



Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), enero-febrero 2024,
Volumen 8, Número 1.

DOI de la Revista: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1

**ESTRATEGIAS LÚDICAS DIGITALES PARA EL
MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE
EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR
EN 8VO AÑO**

**DIGITAL LUDIC STRATEGIES FOR THE IMPROVEMENT
OF THE LEARNING PROCESS IN 8TH GRADE HIGH
SCHOOL STUDENTS**

Bolívar Ramón Chávez Guerrero

Investigador Independiente, Ecuador

Katty Neira García Vélez

Investigador Independiente, Ecuador

Kléver Jesús Verduga Vélez

Investigador Independiente, Ecuador

María Janeth Ferrín Cedeño

Investigador Independiente, Ecuador

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10027

Estrategias Lúdicas Digitales para el Mejoramiento del Proceso de Aprendizaje en los Estudiantes de Básica Superior en 8vo Año

Bolívar Ramón Chávez Guerrero¹bochague7@hotmail.com<https://orcid.org/0009-0006-5444-4960>Investigador Independiente
Ecuador**Katty Neira García Vélez**kattygarcia@hotmai.com<https://orcid.org/0009-0003-2562-5330>Investigador Independiente
Ecuador**Kléver Jesús Verduga Vélez**klever_jesus@hotmail.es<https://orcid.org/0009-0004-8918-5781>Investigador Independiente
Ecuador**María Janeth Ferrín Cedeño**mjaneth_vida@hotmail.com<https://orcid.org/0009-0008-4826-129X>Investigador Independiente
Ecuador

RESUMEN

El uso de la tecnología en el salón de clase puede ser una poderosa herramienta para mejorar la participación de los estudiantes y fomentar un entorno de aprendizaje más dinámico e interactivo. El objetivo general de este artículo se basa en proponer estrategias lúdicas digitales para el mejoramiento del proceso de aprendizaje en los estudiantes de 8vo año de Educación Básica Superior, cuya metodología estuvo enfocada en una investigación aplicada con diseño cuantitativo, aplicando a una muestra de estudiantes y docentes, una encuesta de 8 preguntas de tipo cerrada para la recolección de datos claves para el desarrollo del estudio. Como resultado se obtuvo que el 100% de la planta docente considera de gran impacto educativo el uso de estrategias lúdicas digitales, dado que, los docentes en esta institución educativa se capacitan permanentemente y conocen acerca del uso de dichas estrategias educativas innovadoras. También, se destacó el interés de los docentes respecto a la implementación de conocimientos basados en dichas estrategias para la adecuada educación del curso de 8vo año con el fin de lograr diseñar estrategias lúdicas digitales, tales como: aula invertida, la gamificación y el uso de plataformas educativas para despertar el interés de los estudiantes.

Palabras clave: aprendizaje, estudiantes, estrategias lúdicas digitales

¹ Autor principal

Correspondencia: bochague7@hotmail.com

Digital Ludic Strategies for the Improvement of the Learning Process in 8th Grade High School Students

ABSTRACT

The use of technology in the classroom can be a powerful tool to improve student participation and foster a more dynamic and interactive learning environment. The general objective of this article is based on proposing digital ludic strategies for the improvement of the learning process in students of 8th year of Higher Basic Education, whose methodology was focused on an applied research with quantitative design, applying to a sample of students and teachers, a survey of 8 closed questions for the collection of key data for the development of the study. As a result, it was obtained that 100% of the teaching staff considers that the use of digital play strategies has a great educational impact, given that teachers in this educational institution are permanently trained and know about the use of such innovative educational strategies. Also, it was highlighted the interest of teachers regarding the implementation of knowledge based on such strategies for the proper education of the 8th year course in order to achieve the design of digital playful strategies, such as: inverted classroom, gamification and the use of educational platforms to arouse the interest of students.

Keywords: learning, students, digital playful strategies

Artículo recibido 07 enero 2024

Aceptado para publicación: 15 febrero 2024



INTRODUCCIÓN

En la Unidad Educativa se evidencia un problema de dificultad en el proceso de aprendizaje, el mismo que es de gran importancia resolverlo debido a que aportaría de forma significativa durante el aprendizaje de los alumnos. Las estrategias lúdicas son actividades que abarcan uso de dramas, juegos educativos y de mesa, dinámicas de grupo, etc., las cuales son usadas por los profesores con el fin de fortalecer los conocimientos, aprendizajes y competencias digitales de los estudiantes fuera o dentro del salón de clases (Chi-Cauich, 2018). El presente estudio muestra la relevancia de las estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, cuya importancia se enmarca en que las estrategias lúdicas serán implementadas en 8vo año de educación superior.

Se logra constatar la falta de estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje de las asignaturas más importantes, los docentes al no tener conocimientos de las estrategias lúdicas actuales para la enseñanza de estas asignaturas las transforman, de manera involuntaria en asignaturas monótonas para los alumnos (Guamán & Gallino, 2022). A su vez, revelan falta de interés en las clases a causa de que el profesor implementa metodologías básicas, fundamentadas en una enseñanza tradicional y no aplican otras estrategias innovadoras; por lo que los estudiantes prefieren aprender de memoria los contenidos y no analizar o sintetizar el aprendizaje impartido día a día y a la hora de evaluar sus conocimientos adquiridos, obtienen una puntuación baja, debido a que se les hace difícil entender y lo toman como un gran desafío al cual les cuesta aprender correctamente (González & Rodríguez, 2018). Finalmente, se resalta que las estrategias lúdicas son eficaces y factibles para el mejoramiento del proceso de aprendizaje en los estudiantes, puesto que las actividades lúdicas permiten que los estudiantes se motiven a aprender, ayudando al proceso educativo al establecer un entorno agradable de enseñanza. De manera que, al aplicar este tipo de actividades como estrategia educativa, el alumno podrá despertar su curiosidad y motivación hacia el estudio, incrementa su grado de concentración y minimiza su nivel de ansiedad generando resultados positivos (Quispe, 2022).

Por lo tanto, las estrategias lúdicas digitales para el impulso del aprendizaje es un estudio clave que mediante el uso de las TIC, se logra resaltar la participación de la era digital como un mecanismo relevante para vincular y favorecer el aprendizaje con diversos grados de comprensión; por lo tanto, la elaboración de este estudio resulta importante ya que haciendo uso de las estrategias lúdicas digitales



como herramientas de ayuda a los profesores hará posible el apoyo en el desarrollo y fortalecimiento del aprendizaje en los estudiantes de 8vo año EGB.

Teorización

La actividad lúdica es una forma de vivir el día a día, es decir, percibir placer y valorar lo que sucede entendiéndolo como una acción de satisfacción mental, física o espiritual. Por consiguiente, se puede decir que genera el crecimiento de las relaciones, aptitudes y el sentido del humor en los individuos y persuade la atención del niño a fin de que aumente su motivación para su aprendizaje (Díaz, 2017).

La educación ha evolucionado significativamente con el avance de la tecnología, y las estrategias pedagógicas han tenido que adaptarse a esta nueva realidad. Para Hernández (2001), “una estrategia es un plan general que se formula para tratar una tarea. Las estrategias vuelven menos dificultosa una labor, ya que la atienden inteligentemente con método y experiencia” (p. 71).

En este contexto, las estrategias lúdicas digitales se presentan como una visión para implicar y motivar a los alumnos en su proceso de aprendizaje. Los juegos digitales, se definen como objetos interactivos de aprendizaje que se constituyen en instrumentos cognitivos, además añaden elementos lúdicos, artísticos, comunicativos, tecnológicos y pedagógicos, de gran repercusión (Esnaola & Anso, 2019).

La educación en el octavo grado de la básica superior es una etapa crucial en la formación de los estudiantes, ya que están desarrollando habilidades cognitivas más complejas y enfrentándose a contenidos académicos más desafiantes (Chavesta & Tuárez, 2024). Sin embargo, en esta etapa también es común encontrar desafíos en la motivación y el compromiso de los estudiantes, debido a diversos factores como la saturación de información, la falta de conexión entre los contenidos y su vida cotidiana, y la creciente dependencia de la tecnología.

Aquí es donde entran en juego las estrategias lúdicas digitales, puesto que buscan aprovechar la familiaridad de los estudiantes con la tecnología y su afinidad por las experiencias lúdicas para crear un entorno de aprendizaje más atractivo y participativo (González & Rodríguez, 2018). Al integrar elementos de juego, como la gamificación, los elementos visuales y la interactividad, se pretende hacer que los conceptos académicos sean más accesibles y memorables.



Actualmente, todos los maestros en el Ecuador necesitan alcanzar conocimientos y habilidades lúdicas digitales dentro del área de la pedagogía, indispensables para examinar y debatir los fenómenos primordiales que influyen en el proceso de aprendizaje, debido a que la noción del juego aplicado mediante la tecnología desempeña un papel importante para desarrollar las competencias digitales propuestas en el currículo nacional (Díaz, 2017). Por tal razón, implicar de forma intencionada actividades lúdicas digitales como parte de la tarea pedagógica especializada, constituye una responsabilidad implícita para cada docente.

Por ello, se hace relevante que los docentes especialmente los que se encuentran en las ciudades capitales en donde se evidencia que existe más acceso a la tecnología estén continuamente en un cambio que les permita retribuir las demandas de sus alumnos, ya que cada uno de los métodos que emplean son columnas fundamentales para que los estudiantes obtengan aprendizajes significativos.

Lo anterior, les permitirá superar los retos del proceso de aprendizaje, aprovechando las ventajas que ofrece la tecnología y la motivación inherente a las actividades lúdicas no solo mejorar la comprensión de los contenidos académicos, sino también cultivar habilidades como la resolución de problemas, la creatividad y la colaboración, que son cruciales para una educación eficaz y una vida exitosa en la era digital.

El objetivo general de este artículo se basa en proponer estrategias lúdicas digitales para el mejoramiento del proceso de aprendizaje en los estudiantes de 8vo año de Educación Básica Superior. Por lo cual, se identificaron patrones y tendencias en los alumnos, y se fundamentó en la necesidad de abordar los retos existentes hoy en día dentro del entorno educativo, aprovechando así las ventajas que ofrece la tecnología en el área pedagógica, tomando en consideración que las actividades lúdicas digitales como estrategia constituyen un componente necesario que favorece los procesos de aprendizaje, por lo cual genera que los estudiantes expresen más libertad, alegría y disfrute al momento de aprender.

METODOLOGÍA

Tipo de investigación

Se enfoca en una investigación aplicada con diseño cuantitativo, debido a que se recolectó y analizó información cuantitativa o valores numéricos respecto a las dimensiones e indicadores de las dos



variables de estudio, las cuales vienen dadas por las estrategias lúdicas digitales y el proceso de aprendizaje en los estudiantes de octavo grado paralelo “B”.

También es una investigación de tipo bibliográfica y documental ya que se realizó la búsqueda, recolección de datos bibliográficos y electrónicas, selección, clasificación y redacción de diversos elementos del informe de investigación como: la contextualización del fenómeno en estudio, los antecedentes, la fundamentación teórica y la discusión de los resultados arrojados. Asimismo, resulta ser una investigación de campo ya que fue necesaria la aplicación de una encuesta con el fin de recopilar la información de la población objeto de estudio.

Nivel de investigación

Corresponde a un estudio de nivel explicativo o causal, ya que busca determinar si existe una relación de causa y efecto entre el uso de estrategias lúdicas digitales y el proceso de aprendizaje en estudiantes de octavo grado paralelo "B".

Población y muestra

La población estudiada incluye 100 estudiantes, con una muestra seleccionada de 25 estudiantes del 8vo año. Igualmente, se encontró una población de 17 docentes, tomándose como muestra la misma cantidad.

Tabla 1. Población y muestra de docentes y estudiantes

Estratos	Población	Muestra	Porcentaje
Docentes	17	8	24%
Estudiantes	100	25	76%
Total	117	33	100%

Nota: esta tabla detalla la población y muestra de la investigación.

Criterios de Selección y Exclusión

- Estudiantes que se encuentran matriculados en 8vo año de educación básica.
- Bajo Rendimiento: Los estudiantes no logran los niveles de logros académicos esperados para su nivel o grado escolar.
- Falta de Apoyo Familiar: Los progenitores o representantes legales no brindan el respaldo necesario a los estudiantes en su proceso educativo.



- Desmotivación en el Aprendizaje: Falta de interés, entusiasmo o motivación para participar activamente en actividades educativas.

Técnica e instrumento de investigación

Para la obtención de información de la población investigada, fue necesaria la realización de la encuesta, la cual fue aplicada a la muestra seleccionada, llevando a cabo la elaboración de un cuestionario de 8 preguntas de tipo cerradas, el cual se aplicó simultáneamente a los dos segmentos investigados.

Técnica de análisis de datos

Se hizo uso de gráficos y visualizaciones para la identificación de patrones inesperados, relaciones y posibles valores atípicos en los datos importantes en el fenómeno analizado. Así también, se empleó el paquete Office 2010 y su aplicación Microsoft Word, Microsoft Excel y Microsoft Power point, para organizar y presentar de forma organizada el estudio.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Luego de haber aplicado los instrumentos de recolección de la información, se realizó el proceso correspondiente para el análisis e interpretación, por lo tanto, de los resultados de este proceso, se obtuvo las conclusiones que sirvieron como punto de partida para sintetizar la información más relevante.

Encuestas aplicadas a docentes

Tabla 2. Implementación de métodos de enseñanza interactivos digitales en el aula de clase

Variables	f_a	f_{acu}	fr_a	fr_{acu}
Nunca	0	0	0	0
Pocas veces	0	0	0	0
A veces	7	7	0.87	87%
Frecuentemente	1	8	0.13	100%
Siempre	0	8	0	100%
Total	8		1	

Los resultados obtenidos en la tabla 2, muestra la opinión de los sujetos encuestados el cual revela que el 87% contestó que a veces implementan métodos de enseñanza interactivos digitales y el 13% frecuentemente.

Los datos anteriores permiten inferir que prevalece la baja aplicación regular por parte de los docentes de la Unidad Educativa “El Carmen”, debido que el 87% de las encuestas utiliza a veces los métodos interactivos. Apoyando esta perspectiva, el autor del concepto "nativos digitales", la integración fluida de herramientas digitales en la enseñanza es esencial (Prensky, 2015).

Tabla 3. Impacto en la calidad de la educación usando herramientas lúdicas digitales

Variables	f_a	f_{acu}	fr_a	fr_{acu}
Nunca	0	0	0	0
Pocas veces	0	0	0	0
A veces	0	0	0	0
Frecuentemente	4	4	0.5	50%
Siempre	4	8	0.5	100%
Total	8		1	

Los datos recopilados en la tabla 3, muestra la opinión de los sujetos encuestados el cual arrojó una distribución equitativa con el 50% que utilizan frecuentemente recursos digitales y el 50% siempre.

En consonancia con estos resultados, las ideas sobre el aprendizaje a través de la ludificación digital respaldan la noción de que la integración constante de herramientas lúdicas digitales puede tener un impacto positivo en la calidad de la educación, fomentando un enfoque más participativo y atractivo para los estudiantes (Sarmiento, 2023).

Tabla 4. Motivación en el aprendizaje a través de la aplicación de herramientas lúdicas

Variables	f_a	f_{acu}	fr_a	fr_{acu}
Nunca	0	0	0	0
Pocas veces	0	0	0	0
A veces	0	0	0	0
Frecuentemente	5	5	0.62	62%
Siempre	3	8	0.38	100%
Total	8		1	

La información presentada en la tabla 5 y la representación visual en la figura 3, muestran que la opinión de los sujetos encuestados arrojó que el 62% contestó frecuentemente sobre la motivación de

los estudiantes a través de las herramientas lúdicas digitales en el proceso de aprendizaje y el 38% siempre.

Apoyando estos resultados, la teoría de herramientas digitales para la motivación en el aprendizaje, la aplicación de herramientas lúdicas digitalmente motivadoras tiene el potencial de generar un impacto positivo y sostenido en la motivación de los estudiantes (Tovar & Obregón, 2023).

Tabla 5. Aplicación de estrategias lúdicas en procesos de evaluación

Variables	f_a	f_{acu}	fr_a	fr_{acu}
Nunca	0	0	0	0
Pocas veces	0	0	0	0
A veces	4	4	0.5	50%
Frecuentemente	0	4	0	50%
Siempre	4	8	0.5	100%
Total	8		1	

Los datos recopilados en la tabla 5, muestra la opinión de los sujetos encuestados el 50% aplican a veces estrategias lúdicas en los procesos de evaluación y el 50% siempre.

La información expuesta previamente permite inferir que los docentes de la Unidad Educativa “El Carmen” con el 50% de los encuestados no le dan importancia significativa la incorporación de enfoques lúdicos en procesos evaluativos. Apoyando estos hallazgos, menciona en su teoría del aprendizaje situado y argumenta que la aplicación contextualizada de estrategias lúdicas puede potenciar el aprendizaje. Por lo tanto, estos resultados sugieren que la aplicación de estrategias lúdicas en evaluación es una práctica adaptable (Taútiva, 2013).

Tabla 6. Frecuencia en el uso de recursos digitales

Variables	f_a	f_{acu}	fr_a	fr_{acu}
Nunca	0	0	0	0
Pocas veces	1	1	0.12	12%
A veces	6	7	0.75	87%
Frecuentemente	0	7	0.00	87%
Siempre	1	8	0.13	100%
Total	8		1	

Los datos recopilados en la tabla 6, muestra que el 75% a veces utiliza recursos digitales en la educación de los estudiantes, 13% siempre y 12% pocas veces.

La información previa posibilita deducir que prevalece el desconocimiento de las estrategias digitales entre los docentes de la Unidad Educativa “El Carmen” debido que 87% de los encuestados no le dan importancia al uso de los recursos digitales. Este análisis se alinea con las ideas sobre la importancia de la adaptación y el diseño pedagógico eficaz al integrar tecnologías digitales en la enseñanza (Koehler, et al. 2015).

Tabla 7. Desafíos en la implementación de estrategias lúdicas

Variables	f_a	f_{acu}	fr_a	fr_{acu}
Nunca	0	0	0	0
Pocas veces	3	3	0.37	37%
A veces	3	6	0.38	75%
Frecuentemente	2	8	0.25	100%
Siempre	0	8	0.00	100%
Total	8		1	

Los resultados obtenidos en la tabla 7, muestra que el 38% a veces ha enfrentado desafíos al implementar estrategias lúdicas digitales como técnica de aprendizaje en el aula, 37% pocas veces y 25% frecuentemente.

Los datos anteriores permiten inferir la presencia de desafíos en la integración de estrategias lúdicas entre los docentes de la Unidad Educativa “El Carmen” debido que 75% de los encuestados pocas veces han enfrentado desafíos. Apoyando estos hallazgos, según la teoría de la motivación y aprendizaje la implementación de estrategias lúdicas puede enfrentar desafíos debido a la diversidad de estilos y preferencias de aprendizaje de los estudiantes (Garzón & Sanz, 2012).

Tabla 8. Mejora el rendimiento académico con el uso de herramientas digitales

Variables	f_a	f_{acu}	fr_a	fr_{acu}
Nunca	0	0	0	0
Pocas veces	0	0	0	0
A veces	0	0	0	0
Frecuentemente	3	3	0.37	37%
Siempre	5	8	0.63	100%
Total	8		1	

Los resultados obtenidos en la tabla 9, muestra que la opinión de los sujetos encuestados arrojó que el 63% contesto siempre sobre la efectividad de herramientas digitales para mejorar el rendimiento académico y 37% frecuentemente.

Los datos mencionados anteriores permiten inferir que prevalece el uso de herramientas digitales para mejorar el rendimiento según los docentes de la Unidad Educativa “El Carmen” debido que 37% de los encuestados tienen una visión favorable y sólida sobre el impacto positivo de las herramientas digitales en el desempeño estudiantil. Estos hallazgos se alinean con la teoría de destacar el papel significativo de las herramientas digitales en la mejora del rendimiento académico (Cózar, 2016).

Encuestas aplicadas a estudiantes

Tabla 9. Uso de medios tecnológicos en la vida cotidiana

Variable	f_a	f_{acu}	fr_a	fr_{acu}
Nunca	0	0	0	0%
Pocas veces	1	1	0.04	4%
A veces	17	18	0.68	72%
Frecuentemente	5	23	0.20	92%
Siempre	2	25	0.08	100%
Total	25		1	

Los resultados obtenidos en la tabla 10, muestra que el 4% contestó que pocas veces hacen uso de medios tecnológicos en la vida cotidiana, el 68% a veces, el 20% en frecuentemente y el 8% siempre.

Los datos mencionados anteriormente permiten inferir que prevalece el desconocimiento por parte de los estudiantes de la Unidad Educativa “El Carmen” sobre los medios tecnológicos, debido que el 72% de los encuestados no hace uso recurrente de medios tecnológicos en su vida cotidiana, pese a que se menciona que los dispositivos tecnológicos nuevos y emergentes otorgan el potencial de cambiar las aulas, en ambientes de aprendizaje más colaborativos, atractivos y productivos en los que el aprendizaje se puede individualizar de acuerdo a las necesidades de los alumnos (Lliguisupa, et al. 2021).

Tabla 10. Nivel de impacto de las estrategias lúdicas digitales en la calidad educativa

Variables	f_a	f_{acu}	fr_a	fr_{acu}
Nunca	1	1	0.04	4%
Pocas veces	6	7	0.24	28%
A veces	5	12	0.20	48%
Frecuentemente	10	22	0.40	88%
Siempre	3	25	0.12	100%
Total	25		1	

Los resultados obtenidos en la tabla 11, muestra que la opinión de los sujetos encuestados el cual arrojó que el 4% contestó que nunca las estrategias lúdicas digitales mejoran la calidad de educación, el 24% pocas veces, el 20% a veces, 40% frecuentemente y el 12% siempre.

La percepción de que el 44% de los estudiantes no considera que dichas estrategias tengan una influencia importante en la calidad educativa. Considerando que el juego integra una de las maneras claves en las que los alumnos adquieren conocimientos y competencias fundamentales (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2018).

Tabla 11. Juegos educativos y la frecuencia de impacto en la motivación del aprendizaje

Variables	f_a	f_{acu}	fr_a	fr_{acu}
Nunca	0	0	0	0%
Pocas veces	1	1	0.04	4%
A veces	7	8	0.28	32%
Frecuentemente	11	19	0.44	76%
Siempre	6	25	0.24	100%
Total	25		1	

Los resultados obtenidos en la tabla 12, muestra que la opinión de los sujetos encuestados el cual arrojó que el 4% contestó que pocas veces las herramientas lúdicas digitales pueden fomentar la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, el 28% a veces, 44% frecuentemente y el 24% siempre.

La información mencionada anteriormente indica que los estudiantes de la Unidad Educativa "El Carmen" consideran que el uso de juegos educativos como estrategias lúdicas promueve la

motivación de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. Estas estrategias promueven un aprendizaje significativo que, mediante el uso de juegos, estimula el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de manera efectiva, favoreciendo la cohesión, integración y motivación hacia el contenido (Rodríguez, et al. 2020).

Tabla 12. Impacto en la evaluación de los conocimientos con juegos digitales

Variables	f_a	f_{acu}	fr_a	fr_{acu}
Nunca	0	0	0,00	0%
Pocas veces	0	0	0,00	0%
A veces	9	9	0,36	36%
Frecuentemente	6	15	0,24	60%
Siempre	10	25	0,40	100%
Total	25		1	

Los resultados obtenidos en la tabla 13, muestra que la opinión de los sujetos encuestados el cual arrojó que el 36% a veces los juegos digitales educativos se pueden aplicar para evaluar sus conocimientos, 24% frecuentemente y el 40% siempre.

Lo que se deduce de la opinión del 36% de los estudiantes, quienes consideran que los juegos digitales educativos no son viables para evaluar sus conocimientos, aunque se conoce que la evaluación apoyada en la tecnología es una competencia que se necesita desarrollar en la actualidad (Walls, 2021).

Tabla 13. Frecuencia de uso de recursos digitales por parte de los docentes

Variables	f_a	f_{acu}	fr_a	fr_{acu}
Nunca	4	4	0.16	16%
Pocas veces	8	12	0.32	48%
A veces	9	21	0.36	84%
Frecuentemente	1	22	0.04	88%
Siempre	3	25	0.12	100%
Total	25		1	

Los resultados obtenidos en la tabla 14, muestra que la opinión de los sujetos encuestados arrojando que el 16% contestó nunca sobre el uso recursos digitales como juegos, por parte del docente para fomentar el aprendizaje, el 32% pocas veces, el 36% a veces, el 4% frecuentemente y el 12% siempre. Los datos mencionados anteriormente permiten inferir que prevalece el desconocimiento sobre recursos digitales como juegos entre los docentes de la Unidad Educativa "EL Carmen" debido que el 84% de los encuestados manifiesta que los docentes no hacen uso frecuente de recursos digitales como juegos en el proceso de aprendizaje, dado que es fundamental que el profesional encargado de la atención educativa reciba la capacitación necesaria durante su proceso de formación para identificar nuevas estrategias que promuevan el logro de un aprendizaje significativo (Córdoba, et al., 2017).

CONCLUSIONES

Se detecta que existe un nivel de conciencia con respecto al uso de las estrategias innovadoras en los procesos de enseñanza, ya que el 100% de la planta docente considera de gran impacto educativo el uso de estrategias lúdicas digitales, dado que, los docentes en esta institución educativa se capacitan permanentemente y conocen acerca del uso de dichas estrategias educativas innovadoras, que permite mejorar los procesos de interaprendizaje.

Asimismo, se destaca el interés de los docentes al proponer para próximas capacitaciones la implementación de conocimientos basados en dichas estrategias para la adecuada educación del curso de 8vo año con el fin de lograr diseñar estrategias lúdicas digitales, tales como: aula invertida, la gamificación y el uso de plataformas educativas para despertar el interés de los estudiantes.

Finalmente, para la propuesta de estrategias es de suma importancia hallar el equilibrio apropiado entre el uso de la tecnología y otras estrategias de enseñanza, y considerar las necesidades y preferencias de cada alumno de 8vo año de la Institución Educativa estudiada.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Chavesta, K., & Tuárez, L. C. (2024). Estrategias didácticas para fomentar el pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica, subnivel superior, en la Unidad Educativa “Juan Antonio Vergara Alcívar” del Cantón Junín. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 3248-3270.



- Chi-Cauich, W. R. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. *Investig@cción, 14*, 70-80.
- Córdoba, É., Lara, F., & García, A. (2017). *El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. Ensayos: revista de la Escuela Universitaria de Formación del Profesorado de Albacete.*
- Cózar, R. (2016). Conocimiento y Uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) según el Estilo de Aprendizaje de los Futuros Maestros. . *Formación Universitaria, 9*(6), 105-118.
- Díaz, M. (2017). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior.*
- Esnaola, G., & Anso, M. (2019). Competencias digitales lúdicas y enseñanza. *REIDOCREA, 8*, 399-410.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia.* Obtenido de UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf
- Garzón, C., & Sanz, S. (2012). *La motivación y su aplicación en el aprendizaje (Tesis de grado publicada).* Universidad Icesi, Cali, Colombia.
- González, M., & Rodríguez, M. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación.*
- Guamán, C. M., & Gallino, J. D. (2022). *Estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de 4 año de Educación General Básica.* Guayaquil.
- Hernández, G. (2001). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista.* .
- Koehler, M., Mishra, P., & Cain, W. (2015). ¿Qué son los saberes tecnológicos y pedagógicos del contenido (TPACK)? *Virtualidad, educación y ciencia, 6*(10), 9-23.
- Lliguisupa, D., Bonilla, M. d., & Cárdenas, J. (2021). Dispositivos tecnológicos: uso académico en estudiantes universitarios. *Uisrael, Revista Científica, 8*(1), 23-39.



- Prensky, M. (2015). *No me molestes mamá, ¡estoy aprendiendo!* Ediciones SM.
- Quispe, F. (2022). *Nivel de ansiedad de los estudiantes de la Facultad de Odontología de la Universidad San Luis Gonzaga en el contexto del confinamiento por Covid-19.*
- Rodriguez, C., Rodriguez, M., Villacreses, C., & Pérez, J. (2020). Espacios maker: herramienta motivacional para estudiantes de ingeniería eléctrica de la Universidad Técnica de Manabí, Ecuador. *Espacios*, 41(2).
- Sarmiento, L. B. (2023). *Herramienta Quizizz como aporte al proceso evaluativo de la materia de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo año en la Unidad Educativa Ciudad de Coca .* Universidad Nacional de Educación.
- Taútiva, J. C. (2013). *Evaluación e implementación de estrategias lúdicas virtuales que permitan mejorar las competencias básicas del área de matemáticas, de los estudiantes de grado 5° de las escuelas públicas rurales de Sardinas y el Consuelo, de la ciudad de Fusagasugá.*
- Tovar, A. F., & Obregón, B. S. (2023). *Factores motivacionales que influyen en la participación activa de los estudiantes de bachillerato del grado once en las clases de educación física de la institución educativa Alfredo Bonilla Montaña.*
- Walls, L. J. (2021). Aportación de valor del diseñador en el trabajo transdisciplinario. *Actas de Diseño*, 35.

