desarrollo integral. La autora Inmaculada delgado en su libro el juego y la metodología manifiesta que el juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Se ha consolidado a través de la evolución de la especie como una conducta facilitadora del desarrollo y necesario para la supervivencia. (Delgado, 2016). Como manifiesta la autora el juego es una actividad inherente del ser humano que ayudan a fortalecer las destrezas de los estudiantes como hablar, leer, escribir y escuchar que facilitan el desarrollo del pensamiento crítico, analítico y reflexivo fomentando los valores positivos y la autonomía en los estudiantes.

Es importante motivar a los estudiantes a aprender con amor, dedicación guiándolos para que puedan satisfacer sus inquietudes y puedan descubrir sus propias ideas y encontrar las soluciones a sus problemas. Todo esto se puede lograr si se trabaja desde los inicios de la etapa escolar con estrategias lúdicas virtuales que desarrollen todas las habilidades que los estudiantes necesitan y así poder evitar dificultades a en los años superiores. Cuando se trabaja con este tipo

de estrategias digitales en las clases pasan de ser monótonas a divertidas con ambientes calidos que incluyan la tecnología y herramientas educativas.

Los autores Salanova Martínez y Enrique Sánchez en su sitio web la pedagogía de la responsabilidad y la autoformación, María Montessori manifiesta, “Los materiales didácticos pueden ser utilizados individualmente o en grupos para participar en la narración de cuentos, conversaciones, discusiones, esfuerzos de trabajo cooperativo, canto, juegos al aire libre y actividades lúdicas libres. De esta forma asegura la comunicación, el intercambio de ideas, el aprendizaje de la cultura, la ética y la moral. (Martínez & Sánchez , 2017). Por lo tanto las actividades pueden ser elaboradas a traves de recursos digitales que se pueden realizan a diario con los estudiantes, deben estar relacionadas con lo juegos en línea, estas pueden darse de manera individual o grupal para permitir la participación de todos los estudiantes en el proceso de aprendizaje, las estrategias lúdicas virtuales se pueden diseñarse a traves de diferentes recursos digitales de acuerdo al área del conocimiento. Las estrategias lúdicas que estaran elaboradas en la guia didáctica permitiran despertar la curiosidad, el interes y la imaginación de los estudiantes a parte que ayudaran a fortalecer la lectoescritura que es una habilidad necesaria que nos permite leer y escribir de forma adecuada, para la cual se ha diseñado actividades a través de juegos como:

- Fichas interactivas de grafemas en liveworksheets.
- Juegos de memorias en grupo a través de quizizz.
- Crucigramas en educaplay
- Juego de cartillas con palabras en Wordwall.
- Crear historietas en classkick.
- Sopa de letras en educaplay.
- Juego de memorias en wordwall
- Lectura de cuentos a través de Genially.

V. ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS Y CRONOGRAMA

N°	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	CRONOGRAMA
1	Liveworksheets Reconocimiento de grafemas pl.	30 - 05 - 2022
2	Liveworksheets Separación de la palabras en sílabas.	03 - 06 - 2022
3	Wordwall Juegos de memorias con palabras.	06 - 06 - 2022
4	Educaplay Crucigramas con antónimos y sinónimos.	10 - 06 - 2022
5	Wordwall. Textos narrativos: El cuento y sus partes	13 - 06 - 2022
6	Genially Lectura - Fábula: El león y el ratón.	17 - 06 - 2022
7	Wordwall Poslectura con preguntas del cuento leído, personajes, escenario e ideas principales.	20 - 06 - 2022
8	Classkick Crear historietas usando las reglas ortográficas.	24 - 06 - 2022
9	Educaplay Sopa de letras de sustantivos.	27 - 06 - 2022
10	Liveworksheets Cambiar el final del cuento y escribelo utilizando las reglas ortográficas.	01 - 07 - 2022

VI. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES.

SESIÓN N° 1

Herramienta educativa virtual: Liveworksheets. Fecha: 30-05-2022

Tema: Ficha interactiva de grafías de d, c y z.

Objetivo:

Desarrollar progresivamente el proceso de escritura, clases de grafías mediante la ficha interactiva de Liveworksheets para fortalecer la escritura en los estudiantes.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación
<p>Anticipación: Recordar conocimientos anteriores de grafemas.</p> <p>Construcción del conocimiento: Ingresar al link de la sesión 1. Escuchar el sonido e identificar el grafema pl. Observar las imágenes de la actividad. Lee y arrastra la palabra que corresponde a la imagen. Escuchar el audio y ordenar las palabras en orden.</p> <p>Consolidación: Entregar la actividad a la docente. https://es.liveworksheets.com/dy1993209ci</p>	<p>Computadora. Laboratorio. Herramientas digitales. Internet</p>	<p>Identifica el grafema de pl. Reconoce los sustantivos y los relaciona con las imágenes.</p>	<p>Técnica: Análisis de desempeño</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p>

LECTOESCRITURA

PLA PLE PLI PLO PLU

ESCUCHA

PLA PLE PLI PLO PLU

LEE Y ARRASTRA LA PALABRA:

PLASTILINA

SOPLIDO

PLUMERO

PLANCHA

PLOMO

PLÁTANOS

PLUMÓN

APLAUSO

PLUMA

PLATO

PLAYA

DIPLOMA

LECTOESCRITURA

LEE Y ESCRIBE LAS PALABRAS EN ORDEN:

DE ES ESA PLÁSTICO. PLANTA

ROPA. LA PAOLA PLANCHA

EL HOY CUMPLEAÑOS DE PILAR. ES

UN COME EL PLÁTANO. NIÑO

LA EL SOPLA EN PLAYA VIENTO.

DORA ES EXPLORADORA. LA ELLA

¡Terminado!

SESIÓN N° 2

Herramienta educativa virtual: Liveworksheets.

Fecha: 03-06-2022

Tema: Ficha interactiva de separación de palabras en sílaba tónica y átona.

Objetivo:

Desarrollar progresivamente el proceso de escritura con el reconocimiento de la sílaba tónica y átona mediante la ficha interactiva de Liveworksheets para fortalecer la escritura en los estudiantes.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación
<p>Anticipación: Recordar conocimientos anteriores de sílaba.</p> <p>Construcción del conocimiento: Ingresar al link de la sesión 2. Identificar la sílaba tónica y átona. Selecciona la sílaba tónica de las palabras. Mueve la sílaba tónica a la columna verde y las átonas a la azul.</p> <p>Consolidación: Entregar la actividad a la docente. https://es.liveworksheets.com/pp720234qx</p>	<p>Computadora. Laboratorio. Herramientas digitales. Internet</p>	<p>Identifica que es la sílaba. Reconoce las clases de sílabas. Clasifica las sílabas tónicas y átonas.</p>	<p>Técnica: Análisis de desempeño</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p>

LA SÍLABA TÓNICA ÁTONA

ELIGE CUÁL ES LA FORMA CORRECTA DE PARTIR EN SÍLABAS CADA PALABRA

- | | |
|-------------------|---|
| CO-CHE / COC-HE | CAM-PAN-A / CAM-PA-NA / CA-MPA-NA |
| ÁRB-OL / ÁR-BOL | MON-EDA / MO-NEDA / MO-NE-DA |
| CANT-AR / CAN-TAR | SIM-PÁ-TICO / SIMP-Á-TIC-O / SIM-PÁ-TI-CO |
| TO-RRE / TOR-RE | CORTI-NA / COR-TI-NA / CO-RTI-NA |
| CA-MPO / CAM-PO | JU-GUET-E / JU-GUE-TE / JUG-UE-TE |

PULSA SOBRE LA SÍLABA TÓNICA (LA MÁS FUERTE) DE CADA PALABRA

- Ejemplo
- MA-DE-RA PI-RA-TA CO-ME-TA PLA-YA MA-NO CA-BE-ZA
- PI-ZZA PA-TA-TA LEN-TE-JAS VEN-TA-NA CO-CI-NAR O-LER
- MA-RI-PO-SA BAR-CO LÁM-PA-RA ES-TOR-NU-DAR RI-ZOS

PULSA SOBRE LAS SÍLABAS ÁTONAS (LAS MÁS DÉBILES) DE CADA PALABRA

- Ejemplo
- BO-TO-NES CA-BA-LLO TIM-BRE A-PA-GAR COM-PA-ÑE-RO
- PRO-FE-SOR PIS-CI-NA PI-RÁ-MI-DE TOR-NA-DO SÁ-BA-DO
- MA-TE-MÁ-TI-CAS ME-DI-CI-NA CAR-TE-RA BO-LÍ-GRA-FO

FINAL: MUEVE LA SÍLABA TÓNICA A LA COLUMNA VERDE Y LAS ÁTONAS A LA AZUL

	TÓNICA	ÁTONAS	TÓNICA	ÁTONAS
Ejemplo	BA-RA-TO	BA TO	HOR-NO	
	CAR-TEL		SÁ-BA-NA	
	A-MI-GO		TOR-TI-LLA	
	LÁ-PI-CES		MÁS-CA-RA	
	BRO-MA		A-YU-DAR	
	SON-RI-SA		LI-BRO	

¡Terminado!

SESIÓN N° 3

Herramienta educativa virtual: Wordwall Fecha: 06-06-2022

Tema: Juega con los adjetivos calificativos.

Objetivo: Desarrollar progresivamente el proceso de escritura y la lectura jugando con adjetivos calificativos mediante la herramienta de Wordwall para desarrollar el pensamiento crítico, analítico y reflexivo.			
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación
Anticipación: Cantar la canción de palo, palito, palo e, eee. Construcción del conocimiento: Analizar el contenido de los adjetivos calificativos. Identificar las palabras que son adjetivos. Relacionar el sustantivo con el adjetivo. Consolidación: Jugar en Wordwall el juego de memorias con adjetivos calificativos. Link del juego: https://wordwall.net/es/resource/12270524	Computadora. Laboratorio. Herramientas digitales. Internet	Identifica los adjetivos calificativos. Clasifica las palabras en sustantivos y adjetivos calificativos.	Técnica: Análisis de desempeño Instrumento: Lista de cotejo.



SESIÓN N° 4

Herramienta educativa virtual: Educaplay **Fecha:** 10-06-2022

Tema: Crucigrama de antónimos y sinónimos

<p>Objetivo: Identificar los antónimos y sinónimos a través de un juego de crucigrama de Educaplay para desarrollar progresivamente la lectoescritura.</p>			
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación
<p>Anticipación: Recordar anteriores sobre palabras que significan lo opuesto y las que tiene el mismo significado.</p> <p>Construcción del conocimiento: Identificar las palabras que significan lo opuesto como antónimos. Reconocer las palabras que significan lo mismo, aunque se escribe diferente. Clasificar los sinónimos y antónimos,</p> <p>Consolidación: Realizar el crucigrama utilizando la herramienta educativa de Educaplay.</p> <p>Link del juego: https://es.educaplay.com/juego/11622904-sinonimos_y_antonomos.html</p>	<p>Computadora. Laboratorio. Herramientas digitales. Internet</p>	<p>Identifica los antónimos. Reconoce los sinónimos. Domina la herramienta educativa digital.</p>	<p>Técnica: Análisis de desempeño</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p>

Sinónimos y antónimos

100
PUNTOS

00:02
TIEMPO

1

Antónimo de nervioso

Pista Letra Pista Palabra

Comprobar

SESIÓN N° 5

Herramienta educativa virtual: Wordwall y Quizizz.

Fecha: 13-06-2022

Tema: Textos narrativos: El cuento y sus partes

Objetivo: Identificar que es la narración y sus partes a través de la observación de videos y juegos en línea para reforzar la lectoescritura en los estudiantes.			
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación
<p>Anticipación: Observar el video del cuento los tres cerditos.</p> <p>Construcción del conocimiento: Identificar los personajes que participan en el cuento. Extraer la idea principal y las secundarias de la narración. Analizar las partes que conforman el cuento.</p> <p>Consolidación: Realizar un juego en WordWall donde debes reconocer las partes del cuento. https://wordwall.net/es/resource/33554140 Ingresar al juego de Quizizz y responder el cuestionario. https://quizizz.com/join?gc=66689885</p>	<p>Computadora. Laboratorio. Herramientas digitales. Internet</p>	<p>Identifica que es el cuento. Reconoce las partes de la narración. Reconoce los personajes del cuento. Identifica la idea principal y las secundarias.</p>	<p>Técnica: Análisis de desempeño</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p>

0:19 ✓ 0

¿Qué parte del cuento es esta? "Había una vez tres cerditos que vivían al aire libre cerca del bosque".



A
Final

B
Inicio

C
Desarrollo

◀ 1 de 4 ▶ 🔊 🔍

¿QUÉ CASA NO CONSIGUIÓ DERRIBAR EL LOBO?



1



2



3

🔥 Streak Saver
🚀 Supersonic
🚗 Double Jeop...

SESIÓN N° 6

Herramienta educativa virtual: Genially, Wordwall y jigsawplanet

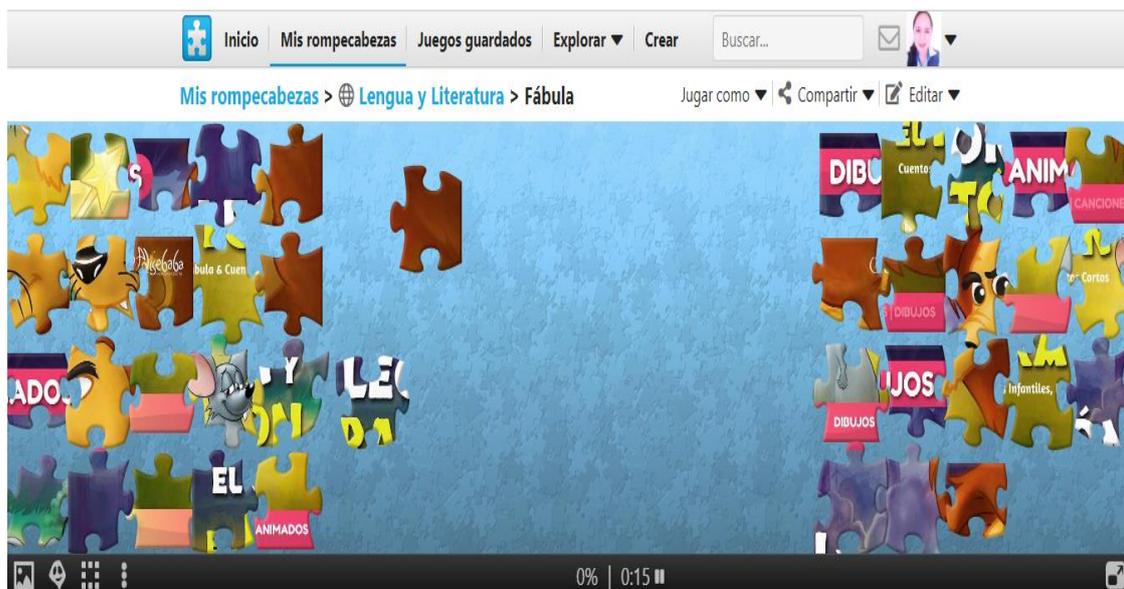
Fecha: 17-06-2022

Tema: Lectura - Fábula: El león y el ratón

Objetivo:

Escuchar y leer textos narrativos a través de herramientas educativas virtuales para desarrollar preferencias en el gusto literario y generar autonomía en la lectura.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación
<p>Anticipación: Realizar una lluvia de ideas sobre el cuento y sus partes.</p> <p>Construcción del conocimiento: Identificar los tres procesos de la lectura. Prelectura: Armar un rompecabezas de la fábula a leer. https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2b61b3e8c3c2. Lectura: Leer de forma dirigida la fábula. https://view.genial.ly/628a471af6842100117c5063/presentation-fabula-el-leon-y-el-raton</p> <p>Consolidación: Poslectura: Responder las preguntas relacionadas con la lectura. https://wordwall.net/es/resource/17099460</p>	<p>Computadora. Laboratorio. Herramientas digitales. Internet</p>	<p>Identifica el proceso de la lectura. Comprende lo que lee. Identifica la idea principal, el escenario y los personajes principales.</p>	<p>Técnica: Análisis de desempeño</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p>





En un día muy soleado, dormía plácidamente un león cuando un pequeño ratón pasó por su lado y lo despertó. Iracundo, el león tomó al ratón con sus enormes garras y cuando estaba a punto de aplastarlo, escuchó al ratoncito decirle: —Déjame ir, puede que algún día llegues a necesitarme.

genially

Wordwall Cree mejores lecciones de forma más rápida Inicio Características Planes De Precios

0:31

Pienso y contesto...

- ¿QUÉ LUGAR TRANSCURRE LA HISTORIA?
- ¿CUAL ES EL PROBLEMA?
- ¿CÓMO SE SOLUCIONÓ EL PROBLEMA?
- ¿QUIÉN VILLANO EN LA HISTORIA? ¿CREE QUE ES EL VILLANO?
- ¿QUIÉNES SON LOS PERSONAJES?
- ¿QUÉ OTROS ANIMALES PODRÍAN PARTICIPAR DE ESTA HISTORIA?
- ¿QUÉ ENSEÑANZA NOS DEJA ESTA HISTORIA?
- PENSA OTRO PROBLEMA PARA ESTA HISTORIA
- PENSA OTRO FINAL

Reanudar Eliminar

El ratón y el león. Compartir

SESIÓN N° 7

Herramienta educativa virtual: Wordwall.

Fecha: 20-06-2022

Tema: Procesos de la lectura: Cuento de Hansell y Gretel

Objetivo: Escuchar y leer textos narrativos a través de herramientas educativas virtuales para desarrollar preferencias en el gusto literario y generar autonomía en la lectura.			
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación
<p>Anticipación: Realizar una lluvia de ideas sobre el cuento y sus partes.</p> <p>Construcción del conocimiento: Identificar los tres procesos de la lectura. Prelectura: Armar un rompecabezas de la fábula a leer. https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2aa5b621796e Lectura: Leer de forma dirigida la fábula. https://view.genial.ly/5f728c6702fd590d55840ef1/presentation-cuento-hansel-y-gretel</p> <p>Consolidación: Poslectura: Responder las preguntas relacionadas con la lectura. ¿Cuáles son los personajes del cuento?, ¿Cuál fue el escenario? ¿Cambia el final del cuento? https://quizizz.com/join?gc=31087453.</p>	<p>Computadora. Laboratorio. Herramientas digitales. Internet</p>	<p>Identifica el proceso de la lectura. Comprende lo que lee. Identifica la idea principal, el escenario y los personajes principales.</p>	<p>Técnica: Análisis de desempeño</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p>

LuisaT > Lengua y Literatura > Hansel y Gretel Jugar como Compartir

0% | 0:02

LuisaT | 42

Tu 0:02
1. LuisaT 3:01

EMPECEMOS NUESTRA MÁGICA AVENTURA
LEYENDO EL CUENTO

CUENTO
HANSEL Y GRETEL



ganitally

Hansel y Gretel vivían con su padre, un pobre leñador, y su cruel madrastra, muy cerca de un espeso bosque.



Vivían con muchísima escasez, y como ya no les alcanzaba para poder comer los cuatro, deberían plantearse el problema y tratar de darle una buena solución.



ganitally

Streak 1/10

¿Quién vivía en la hermosa casa de golosinas?




Double Jeop... x2 Streak Saver

Streak 3/10

¿Qué hizo Gretel para liberar a su hermano?




Double Jeop... x2 Streak Saver

SESIÓN N° 8

Herramienta educativa virtual: Classkick

Fecha: 24-06-2022

Tema: Crear un guion gráfico usando las reglas ortográficas.

Objetivo: Desarrollar progresivamente el proceso de escritura mediante la creación un guion gráfico en classkick para desarrollar el pensamiento crítico, reflexivo y analítico.			
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación
<p>Anticipación: Realizar una lluvia de ideas sobre las partes de la narración.</p> <p>Construcción del conocimiento: Abrir la pizarra interactiva de classkick. Escuchar las indicaciones de la docente para trabajar con la pizarra. Armar la historieta utilizando las herramientas digitales.</p> <p>Consolidación: Presentar la historieta.</p>	<p>Computadora. Laboratorio. Herramientas digitales. Internet</p>	<p>Arma un guion gráfico utilizando correctamente los signos de puntuación. Aplica el proceso de escritura en la producción de textos narrativos. Usando estrategias y procesos de pensamiento.</p>	<p>Técnica: Análisis de desempeño</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p>

The screenshot shows a digital whiteboard interface for Classkick. At the top, it says "You are helping SAMUEL on slide 1". Below the toolbar, there are two comic panels. Panel 1 is labeled with a handwritten "1" and shows Gretel and Hansel in front of a house. Panel 2 is labeled with a handwritten "2" and shows the children in a forest with a witch.

Panel 1:

- Witch: Vivimos con nuestro padre y nuestra madrastra, la cual nos quiere hechar de casa
- Gretel: Hola, yo soy Gretel
- Hansel: Hola, yo soy su hermano Hansel

Panel 2:

- Witch: La segunda vez deje migas de pan pero los pájaros se las comieron
- Witch: Como ya no tenemos mucho para comer decidieron hecharnos de casa
- Hansel: Pero yo deje piedras en el camino para volver a casa

SESIÓN N° 9

Herramienta educativa virtual: Educaplay

Fecha: 27-06-2022

Tema: Sopa de letras de sustantivos.

Objetivo:

Desarrollar progresivamente el proceso de escritura mediante el juego de la sopa de letras de los sustantivos para desarrollar el pensamiento analítico reflexivo.

Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación
<p>Anticipación: Recordar conocimientos anteriores de sustantivo.</p> <p>Construcción del conocimiento: Identificar los sustantivos propios y comunes. Clasificar los sustantivos comunes es abstractos y concretos.</p> <p>Consolidación: Realizar una sopa de letras de los sustantivos propios y comunes. https://es.educaplay.com/juego/600475-sopa-de-letras-de-sustantivos.html</p>	<p>Computadora. Laboratorio. Herramientas digitales. Internet</p>	<p>Identifica los sustantivos. Reconoce los sustantivos propios, comunes, abstractos y concretos</p>	<p>Técnica: Análisis de desempeño</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p>

sopa de letras de sustantivos
🏠 ↻ ? 📄

0
PUNTOS

00:28
TIEMPO

<p>E W T A R O M A K</p> <p>N C W L K G G D L</p> <p>A T P E S R Y J D</p> <p>R E W G E C B I P</p> <p>E U H R R E M W I</p> <p>E Q H I E M D V O</p> <p>S S F A U D M I A</p> <p>Q O P N S T A N P</p> <p>X B F K U U N O T</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ALEGRIA 2. BOSQUE 3. AROMA 4. VINO
--	--

Mostrar palabra

SESIÓN N° 10

Herramienta educativa virtual: Liveworksheets

Fecha: 01-07-2022

Tema: Crear un cuento de hechos reales o imaginarios y escribirlo utilizando las reglas ortográficas.

Objetivo: Desarrollar progresivamente el proceso de escritura mediante la creación de un cuento de hechos reales o fantásticos en una ficha de Liveworksheets para desarrollar el pensamiento crítico, reflexivo y analítico.			
Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Actividades de evaluación
<p>Anticipación: Observar el cuento de Pinocho.</p> <p>Construcción del conocimiento: Identifica los personajes y el escenario del cuento Analiza el inicio, nudo y desenlace.</p> <p>Consolidación: Escribe un cuento con hechos reales o imaginarios. Utiliza las tres partes del cuento: inicio, nudo y desenlace. https://es.liveworksheets.com/yy1342901ck</p>	<p>Computadora. Laboratorio. Herramientas digitales. Internet</p>	<p>Aplica el proceso de escritura en la producción de textos narrativos. Usando estrategias y procesos de pensamiento.</p>	<p>Técnica: Análisis de desempeño</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p>

APRENDE A ESCRIBIR UN CUENTO

Toda historia tiene 3 partes: introducción, desarrollo (o nudo) y desenlace.

INTRODUCCIÓN	<p style="text-align: center;">¿Qué es?</p> <p style="text-align: center;">En la introducción presentamos y describimos los personajes, el lugar y el momento donde ocurre nuestra historia.</p>	<p style="text-align: center;">EJEMPLO</p> <p>En un pueblo muy lejano, hace 50 años, vivía una niña que soñaba con ser una doctora tan buena que pudiera curar a todas las personas del mundo que necesitaran su ayuda. Para lograrlo, debía estudiar muchísimo.</p>	<p style="font-size: 2em;">✊</p> <p style="font-weight: bold; font-size: 1.2em;">ESCRIBE TÚ. ES TU TURNO</p> <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 100px; margin: 0 auto;"></div>
--------------	---	---	--

DESARROLLO

En el desarrollo o nudo contamos la trama principal de la historia.
¿Qué problemas hay? ¿Cómo evolucionan tus personajes?
¿Introduces otros nuevos en la historia?
¿Qué hacen?

EJEMPLO

Entonces, se puso a atender muchísimo a todos los profesores durante muchos años, a investigar y a inventar nuevos medicamentos para curar enfermedades.

Un día se encontró con un chico de otro país, en la universidad, que tenía el mismo sueño que ella. Se hicieron grandes amigos e investigaron juntos durante 20 años.



ESCRIBE TÚ. ES TU TURNO

DESENLANCE

En el desenlace o final contamos cómo termina la historia. Cuenta cómo se acaban las tramas y qué pasa con los personajes.

EJEMPLO

Cuando envejecieron se dieron cuenta de que, aunque no pudieran curar todas las enfermedades, sí podían animar a más personas a seguir investigando. Ambos murieron felices por haber podido mejorar el mundo.

FIN



ESCRIBE TÚ. ES TU TURNO

¡Terminado!



UN CUENTO

Nombre:

TÍTULO DEL CUENTO:

<p>Personajes:</p> <input style="width: 95%; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 95%; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 95%; height: 20px;" type="text"/>	<p>Dónde ocurre la historia.</p> <input style="width: 95%; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 95%; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 95%; height: 20px;" type="text"/>
---	---



Evidencias del programa de estrategias lúdicas virtuales para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de 4° grado.

