



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA  
MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**TEMA: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA  
ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS  
ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE EGB DE LA UE 17 DE JULIO,  
IBARRA, FEBRERO-JULIO 2021”**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciadas en Ciencias de la  
Educación Básica**

**Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e  
idiomas.**

**Autoras: Imba Imba Katherin Yesenia**

**Lombano Benalcázar Michelle Alejandra**

**Director: MSc. Mora Grijalva Milton Mora**

**Ibarra, 2021**



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

## BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

### AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

#### IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:


DATOS DE CONTACTO			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	172610178-3		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	Imba Imba Katherin Yesenia		
<b>DIRECCIÓN:</b>	Tabacundo-La Banda		
<b>EMAIL:</b>	<a href="mailto:kyimbai@utn.edu.ec">kyimbai@utn.edu.ec</a>		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	0994113837	<b>TELF. MOVIL</b>	0994113837
DATOS DE CONTACTO			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	172467585-3		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	Lombano Benalcázar Michelle Alejandra		
<b>DIRECCIÓN:</b>	Cayambe -Nuevo Amanecer		
<b>EMAIL:</b>	<a href="mailto:malombanob@utn.edu.ec">malombanob@utn.edu.ec</a>		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	022362386	<b>TELF. MOVIL</b>	0991160991
DATOS DE LA OBRA			
<b>TÍTULO:</b>	“El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de Lengua y Literatura en los estudiantes de segundo grado de EGB. De la UE. 17 de julio, Ibarra, febrero-julio 2021”		
<b>AUTOR (ES):</b>	Imba Imba Katherin Yesenia Lombano Benalcázar Michelle Alejandra		
<b>FECHA:</b>	2021/12/02		
<b>SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO</b>			
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>		
<b>TITULO POR EL QUE OPTA:</b>	Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica		
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	MSc. Mora Grijalva Milton Marino		

## CONSTANCIAS

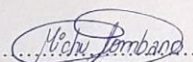
El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 2 días del mes de diciembre de 2021

Las autoras:

(Firma).....

Nombre: Katherin Yesenia Imba Imba

(Firma).....

Nombre: Michelle Alejandra Lombano Benalcázar

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Ibarra, 02 de diciembre de 2021

MSc. Milton Marino Mora Grijalva

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

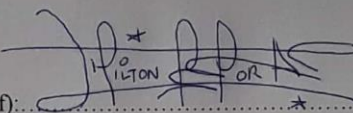
(f)  \*  
MILTON MORA GRIJALVA

MSc. Milton Marino Mora Grijalva

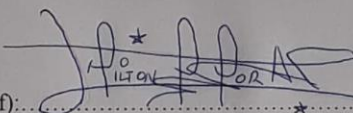
C.C. 1002589453

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

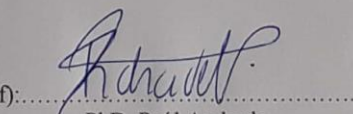
El Tribunal Examinador del trabajo de Titulación “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de Lengua y Literatura en los estudiantes de segundo de EGB. De la UE. 17 de Julio, Ibarra, febrero-julio 2021” elaborado por Imba Imba Katherin Yesenia y Lombano Benalcázar Michelle Alejandra, previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Básica, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte.

(f): 

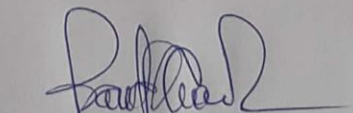
MSc. Milton Mora  
C.C. 1002589453  
Presidente del tribunal

(f): 

MSc. Milton Mora  
C.C. 1002589453  
Director

(f): 

PhD. Paúl Andrade  
C.C. 1001908449  
Opositor

(f): 

PhD. Frank Guerra  
C.C. 1001678844  
Opositor

## **DEDICATORIA**

Dedico con todo mi corazón este trabajo a mis padres por enseñarme a esforzarme, a trabajar duro para cumplir mis metas y por brindarme su apoyo incondicional durante todo el proceso de construcción de mi vida profesional, a mi hermana Mayra Imba quien me ha acompañado en todo este camino y ha sentado en mí deseos de ser mejor persona cada día de mi vida.

Katherin Imba.

A mi Jesús por darme las fuerzas para ser valiente y esforzada en este proceso formativo, a mis familiares por apoyarme cada día forjando mi carácter educándome siempre en principios los cuales me han hecho la persona que soy en la actualidad, a todos mis maestros, quienes cultivaron en mí el servicio y en ser una profesional humanista que trabaje siempre con amor.

Michelle Lombano.

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Técnica del Norte por permitirnos formarnos como docentes con bases éticas y con una visión de ayuda a los demás.

A la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología (FECYT) por haber desarrollado la carrera de Educación y Básica, y por habernos permitido culminarla con éxito.

A la coordinadora de la carrera de Educación Básica MSc. Lucitania Montalvo, quién nos ha acompañado durante todo el proceso de formación profesional.

Al MSc. Milton Mora tutor de tesis, por su esfuerzo dedicado a la revisión y corrección del presente trabajo.

A todas las personas quienes nos han apoyado con sus conocimientos para alcanzar esta meta.

Katherin Yesenia Imba Imba

Michelle Alejandra Lombano Benalcázar

## RESUMEN

La enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura se ha basado en la aplicación de métodos tradicionales y en la utilización de recursos didácticos poco llamativos para el estudiante, sin embargo, en la actualidad estos métodos ya no producen los mismos resultados. Los niños requieren nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje que les permitan compartir sus ideas, trabajar en equipo y cuestionar lo que están aprendiendo. Por esta razón, la finalidad de este trabajo es analizar como incide el juego como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura en los estudiantes de segundo grado de EGB de la Unidad Educativa “17 de Julio”. Este trabajo es una investigación mixta, de tipo correlacional, la población y muestra está conformado por 11 docentes de EGB media y elemental, y tres directivos de la institución educativa, a quienes se les aplicó una encuesta y una entrevista respectivamente. Como resultados principales de la investigación se obtuvo que muy pocos docentes aplican el juego dentro del aula porque requiere más preparación que las estrategias tradicionales. Por lo que se concluye que los docentes deben actualizarse en cuanto a los beneficios y la implementación de diversas estrategias didácticas basadas en el juego y en el aprovechamiento de los recursos disponibles que permitan desarrollar un clima de aula participativo y colaborativo.

**Palabras claves:** El juego, estrategia didáctica, enseñanza tradicional, Lengua y Literatura.



## ABSTRACT

Language and Literature teaching has traditionally relied on the use of traditional methods and didactic resources that are unappealing to students; however, these methods no longer yield the same results, and children now require new teaching-learning strategies that allow them to share their ideas, collaborate, and question what they are learning. The goal of this study is to see how the game influences a didactic strategy in the teaching of Language and Literature to second-year students in the "17 de Julio" Educational Unit's Basic General Education program.

This is a mixed-methods study with a correlational design; the population and sample are 11 teachers of middle and elementary Basic General Education, as well as three educational institution directors, to whom a survey and an interview were administered, respectively.

The research found that only a small percentage of teachers use the game in the classroom because it requires more preparation than traditional strategies.

As a result, teachers must be informed about the benefits and implementation of various didactic strategies based on the game and the use of available resources to foster a participatory and collaborative classroom climate.

**Keywords:** The game, didactic strategy, traditional teaching, Language, and Literature.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA .....	ii
CONSTANCIAS .....	iii
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
RESUMEN .....	viii
ABSTRACT.....	ix
INTRODUCCIÓN.....	14
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO .....	19
1.1. El juego como estrategia didáctica .....	19
1.2 El juego.....	19
1.2.1 Concepto .....	19
1.2.2 Diferencia del juego y la lúdica .....	20
1.2.3 Características .....	20
1.2.4 Teorías del juego.....	21
1.2.5 Clasificación del juego.....	22
1.2.6 Beneficios del juego.....	23
1.3 Estrategia didáctica .....	24
1.3.1 Concepto .....	24
1.3.2 Clasificación .....	24
1.3.3 Estructura de una estrategia didáctica.....	25
1.3.4 Estructura de una estrategia didáctica basada en el juego .....	25
1.4 Enseñanza de Lengua y literatura .....	26
1.4.1 Historia de la enseñanza de la Lengua y literatura .....	27
1.4.2 Concepto de Lengua y Literatura.....	27
1.4.3 Modelos pedagógicos y sus implicaciones en la enseñanza de la lengua y literatura	28
CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS .....	34
2.1 Tipo de investigación.....	34
2.2 Métodos, técnicas e instrumentos de investigación .....	34

2.2.1 Métodos generales de investigación .....	34
2.2.2 Técnicas de investigación .....	35
2.2.3 Instrumentos de investigación .....	35
2.3 Preguntas de investigación y/o hipótesis .....	35
2.4 Matriz de operacionalización de variables o matriz diagnóstica .....	36
2.5 Participantes .....	37
2.6 Procedimiento y análisis de datos .....	37
<b>CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>38</b>
3.1 Resultados de las encuestas aplicadas a los docentes .....	38
3.2 Resultados de las entrevistas a tres directivos .....	43
<b>CAPÍTULO IV: PROPUESTA .....</b>	<b>46</b>
4.1 Título de la propuesta .....	46
4.2 Introducción .....	46
4.3 Justificación .....	46
4.3 Fundamentación teórica .....	47
4.4 Objetivos .....	48
4.4.1 Objetivo general .....	48
4.4.2 Objetivos específicos .....	48
4.5 Ubicación sectorial y física .....	48
4.6 Destrezas con criterio de desempeño por desarrollar .....	49
4.7 Desarrollo de la propuesta .....	50
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>80</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>81</b>
<b>GLOSARIO .....</b>	<b>82</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>83</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>88</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> <i>Matriz diagnóstica</i> .....	36
<b>Tabla 2.</b> <i>Estrategia didáctica que aplica con mayor frecuencia</i> .....	38
<b>Tabla 3.</b> <i>Aprendizaje que pretende desarrollar</i> .....	38
<b>Tabla 4.</b> <i>Estrategia que promueve un aprendizaje significativo</i> .....	39
<b>Tabla 5.</b> <i>Frecuencia con la que recibe capacitación en estrategias didácticas</i> .....	39
<b>Tabla 6.</b> <i>Frecuencia con la que aplica el juego en las clases</i> .....	40
<b>Tabla 7.</b> <i>Aplicar el juego como estrategia requiere más tiempo</i> .....	40
<b>Tabla 8.</b> <i>Tipo de juego que aplica con mayor frecuencia</i> .....	41
<b>Tabla 9.</b> <i>Recursos necesarios para aplicar el juego</i> .....	41
<b>Tabla 10.</b> <i>Áreas del desarrollo que promueve el juego</i> .....	42
<b>Tabla 11.</b> <i>Nivel de aceptación de una guía de estrategias didácticas basadas en el juego</i> .....	42

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> <i>Juego el mapa de los textos</i> .....	54
<b>Figura 2.</b> <i>Juego atrapando la pelota</i> .....	56
<b>Figura 3.</b> <i>Juego ruleta de los fonemas</i> .....	59
<b>Figura 4.</b> <i>Juego el bingo de los fonemas</i> .....	62
<b>Figura 5.</b> <i>Juego armando mi rompecabezas</i> .....	64
<b>Figura 6.</b> <i>Juego dramatizando mi cuento</i> .....	66
<b>Figura 7.</b> <i>Juego el dado lector</i> .....	68
<b>Figura 8.</b> <i>Juego diccionario inflable</i> .....	70
<b>Figura 9.</b> <i>Juego dialecto de palabras</i> .....	72
<b>Figura 10.</b> <i>Juego tarjetas descriptivas</i> .....	74
<b>Figura 11.</b> <i>Juego adivina la palabra</i> .....	76
<b>Figura 12.</b> <i>Juego sopa de fonemas</i> .....	78

# INTRODUCCIÓN

## Motivaciones para la investigación

El juego es una actividad innata del ser humano, forma parte de él durante todas las etapas de su vida. En la infancia el juego es vital para conocer, aprender y relacionarse con el mundo que le rodea, mientras que en el proceso de enseñanza-aprendizaje el juego es considerado como un recurso eficaz para el desarrollo de destrezas, habilidades y nuevos conceptos, a la vez que propicia satisfacción en los estudiantes. En este sentido, esta investigación es importante porque permitirá conocer los tipos y beneficios de las estrategias didácticas basadas en el juego para la enseñanza de Lengua y Literatura, fomentando en los docentes la aplicación y creación de juegos y actividades lúdicas que ayuden a mantener un ambiente de aprendizaje activo, participativo y motivador.

Minerva (2002) menciona que el juego “tuvo sus orígenes en Grecia. Desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños” (p.289). Por esta razón, el juego debe ser una de las estrategias principales en la enseñanza de cualquier asignatura. De igual manera, Solís (2019) plantea que el juego produce beneficios en diferentes áreas del desarrollo del niño, entre ellas, el área cognitivo, social, psicomotriz, y afectivo. Es así como su aplicación en el aula permitirá el desarrollo integral de los estudiantes, no solamente en el plano cognitivo.

En este sentido se han encontrado algunas investigaciones que concuerdan con que el juego aplicado en el aula facilita el aprendizaje en los estudiantes. El primer trabajo es una investigación de fin de máster titulado: El juego como recurso didáctico en Lengua Castellana y Literatura. Propuesta de intervención para tercero de Educación Secundaria Obligatoria. En esta investigación Chumillas (2018) concluye que “el juego influye sustancialmente a la mejora del lenguaje y las relaciones sociales, por lo que es un recurso que se debería explotar mucho más en el aula de Lengua” (p.59).

Así también, se encontró la tesis titulada: El juego didáctico como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas del primer año de educación general básica de las instituciones: “León Ruales”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor” de la ciudad de Mira, cantón Mira, durante el año lectivo 2012-2013, donde Estacio (2013) obtuvo como resultados que la mayoría de los docentes consideran que aplicar el juego como estrategia educativa permite mejorar la enseñanza.

De igual manera, Melo (2019) en su artículo titulado: Análisis de la concepción de los docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje, determinó que los estudiantes consideran que el juego favorece el aprendizaje en la escuela y también puede ser utilizado como un recurso motivador durante las clases. Tomando en cuenta estas investigaciones es necesario recalcar la importancia de aplicar el juego en el aula para formar personas capaces de resolver problemas utilizando la creatividad y con responsabilidad social.

El juego como estrategia didáctica es un tema que se ha venido desarrollando desde hace algún tiempo, sin embargo, su aplicación práctica en las escuelas de educación básica todavía no ha sido alcanzada con mayor relevancia, esto debido a que los docentes asocian al juego solo con los primeros años de vida, por lo que mientras más años tengan los estudiantes la aplicación de juegos en el aula es cada vez menor.

### **El problema de investigación**

Es necesario señalar que en la actualidad existe una insuficiente aplicación del juego como estrategia didáctica para la enseñanza de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa 17 de Julio, lo que dificulta a los estudiantes de segundo de Educación Básica desarrollar las destrezas imprescindibles referentes a la asignatura.

El poco conocimiento de los docentes sobre los beneficios que proporciona el juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, provoca que apliquen en mayor medida el modelo de enseñanza tradicional, limitándose a dictar contenidos mediante explicaciones orales y utilizando únicamente los textos y el pizarrón como recursos didácticos, lo que conlleva a una deficiente participación de los estudiantes en el aula. Como opinan Ortega y Blandón (2014), “la labor docente se ha visto un tanto descuidada en cuanto a estrategias de enseñanza-aprendizaje, ya que la mayoría de los docentes no tienen mucho conocimiento de dichas estrategias y por tanto no las implementan en el salón de clases” (p.11). Como ya se mencionó antes, esto puede presentar un problema en el aprendizaje de los estudiantes quienes requieren de una variedad de estrategias para desenvolverse mejor en el aula.

Así también, la limitada capacitación docente en estrategias didácticas induce a que los profesores sean poco creativos e innovadores al momento de planificar una clase, provocando que apliquen actividades obsoletas y poco significativas para el estudiante, por esta razón los niños pierden la motivación en lo que están aprendiendo, y se distraen con mayor facilidad, sin poder conectarse con los nuevos conceptos. Como afirma Díaz (2014), los docentes han sido formados en la didáctica tradicional por las exigencias de la época, pero con las nuevas tendencias didácticas y pedagógicas de la modernidad es necesaria su actualización. Esto podría causar conflictos en algunos profesores quienes están acostumbrados a su antiguo modelo y tienen dificultades para cambiar. De ahí la importancia de un programa continuo de actualización docente que permita tener una educación de calidad.

Esta escasa preparación de los docentes en la adaptación de juegos para espacios pequeños como el aula o el patio, y en la elaboración de material didáctico con materiales reciclables puede dificultar la utilización del juego como una estrategia didáctica principal en el aula, porque los docentes consideran que para aplicar el juego como estrategia se requiere de mayor inversión, aunque no sea cierto.

Finalmente, un insuficiente repertorio de estrategias didácticas basadas en el juego para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura causa que los maestros apliquen

estrategias inadecuadas para esta área, y por ende tienen dificultades para conseguir el objetivo de aprendizaje deseado en sus clases. Por esta razón, se ha optado por plantear una guía didáctica de juegos, estos han sido formulados a partir de un análisis de los juegos apropiados para la asignatura, todos cuentan con características que fomentan la participación, interacción, descubrimiento y diversión.

### **La justificación**

Aunque el juego siempre ha formado parte del desarrollo de los niños, es a inicios del siglo XXI cuando empezó a ser considerado como un derecho fundamental de los niños, niñas y adolescentes a nivel mundial, dándole mayor importancia a esta actividad durante la infancia. Es así como en el Art. 31 de la Convención Sobre los Derechos del Niño aprobado por la Organización de las Naciones Unidas (1989) se establece: “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (p.23).

Tomando en cuenta los derechos establecidos en los tratados internacionales, en el Art. 26 del Código de la Niñez y Adolescencia del Ecuador expedido por el Congreso Nacional (2003) especifica: “Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna (...) este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, acceso a los servicios de salud (...)” (p.3). Este artículo tiene concordancia con el artículo 45 de la Constitución del Ecuador (2008) donde establece los derechos de los niños, niñas y adolescentes.

Por otro lado, en el Currículo Nacional el Ministerio de Educación (2016) plantea que una de las perspectivas para la enseñanza de la Lengua y Literatura es mediante el disfrute y placer en una amplia diversidad de juegos, entre ellos: juegos de palabras, adivinanzas, trabalenguas, entre otros. Por esta razón es necesario replantear el juego como una estrategia didáctica primordial en la enseñanza de esta asignatura, para que los docentes planifiquen sus clases con actividades que fomenten un clima participativo y promueva un aprendizaje duradero.

Al desarrollar la investigación los primeros beneficiarios directos fueron los estudiantes, quienes desarrollarán sus destrezas, habilidades y conocimientos de una forma divertida y enriquecedora, y como segundos beneficiarios directos están los docentes y directivos quienes contarán con una guía didáctica de juegos para que puedan aplicar en sus clases.

Por otro lado, los beneficiarios indirectos fueron los padres y madres de familia quienes verán mejoras en el aprendizaje de sus hijos, finalmente está la sociedad, esta se beneficiará al contar con personas preparadas para el trabajo en equipo, la colaboración y con un alto nivel de creatividad. Se espera que a partir de este estudio los docentes apliquen la guía de estrategias didácticas planteadas, y a su vez, creen sus propias estrategias didácticas basadas en el juego para la enseñanza de Lengua y Literatura.



En resumen, este trabajo ha aportado a diferentes agentes, a las investigadoras ha permitido aumentar su conocimiento acerca de la aplicación del juego, sus beneficios, características, su clasificación y el procedimiento adecuado para ser aplicado en el aula de clases, mejorando así su desarrollo profesional. Por otro lado, los docentes de Educación Básica tendrán a disposición una variedad de juegos para que puedan crear un clima de aula más interactivo y motivador, de lo cual se beneficiarán los estudiantes al contar con un ambiente óptimo de aprendizaje. De igual manera, esta investigación aporta a la institución educativa con resultados que le permita hacer un análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje actual y tomar las mejores decisiones. Finalmente, toda la comunidad educativa a través de este estudio podrá analizar la importancia de utilizar el juego con fines educativos.

### **Los impactos de la investigación**

Esta investigación producirá impactos en los ámbitos: educativo, social y ambiental.

En el ámbito educativo se apoyará al proceso de enseñanza-aprendizaje tanto en la institución como en toda la comunidad educativa, debido a que cualquier agente educativo ya sean administrativos, docentes, padres de familia, o estudiantes contarán con una guía de juegos como estrategias didácticas que pueden ser aplicados para desarrollar las destrezas imprescindibles con mayor facilidad en la asignatura de Lengua y Literatura, pero también pueden ser adaptados para enseñar diferentes temáticas de otras asignaturas como Matemáticas, Ciencias Naturales o Estudios Sociales.

En el ámbito social se estará formando personas con capacidades, destrezas y habilidades necesarias para integrarse a la sociedad, por ejemplo, los niños aprenderán a colaborar con los demás, a trabajar en equipo por un bien común, desarrollarán su imaginación y creatividad, para que puedan aportar con nuevas ideas para conseguir una sociedad justa y solidaria. Además, mediante los resultados de esta investigación se aumentará la conciencia de los docentes, padres de familia y otros sobre la importancia que tiene el juego en el desarrollo de los niños, debido a que algunas personas lo consideran como una actividad innecesaria y una pérdida de tiempo, sin tomar en cuenta su impacto positivo en la infancia.

En el ámbito ambiental este proyecto contribuirá a la elaboración de los recursos necesarios para desarrollar estrategias didácticas basadas en el juego con material reciclado como botellas, cartón, hojas, entre otros. De esta manera se estará aprovechando los recursos disponibles en los hogares de los estudiantes para disminuir en una pequeña medida, pero necesaria la contaminación ambiental.

### **Los objetivos**

El objetivo general de la presente investigación es analizar la incidencia del juego como estrategia didáctica en la enseñanza de Lengua y Literatura en estudiantes de EGB de la Unidad Educativa “17 de Julio” Julio, Ibarra, febrero-julio 2021. Mientras que los objetivos específicos son:

- Diagnosticar las estrategias didácticas basadas en el juego que aplican los docentes de segundo de Educación Básica de la Unidad Educativa 17 de Julio para la enseñanza de Lengua y Literatura.
- Fundamentar teóricamente la importancia de la aplicación del juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la Lengua y Literatura en estudiantes de segundo de EGB.
- Determinar la presencia de estrategias didácticas basadas en el juego en el programa de la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de segundo de EGB de la Unidad Educativa 17 de Julio.
- Plantear una guía didáctica de juegos como estrategias para la enseñanza de la Lengua y Literatura para los niños de segundo de Educación General Básica.

### **Los problemas o dificultades**

Durante del desarrollo de la investigación se produjo un problema al momento de aplicar los instrumentos de recolección de datos, porque debido a la crisis sanitaria que se vive en el país durante el presente año se dificultó la aplicación de las encuestas y entrevistas de manera presencial a los docentes de la institución educativa, a pesar de ello, no impidió la obtención de los resultados porque se optó por realizar un cuestionario digital a través de la herramienta FORMS para la encuesta y la entrevista se realizó mediante la plataforma ZOOM.

### **Contenido del informe**

Este informe está compuesto por cuatro capítulos.

Capítulo I: Marco teórico, abarca todos los conceptos y teorías que sustentan la investigación y que permiten cumplir con los objetivos propuestos.

Capítulo II: Métodos y Materiales, se describe el tipo de investigación, los métodos, técnicas e instrumentos, la población investigada y el procedimiento para aplicar los instrumentos y obtener los resultados.

Capítulo III: Resultados y discusión, se analiza los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes y la entrevista aplicada a los dos directivos de la institución.

Capítulo IV: La propuesta, esta consta de una guía de juegos como estrategias didácticas para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura en segundo grado de Educación General Básica (EGB), finalmente se describen las conclusiones y recomendaciones.

# CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

## 1.1. El juego como estrategia didáctica

El juego forma parte del ser humano en todas las etapas de su vida, y en mayor medida durante la infancia, sin embargo, hace poco tiempo se lo ha comenzado a aplicar como recurso en el campo educativo. Anteriormente en el proceso educativo no se utilizaba el juego como estrategia didáctica, ya que se consideraba como una pérdida de tiempo, y se aplicaban otro tipo de actividades, pero en la actualidad esta perspectiva sobre el juego ha cambiado y se ha convertido en un recurso importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Fernández, 2015). Aunque estas creencias sobre el juego se estén dejando de lado, cabe recalcar que su aplicación en el aula aún no ha sido relevante, debido a que los docentes prefieren utilizar los mismos recursos como el libro o el pizarrón para la enseñanza, provocando dificultades en el aprendizaje, por lo que es necesario incrementar el uso del juego en las aulas.

El docente debe crear un ambiente de aprendizaje participativo y motivador que permita a los estudiantes aprender de manera dinámica y entretenida. Montero (2017) menciona que “los juegos didácticos son una forma que permite llamar la atención de la población estudiantil y con esto mejorar sus notas y por consiguiente el rendimiento académico, además brindan la posibilidad de que los profesores abandonen el método conductista” (p.76). En este sentido, el juego puede ser una estrategia útil y eficaz para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque genera en los estudiantes interés por los contenidos y las actividades que se realizan en la clase.

## 1.2 El juego

El juego en la infancia debe ser desarrollada de tal manera que permita potenciar las habilidades y destrezas del niño. Zorrilla (2008) menciona que el juego es una “tema de verdadero interés, tanto desde el punto de vista psicológico como biológico puro, es el que se relaciona con el juego infantil, o, como se denomina en psicología, actividad lúdica” (p.544). De igual manera, desde el punto de vista pedagógico el juego tiene un rol importante en el desarrollo de conceptos, ya sean conceptuales, procedimentales o motrices en los niños.

### 1.2.1 Concepto

El juego en palabras sencillas hace referencia a la actividad que realiza el ser humano y que le provoca diversión. “Los investigadores refieren que el origen de la palabra juego procede de dos vocablos en latín: iocum y ludus-ludere. Ambos hacen referencia a chiste, broma, diversión, y se suelen, usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica” (Venegas et al., 2018, pág. 15). De este modo se entiende que el juego ha sido tomado en cuenta como una actividad importante en las personas desde hace mucho tiempo y en las distintas culturas antiguas, lo que ha permitido su evolución hasta ser considerada como una herramienta útil en el aula.

El concepto de juego es muy amplio, ya que varios autores han aportado con sus definiciones desde diferentes perspectivas. García (2016) menciona que el juego es “una actividad diferenciada del mundo habitual, desarrollada en un espacio y en un tiempo determinados, portadora de legalidades y reglas propias distintas a las del mundo corriente” (p.13). Es decir, el juego es una actividad innata del ser humano, forma parte de su ser y le permite conocer el mundo y crear relaciones sociales.

Así también el juego es considerado como un recurso educativo valioso para el desarrollo integral del niño. Fernández (2015) refiere que el juego es una actividad básica del niño, y además se lo puede utilizar como una herramienta educativa debido a que proporciona diversión e interés en los niños. De acuerdo con el autor el juego es esencial en los niños, ellos lo realizan de manera natural, pero a la vez este puede ser adaptado para conseguir un objetivo de aprendizaje planteado por el docente.

### **1.2.2 Diferencia del juego y la lúdica**

Aunque los conceptos de lúdica y juego han sido utilizados de manera indistinta para referirse a aquellas actividades que producen placer o diversión, se debe tener en cuenta que la lúdica se diferencia del juego en el sentido que cumple un objetivo específico dependiendo del ámbito en que se aplique. Como explica Romero et al. (2018), la lúdica es una actividad con intención que utiliza el juego como un instrumento para alcanzar los fines propuestos, mientras que el juego es una actividad libre y espontánea sin objetivos más allá de la diversión. Por esta razón, al aplicar estrategias lúdicas que se basan en el juego para la enseñanza de cualquier asignatura se obtienen mejores resultados porque los niños aprenden mientras realizan actividades que les produce diversión como correr, saltar, moverse, caminar, entre otros.

### **1.2.3 Características**

Al juego al ser una actividad cotidiana en la vida del ser humano, consta de ciertas características que la diferencian de otro tipo de actividades, entre ellas se mencionan. -Es una actividad libre y espontánea, porque a través de ella se satisfacen placeres como la diversión. -Es un fin en sí mismo, debido a que es motivadora e interesante. -Cumple una función autoeducativa, ya que mediante el juego el niño explora el mundo, desarrolla habilidades y destrezas y conoce nuevos conceptos. -Es integradora, porque fomenta las interacciones sociales. -Es terapéutica, porque permite al niño relajarse, y finalmente, -es una actividad creativa (Megías & Lozano, 2019). En resumen, el juego es una actividad espontánea, libre, limitada en tiempo y espacio, que fomenta las relaciones sociales, produce múltiples beneficios en diferentes áreas del desarrollo del niño, y su fin es el placer de jugar.

De igual manera, otros autores aportan con otras características generales del juego. En efecto, Fernández (2015) plantea las siguientes. -Es universal, porque en todas las culturas existe el juego. -Implica libertad, el niño elige dónde, cómo y qué juego jugar. -Es imprevisible, ya que no se puede determinar el resultado al final. -Favorece el aprendizaje, por lo que es indispensable en la niñez. -No requiere de un objeto para el desarrollo del juego. Por último, -el juego evoluciona a medida que el niño va creciendo y madurando.

Todas estas características permiten al docente adaptar y crear juegos para alcanzar un objetivo de aprendizaje. Por otro lado, el juego al ser utilizada como una estrategia dentro del aula, también requiere de reglas, que son las que orientaran a los estudiantes para mantener un buen ambiente de aprendizaje.

#### **1.2.4 Teorías del juego**

Para poder entender las teorías acerca del juego es necesario puntualizar su definición. Venegas et al. (2018) mencionan. “Las teorías del juego son modelos que pretenden satisfacer los interrogantes sobre este comportamiento tan natural. Estas teorías han sido un recurso para la Ciencia, al margen incluso del propio juego” (p.29). Dicho de otro modo, una teoría es un conjunto de conocimientos y principios estructurados, organizados, con coherencia, y lógica que fundamentan algún fenómeno, en este caso el juego.

Debido a que el juego está presente en las diferentes etapas del ser humano y produce ciertos beneficios en él, ha sido estudiado desde diferentes perspectivas y teorías. “Las formulaciones teóricas que abordan el fenómeno del juego infantil son relativamente recientes (S. XIX-XX), sin embargo, esta actividad había sido ya observada desde la antigüedad. Existen infinidad de recopilaciones y estudios hechos por muchos autores de campos diversos” (Cañizares & Carbonero, 2016, p. 12). Todos estos planteamientos tienen la finalidad de responder a preguntas como ¿Por qué se juega? ¿Qué beneficios produce el juego? ¿Qué función cumple el juego en el desarrollo del niño? Entre otras cuestiones.

Al ser estudiado desde tiempos antiguos hasta la actualidad, la mayoría de los autores clasifican las teorías del juego en teorías clásicas y teorías modernas. Existe una gran cantidad de teorías del juego tanto clásicas como modernas, sin embargo, para este trabajo se presentarán solo aquellas que fundamentan el juego como recurso o estrategia educativa.

#### **Teorías clásicas**

Las teorías clásicas son aquellas que, aunque sean estudios realizados hace mucho tiempo atrás son la base para las investigaciones modernas, además, permiten entender como el juego ha estado desde el inicio de la historia en la vida de las personas. A continuación, se presentan algunas teorías clásicas, mismas que Venegas et al. (2018) plantean:

- Teoría metafísica de Plantón: Plantón sostiene que el juego permite a los más jóvenes prepararse para la vida de adultos. Mediante este aprenden a socializar y se forjan valores.
- Teoría de la energía sobrante de Herbert Spencer: Spencer plantea que el juego permite al niño liberarse de la energía que posee en exceso.
- Teoría del trabajo W. Wundt: Wundt considera que el juego permite al niño prepararse para el trabajo, ya que en ambos aspectos dedica esfuerzo y energía para realizar una actividad.
- Teoría del ejercicio preparatorio Karl Gross: Karl mantiene que el al jugar el niño desarrolla destrezas, conductas e instintos que le preparará para la vida adulta.

- Teoría del atavismo o de la recapitulación de Stanley Hall: Su teoría se basa en que a través del juego el niño representa las distintas etapas de la evolución del hombre.

Estas teorías clásicas se basan en el juego como una forma de prepararse de una u otra forma para la vida adulta, sin embargo, todavía siguen siendo una base para entender el juego.

### **Teorías modernas**

Estas teorías se basan en los pensamientos que se mantienen en la actualidad sobre el juego. Además, abordan más afondo sobre los distintos aspectos que están inmersos en el juego. De esta manera, Venegas et al. (2018) mencionan las siguientes teorías:

- Teoría de la infancia de Buytendijk: Sostiene un pensamiento opuesto a K. Gross porque menciona que el niño juega porque es niño. La niñez define al juego y no al revés. Porque su carácter infantil no le permite hacer trabajos difíciles, por lo tanto, juega.
- Teoría Freudiana sobre el juego de Freud: Consideraba al juego como un medio para expresar y satisfacer necesidades del ser. Mediante el juego el niño manifiesta deseos insatisfechos.
- Teoría Piagetiana del juego de J. Piaget: Explica como al juego se accede a través del grado de desarrollo cognitivo del niño. Es decir, el juego que realiza el niño depende de los cuatro estadios planteados por Piaget: Sensoriomotor, preoperacional, operacional concreto y operacional formal.
- Teoría sociocultural del juego de Lev Vygotsky: Consideraba al juego desde dos puntos de vista: el primero, es una forma de socialización o interacción con los demás, el segundo, es que funciona como una zona de desarrollo próximo para alcanzar una un desarrollo potencial.
- Teoría de Bruner: Toma como referencia a Piaget y Vygotsky, pero añade que el juego es un comportamiento social, espontánea, pero guiada por la cultura.

En resumen, las teorías modernas explican que el juego es esencial en el niño, porque le permite desarrollar habilidades y destrezas, compartir y socializar con otras personas, y expresar sentimientos, emociones y deseos, siendo una fuente para mejorar los procesos cognitivos de los niños.

### **1.2.5 Clasificación del juego**

El juego puede clasificarse de diferentes formas, según algunos autores se presentan las siguientes: Piaget divide a los juegos basado en las etapas de desarrollo del niño, como el juego, sensomotor, simbólico y reglado. Wallon plantea la siguiente clasificación: juegos funcionales, de ficción, de adquisición, y de fabricación. Moyles clasifica los juegos según los aspectos de la personalidad de los niños, entre ellos están, juegos físicos, intelectuales, y emocionales y sensoriales, entre otros autores (Pérez, 2021). En resumen, cada autor clasifica los juegos de acuerdo con sus perspectivas, áreas que desarrolla, etapa en el que se

desarrolla, entre otras. Por otro lado, a continuación, se presentan algunas clasificaciones más detalladas y significativas.

Piaget es un psicólogo suizo creador de la teoría del Desarrollo de la Evolución Cognitiva, que consiste en dividir las etapas del desarrollo humano en estadios de acuerdo con grado cognitivo de la persona. En este sentido, clasifica el juego con base en estos estadios de desarrollo cognitivo. Fernández (2015) resume la clasificación de Piaget:

- Motor: Pertenece al estadio sensoriomotor. Juego basado en objetos y la repetición de acciones.
- Simbólico: Parte del estadio preoperacional. Juego basado en deseos e intereses del niño, hace simulaciones de diferentes situaciones o personas.
- De reglas: Del estadio de operaciones concretas. Juego basado en instrucciones o reglas que asumen y conocen, estas aumentan el nivel de complejidad a medida que el niño evoluciona.
- De construcción: Parte del estadio de operaciones formales. Están en todas las etapas, pero van adquiriendo mayor dificultad, a mayor edad.

Esta clasificación ha sido una de las más aceptadas y citadas por los investigadores del juego, debido a que toma en cuenta el desarrollo biopsicosocial del niño. Por otro lado, existen otros criterios de clasificación, que plantea Fernández (2015) como:

- Según el lugar: pueden ser de exterior o interior.
- Según el rol del adulto: puede ser el juego libre, escogido por el niño, o dirigido, controlada por el adulto.
- Según el número de jugadores: Individual, paralelo, en parejas, o en grupo.
- Según la actividad que realiza el niño: Motor, simbólico, de razonamiento y manipulativo.

Todas estas clasificaciones dependen de diferentes criterios, sin embargo, los más generales son: el juego libre, que es realizado de manera espontánea y voluntaria por el niño, y el juego dirigido, que es el juego seleccionado, estructurado, y guiado por el docente.

### **1.2.6 Beneficios del juego**

El juego aporta al desarrollo de diferentes dimensiones del ser humanos. En el desarrollo psicomotor, ayuda a mejorar la coordinación motriz, la fuerza, manipulación de objetos, dominio de los sentidos, y discriminación sensorial. En el área cognitivo, estimula la atención, memoria, imaginación, creatividad, el pensamiento científico y matemático, y permite el desarrollo de la comunicación y lenguaje. En el plano social, contribuye en los procesos de comunicación, cooperación, preparación para la vida adulta, fortalece la moral, y disminuye las conductas agresivas. Finalmente, en la dimensión emocional, desarrolla la subjetividad, controla la ansiedad, facilita la resolución de conflictos, y el autoconocimiento (Hormigo & Timón, 2021). En resumen, los beneficios que produce el juego abordan todas las áreas del desarrollo del niño, y por tal razón, es importante dejar a los niños jugar, a

divertirse, aprender, crear y relacionarse con los demás mediante el juego. No se debe creer que jugar es no hacer nada, o perder el tiempo, es una actividad necesaria en la infancia.

### **1.3 Estrategia didáctica**

Las estrategias didácticas provocan el aprendizaje causando la participación positiva y el desarrollo de las competencias de los estudiantes. Mansilla y Beltrán (2013) mencionan “Las estrategias didácticas se conciben como la estructura de actividad en la que se hacen reales los objetivos y contenidos” (p.29). En palabras sencillas una estrategia didáctica es un conjunto de actividades organizadas y estructuradas que permiten alcanzar un objetivo de aprendizaje deseado. Por esta razón, las estrategias didácticas constituyen una herramienta esencial en el quehacer docente, ya que, enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje.

#### **1.3.1 Concepto**

Las estrategias didácticas son aquellos procedimientos que provocan y mejoran la adquisición, almacenamiento, y recuperación de la información. Son los procedimientos métodos, técnicas, y actividades con los cuales el docente, organiza las acciones de manera consciente para construir y lograr metas en el proceso enseñanza y aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los estudiantes de manera significativa (Feo, 2015). Para su aplicación en la clase requiere del perfeccionamiento de instrucciones y técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente, quien debe conocer una amplia gama de estrategias didácticas para mejorar el clima del aula.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, cuya dinámica se encuentra en la relación docente-estudiante, es importante que los docentes trabajen con base en las capacidades de los estudiantes, y creen estrategias que le permita atender y potenciar estas capacidades. Una estrategia didáctica debe ser coherente, planificada e intencional y debe estar sustentada teóricamente en diferentes prácticas pedagógicas, debe partir de la reflexión y trazar el camino por el cual, quien enseña como quien aprende, deberán transitar para construir el conocimiento, y alcanzar las metas y objetivos propuestos (Limas, 2018). Asimismo, las estrategias didácticas que el profesor utilice deben estar encaminadas a promover la creatividad, el pensamiento crítico y reflexivo, y el trabajo en equipo en los estudiantes.

#### **1.3.2 Clasificación**

Una forma de clasificar las estrategias didácticas es de acuerdo con momento en el que se realice durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera Flores et al. (2017) mencionan que dependiendo del momento que se realice ya sea en el inicio, desarrollo o cierre, y de la finalidad que tengan, pueden ser preinstruccionales, coinstruccionales, y postinstruccionales, respectivamente. Dicho de otra manera, cuando los docentes quieren aplicar una estrategia, primero deben identificar qué quieren conseguir, y en qué momento lo van a realizar. A continuación, se detalla la clasificación que plantea Flores et al. (2017):

- **Preinstruccionales:** Se realizan al inicio de la clase, y permiten contextualizar lo que se va a enseñar y generar expectativas en los estudiantes. Por ejemplo: Organizadores gráficos, lluvias de ideas, entre otros.



- **Coinstruccionaels:** Se utilizan durante la clase, y mediante estas estrategias se puede acercar y relacionar el contenido con los estudiantes. Por ejemplo: juegos, debates, paneles de discusión, entre otros juegos en equipo.
- **Postinstruccionales:** Se aplican al final de la clase, con la finalidad de realizar una retroalimentación del contenido ya visto, y aclarar dudas.

En resumen, las estrategias preinstruccionales muestran una preparación al estudiante en cuanto a los conocimientos o experiencias previas que le van a permitir ubicarse en el contexto del aprendizaje. Con la aplicación de estrategias coinstruccionales el estudiante es el protagonista ya que organiza y relaciona los contenidos para un aprendizaje significativo. Mediante las estrategias postinstruccionales los estudiantes pueden valorar su aprendizaje, saber si han comprendido la clase.

### **1.3.3 Estructura de una estrategia didáctica**

Una estrategia didáctica debe cumplir con una estructura general para alcanzar el objetivo de aprendizaje, esta puede variar en ciertos elementos dependiendo del contexto. Flores et al. (2017) detallan los siguientes componentes de una estrategia didáctica, los participantes, el docente y estudiante, el contenido a enseñar, las condiciones espacio-temporales o el ambiente de aprendizaje, los conocimientos previos, el tiempo, la modalidad de trabajo, si es individual o grupal, y el proceso de evaluación. Todos estos aspectos se deben tener en cuenta al momento de planificar una estrategia, ya que, si no se considera, lo que se va a enseñar, los participantes, la evaluación y los demás elementos, durante el desarrollo los estudiantes pueden desorientarse y no seguirán las instrucciones del profesor, por lo tanto, el objetivo de aplicar la estrategia no será alcanzado.

Con respecto a lo planteado anteriormente, Feo (2015) concuerda con algunos componentes de una estrategia didáctica, pero, añade otros, como el tema de la estrategia, los objetivos y/o competencias a desarrollar, la sustentación teórica o enfoque pedagógico, la secuencia didáctica o procedimiento, y los recursos y medios. Considerando todos los elementos ya planteados, se reúnen aquellos que son necesarios para que la aplicación de la estrategia didáctica sea exitosa, estos son: el tema de la estrategia, el objetivo de aprendizaje o competencia a desarrollar, el contenido, el tiempo, el procedimiento, los recursos y medios, y los mecanismos de evaluación del aprendizaje.

### **1.3.4 Estructura de una estrategia didáctica basada en el juego**

Para aplicar un juego como estrategia didáctica en las clases, el docente debe planificar todas las actividades que se van a realizar. De este modo, el docente debe considerar las siguientes etapas, la investigación del juego, análisis del juego, tematización del juego, constitución del juego, y la evaluación del juego (Sailema & Sailema, 2016). En cada etapa se responden a preguntas como: ¿Qué juego se va a aplicar? ¿Cómo se lo va a desarrollar? ¿Qué se necesita para su ejecución? ¿Qué pretendo conseguir con la aplicación del juego? ¿Se ha alcanzado el objetivo? Entre otras preguntas que permiten orientar el proceso.

Una estrategia didáctica basada en el juego o también conocida como estrategias o actividades lúdicas, tienen otros elementos además de los ya mencionados que las diferencian de las demás estrategias. “Las actividades lúdicas tienen unos elementos estructurales propios que las diferencian con respecto a otras. Su diseño se articula a partir de la ficha de juegos” (Sánchez, 2011, p. 35). Es así que, el autor plantea una ficha de juegos en la que propone los siguientes elementos:

- La identificación, donde se detalla el tema del juego, la sesión de referencia, la unidad didáctica, el subnivel de educación, y el grado o curso.
- Los contenidos principales.
- las orientaciones metodológicas.
- Organización inicial.
- Desarrollo. Ejecución del juego
- Número de participantes. Los estudiantes que participarán
- Duración estimada. El tiempo estimado que durará el juego.
- Reglas. Normas por seguir para el adecuado desarrollo del juego.
- Variantes. Nuevos objetos que se puedan introducir o adaptaciones para estudiantes con necesidades educativas especiales.
- Aspectos por modificar. Se realiza después del desarrollo.

Por tal razón, se considera que las estrategias didácticas basadas en el juego permiten al niño desde sus formas típicas de expresión participar en la construcción de su propio conocimiento. El juego es considerado como una actividad de carácter universal, a pesar de que han evolucionado en ciencia y tecnología, las estrategias basadas en los juegos van en aumento pues producen un aprendizaje real y significativo, y se logra cumplir los fines educativos con mayor facilidad.

#### **1.4 Enseñanza de Lengua y literatura**

La enseñanza de la lengua y literatura es un proceso cuyo objetivo es el desarrollo de destrezas y habilidades lingüísticas y comunicativas en los estudiantes, a través de la aplicación de diferentes métodos, técnicas y estrategias, de tal modo que puedan incorporarse fácilmente a una sociedad cambiante y desafiante. Bruzual (2008) plantea que el objetivo de la enseñanza de la lengua y literatura es “la adquisición y el desarrollo de los conocimientos, las habilidades, las actitudes y las capacidades que nos permiten desenvolvemos en nuestras sociedades de una manera adecuada y competente en las diversas situaciones y contextos comunicativos de la vida cotidiana” (p.190).

Asimismo, Sardi (2006) señala que la enseñanza de la lengua y literatura es una práctica que va cambiando y evolucionando con el tiempo, de acuerdo con las políticas, ideologías y proyectos de cada país, y con las prioridades de la época. De este modo, es necesario que la enseñanza de la lengua y literatura fomente el pensamiento lógico y reflexivo en los estudiantes, porque las demandas sociales de la actualidad exigen personas capaces de comprender y desenvolverse en contextos comunicativos de una forma adecuada y hasta creativa.

Por esta razón la enseñanza de la lengua y literatura debe ser a través de metodologías y estrategias activas que promuevan el aprendizaje significativo. “Solo a través de formas de enseñanza ajenas a la enseñanza tradicional se podrá concienciar al estudiante que es responsable de su formación y que de él depende decidir quién es, quién quiere ser y cómo desea desarrollarse” (Jiménez, 2013, p. 80). Merece la pena subrayar que enseñar lengua y literatura no es solamente enseñar a leer y escribir, sino que es un proceso más complejo y requiere tanto de teoría como de una práctica constante.

#### **1.4.1 Historia de la enseñanza de la Lengua y literatura**

Conocer como a lo largo del tiempo la enseñanza de la lengua y literatura ha avanzado dependiendo de los requerimientos de la época es primordial para comprender la importancia de enseñar lengua y literatura en nuestros tiempos. A continuación, se presenta un resumen de la historia de la enseñanza de la lengua y literatura.

Las primeras instituciones escolares empezaron enseñando a leer y escribir, en la antigüedad clásica se unieron la oratoria y la gramática, que fueron las bases de la retórica. En el siglo XVII, la escuela de Port Royal expidió orientaciones y métodos sobre el uso adecuado de la lengua, técnicas y materiales para el aprendizaje de los diferentes aspectos de la lengua y de su uso, a este hecho se le denomina el enfoque tradicional de la enseñanza de la Lengua. A partir del siglo XX surgen nuevas corrientes denominadas Escuela Nueva, donde el estudiante se considera un ser único y es el centro del proceso de enseñanza aprendizaje, uno de los autores más destacados de esta corriente es Célestin Freinet (Ruiz, 2013). Después de revisar la evolución de la enseñanza de la lengua y literatura se identifica claramente que en sus inicios la expresión oral era una de las habilidades principales, pero con el pasar del tiempo y las nuevas teorías de enseñanza de la Lengua y Literatura, esta se ha convertido en una de las asignaturas básicas en el sistema educativo que contempla diferentes habilidades y no simplemente la expresión oral o escrita.

#### **1.4.2 Concepto de Lengua y Literatura**

Para entender que es la lengua y literatura se conceptualizará cada uno de estos términos. En primer lugar, está la lengua que es un sistema complejo de signos que representan ideas y que forma parte esencial y es el producto social del lenguaje (Galvis, 2007). Por otro lado, Martín (2009) define a la literatura como “un conjunto de textos en los que el dominio artístico de una lengua se muestra en su máximo grado de esplendor, sea en verso o en prosa (p.44). Tomando en cuenta estas dos definiciones se entiende por lengua y literatura como una disciplina o área encargada del desarrollo de capacidades y conocimientos con respecto a una lengua entendida como un producto de la interacción social y a la literatura que es una forma de expresar y comprender las ideas de una manera artística.

En el sistema educativo la lengua y literatura es un área que se enseña de una forma práctica, debido a que requiere de una interacción con los demás para comprender mejor la lengua que está en constante cambio. “El área de Lengua y Literatura es eminentemente procedimental y, por lo tanto, promoverá que los estudiantes ejerciten de manera ordenada habilidades lingüístico-comunicativas que les permitan el uso eficiente de la lengua”

(Ministerio de Educación, 2016, p. 276). Sin duda, esta área juega un rol principal en la formación integral de los estudiantes, debido a que además de ser una asignatura básica funciona como un eje transversal para la enseñanza de las demás asignaturas.

Ahora bien, la lengua y literatura como área o asignatura dentro de las instituciones educativas tiene los mismos problemas que se reflejan en la sociedad. En palabras de López et al. (2013), la realidad de la lengua y literatura es que se han convertido en “dos ajados aspectos que han sido dejados de lado dentro del contexto social, pese a su obligatorio uso, no se aprecia un cuidado y una evolución, sino que se tiende a empobrecer su utilización” (p.38). Prueba de ello es el uso del lenguaje escrito donde cada vez se ve un uso inadecuado de los signos de puntuación, palabras utilizadas en contextos no apropiados, o las faltas de ortografía al cambiar unas letras por otras, en este punto cabe recalcar que una de las causas es el avance de la tecnología que, aunque ha facilitado la comunicación, por otro lado, ha provocado que las personas le den menos importancia a la gramática, al sentido y coherencia en lo que escriben y por consiguiente en la forma de comunicarse con otras personas.

### **1.4.3 Modelos pedagógicos y sus implicaciones en la enseñanza de la lengua y literatura**

Los modelos pedagógicos se fundamentan en aquellas teorías psicológicas que estudian las formas en las que aprenden las personas, estas teorías han sido desarrolladas por diferentes autores y en diferentes épocas de la historia. Ortiz (2013) expresa. “Modelo pedagógico es una construcción teórico formal que fundamentada científica e ideológicamente interpreta, diseña y ajusta la realidad pedagógica que responde a una necesidad histórico concreta” (p.71). Mediante un modelo pedagógico la escuela explica la razón de su quehacer pedagógico, la concepción que tiene sobre el ser humano, y representan el mundo educativo tal y como es.

Para entender mejor la fundamentación de los modelos pedagógicos se define a las teorías del aprendizaje como “marcos conceptuales que describen cómo la información es absorbida, procesada y retenida durante el aprendizaje” (Sáez, 2018, p. 6). Teniendo en cuenta que los modelos pedagógicos se basan en las teorías del aprendizaje a continuación, se presentan tres modelos pedagógicos más representativos y utilizados en la enseñanza de la lengua y literatura, estos son: el tradicional, el conductismo y el constructivismo.

#### **Modelo tradicional**

El modelo tradicional se caracteriza por la concepción del ser humano como un ser capaz de reproducir información a través de la disciplina y el rigor, lo que impedía al alumno analizar lo que estaba aprendiendo. Este modelo tuvo sus orígenes en la filosofía escolástica medieval, y ejerció una influencia muy marcada en los sistemas educativos y en los procesos de enseñanza durante los siglos IX hasta el siglo XV. “En aquel sistema tradicional, el centro del proceso era el maestro y el material de enseñanza. El alumnado era “pasivo”; el conocimiento se daba como verdades acabadas” (Martínez, 2018, p. 2).

#### **Finalidad**

La finalidad de la enseñanza tradicional es la formación del carácter y la voluntad en los estudiantes con el objetivo de la conservar el orden y la disciplina. Otra función de este modelo es formar obreros y trabajadores para las fábricas que requerían de personas capaces de soportar tareas repetitivas y mecánicas sin cuestionar y también, formar en los niños y actitudes de obediencia, sumisión y cumplimiento de las reglas propuestas por la sociedad de la época (Vergara & Cuentas, 2015). Es decir, a la escuela tradicional no le interesaba formar personas creativas que cuestionen el sistema, sino personas aptas para obedecer a un jefe durante arduas jornadas de trabajo.

## **Metodología**

A pesar de que este modelo tuvo sus orígenes hace muchos años, en la actualidad claramente se puede observar que existen docentes que continúan aplicando este tipo de enseñanza, por ejemplo, al realizar dictados sin ninguna explicación previa, al creer que el estudiante no tiene conocimientos previos, al utilizar exposiciones orales como principal estrategia o al aplicar castigos para causar miedo en los alumnos. Como refiere Vergara y Cuentas (2015), “los conocimientos son transmitidos por el docente mediante la exposición y clases magistrales, lo que, acompañado de la atención y la puesta en práctica de ejercicios memorísticos por parte del estudiante, garantizara el éxito del aprendizaje” (p.918). Siendo estos los únicos métodos y estrategias viables para la transmisión de conocimientos, sin tomar en cuenta la diversidad de estilos de aprendizaje.

## **Rol del profesor y del estudiante**

La relación entre el docente y el estudiante es de tipo autoritaria vertical, es decir, todo el proceso se centra en el docente, mientras que el estudiante es simplemente un receptor pasivo que cumple todo lo que el docente ordene. El docente es la máxima autoridad, es quien posee el conocimiento de todas las cosas y siempre tiene la última palabra, es el transmisor y reproductor del conocimiento y saberes, por otro lado, el alumno es un ente pasivo que debe aprender y repetir la lección de manera literal, sin derecho a opinar (Vergara & Cuentas, 2015). En este modelo el estudiante aprende mediante la observación y la repetición, sin asimilar lo que está aprendiendo.

## **Contenidos**

Los contenidos que se enseñan en este modelo son los conocimientos y valores considerados como válidos y valiosos para esa generación, y las disciplinas clásicas y las facultades del alma: entendimiento, memoria y voluntad. En palabras de Vergara y Cuentas (2015), “los contenidos curriculares están constituidos por las informaciones históricamente acumuladas, por las normas socialmente aceptadas y por los contenidos técnicos” (p.918). De esta manera se mantenía la transmisión de los conocimientos que la sociedad privilegiaba, y se dejaba de lado la formación personal del ser.

## **Evaluación**

La evaluación se realiza mediante exámenes rigurosos, solo de tipo sumativos y cuantitativos, donde se requiere medir la cantidad de información que ha logrado memorizar al pie de la letra, tal y como ha sido enseñada en las clases (Vergara & Cuentas, 2015). Después de haber revisado este modelo, es preciso tener presente que algunas prácticas de este modelo son necesarias en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua y literatura en ciertas ocasiones, por ejemplo, el dictado, las exposiciones orales, o la memorización de algunos contenidos, siempre y cuando estas no sean las únicas estrategias que se utilicen.

### **Modelo conductista**

El conductismo es una escuela psicológica creada por el psicólogo John B. Watson (1878-1958), y surge como respuesta a la introspección poco objetiva de la escuela psicológica del estructuralismo y al enfoque demasiado general del funcionalismo. A Watson le interesó tanto el trabajo realizado por Pavlov quien medía las conductas observables en los animales que continuó con estudios en los seres humanos (Schunk, 2012). Otras corrientes psicológicas relacionadas a este modelo son el condicionamiento clásico de Ivan Pavlov (Estímulo-respuesta), el condicionamiento operante de F. Skinner, que se basa en las respuestas fisiológicas condicionadas por el entorno (estímulo-respuesta-refuerzo) y el conexionismo de Thorndike (Ensayo y error) considerado como el primer psicólogo de la educación por hacer contribuciones al estudio de la inteligencia, las diferencias individuales y el aprendizaje. Todas estas teorías se relacionan en su objeto de estudio que es la conducta y también en la concepción ambiental del aprendizaje.

### **Finalidad**

La meta de este modelo es el moldeamiento de la conducta técnico productiva (Ortiz A., 2013). Es decir, la finalidad es condicionar a los alumnos para que por medio de la educación supriman conductas no deseadas y establecer conductas que se consideran adecuadas y técnicamente productivas de acuerdo con los parámetros sociales establecidos.

### **Metodología**

La metodología de enseñanza se basa en un adiestramiento experimental, a través de estrategias y prácticas similares a las del modelo tradicional, pero enfatizando en conceptos de tipo instruccionales. Vergara y Cuentas (2015) sostienen que entre las principales actividades de este modelo están: clases magistrales, aplicación de refuerzo y control del aprendizaje, la repetición y memorización, entre otros.

### **Rol del profesor y del estudiante**

La relación entre el profesor y el estudiante, similar al modelo anterior, se basa en una comunicación vertical, sus roles se resumen en dos palabras el docente como intermediario y alumno como ejecutor técnico. Vergara y Cuentas (2015) describen algunas características de cada rol, en primer lugar, está el profesor quien es el proveedor del conocimiento, es la figura central, crea las condiciones para la instrucción, ejecuta la instrucción y maneja las técnicas de evaluación, mientras que el estudiante es un ser pasivo, cumple órdenes y

obedece, el estudiante requiere aprobación, y realiza actividades donde se observe la conducta.

### **Contenidos**

Los contenidos que se transmiten en este modelo son aquellos conocimientos técnicos: códigos, destrezas, y competencias observables (Ortiz A. , 2013). Los objetivos que se esperan alcanzar en este modelo son de tipo instruccionales, es decir los cambios de conducta, de igual manera, los contenidos que se enseñan son secuenciales, estos se van acumulando a lo largo de las lecciones.

### **Evaluación**

Las principales técnicas de evaluación en este modelo son las lecciones orales y escritas, estas tienen como objetivo medir la cantidad de conocimientos que el estudiante ha logrado retener, lo primordial es la conducta aprendida y no la reflexión de las acciones repetitivas que realiza. Vergara y Cuentas (2015) sostiene. “Se evalúan resultados con base en la acumulación de conocimientos como contenidos secuenciales de un todo, predomina la evaluación sumativa, cuantitativa a través de la técnica examen” (p.922). En este punto hay que destacar que el modelo conductista es uno de los modelos más aplicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua y literatura, por ejemplo, el docente suele motivar al estudiante a realizar lecturas mediante una nota como estímulo, o a su vez si no realiza alguna actividad se aplicará un refuerzo negativo como bajarle puntos, priorizando así la motivación extrínseca y no la intrínseca.

### **Modelo constructivista**

El modelo constructivista se fundamenta en diferentes teorías psicológicas que consideran que la persona es quien construye su propio conocimiento mediante la interacción que sostiene entre el medio social y físico y el desarrollo cognitivo. A continuación, se realiza un resumen de las tres teorías más representativas de este modelo.

#### **Vigotsky**

La teoría del aprendizaje sociocultural de Vigotsky (1978), sostiene que la persona aprende mediante la interacción social, donde el cambio cognoscitivo se produce cuando el sujeto utiliza las herramientas socioculturales como el lenguaje, los signos y símbolos en diferentes contextos de interacción social, otro aspecto importante de esta teoría es la zona de desarrollo próximo que es la distancia entre la zona de desarrollo real, lo que el sujeto puede hacer solo y el nivel de desarrollo potencial, que es la solución de problemas mediante la ayuda de otras personas más capaces (Chaves, 2001). En esta teoría se realiza un estudio más profundo al lenguaje como medio principal para la transmisión de saberes y conocimientos de una generación a otra.

#### **Piaget**

La teoría del desarrollo cognoscitivo de Jean Piaget (1969), plantea que el desarrollo cognoscitivo depende de la madurez biológica, el ambiente físico, el entorno social y el equilibrio. El equilibrio se entiende como el impulso biológico de producir un estado óptimo de adaptación entre las estructuras cognoscitivas y el entorno. Este factor está constituido por dos procesos, la acomodación y la asimilación, la asimilación es la interiorización de los objetos o eventos externos a una estructura cognitiva existente, y la acomodación es la modificación de las estructuras cognoscitivas para acoger nuevos objetos o eventos. Por otro lado, Piaget también definió los cuatro estadios del desarrollo humano, el sensoriomotor, el preoperacional, de operaciones concretas y el de las operaciones formales (Schunk, 2012). Aunque esta teoría ha sido ampliamente criticada por varios investigadores, aún sigue siendo una teoría base para cualquier estudio, ya que considera varios procesos necesarios para alcanzar funciones intelectuales superiores.

### **Ausubel**

La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel (1982), se caracteriza por considerar al aprendizaje como un proceso por medio del que se relaciona nueva información con algún conocimiento ya existente en la estructura cognitiva del sujeto y que es relevante para lo que se está por aprender. Estos aspectos preexistentes Ausubel los denomina inclusores, estos pueden transformarse y aumentarse dependiendo de las experiencias del individuo. Para que se produzca un aprendizaje significativo debe haber comprensión que es la capacidad de entender lo que se aprende, si no existe comprensión será solo un aprendizaje memorístico (Ortiz, 2013). Uno de los puntos más destacables de esta teoría es la importancia que se le da a los conocimientos previos de los estudios, ya que anteriormente se creía que la mente de los alumnos era como una tabla en blanco donde el docente debía implantar sus conocimientos.

### **Finalidad**

La finalidad de este modelo es formar un ser humano que partiendo de sus características biológicas, psicológicas y sociales alcance el desarrollo de las funciones intelectuales superiores (Vergara & Cuentas, 2015). De este modo se espera que la escuela fomente el desarrollo de un ser humano integral capaz de comprender y relacionar los conocimientos que está aprendiendo con el contexto que le rodea.

### **Metodología**

La metodología que se aplica se basa en las siguientes características: tomar en cuenta el contexto, considerar los aprendizajes previos, privilegiar la actividad, actividades estructuradas de acuerdo con los variados estilos de aprendizaje de los estudiantes, favorecer el dialogo. En este sentido, Vergara y Cuentas (2015), mencionan algunas estrategias que se deben utilizar en este modelo, por ejemplo, utilizar el taller, el laboratorio, aprendizaje basado en el descubrimiento, la investigación, o el debate, se debe privilegiar los conflictos cognitivos para desestabilizar las concepciones previas de los estudiantes.



## **Rol del profesor y del estudiante**

El profesor es un facilitador y orientador del aprendizaje, él debe crear un ambiente participativo y enriquecedor donde los estudiantes puedan interactuar, entre ellos: realizar experimentos y descubrir nuevos conceptos, además debe utilizar diferentes estrategias que le permita conocer los conocimientos previos que poseen los estudiantes para avanzar con la clase. Es así como el estudiante juega un rol protagonista en el proceso, es quien construye su propio conocimiento con el apoyo del docente, es quien debe relacionar los conocimientos nuevos con los preexistentes, y estar en una constante búsqueda de la verdad, a través de la reflexión y la investigación (Cremades, 2009). No cabe duda de que en este modelo tanto el estudiante como el profesor juegan un rol importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el estudiante requiere de la guía del docente para poder alcanzar la zona de desarrollo potencial.

## **Contenidos**

Los contenidos que se trabajan son aquellos contenidos basados en los hechos y conocimientos científicos, donde más que el conocimiento se enfatiza en el proceso para alcanzar el dominio de estos (Gómez et al., 2019). De acuerdo con el autor, lo importante son las actividades que realicen los estudiantes, y también sus conocimientos previos, para después construir un conocimiento verdaderamente significativo.

## **Evaluación**

En este modelo se considera al ser humano como un ser integral, por lo tanto, la evaluación es un proceso que no puede ser cuantitativo, ya que no trata de medir la cantidad de información que ha memorizado el estudiante, sino el desarrollo de las capacidades, destrezas y habilidades. Vergara y Cuentas (2015) refieren que “toda evaluación es subjetiva y por tanto debe ser cualitativa e integral. A su vez, esta debe ser individualizada, puesto que el proceso no puede ser comparable entre un estudiante y otro” (p.930).

Para crear un ambiente constructivo en el aula de clases es necesario que los docentes planifiquen sus estrategias metodológicas partiendo de los conocimientos previos de los estudiantes, de forma que puedan desestabilizar las concepciones alternativas para que luego puedan construir un aprendizaje significativo, las estrategias didácticas pertenecientes a este modelo deben desarrollar habilidades de pensamiento mediante el diálogo, la reflexión, la participación activa, la observación, el descubrimiento y la experimentación. Es así como el juego utilizado adecuadamente en el aula se convierte en una de las estrategias constructivistas principales para desarrollar un aprendizaje significativo en los niños. Como menciona la UNICEF (2018), “los niños juegan para practicar competencias, probar posibilidades, revisar hipótesis y descubrir nuevos retos, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo” (p.7).

## **CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS**

### **2.1 Tipo de investigación**

Este trabajo es una investigación mixta porque busca analizar como ocurre el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura en los estudiantes de segundo de EGB, además se utilizaron diferentes métodos y técnicas pertenecientes tanto a una investigación cuantitativa como cualitativa para conseguir el objetivo plantado, como mencionan Hernández et al. (2010), una investigación mixta “implica la recolección y análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio.” (p.593).

En el marco de la investigación mixta este trabajo es un estudio correlacional, debido a que se analiza y explica la relación entre dos variables, el juego como estrategia didáctica y el proceso de enseñanza-aprendizaje. De este modo, Hernández et al. (2010) mencionan “este tipo de estudios tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular. En ocasiones sólo se analiza la relación entre dos variables” (p.81).

### **2.2 Métodos, técnicas e instrumentos de investigación**

#### **2.2.1 Métodos generales de investigación**

##### **A. Método inductivo**

Se utilizó este método en esta investigación en medida que se partió de un estudio de hechos particulares acerca del juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la Lengua y Literatura, para llegar a conclusiones generales y también para desarrollar una guía de estrategias didácticas que puedan ser aplicados por otros docentes, misma que se presenta en el último capítulo denominado propuesta.

##### **B. Método deductivo**

Se empleó el método deductivo en el momento que se realizó una investigación amplia y detallada acerca de la teoría referente al juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la Lengua y Literatura, y luego, mediante la deducción se diseñó una propuesta que recolecta los elementos característicos del modelo pedagógico constructivista para crear una guía de estrategias basadas en el juego.

##### **C. Método sintético**

El método sintético se aplicó para la elaboración del marco teórico de la investigación, debido a que se hizo una revisión del amplio campo del juego y de la enseñanza de la Lengua y Literatura, para después sintetizar en el primer capítulo los elementos más relevantes del tema y así cumplir con los objetivos de la investigación.

##### **D. Método analítico**

Se utilizó el método analítico en esta investigación en medida que se descompuso diferentes elementos de las variables principales para construir la encuesta, y una vez recolectada la información necesaria poder analizar los resultados obtenidos sobre estos elementos y así tener una visión más amplia acerca del proceso de enseñanza de la Lengua y Literatura.

### **2.2.2 Técnicas de investigación**

#### **A. La encuesta**

Se utilizó esta técnica con el objetivo de diagnosticar las estrategias didácticas que aplican los docentes para la enseñanza de la Lengua y Literatura. Antes de su aplicación primero se elaboró un cuestionario con 10 preguntas, luego fue sometido a una validación por dos expertos en Pedagogía y Didáctica de la Lengua y Literatura, y finalmente se envió la encuesta virtual a los 11 docentes que dictan clases en los subniveles de elemental y media.

#### **B. La entrevista**

Mediante la técnica de la entrevista se pudo determinar la efectividad de las estrategias que aplican los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura. Para ello, primero se elaboró un cuestionario de cinco preguntas en base a la dimensión de prácticas pedagógicas-didácticas de los docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura. Luego se realizaron reuniones virtuales con los directivos de la institución: rector, vicerrector y coordinador académico, mediante la plataforma ZOOM estas reuniones tuvieron una duración de 15 a 20 minutos, donde cada uno respondió a las preguntas planteadas.

#### **C. La técnica documental**

Se aplicó la técnica documental con la finalidad de recopilar información sobre los conceptos y teorías del juego y de las estrategias didácticas para la enseñanza de la Lengua y Literatura. Mediante esta técnica se analizó más de 20 fuentes de información, entre ellos: libros de Didáctica y Pedagogía, tesis de grado y posgrado sobre el juego como recurso didáctico, y artículos científicos de varias bases de datos.

### **2.2.3 Instrumentos de investigación**

El instrumento que se utilizó para la técnica de la encuesta fue el cuestionario, mismo que consta de 10 preguntas, obtenidas a partir de los indicadores que se presentan en la matriz diagnóstica. Para la técnica de la entrevista se elaboró un cuestionario que consta de cinco preguntas. Finalmente, para la técnica documental se utilizaron gestores bibliográficos, en donde se plasman los datos generales del documento, como el tema, el nombre del autor, el año, la referencia bibliográfica en formato APA séptima edición.

### **2.3 Preguntas de investigación y/o hipótesis**

En este apartado se presentan las preguntas de investigación obtenidas a partir de los objetivos específicos.

¿Cuáles estrategias didácticas basadas en el juego aplican los docentes de segundo de Educación Básica de la Unidad Educativa 17 de Julio para la enseñanza de Lengua y Literatura?

¿Qué presencia tienen las estrategias didácticas basadas en el juego en el programa de la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de segundo de Educación Básica?

¿Qué estrategias didácticas basadas en el juego facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en segundo grado de Educación Básica?

## 2.4 Matriz de operacionalización de variables o matriz diagnóstica

**Tabla 1:**

### *Matriz diagnóstica*

Objetivos diagnóstico	de	Variables de diagnóstico	Indicadores	Técnicas	Fuentes de información
-Diagnosticar las estrategias didácticas basadas en el juego que aplican los docentes de segundo grado de Educación Básica de la Unidad Educativa 17 de Julio para la enseñanza de Lengua y Literatura. -Determinar la efectividad de las estrategias didácticas aplicadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en segundo grado de Educación Básica		El juego como estrategia didáctica	Concepto de juego Diferencias entre juego y lúdica. Características del juego. Teorías del juego. Clasificación del juego. Beneficios del juego. Concepto de estrategia didáctica Clasificación de una estrategia didáctica. Estructura de una estrategia didáctica. Estructura de una estrategia didáctica basada en el juego.	Encuesta	Docentes
-Plantear una guía de juegos como estrategias didácticas para la enseñanza de la Lengua y Literatura en segundo grado de Educación Básica.		Enseñanza de Lengua y Literatura	Historia de la enseñanza de la lengua y literatura. Concepto de Lengua y Literatura Modelos pedagógicos y sus implicaciones en la enseñanza de la Lengua y Literatura.	Entrevista	Directivos

## **2.5 Participantes**

La población de la investigación está conformada por los 11 docentes del Ambiente dos de la Unidad Educativa “17 de Julio” quienes dictan clase en el subnivel elemental y media de Educación Básica, de los 11 docentes, el 36,4% son hombres y 63,6% son mujeres, además el 90,9% de los docentes se identifican como mestizos, mientras que el 9,1% se identifica como blanco. Por otro lado, se suman los dos directivos de la institución educativa: el rector y vicerrector académico.

Dado el número pequeño de la población no fue necesario obtener la muestra de la investigación, por lo que se decidió trabajar con los 11 docentes del Ambiente dos y con los dos directivos de la Unidad Educativa “17 de Julio”.

## **2.6 Procedimiento y análisis de datos**

El procedimiento para el desarrollo del proyecto de investigación es el siguiente: una vez realizadas las preguntas del cuestionario y validadas por los expertos, se aplicaron las encuestas a los 11 docentes del bloque dos de la Unidad Educativa “17 de Julio” durante la tercera semana de mayo de 2021, para lo cual se envió el enlace de la encuesta elaborada en FORMS para que los docentes puedan realizar la encuesta desde diferentes herramientas tecnológicas.

Una vez obtenido los resultados de las encuestas, se procedió a tabular los datos en el software SPSS, luego se representó los datos mediante tablas y finalmente se realizó el análisis respectivo de la información. Durante la misma semana se realizó la entrevista, para después realizar una triangulación con los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a los docentes.

### CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Para diagnosticar las estrategias didácticas basadas en el juego que aplican los docentes para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura se aplicó una encuesta a los 11 docentes del Ambiente 2 de la Unidad Educativa “17 de Julio”. Y para determinar la efectividad de las estrategias aplicadas por los docentes se aplicó una entrevista a tres directivos de la unidad educativa. A continuación, se presentan y discuten los resultados obtenidos.

#### 3.1 Resultados de las encuestas aplicadas a los docentes

**Tabla 2**

*Estrategia didáctica que aplica con mayor frecuencia*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Clases magistrales	0	0
Exposiciones orales	2	18,2
Talleres en clase	7	63,6
El dictado	1	9.1
Lecturas	1	9.1
<b>TOTAL</b>	11	100%

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta mayo 2021

En la Tabla 2, claramente se observa que la mayoría de los docentes encuestados (63,6 %) aplican talleres en clase como principal estrategia didáctica para la enseñanza de Lengua y Literatura. El taller es una de las estrategias que contribuye a que los estudiantes puedan demostrar sus conocimientos, siempre y cuando las actividades que se planteen fomenten la reflexión y experimentación. Como mencionan Vergara y Cuentas (2015), el taller es una de las estrategias que promueven un aprendizaje significativo en los estudiantes, ya que a través de diversas actividades los niños pueden trabajar en equipo, realizar preguntas generadoras de diálogo y poner en práctica sus conocimientos conceptuales en diferentes situaciones.

**Tabla 3**

*Aprendizaje que pretende desarrollar*

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Memorístico	0	0
Significativo	7	63,6
Activo	0	0
Constructivismo	4	36,4
<b>TOTAL</b>	11	100%

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta mayo 2021

En la Tabla 3, se identifica que, aunque la mayoría de los docentes (63,6%) expresaron que buscan desarrollar un aprendizaje significativo en sus estudiantes, llama la atención que

algunos docentes (36,4%) mencionaron que pretenden promover un aprendizaje constructivista. Por lo que se puede concluir que casi la mitad de los docentes no manejan adecuadamente las teorías de aprendizaje y los modelos pedagógicos, ya que el constructivismo no es un tipo de aprendizaje. Como señala Schunk (2012), el constructivismo no es una teoría de aprendizaje porque no plantea principios que puedan ser puestos a prueba, pero si plantea una explicación filosófica de la naturaleza del aprendizaje, por lo que en el campo educativo es un modelo pedagógico que se sustenta de diferentes teorías del aprendizaje.

**Tabla 4**

*Estrategia que promueve un aprendizaje significativo*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Exposiciones orales	0	0
El juego	4	36,4
Talleres	7	63,6
Lecturas individuales	0	0
Trabajo en equipo	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100%</b>

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta mayo 2021

Como se observa en la Tabla 4, la mayoría de los docentes (63,6%) consideran que el taller es la estrategia que más desarrolla el aprendizaje significativo, pero muy pocos docentes están de acuerdo que el juego promueve un aprendizaje significativo en los estudiantes. Pero lo cierto es que el juego utilizado como estrategia didáctica contribuye a que los estudiantes puedan adquirir conocimientos significativos, ya que el juego permite compartir, colaborar, trabajar con otros, practicar, y asimilar conceptos de manera divertida y activa. Minerva (2002), resalta que el juego en el aula facilita el aprendizaje significativo siempre y cuando las actividades que se planifiquen sean agradables, fomenten valores como la solidaridad, la confianza en sí mismos, la seguridad, y promuevan el compañerismo y el compartir.

**Tabla 5**

*Frecuencia con la que recibe capacitación en estrategias didácticas*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy frecuentemente	0	0
Frecuentemente	2	18,2
Ocasionalmente	8	72,7
Raramente	1	9,1
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100%</b>

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta mayo 2021

De los resultados que se indican en la Tabla 5, es necesario destacar que la mayoría de los docentes (72,7%) señalan que ocasionalmente reciben capacitaciones acerca de estrategias didácticas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Lastimosamente, es una realidad que los gobiernos nacionales y entes rectores del sistema educativo se enfocan más en plantear políticas y reformas educativas, pero muy poco en la formación de los docentes el proceso de enseñanza-aprendizaje. El dato antes mencionado es similar al de una investigación realizada en Colombia por Hernández et al. (2015) para conocer las estrategias didácticas empleadas por los docentes, en donde se obtuvo que un (39,3%) de los encuestados mencionaron que sus docentes solo algunas veces aplican estrategias didácticas para desarrollar un trabajo dinámico. Esto demuestra que los docentes tienen problemas en su práctica pedagógica y requieren de capacitaciones o guías que complementen su labor.

**Tabla 6**

*Frecuencia con la que aplica el juego en las clases*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy frecuentemente	1	9,1
Frecuentemente	7	63,6
Ocasionalmente	3	27,3
Raramente	0	0
Nunca	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100%</b>

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta mayo 2021

En la tabla 6, se observa que más de la mitad de los docentes (63,6%) indican que frecuentemente aplican el juego como estrategia para enseñar Lengua y Literatura. Esto indica que el juego no es muy utilizado por los docentes como estrategia didáctica, a pesar de presentar una variedad de ventajas para facilitar el aprendizaje. De igual manera, en una investigación realizada en Colombia por Melo (2019) sobre la concepción de los docentes y estudiantes acerca del juego como recurso didáctico se obtuvieron datos similares, ya que cerca de la mitad de los docentes (45%) mencionaron que aplican el juego solo a veces o no lo aplican. El juego debería ser utilizado como una de las principales estrategias dentro del aula, y no solo como un recurso para distraer a los estudiantes.

**Tabla 7**

*Aplicar el juego como estrategia requiere más tiempo*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Sí	8	72,7
No	3	27,3
<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100%</b>

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta mayo 2021



Como se muestra en la Tabla 7, un número significativo de docentes (72,7) mencionan que aplicar el juego como estrategia requiere de más tiempo que aplicar estrategias tradicionales. El tiempo puede ser un obstáculo para aplicar el juego en las clases, debido a que los docentes cuentan con 10 horas a la semana para la asignatura de Lengua y Literatura, en este tiempo deben cumplir con un programa curricular, por lo que, si no se planifica adecuadamente se caerá en el error de creer que es una pérdida de tiempo. Como lo hace notar Fernández (2015), a veces se suele considerar al juego como una pérdida de tiempo o solo como un tiempo de descanso de los estudiantes, esto se debe a la poca preparación de los docentes en cuanto a su implementación.

**Tabla 8**

*Tipo de juego que aplica con mayor frecuencia*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Motor	0	0
Simbólico	1	9,1
De reglas	2	18,2
De construcción	6	54,5
Libre	0	0
Dirigido	2	18,2
<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100%</b>

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta mayo 2021

En la Tabla 8, cabe destacar que más de la mitad de los docentes encuestados (54,5%) aplican con mayor frecuencia el juego de construcción para la enseñanza de Lengua y Literatura. Estos juegos fomentan la reflexión y requieren de estrategias de pensamiento para la resolución de problemas, por lo que suelen ser utilizados con estudiantes mayores de 10 años antes que con los estudiantes de un subnivel inferior. Bernabeu y Goldstein (2016), señalan “los juegos constructivos, en los que el niño es capaz de realizar acciones planificadas y racionales, que ponen de manifiesto un mayor grado de relación con el mundo que le rodea” (p.50).

**Tabla 9**

*Recursos necesarios para aplicar el juego*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Materiales	7	63,6
Económicos	1	9,1
Tecnológicos	0	0
Espacio físico	3	27,3
Otro	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100%</b>

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta mayo 2021

Como se destaca en la Tabla 9, la mayoría de los docentes (63,6%) consideran que para aplicar el juego en el aula necesitan de materiales, ya que en ocasiones pueden ser difíciles de obtener. Mientras que otro número significativo de docentes (27,3%) manifiestan que se requieren de espacio físico para aplicar el juego. El juego al ser empleado como estrategia requiere de materiales y recursos para su ejecución, y al no contar con estos pueden darse ciertos inconvenientes, pero los docentes pueden crear sus propios recursos mediante materiales reciclables o poco costosos, y aprovechar el espacio escolar al máximo. Como explica Fernández (2015), el maestro es “la persona encargada de organizar y seleccionar los materiales y recursos más apropiados para lograr que se dé un aprendizaje significativo en los niños” (p.76).

**Tabla 10**

*Áreas del desarrollo que promueve el juego*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Social	0	0
Cognitiva	0	0
Psicomotor	6	54,5
Afectiva-emocional	0	0
Todas las áreas	5	45,5
<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100%</b>

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta mayo 2021

En la Tabla 10, llama la atención que más de la mitad de los docentes (54,5%) respondieron que el juego solo promueve el área psicomotora de los estudiantes. Lo que quiere decir que los docentes conocen muy poco acerca de los beneficios del juego. Si los docentes no conocen los beneficios que provee el juego como estrategia didáctica en el desarrollo integral de los estudiantes habrá menos posibilidad que lo empleen en sus clases y se inclinen por utilizar estrategias tradicionales. En este sentido, Venegas et al (2018) plantean que el educador debe poseer conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes para programar y ejecutar con éxito los juegos en la clase y que los estudiantes se sientan motivados por participar y aprender.

**Tabla 11**

*Nivel de aceptación de una guía de estrategias didácticas basadas en el juego*

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Totalmente de acuerdo	6	54,5
De acuerdo	4	36,4
Indeciso	1	9,1
En desacuerdo	0	0
Totalmente en desacuerdo	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100%</b>

Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta mayo 2021

Como se observa en la Tabla 11, la mayoría de los docentes (90,9%) están de acuerdo que una guía de estrategias didácticas basadas en el juego puede ayudar a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura. Esto demuestra que mediante una guía de estrategias didácticas basadas en el juego los docentes tendrán la oportunidad de mejorar su práctica pedagógica, porque tendrán a su disposición varios juegos que pueden aplicar dependiendo de las destrezas que deseen desarrollar y también tendrán una base para que puedan continuar creando juegos para sus clases. Como manifiestan Melo y Hernández (2014), para aplicar juegos se requiere que los docentes sean creativos e imaginativos, porque deben plantear actividades divertidas, que capten la atención de los estudiantes y a la vez deben estar destinadas a cumplir un objetivo educativo.

### **3.2 Resultados de las entrevistas a tres directivos**

De la entrevista aplicada al rector, a la vicerrectora y al coordinador del ambiente dos de la Unidad Educativa “17 de julio”, para determinar la efectividad de las estrategias didácticas que emplean los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, se conoció que:

**Pregunta 1:** ¿Cuáles estrategias aplican los docentes con mayor frecuencia para enseñar Lengua y Literatura?

Los tres entrevistados concordaron que las estrategias didácticas que aplican los docentes con mayor frecuencia son: talleres, observación de videos, exposiciones orales, y las lecturas, particularmente el entrevistado 1 nombró los sociodramas, el entrevistado 2 agregó el uso de organizadores gráficos y los cuentos, mientras que el entrevistado 3 añadió el diálogo y la dramatización. Estos resultados están relacionados con los datos obtenidos de las encuestas donde la mayoría de los docentes mencionaron que las estrategias didácticas que aplican con mayor frecuencia es el taller en clase y las exposiciones orales. De este modo Villasmil y Arrieta (2007) mencionan algunas estrategias específicas que ayudan a desarrollar habilidades y destrezas referentes a la Lengua y Literatura, entre estos resaltan: la dramatización, los juegos didácticos y los talleres con actividades que partan de las experiencias e intereses de sus estudiante. A pesar de existir una gran variedad de estrategias más dinámicas y constructivas los docentes continúan utilizando la exposición oral como una de las principales estrategias para la enseñanza.

**Pregunta 2:** ¿Las estrategias didácticas que aplican los docentes contribuyen a desarrollar el aprendizaje significativo? ¿Por qué?

Los entrevistados respondieron que las estrategias que aplican los docentes sí contribuyen al desarrollo del aprendizaje significativo. El entrevistado 1 mencionó “porque los estudiantes aprenden haciendo”, el entrevistado 2 expresó “porque mediante estas estrategias se promueve el desarrollo cognitivo”, y el entrevistado 3 indicó “porque la dramatización, el diálogo y los talleres conllevan a la acción y a poner en práctica sus ideas y conocimientos”. Como mencionan Caira et al. (2014), para incrementar el aprendizaje significativo los docentes deben implementar estrategias que promuevan la interacción entre

el mediador y el estudiante, utilizando el diálogo, las discusiones guiadas, la comparación de ideas, y actividades de evaluación formativa. Aunque el taller y algunas estrategias antes nombradas sí promueven el desarrollo del aprendizaje significativo como también lo mencionaron los docentes en la encuesta, cabe recalcar que existen otras alternativas más dinámicas y motivadoras al taller como el juego o actividades lúdicas.

**Pregunta 3:** ¿Las estrategias que aplican los docentes para enseñar Lengua y Literatura promueven la participación de todos los estudiantes durante las clases? ¿Por qué?

Los tres directivos entrevistados contestaron que las estrategias que emplean los docentes para la enseñanza de Lengua y Literatura sí promueven la participación en el aula, el entrevistado 1 mencionó “mediante los talleres los estudiantes trabajan en equipo”, el entrevistado 2 expresó “cada estudiante tiene la oportunidad de expresar sus ideas”, y el entrevistado 3 respondió “las estrategias que se aplican implican la resolución de problemas trabajando de manera colaborativa”. Al respecto Fumero (2009) refiere que “el estudiante debe ser participativo. Su acto lector debe ser auténtico y efectivo. Esto se logra si él interviene activamente con sus propias experiencias y aprende hechos nuevos” (p.72). La participación de todos los estudiantes es clave para desarrollar un ambiente de aprendizaje inclusivo y significativo.

**Pregunta 4:** ¿Los docentes aplican estrategias didácticas basadas en el juego para enseñar Lengua y Literatura? ¿Puede nombrar algunos?

Los tres entrevistados están de acuerdo con que los docentes sí emplean el juego en el aula, pero solo algunas veces u ocasionalmente, entre estos el entrevistado 1 nombró las representaciones, el entrevistado 2 hizo referencia al uso de canciones y cuentos con expresiones, y el entrevistado 3 indicó el uso del dado mágico con preguntas. Como se puede observar el uso del juego como estrategia didáctica es muy limitada, lo que concuerda con los resultados de la encuesta donde la mayoría respondieron que lo utilizan de manera frecuente o en ocasiones. Sin embargo, la utilización del juego en el aula es muy beneficiosa para el desarrollo de contenidos en el aula. Como explican Ortega y Blandlón (2014), el juego pedagógico al ser utilizado en el proceso de enseñanza-aprendizaje produce una mejor asimilación de contenidos, una participación e integración activa del estudiante, la práctica de valores y el desarrollo de habilidades y destrezas.

**Pregunta 5:** ¿Los docentes reciben capacitaciones sobre estrategias didácticas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Todos los directivos concuerdan con que los docentes sí reciben capacitaciones sobre estrategias didácticas, pero el entrevistado 1 mencionó “por la situación que está viviendo el país se han desarrollado capacitaciones de manera frecuente sobre el manejo de herramientas Tic”, el entrevistado 2 indicó “se realizan capacitaciones y talleres solo en ocasiones porque se requiere de tiempo y recursos”, y el entrevistado 3 señaló “las capacitaciones son necesarias para mejorar la labor de los docentes, para ello, el ministerio es el encargado de desarrollar programas de capacitación”. Estos resultados no están muy alejados a las

respuestas de las encuestas donde más de la mitad de los docentes indicaron que solo en ocasiones reciben capacitaciones sobre estrategias didácticas. Una formación continua del docente es necesario para mejorar la calidad educativa. Camargo et al. (2004) plantea que la capacitación permanente del docente “debe entenderse como un proceso de actualización que le posibilita realizar su práctica pedagógica y profesional de una manera significativa, pertinente y adecuada a los contextos sociales en que se inscribe y a las poblaciones que atiende” (P.81).

## **CAPÍTULO IV: PROPUESTA**

### **4.1 Título de la propuesta**

“GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS COMO ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE EGB”

### **4.2 Introducción**

El juego en sí mismo tiene un inmenso valor, pero al ser utilizado como un recurso educativo produce múltiples beneficios, no solo en el área cognitivo o psicomotor, sino en todas las áreas que integran el desarrollo holístico de los estudiantes. De este modo una guía de estrategias didácticas basadas en el juego para la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura es un apoyo para que los docentes puedan mejorar su práctica pedagógica y así facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El interés de este trabajo viene dado por la continua aplicación de estrategias didácticas poco motivadoras para los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje durante los primeros años de la etapa escolar, lo que provoca que no se alcancen los objetivos de aprendizaje deseados en las asignaturas básicas y a su vez que los niños tengan falencias y dificultades para desarrollar las destrezas necesarias para culminar con éxito el proceso educativo en los siguientes grados y cursos. Por esta razón, esta guía de juegos como estrategias didácticas contribuirá con una variedad de juegos que pueden ser aplicados dentro y fuera del aula.

### **4.3 Justificación**

Los resultados obtenidos de la investigación demuestran que la mayoría de los docentes no aplican con mayor frecuencia el juego en el proceso educativo, debido a que requiere más tiempo crear y planificar un juego que aplicar estrategias tradicionales y porque desconocen el potencial de sus beneficios. Por esta razón, se plantea una guía de estrategias didácticas basadas en el juego para que los docentes tengan a su disposición diferentes estrategias didácticas que les permita mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, y también que les sirva de guía para que ellos puedan crear y aplicar sus propios juegos en sus clases.

Esta guía es importante porque el juego es una actividad innata del ser humano, forma parte de él durante todas las etapas de su vida y en los niños el juego es vital para conocer y relacionarse con el mundo que le rodea. Mientras que en el proceso de enseñanza-aprendizaje el juego es considerado como un recurso eficaz para el desarrollo de destrezas, habilidades y nuevos conceptos, a la vez que propicia satisfacción en los estudiantes. De esta forma al aplicar esta guía se estará fomentando un aprendizaje significativo en los niños, porque aprenderán compartiendo, interactuando con otros, aprendiendo de los errores, y aplicando sus conocimientos en diferentes contextos.

### 4.3 Fundamentación teórica

Una guía didáctica es un recurso valioso en el campo educativo porque permite presentar estrategias, talleres, juegos o actividades de manera sistematizada y organizada con el fin de dar a conocer una diversidad de técnicas o estrategias didácticas que contribuyan a mejorar la labor pedagógica de los docentes. De este modo García y de la Cruz (2014) mencionan que una guía didáctica es un “instrumento digital o impreso que constituye un recurso para el aprendizaje a través del cual se concreta la acción del profesor y los estudiantes dentro del proceso docente, de forma planificada y organizada” (p.5).

Algunos beneficios que proporciona una guía didáctica son: se organiza eficientemente los contenidos, facilita la transmisión de información, es una herramienta de planificación, elimina la improvisación y propicia el empleo de estrategias didácticas innovadoras (Calvo, 2015). Al poner en práctica las diferentes estrategias o actividades que se plasman en una guía se estará promoviendo un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico, creativo y motivador.

Esta propuesta se basa en el modelo pedagógico constructivista, porque para plantear las estrategias se tuvo presente diferentes principios de las teorías de aprendizaje que sustentan este modelo. En este modelo se mantiene que “el conocimiento humano es un proceso dinámico, producto de la interacción entre el sujeto y su medio, a través del cual la información externa es interpretada por la mente que va construyendo progresivamente modelos explicativos cada vez más complejos y potentes” (Ortiz, 2013, p. 25).

A continuación, se resumen algunas características principales de la metodología del modelo constructivista que plantea Ortiz (2015):

- Considerar los aprendizajes previos.
- Tomar en cuenta el contexto.
- Deben privilegiar la actividad.
- Favorecer el diálogo desequilibrante.
- Privilegiar operaciones mentales de tipo inductivo.

Por otro lado, Schunk (2012) plantea las ideas centrales de los principales autores de las teorías del constructivismo.

- Jean Piaget: Comprender el desarrollo cognoscitivo del estudiante, mantener activos a los estudiantes, provocar incongruencias y fomentar la interacción social.
- Lev Vygotsky: Las interacciones sociales son fundamentales, el lenguaje es la herramienta más importante y las interacciones con los adultos y los pares en la zona de desarrollo próximo fomentan el desarrollo cognoscitivo.
- David Ausubel: Importancia de los conocimientos previos, asimilación de nuevo conocimientos y la interacción entre estos dos mediante procesos cognitivos para construir su propio conocimiento.

Tomando en cuenta estas características del modelo constructivista, se plantea una serie de juegos con el objetivo de promover el aprendizaje significativo en los estudiantes y a su vez generar valores sociales como la colaboración, el trabajo en equipo, la comunicación, entre otros. Así mismo, al aplicar el juego como una estrategia se obtendrá múltiples beneficios en los niños como los que presenta Venegas (2009), a continuación, se resumen estos beneficios acorde a las dimensiones o áreas del desarrollo:

- **Psicomotor:** Estimula el desarrollo y dominio del cuerpo, favorece a la coordinación, al equilibrio, ayuda a conseguir seguridad del cuerpo.
- **Cognitivo:** Estimula las capacidades del pensamiento, proporciona nuevas experiencias, permite cometer errores y aciertos, aplicar sus conocimientos y resolver problemas, y desarrolla la imaginación y creatividad.
- **Afectivo:** Provoca placer, alegría, permite expresarse libremente, descargar tensiones, canalizar las energías, estimula la confianza y seguridad, aportando al autoestima.
- **Social:** Aprende a jugar con otros niños, a compartir, a respetar reglas, y es un medio para expresar los sentimientos.

#### **4.4 Objetivos**

##### **4.4.1 Objetivo general**

- Proponer juegos que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de segundo de EGB de la Unidad Educativa “17 de Julio” mediante el planteamiento de una guía didáctica de juegos como estrategias.

##### **4.4.2 Objetivos específicos**

- Determinar los beneficios de la aplicación del juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la Lengua y Literatura.
- Seleccionar los juegos que promueven un aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y Literatura.

#### **4.5 Ubicación sectorial y física**

Esta propuesta está dirigida a los docentes, directivos y estudiantes de la Unidad Educativa “17 de Julio” ubicada en la avenida José Miguel y calle Quito.

**País:** Ecuador

**Provincia:** Imbabura

**Cantón:** Ibarra

**Parroquia:** El Sagrario

**Sector:** Urbano

**Nivel:** Educación Básica

**Periodo de aplicación:** 2021



#### **4.6 Destrezas con criterio de desempeño por desarrollar**

Las destrezas que se desarrollarán en los niños con la aplicación de los juegos que se presentan en esta guía didáctica pertenecen a las destrezas con criterio de desempeño que plantea el Ministerio de Educación (2016), en el Currículo Nacional de Educación General Básica Elemental para la asignatura de Lengua y Literatura, las destrezas que se presentan en la siguiente lista están desagregadas para los estudiantes de segundo grado de EGB y están organizadas por cada bloque de la asignatura.

##### **Bloque 1: Lengua y Cultura**

- Emitir opiniones valorativas sobre la utilidad de la información contenida en textos de uso cotidiano. (II.2.1.2.)
- LL.2.1.4. Indagar sobre los dialectos del castellano en el país.

##### **Bloque 2: Comunicación oral**

- Expresar de manera espontánea sus necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana. (II.2.2.1.)
- Escuchar con atención a un interlocutor y formular o responder preguntas. (II.2.2.2.)
- Enriquecer las presentaciones orales con gráficos y otros recursos. (LL.2.2.6.)

##### **Bloque 3: Lectura**

- Construir los significados de un texto a partir de establecer relaciones de semejanza-diferencia y secuencia temporal. (LL.2.3.1.)
- Construir opiniones del contenido de un texto al distinguir realidad y ficción. (LL.2.3.6.)
- Leer oralmente progresivamente con fluidez en contextos significativos de aprendizaje. (LL.2.3.9.)

##### **Bloque 4: Escritura**

- Escribir descripciones de objetos, ordenando las ideas según una secuencia lógica, en situaciones comunicativas que lo requieran. (LL.2.4.4.)
- Utilizar diversos formatos, recursos y materiales, entre otras estrategias que apoyen la escritura de relatos de experiencias personales. (LL.2.4.5.)
- LL.2.4.7. Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas, la letra que representa los sonidos /ks/: “x”, la letra que no tiene sonido: “h” y la letra “w” que tiene escaso uso en castellano

##### **Bloque 5: Literatura**

- Escuchar y leer diversos géneros literarios en función de potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria. (LL.2.5.1.)
- LL.2.5.3. Recrear textos literarios con nuevas versiones de escenas, personajes u otros elementos.

- Explorar y motivar la escritura creativa al interactuar de manera lúdica con textos literarios leídos o escuchados. (LL.2.5.4.)

#### **4.7 Desarrollo de la propuesta**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

# **GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS COMO ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN ESTUDIANTES DE SEGUNDO GRADO DE EGB**



**AUTORAS:**  
**IMBA IMBA KATHERIN YESENIA**  
**LOMBANO BENALCÁZAR MICHELLE ALEJANDRA**

Para los estudiantes de segundo de Educación Básica la asignatura de Lengua y Literatura contiene cuatro unidades didácticas y cinco bloques curriculares: Lengua y Cultura, Comunicación oral, Lectura, Escritura y Literatura, pero para una mejor comprensión del contenido, se diseñó tres juegos por cada unidad didáctica, sumando un total de 12 juegos, cada uno de estos juegos contiene la siguiente estructura: El título del juego, el número de unidad didáctica, el tema de la clase, el tiempo, el número de participantes, los objetivos de aprendizaje, las destrezas con criterio de desempeño, los materiales necesarios, el procedimiento con sus tres fases, las reglas, las variantes o adaptaciones y las estrategias de evaluación.

### **Secuencia didáctica o procedimiento**

Para el desarrollo de cada juego se tomó en cuenta el modelo de secuencia didáctica planteado por Alfonzo (2003) citado por Feo (2015), donde se especifican tres fases o momentos para llevar a cabo una estrategia didáctica, el inicio, desarrollo y cierre, a continuación, se describen las actividades que se deben realizar en cada una de ellas.

- **Momento de inicio:** Se debe organizar los recursos necesarios, establecer el objetivo de la clase, activar la atención mediante preguntas generadoras obteniendo los conocimientos previos, acordar las normas de comportamiento y motivar a los estudiantes para el desarrollo del juego.
- **Momento de desarrollo:** Aquí se ejecuta el juego con las actividades planificadas anteriormente, los estudiantes juegan con la guía del docente. Su duración debe ser superior a las otras dos fases. Se empezará desde los más sencillo hasta llegar a los más complejo.
- **Momento de cierre:** Los estudiantes se reorganizarán nuevamente para dialogar sobre los resultados y dificultades producidos durante el desarrollo. Al final se revisará y resumirá lo aprendido.

### **Recursos didácticos**

Los recursos didácticos que se utilizarán para el desarrollo de los juegos se pueden elaborar con material reciclable como cartón, botellas, cajas, lana, rollos de papel higiénico, paletas, tapas, cartulinas, hojas, entre otros, por lo que no será necesario invertir recursos económicos para la aplicación de las estrategias didácticas.

### **Estrategias de evaluación**

En cada momento se estará evaluando el desempeño de los estudiantes, pero al finalizar se realizará una evaluación sumativa mediante herramientas tecnológicas como EDUCAPLAY, GOCONQR, QUIZZIZ, KAHOOT, WORDWALL, GENEALLY, entre otros, o a su vez se contará con otros instrumentos de evaluación como la ficha de observación, lista de cotejo o cuestionarios en caso de no disponer de acceso a internet o no contar con los dispositivos tecnológicos necesarios. De este modo, se estará cumpliendo con

lo que mencionan Vergara y Cuentas (2015) sobre la aplicación de una evaluación integral y formativa, donde se evalúe de forma cualitativa y no cuantitativa.

### **Selección de los juegos**

Para seleccionar los juegos que se presentan en la guía se tomaron en cuenta algunos principios del modelo pedagógico constructivista, de forma que al aplicar las 12 estrategias didácticas se contribuirá al desarrollo de un aprendizaje significativo de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura.

- **Invitar a la participación:** Todos los juegos presentados permiten a los estudiantes implicarse directamente con el contenido, ellos realizarán actividades que requieran poner en práctica sus conocimientos.
- **Fomentar la interacción:** Cuando los niños jueguen tendrán la posibilidad de compartir sus conocimientos y habilidades con otros compañeros, apoyándose mutuamente para finalizar el juego.
- **Desarrollar habilidades del pensamiento:** Para realizar los juegos los niños necesitarán poner en práctica sus habilidades de observación, comparación, clasificación, entre otros, estos le ayudarán a continuar desarrollando habilidades de pensamiento superior como el análisis-crítico, la reflexión, la creatividad y abstracción.
- **Promover el descubrimiento:** En el juego los estudiantes con la guía del docente deberán descubrir los conceptos y crear su propio significado, además de estas características los juegos también deben:
- **Ser adaptables:** Cada juego puede ser adaptado para enseñar otras temáticas de las cuatro asignaturas básicas, en otros grados y en diferentes lugares.
- **Ser divertidos:** Este aspecto es primordial para que los niños estén motivados al momento de realizar el juego, y para que el juego no pierda su esencia que es el disfrute mientras aprenden.

Finalmente, los objetivos de aprendizaje y las destrezas con criterio de desempeño se toman de acuerdo con la unidad didáctica que se desea enseñar, para ello se toma como referencia el texto de la asignatura de Lengua y Literatura perteneciente al segundo grado de Educación General Básica del Ministerio de Educación del Ecuador.

# JUEGO 1

## MAPA DE LOS TEXTOS

Unidad didáctica 1

**Figura 1**

*Juego el mapa de los textos*



Fuente: Justin Espinoza estudiante de 2do de EGB jugando el mapa de los textos.  
Elaboración propia.

Tema: El propósito de los textos	Bloque 1: Lengua y Cultura
Grado: Segundo grado de EGB.	Tiempo: 40 min
Participantes:  Todos los estudiantes	Ejes transversales:  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La interculturalidad.</li> <li>➤ Respeto a las variedades lingüísticas.</li> <li>➤ La formación de una ciudadanía democrática.</li> </ul>
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	O.LL.2.1. Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos y las situaciones comunicativas, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos.
<b>Destrezas criterio de desempeño:</b>	Emitir opiniones valorativas sobre la utilidad de la información contenida en textos de uso cotidiano. (II.2.1.2.)
<b>Recursos materiales:</b>	y <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Un laberinto dibujado en una cartulina con conceptos del tema.</li> <li>➤ 15 hojas con el dibujo del laberinto (1 para cada pareja).</li> <li>➤ Marcadores.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Datos</li> </ul>									
<b>Procedimiento:</b>	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Explicar el propósito y desarrollo del juego.</li> <li>➤ Los estudiantes se organizarán en parejas.</li> <li>➤ Ubicar el laberinto grande en el centro de la clase.</li> <li>➤ Hacer un ejemplo con un estudiante, y todos deben colaborar.</li> <li>➤ Entregar una hoja a cada pareja.</li> </ul> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cada pareja debe jugar hasta llegar al final siguiendo las reglas.</li> <li>➤ Los estudiantes podrán conversar con sus compañeros sobre las preguntas.</li> <li>➤ El docente preguntará y ayudará en caso de haber dificultades.</li> </ul> <p>FINAL</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se presentará gráficos de diferentes textos.</li> <li>➤ Los estudiantes deberán mencionar para qué sirve ese texto.</li> <li>➤ Intervención del maestro emitiendo conclusiones.</li> </ul>									
<b>Reglas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cada estudiante deberá realizar la actividad en su hoja.</li> <li>➤ Si existe alguna dificultad preguntar al docente.</li> <li>➤ Se tomará el tiempo para finalizar la actividad.</li> </ul>									
<b>Variantes adaptaciones:</b>	<p>o Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.</p>									
<b>Evaluación:</b>	<p>La evaluación se realizará mediante la herramienta GENEALLY. Enlace:  <a href="https://view.genial.ly/60a5493f2c96ad0d95114d0e/presentation-bingo-de-los-seres-vivos">https://view.genial.ly/60a5493f2c96ad0d95114d0e/presentation-bingo-de-los-seres-vivos</a></p> <p>En caso de no contar con acceso a internet se puede aplicar la siguiente lista de cotejo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Lista de cotejo</b></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;"></th> <th style="width: 10%; text-align: center;">Sí</th> <th style="width: 10%; text-align: center;">No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>➤ Comenta propósitos de los textos</td> <td style="text-align: center;">.....</td> <td style="text-align: center;">.....</td> </tr> <tr> <td>➤ Reconoce las intenciones de los textos</td> <td style="text-align: center;">.....</td> <td style="text-align: center;">.....</td> </tr> </tbody> </table>		Sí	No	➤ Comenta propósitos de los textos	.....	.....	➤ Reconoce las intenciones de los textos	.....	.....
	Sí	No								
➤ Comenta propósitos de los textos	.....	.....								
➤ Reconoce las intenciones de los textos	.....	.....								

# JUEGO 2

## ATRAPANDO LA PELOTA

Unidad didáctica 1

**Figura 2**

*Juego atrapando la pelota*



Fuente: Justin Espinoza estudiante de 2do de EGB jugando a atrapar la pelota.  
Elaboración propia.

Tema: Contando mis experiencias	Bloque 2: Comunicación oral
Grado: Segundo grado de EGB.	Tiempo: 40min
Participantes: 5 equipos de 5 estudiantes	Ejes transversales: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La interculturalidad.</li> <li>➤ Respeto a las variedades lingüísticas.</li> <li>➤ La formación de una ciudadanía democrática.</li> </ul>
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	O.LL.2.3 Participar en situaciones de comunicación oral propias de los ámbitos familiar y escolar, con capacidad para escuchar, mantener el tema del diálogo y desarrollar ideas a partir del intercambio.
<b>Destrezas con criterio de desempeño:</b>	Expresar de manera espontánea sus necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana. (II.2.2.1.)
<b>Recursos y materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gráficos de una escuela, una casa, un parque, un viaje, y un bus.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Vasos plásticos</li> <li>➤ Pelotas de espuma flex o papel.</li> </ul>
<b>Procedimiento:</b>	<p><b>INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Establecer el propósito y las reglas del juego.</li> <li>➤ Contar una experiencia propia.</li> <li>➤ Establecer e identificar las partes de la historia: inicio, después, y final.</li> <li>➤ Pegar los gráficos en el pizarrón.</li> <li>➤ Organizar a los estudiantes en parejas.</li> <li>➤ Preguntar a todos los estudiantes sobre lo que hacen en diferentes lugares.</li> </ul> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente mencionará el primer lugar (casa).</li> <li>➤ Los niños deberán soltar la pelota en la mesa.</li> <li>➤ Los niños deben tratar de atrapar la pelota con el vaso.</li> <li>➤ El estudiante que atrape la pelota le contará al compañero sobre lo que hace en su casa.</li> <li>➤ El docente mencionará otro lugar otro lugar (escuela)</li> <li>➤ Y los niños jugarán nuevamente. Se continuará jugando hasta terminar todos los lugares.</li> </ul> <p><b>FINAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Preguntar a los estudiantes cuál de todas las experiencias de los compañeros le agradó más.</li> <li>➤ Identificar las partes de cada experiencia contada por los estudiantes.</li> </ul>
<b>Reglas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cada estudiante debe tener una pelota.</li> <li>➤ Se tomará el tiempo para finalizar la actividad.</li> <li>➤ La historia o experiencia que cuenten debe contar un inicio, un desarrollo y un final.</li> </ul>
<b>Variantes o adaptaciones:</b>	Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.
<b>Evaluación:</b>	La evaluación se realizará mediante la herramienta WORDWALL. Enlace: <a href="https://wordwall.net/es/resource/19900509">https://wordwall.net/es/resource/19900509</a>

En caso de no contar con acceso a internet se puede aplicar la siguiente lista de cotejo.

**Lista de cotejo**

	Sí	No
➤ Expresa fácilmente sus experiencias	.....	.....
➤ Ordena sus ideas.	.....	.....
➤ Reconoce las partes de una historia.	.....	.....

# JUEGO 3

## RULETA DE LOS FONEMAS

Unidad didáctica 1

**Figura 3**

*Juego ruleta de los fonemas*



Fuente: Justin Espinoza estudiante de 2do de EGB jugando a la ruleta.  
Elaboración propia.

Tema: El fonema /m/	Bloque 4: Escritura
Grado: Segundo grado de EGB.	Tiempo: 40 min
Participantes: Todos los estudiantes	Ejes transversales: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identidad personal y unidad nacional</li> <li>➤ Convivencia en derechos y deberes</li> </ul>
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	O.LL.2.10. Apropriarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura
<b>Destrezas con criterio de desempeño:</b>	LL.2.4.7. Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas, la letra que representa los sonidos /ks/: “x”, la letra que no tiene sonido: “h” y la letra “w” que tiene escaso uso en castellano
<b>Recursos y materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruleta con palabras con el fonema /m/</li> <li>➤ Una hoja con diferentes imágenes que contengan el fonema /m/</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Marcadores</li> </ul>
<b>Procedimiento:</b>	<p><b>INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Establecer el propósito y las reglas del juego.</li> <li>➤ Presentar la ruleta a la clase.</li> <li>➤ Preguntar cuál es la letra que está en todas las imágenes.</li> <li>➤ Preguntar si conocen otras palabras con ese fonema.</li> </ul> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Seleccionar a un niño para que gire la ruleta.</li> <li>➤ Preguntar en qué lugar está ubicado el fonema /m/</li> <li>➤ Preguntar a los niños que otras palabras comienzan con ese fonema.</li> <li>➤ En la hoja con imágenes todos los niños deberán encerrar los objetos que contengan el fonema /m/</li> <li>➤ Pedir a otro niño que gire la ruleta.</li> <li>➤ Realizar las mismas preguntas.</li> <li>➤ Continuar girando la ruleta hasta que las opciones se hayan terminado.</li> </ul> <p><b>FINAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Preguntar a cada niño una palabra diferente que comience con el fonema /m/</li> <li>➤ Presentar palabras con la letra /m/ para que el niño reconozca la letra.</li> </ul>
<b>Reglas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Participación e intervención de toda la clase.</li> <li>➤ Se tomará el tiempo para finalizar la actividad.</li> </ul>
<b>Variantes o adaptaciones:</b>	Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.
<b>Evaluación:</b>	<p>La evaluación se realizará mediante la herramienta WORDWALL. Enlace: <a href="https://wordwall.net/es/resource/19898838">https://wordwall.net/es/resource/19898838</a></p> <p>En caso de no contar con acceso a internet se aplicará la siguiente lista de cotejo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Lista de cotejo</b></p>

	Sí	No
➤ Reconoce el fonema /m/ en las palabras	.....	.....
➤ Comenta objetos que comiencen con /m/	.....	.....
➤ Reconoce la letra m en las palabras.	.....	.....
➤ Reconoce otros fonemas en las palabras	.....	.....

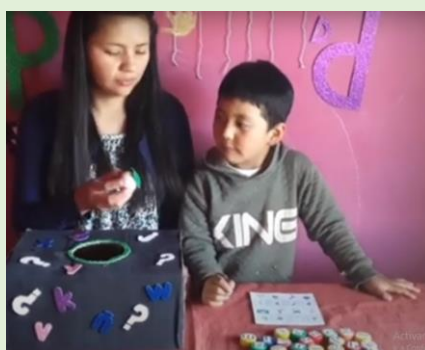
# JUEGO 4

## EL BINGO DE LOS FONEMAS

Unidad didáctica 2

### Figura 4

*Juego el bingo de los fonemas*



Fuente: Katherin Imba y Justin Espinoza, estudiante de 2do de EGB jugando el bingo de los fonemas.  
Elaboración propia.

Tema: Los fonemas /m/a/n/o	Bloque 4: Escritura
Grado: Segundo grado de EGB.	Tiempo: 40 min
Participantes: Todos los estudiantes	Ejes transversales: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identidad personal y unidad nacional</li> <li>➤ Convivencia en derechos y deberes</li> </ul>
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	O.LL.2.10. Apropiarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura
<b>Destrezas con criterio de desempeño:</b>	LL.2.4.7. Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas, la letra que representa los sonidos /ks/: “x”, la letra que no tiene sonido: “h” y la letra “w” que tiene escaso uso en castellano
<b>Recursos y materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Caja</li> <li>➤ Pelotas con los fonemas</li> <li>➤ Tarjetas con palabras</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Fichas o semillas</li> </ul>												
<b>Procedimiento:</b>	<p><b>INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Establecer el propósito y las reglas del juego.</li> <li>➤ Entregar las tarjetas o cartones a los niños.</li> <li>➤ Preguntar a los estudiantes. ¿Qué objetos ven en la imagen? ¿Con qué letra empiezan los objetos de las imágenes? ¿Qué otras palabras inician con esa letra?</li> </ul> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sacar una pelota de la caja y mostrar a los estudiantes la letra que salió.</li> <li>➤ Los estudiantes revisan en sus cartones las imágenes y ponen la tapa o ficha en la imagen que comience con la letra indicada</li> <li>➤ Continúa el proceso hasta que haya un ganador.</li> </ul> <p><b>FINAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Preguntar a cada niño una palabra diferente que comience con el fonema /m/a/n/o/</li> <li>➤ Presentar imágenes con palabras con la letra m, a, n, y o para que el niño reconozca la letra.</li> </ul>												
<b>Reglas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Participación e intervención de toda la clase.</li> <li>➤ Gana el niño que tenga las fichas en forma diagonal, vertical u horizontal.</li> </ul>												
<b>Variantes o adaptaciones:</b>	Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.												
<b>Evaluación:</b>	<p>La evaluación se realizará mediante la herramienta QUIZIZZ. Enlace: <a href="https://bit.ly/3xxjMXr">https://bit.ly/3xxjMXr</a></p> <p>En caso de no contar con acceso a internet se puede aplicar la siguiente lista de cotejo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Lista de cotejo</b></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;"></th> <th style="width: 10%; text-align: center;">Sí</th> <th style="width: 10%; text-align: center;">No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>➤ Reconoce los fonemas /m/a/n/o/ en palabras</td> <td style="text-align: center;">.....</td> <td style="text-align: center;">.....</td> </tr> <tr> <td>➤ Comenta objetos que comiencen con /m/a/n/o/</td> <td style="text-align: center;">.....</td> <td style="text-align: center;">.....</td> </tr> <tr> <td>➤ Reconoce las letras m a n o en los objetos</td> <td style="text-align: center;">.....</td> <td style="text-align: center;">.....</td> </tr> </tbody> </table>		Sí	No	➤ Reconoce los fonemas /m/a/n/o/ en palabras	.....	.....	➤ Comenta objetos que comiencen con /m/a/n/o/	.....	.....	➤ Reconoce las letras m a n o en los objetos	.....	.....
	Sí	No											
➤ Reconoce los fonemas /m/a/n/o/ en palabras	.....	.....											
➤ Comenta objetos que comiencen con /m/a/n/o/	.....	.....											
➤ Reconoce las letras m a n o en los objetos	.....	.....											

# JUEGO 5

## ARMANDO MI ROMPECABEZAS

Unidad didáctica 2

### Figura 5

*Juego armando mi rompecabezas*



Fuente: Justin Espinoza estudiante de 2do de EGB armando un rompecabezas.  
Elaboración propia.

Tema: Narración de una historia	Bloque 3: Lectura
Grado: Segundo grado de EGB.	Tiempo: 40 min
Participantes: Todos los estudiantes	Ejes transversales: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identidad personal y unidad nacional</li> <li>➤ Convivencia en derechos y deberes</li> </ul>
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	O.LL.2.5. Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.
<b>Destrezas con criterio de desempeño:</b>	LL.2.3.5. Desarrollar estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos.
<b>Recursos y materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Rompecabezas de cartulina.</li> <li>➤ Marcadores</li> <li>➤ Esferos</li> </ul>



<b>Procedimiento:</b>	<p><b>INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Establecer el propósito y las reglas del juego.</li> <li>➤ Contar una historia corta a los estudiantes.</li> <li>➤ Preguntar: ¿Qué hicieron los personajes? ¿Cuál fue el problema? ¿Cómo terminó la historia?</li> <li>➤ Formar parejas de estudiantes.</li> <li>➤ Entregar el rompecabezas a cada pareja.</li> </ul> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los estudiantes deben ordenar las imágenes del rompecabezas según sus ideas.</li> <li>➤ Indicar a los estudiantes el orden del rompecabezas.</li> <li>➤ Los estudiantes conversarán con su compañero sobre las siguientes preguntas. ¿Qué sucede en la historia? ¿Qué pasó al inicio? ¿Qué sucedió después? ¿Cómo fue el final?</li> </ul> <p><b>FINAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Preguntar ¿cómo se sintieron al leer la historia?</li> <li>➤ Reconocer palabras importantes de la historia.</li> <li>➤ Determinar el propósito de la lectura.</li> </ul>												
<b>Reglas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Participación e intervención de toda la clase.</li> <li>➤ Se tomará el tiempo para finalizar la actividad.</li> </ul>												
<b>Variantes o adaptaciones:</b>	Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.												
<b>Evaluación:</b>	<p>La evaluación se realizará mediante la herramienta GOCONQR: Enlace: <a href="https://www.goconqr.com/ES/flashcard/32520091/Historia">https://www.goconqr.com/ES/flashcard/32520091/Historia</a></p> <p>En caso de no contar con acceso a internet se puede aplicar la siguiente lista de cotejo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Lista de cotejo</b></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;"></th> <th style="width: 10%; text-align: center;">Sí</th> <th style="width: 10%; text-align: center;">No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>➤ Narra la historia con sus propias palabras</td> <td style="text-align: center;">.....</td> <td style="text-align: center;">.....</td> </tr> <tr> <td>➤ Reconoce el inicio, el desarrollo y el final de la historia.</td> <td style="text-align: center;">.....</td> <td style="text-align: center;">.....</td> </tr> <tr> <td>➤ Expresa como se siente al leer la historia.</td> <td style="text-align: center;">.....</td> <td style="text-align: center;">.....</td> </tr> </tbody> </table>		Sí	No	➤ Narra la historia con sus propias palabras	.....	.....	➤ Reconoce el inicio, el desarrollo y el final de la historia.	.....	.....	➤ Expresa como se siente al leer la historia.	.....	.....
	Sí	No											
➤ Narra la historia con sus propias palabras	.....	.....											
➤ Reconoce el inicio, el desarrollo y el final de la historia.	.....	.....											
➤ Expresa como se siente al leer la historia.	.....	.....											

# JUEGO 6

## DRAMATIZANDO MI CUENTO

Unidad didáctica 2

### Figura 6

*Juego dramatizando mi cuento*



Fuente: Justin Espinoza estudiante de 2do de EGB dramatizando un cuento.  
Elaboración propia.

Tema: Lectura del cuento Hansel y Gretel	Bloque 5: Literatura
Grado: Segundo grado de EGB.	Tiempo: 40 min
Participantes: Todos los estudiantes	Ejes transversales: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identidad personal y unidad nacional</li> <li>➤ Convivencia en derechos y deberes</li> </ul>
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	O.LL.2.11. Appreciar el uso estético de la palabra, a partir de la escucha y la lectura de textos literarios, para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria y desarrollar preferencias en el gusto literario.
<b>Destrezas con criterio de desempeño:</b>	LL.2.5.1. Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria.
<b>Recursos y materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cuento de Hansel y Gretel</li> <li>➤ Títeres hechos con material reciclado (lana, cajas, y foami)</li> <li>➤ Imágenes con las escenas del cuento</li> </ul>

<b>Procedimiento:</b>	<p><b>INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Establecer el propósito y las reglas del juego.</li> <li>➤ Preguntar a los estudiantes las siguientes preguntas: ¿Conocen el cuento Hansel y Gretel? ¿Cómo comienza el cuento? ¿Cuál es el problema? ¿Cómo termina?</li> </ul> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Contar el cuento con los títeres.</li> <li>➤ Los estudiantes escucharán el cuento.</li> <li>➤ Los estudiantes se unirán en parejas.</li> <li>➤ Primero un estudiante utilizará sus títeres para contar el cuento a su compañero observando las imágenes de las escenas del cuento.</li> <li>➤ De la misma forma el otro compañero utilizará sus títeres para contar el cuento.</li> </ul> <p><b>FINAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Preguntar a los niños: ¿Les gustó el cuento? ¿Cuál fue su parte favorita? ¿Qué otro tema le pondría al cuento? ¿Qué otro texto le gustaría escuchar o leer?</li> <li>➤ Indicar imágenes de las escenas del cuento y preguntar por el orden.</li> </ul>												
<b>Reglas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Participación e intervención de toda la clase.</li> <li>➤ Se tomará el tiempo para finalizar la actividad.</li> </ul>												
<b>Variantes o adaptaciones:</b>	Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.												
<b>Evaluación:</b>	<p>Para la evaluación se utilizará la herramienta EDUCAPLAY. Enlace: <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6359450-aprendiendo fonemas m y n.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6359450-aprendiendo fonemas m y n.html</a></p> <p>En caso de no contar con acceso a internet se puede aplicar la siguiente lista de cotejo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Lista de cotejo</b></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;"></th> <th style="width: 10%; text-align: center;">Sí</th> <th style="width: 10%; text-align: center;">No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>➤ Reconoce los textos que le gusta leer.</td> <td style="text-align: center;">.....</td> <td style="text-align: center;">.....</td> </tr> <tr> <td>➤ Escucha con atención el cuento.</td> <td style="text-align: center;">.....</td> <td style="text-align: center;">.....</td> </tr> <tr> <td>➤ Reconoce la intención del cuento.</td> <td style="text-align: center;">.....</td> <td style="text-align: center;">.....</td> </tr> </tbody> </table>		Sí	No	➤ Reconoce los textos que le gusta leer.	.....	.....	➤ Escucha con atención el cuento.	.....	.....	➤ Reconoce la intención del cuento.	.....	.....
	Sí	No											
➤ Reconoce los textos que le gusta leer.	.....	.....											
➤ Escucha con atención el cuento.	.....	.....											
➤ Reconoce la intención del cuento.	.....	.....											

# JUEGO 7

## EL DADO LECTOR

Unidad didáctica 3

**Figura 7**

*Juego el dado lector*



Fuente: Elaboración propia.

Tema: Lectura de Imágenes	Bloque 3: Lectura
Grado: Segundo grado de EGB.	Tiempo: 40min
Participantes: Curso en dos grupos	Ejes transversales: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Respeto a las variedades lingüísticas.</li> <li>➤ Respeto hacia las opiniones diversas.</li> </ul>
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	O.LL.2.6. Desarrollar las habilidades de pensamiento para fortalecer las capacidades de resolución de problemas y aprendizaje autónomo mediante el uso de la lengua oral y escrita.
<b>Destrezas con criterio de desempeño:</b>	Construir los significados de un texto a partir de establecer relaciones de semejanza-diferencia y secuencia temporal. (LL.2.3.1.)
<b>Recursos y materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 2 dados ilustrados con las escenas de un cuento</li> <li>➤ Hojas</li> <li>➤ Lápices</li> </ul>

<b>Procedimiento:</b>	<p><b>INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Organizar el aula, de tal forma que quede un espacio en el centro.</li> <li>➤ Dividir el curso en círculos de dos grupos</li> <li>➤ Colocar en el centro de cada grupo un dado ilustrado</li> </ul> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La maestra leerá el primer cuento y después el segundo.</li> <li>➤ Cada grupo deberá leer las ilustraciones solo con verlas.</li> <li>➤ Deberán anotar en la hoja de papel el orden del cuento, que escena es la primera, segunda.....</li> <li>➤ El docente estará presto ayudar.</li> </ul> <p><b>FINAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se presentará a la docente los resultados de los grupos</li> <li>➤ Los estudiantes deberán mencionar que aprendieron</li> <li>➤ Intervención del maestro emitiendo conclusiones</li> </ul>									
<b>Reglas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cada grupo deberá realizar la actividad en la hoja.</li> <li>➤ Se tomará el tiempo para finalizar la actividad.</li> </ul>									
<b>Variantes o adaptaciones:</b>	Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.									
<b>Evaluación:</b>	<p>Para la evaluación se utilizará la herramienta EDUCAPLAY. Enlace:  <a href="https://es.educaplay.com/juego/10020593-dado_lector.html">https://es.educaplay.com/juego/10020593-dado_lector.html</a></p> <p>En caso de no contar con acceso a internet se puede aplicar la siguiente lista de cotejo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Lista de cotejo</b></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;"></th> <th style="width: 10%; text-align: center;">Sí</th> <th style="width: 10%; text-align: center;">No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>➤ Reconoce las ilustraciones con entendimiento</td> <td style="text-align: center;">....</td> <td style="text-align: center;">....</td> </tr> <tr> <td>➤ Reconoce la secuencia de la historia</td> <td style="text-align: center;">....</td> <td style="text-align: center;">....</td> </tr> </tbody> </table>		Sí	No	➤ Reconoce las ilustraciones con entendimiento	....	....	➤ Reconoce la secuencia de la historia	....	....
	Sí	No								
➤ Reconoce las ilustraciones con entendimiento	....	....								
➤ Reconoce la secuencia de la historia	....	....								

# JUEGO 8

## DICCIONARIO INFLABLE

Unidad didáctica 3

### Figura 8

*Juego diccionario inflable*



Fuente: Estudiantes de la IPUIE-Escuela Dominical jugando al diccionario inflable.  
Elaboración propia.

Tema: Leer y aprender vocabulario	Bloque 3: Lectura
Grado: Segundo grado de EGB.	Tiempo: 40min
Participantes: Todos los estudiantes	Ejes transversales: ➤ Respeto a las variedades lingüísticas. ➤ Respeto hacia las opiniones diversas.
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	O.LL.2.4. Comunicar oralmente sus ideas de forma efectiva mediante el uso de las estructuras básicas de la lengua oral y vocabulario pertinente a la situación comunicativa.
<b>Destrezas con criterio de desempeño:</b>	Construir opiniones del contenido de un texto al distinguir realidad y ficción. (LL.2.3.6.)
<b>Recursos y materiales:</b>	➤ Globos ➤ Vocabulario del texto ➤ Hojas

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lápices</li> </ul>												
<b>Procedimiento:</b>	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Organizar el aula, de tal forma que quede un espacio en el centro.</li> <li>➤ Ubicar los globos en el centro del aula.</li> <li>➤ Seleccionar al primer estudiante que reventará el globo para obtener la palabra</li> <li>➤ Los demás estudiantes estarán sentados alrededor.</li> </ul> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La maestra leerá un texto, el cual contiene algunas palabras que están en los globos.</li> <li>➤ El estudiante seleccionado deberá reventar el globo, leer en voz alta con ayuda del docente y emitir una opinión o significado de la palabra.</li> <li>➤ Los demás compañeros realizarán la misma actividad en una hoja.</li> <li>➤ El docente preguntará a los demás compañeros por las respuestas.</li> </ul> <p>FINAL</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los estudiantes deberán mencionar que aprendieron.</li> <li>➤ Intervención del maestro emitiendo conclusiones.</li> </ul>												
<b>Reglas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cada estudiante deberá escribir la palabra en su hoja.</li> </ul>												
<b>Variantes o adaptaciones:</b>	<p>Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.</p>												
<b>Evaluación:</b>	<p>La evaluación se realizará en la herramienta WORDWALL. Enlace: <a href="https://wordwall.net/es/resource/20216815">https://wordwall.net/es/resource/20216815</a></p> <p>En caso de no contar con acceso a internet se puede aplicar la siguiente lista de cotejo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Lista de cotejo</b></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;"></th> <th style="width: 10%; text-align: center;">Sí</th> <th style="width: 10%; text-align: center;">No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>➤ Reconoce las letras.</td> <td style="text-align: center;">....</td> <td style="text-align: center;">....</td> </tr> <tr> <td>➤ Reconoce lo que es real de lo que no</td> <td style="text-align: center;">....</td> <td style="text-align: center;">....</td> </tr> <tr> <td>➤ Comenta sobre las palabras</td> <td style="text-align: center;">.....</td> <td style="text-align: center;">....</td> </tr> </tbody> </table>		Sí	No	➤ Reconoce las letras.	....	....	➤ Reconoce lo que es real de lo que no	....	....	➤ Comenta sobre las palabras	.....	....
	Sí	No											
➤ Reconoce las letras.	....	....											
➤ Reconoce lo que es real de lo que no	....	....											
➤ Comenta sobre las palabras	.....	....											

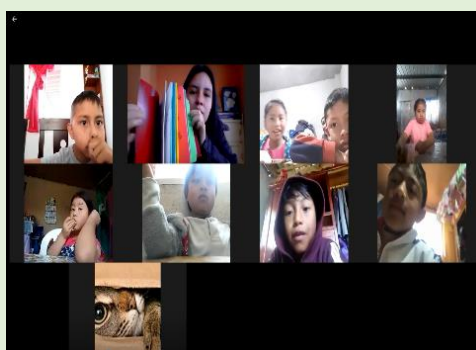
# JUEGO 9

## DIALECTO DE PALABRAS

Unidad didáctica 3

**Figura 9**

*Juego dialecto de palabras*



Fuente: Estudiantes de la IPUIE-Escuela Dominical jugando el dialecto de las palabras.  
Elaboración propia.

Tema: Lectura y comprensión activa	Bloque 3: Lectura
Grado: Segundo grado de EGB.	Tiempo: 40min
Participantes:  Todos los estudiantes	Ejes transversales:  ➤ Respeto a las variedades lingüísticas. ➤ Respeto hacia las opiniones diversas.
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	O.LL.2.5. Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.
<b>Destrezas con criterio de desempeño:</b>	Leer oralmente progresivamente con fluidez en contextos significativos de aprendizaje. (LL.2.3.9.)
<b>Recursos y materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ovillo de lana</li> <li>➤ Texto</li> <li>➤ Cartulina</li> <li>➤ Marcadores</li> </ul>
<b>Procedimiento:</b>	INICIO



	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Organizar el aula, de tal forma que quede un espacio en el centro.</li> </ul> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ El docente da lectura a un texto.</li> <li>➤ Procede a ceder la lana a un estudiante y continua con la lectura.</li> <li>➤ Cada estudiante comparte un hilo del ovillo de lana mientras va leyendo el texto con la ayuda del docente.</li> </ul> <p><b>FINAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Los estudiantes deberán leer en voz alta y dibujar en la cartulina algo representativo en base a la lectura</li> <li>➤ Intervención del maestro emitiendo conclusiones.</li> </ul>												
<b>Reglas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Participación e intervención de toda la clase.</li> <li>➤ Cada estudiante realizará el trabajo en la cartulina</li> <li>➤ Se tomará el tiempo para finalizar la actividad.</li> </ul>												
<b>Variantes o adaptaciones:</b>	Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.												
<b>Evaluación:</b>	<p>La evaluación se realizará mediante un juego utilizando un oso como títere preguntón quién hará preguntas sobre la lectura. También se puede aplicar la siguiente lista de cotejo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Lista de cotejo</b></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;"></th> <th style="width: 10%; text-align: center;">Sí</th> <th style="width: 10%; text-align: center;">No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>➤ Reconoce el objetivo del texto</td> <td style="text-align: center;">....</td> <td style="text-align: center;">....</td> </tr> <tr> <td>➤ Lee con ayuda del docente</td> <td style="text-align: center;">....</td> <td style="text-align: center;">....</td> </tr> <tr> <td>➤ Dibuja lo que entendió</td> <td style="text-align: center;">....</td> <td style="text-align: center;">....</td> </tr> </tbody> </table>		Sí	No	➤ Reconoce el objetivo del texto	....	....	➤ Lee con ayuda del docente	....	....	➤ Dibuja lo que entendió	....	....
	Sí	No											
➤ Reconoce el objetivo del texto	....	....											
➤ Lee con ayuda del docente	....	....											
➤ Dibuja lo que entendió	....	....											

# JUEGO 10

## TARJETAS DESCRIPTIVAS

Unidad didáctica 4

**Figura 10**

*Juego tarjetas descriptivas*



Fuente: Cartel realizado con las tarjetas descriptivas.  
Elaboración propia.

<p><b>Tema:</b> Descripción de imágenes de comunicación y expresión</p>	<p><b>Bloque 4:</b> Escritura</p>
<p><b>Grado:</b> Segundo grado de EGB.</p>	<p><b>Tiempo:</b> 40min</p>
<p><b>Participantes:</b> 5 equipos de 4 estudiantes</p>	<p><b>Ejes transversales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identidad personal y unidad nacional</li> <li>➤ Convivencia en derechos y deberes</li> </ul>
<p><b>Objetivo de aprendizaje:</b></p>	<p>O.LL.2.8. Escribir relatos y textos expositivos y descriptivos, en diversos soportes disponibles, y emplearlos como medios de comunicación y expresión del pensamiento.</p>
<p><b>Destrezas con criterio de desempeño:</b></p>	<p>Escribir descripciones de objetos, ordenando las ideas según una secuencia lógica, en situaciones comunicativas que lo requieran. (LL.2.4.4.)</p>
<p><b>Recursos y materiales:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Imágenes</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cartulina</li> <li>➤ Tijeras</li> <li>➤ Marcadores</li> </ul>												
<b>Procedimiento:</b>	<p><b>INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Organizar el aula, de tal forma que quede un espacio en el centro.</li> <li>➤ Conformar 5 equipos de 4 estudiantes.</li> </ul> <p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La maestra entregará imágenes de animales, objetos o personas a cada grupo</li> <li>➤ Los estudiantes tendrán que escribir en la cartulina características que describan la imagen asignada.</li> <li>➤ Procederán a recortar las palabras y pegar alrededor de la imagen.</li> </ul> <p><b>FINAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cada grupo realizará exposición de su trabajo</li> <li>➤ Intervención del maestro emitiendo conclusiones</li> </ul>												
<b>Reglas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cada estudiante deberá participar colaborativamente en el grupo.</li> <li>➤ Se tomará el tiempo para finalizar la actividad.</li> </ul>												
<b>Variantes o adaptaciones:</b>	Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.												
<b>Evaluación:</b>	<p>La evaluación se realizará en la herramienta BEFUNKY. Enlace: <a href="https://www.befunky.com/explore/gallery/12729125/">https://www.befunky.com/explore/gallery/12729125/</a></p> <p>En caso de no contar con acceso a internet se puede aplicar la siguiente lista de cotejo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Lista de cotejo</b></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;"></th> <th style="width: 10%; text-align: center;">Sí</th> <th style="width: 10%; text-align: center;">No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>➤ Participa en el equipo.</td> <td style="text-align: center;">....</td> <td style="text-align: center;">....</td> </tr> <tr> <td>➤ Identifican la imagen con claridad.</td> <td style="text-align: center;">....</td> <td style="text-align: center;">....</td> </tr> <tr> <td>➤ Describen las características correctas.</td> <td style="text-align: center;">.....</td> <td style="text-align: center;">....</td> </tr> </tbody> </table>		Sí	No	➤ Participa en el equipo.	....	....	➤ Identifican la imagen con claridad.	....	....	➤ Describen las características correctas.	.....	....
	Sí	No											
➤ Participa en el equipo.	....	....											
➤ Identifican la imagen con claridad.	....	....											
➤ Describen las características correctas.	.....	....											

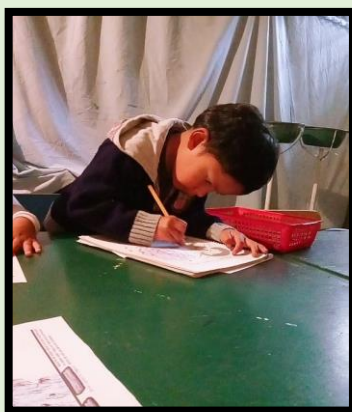
# JUEGO 11

## ADIVINA LA PALABRA

Unidad didáctica 4

**Figura 11**

*Juego adivina la palabra*



Fuente: Estudiantes de la IPUIE-Escuela Dominical jugando a adivinar las palabras.  
Elaboración propia.

Tema: El fonema /g/	Bloque 4: Escritura
Grado: Segundo grado de EGB.	Tiempo: 40min
Participantes:  Todos los estudiantes	Ejes transversales:  <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identidad personal y unidad nacional</li> <li>➤ Convivencia en derechos y deberes</li> </ul>
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	O.LL.2.9. Reflexionar sobre los patrones semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales para aplicarlos en sus producciones escritas.
<b>Destrezas con criterio de desempeño:</b>	Utilizar diversos formatos, recursos y materiales, entre otras estrategias que apoyen la escritura de relatos de experiencias personales. (LL.2.4.5.)
<b>Recursos y materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Marcadores</li> <li>➤ Colores</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cartel</li> </ul>												
<b>Procedimiento:</b>	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Organizar el aula, la maestra enseñará un cartel con palabras.</li> <li>➤ Las palabras tendrán la primera letra y la última</li> </ul> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La docente describirá objetos para que los estudiantes adivinen la palabra</li> <li>➤ El estudiante que sepa la palabra deberá completar en el cartel</li> <li>➤ Adicionalmente después de completar la palabra debe representarlo con un dibujo.</li> </ul> <p>FINAL</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cada estudiante leerá el escrito en voz alta</li> <li>➤ Intervención del maestro emitiendo conclusiones</li> </ul>												
<b>Reglas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Si algún estudiante adivina más de cinco fonemas será el ganador</li> <li>➤ Se tomará el tiempo para finalizar la actividad.</li> </ul>												
<b>Variantes o adaptaciones:</b>	Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.												
<b>Evaluación:</b>	<p>La evaluación se realizará en la herramienta CEREBRITI. Enlace: <a href="https://www.cerebriti.com/juegos-de-literatura/adivinando-la-palabra-fonema-g">https://www.cerebriti.com/juegos-de-literatura/adivinando-la-palabra-fonema-g</a></p> <p>En caso de no contar con acceso a internet se puede aplicar la siguiente lista de cotejo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Lista de cotejo</b></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;"></th> <th style="width: 10%; text-align: center;">Sí</th> <th style="width: 10%; text-align: center;">No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>➤ Escucha la descripción de las palabras</td> <td style="text-align: center;">.....</td> <td style="text-align: center;">.....</td> </tr> <tr> <td>➤ Identifica la palabra correcta.</td> <td style="text-align: center;">.....</td> <td style="text-align: center;">.....</td> </tr> <tr> <td>➤ Escribe la palabra correcta.</td> <td style="text-align: center;">.....</td> <td style="text-align: center;">.....</td> </tr> </tbody> </table>		Sí	No	➤ Escucha la descripción de las palabras	.....	.....	➤ Identifica la palabra correcta.	.....	.....	➤ Escribe la palabra correcta.	.....	.....
	Sí	No											
➤ Escucha la descripción de las palabras	.....	.....											
➤ Identifica la palabra correcta.	.....	.....											
➤ Escribe la palabra correcta.	.....	.....											

# JUEGO 12

## SOPA DE FONEMAS

Unidad didáctica 4

### Figura 12

*Juego sopa de fonemas*



Fuente: Estudiantes de la IPUIE-Escuela Dominicana jugando a la sopa de fonemas.  
Elaboración propia.

Tema: El fonema /ll/	Bloque 4: Escritura
Grado: Segundo grado de EGB.	Tiempo: 40min
Participantes: Todos los estudiantes	Ejes transversales: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identidad personal y unidad nacional</li> <li>➤ Convivencia en derechos y deberes</li> </ul>
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	O.LL.2.10. Apropiarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura.
<b>Destrezas con criterio de desempeño:</b>	LL.2.4.7. Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas, la letra que representa los sonidos /ks/: “x”, la letra que no tiene sonido: “h” y la letra “w” que tiene escaso uso en castellano
<b>Recursos y materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cartel con palabras con el fonema /ll/</li> <li>➤ Imágenes con el fonema</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Marcadores</li> </ul>												
<b>Procedimiento:</b>	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Presentar el cartel en clase</li> <li>➤ Preguntar cuál es la letra que está en todas las palabras.</li> </ul> <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La maestra presentará una imagen de una palabra con el fonema /ll/</li> <li>➤ Seleccionar a un niño para que busque en la sopa de fonemas la palabra que le dio la maestra</li> <li>➤ Preguntar a los niños que otras palabras comienzan con ese fonema.</li> <li>➤ Pedir a otro niño que participe</li> <li>➤ Continuar hasta que las opciones se hayan terminado</li> </ul> <p>FINAL</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Preguntar a cada niño una palabra diferente que comience con el fonema /ll/</li> <li>➤ Cada palabra encontrada entonarla en alta voz con toda la clase.</li> </ul>												
<b>Reglas:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Participación e intervención de toda la clase.</li> <li>➤ Se tomará el tiempo para finalizar la actividad.</li> </ul>												
<b>Variantes o adaptaciones:</b>	Se realizarán las adaptaciones necesarias de acuerdo con el grado y tipo de necesidad educativa especial previamente diagnosticada.												
<b>Evaluación:</b>	<p>La evaluación se realizará en la herramienta THEWORDSEARCH. Enlace: <a href="https://thewordsearch.com/puzzle/2662313/juego-de-sopa-de-fonemas-ll/">https://thewordsearch.com/puzzle/2662313/juego-de-sopa-de-fonemas-ll/</a></p> <p>En caso de no contar con acceso a internet se puede aplicar la siguiente lista de cotejo.</p> <p style="text-align: center;"><b>Lista de cotejo</b></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 80%;"></th> <th style="width: 10%; text-align: center;">Sí</th> <th style="width: 10%; text-align: center;">No</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>➤ Identifica la palabra en la sopa de letras.</td> <td style="text-align: center;">.....</td> <td style="text-align: center;">.....</td> </tr> <tr> <td>➤ Reconoce las características del objeto.</td> <td style="text-align: center;">.....</td> <td style="text-align: center;">.....</td> </tr> <tr> <td>➤ Pronuncia con claridad la palabra.</td> <td style="text-align: center;">.....</td> <td style="text-align: center;">.....</td> </tr> </tbody> </table>		Sí	No	➤ Identifica la palabra en la sopa de letras.	.....	.....	➤ Reconoce las características del objeto.	.....	.....	➤ Pronuncia con claridad la palabra.	.....	.....
	Sí	No											
➤ Identifica la palabra en la sopa de letras.	.....	.....											
➤ Reconoce las características del objeto.	.....	.....											
➤ Pronuncia con claridad la palabra.	.....	.....											

## CONCLUSIONES

- Las investigaciones realizadas sobre el juego como estrategia didáctica demuestran que el juego produce múltiples beneficios al ser aplicado en el aula porque promueve el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños, además crea experiencias satisfactorias contribuyendo a la generación de un aprendizaje significativo.
- La mayoría de los docentes aplican los talleres en clase como principal estrategia didáctica para la enseñanza de Lengua y Literatura porque consideran que ésta es la estrategia que más promueve el aprendizaje significativo, mientras que el juego es aplicado de manera frecuente solo por algunos docentes, quienes en su mayoría se inclinan por la aplicación de juegos de construcción.
- Los docentes tienen una limitada formación en cuanto a la aplicación de estrategias didácticas, lo que provoca que sus conocimientos acerca de los beneficios y de la implementación del juego como estrategia didáctica sean escasos.
- Es necesaria una guía didáctica de juegos como estrategias de enseñanza que permita complementar la labor pedagógica de los docentes, ya que la mayoría de los docentes consideran que sería muy útil para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Lengua y Literatura.



## RECOMENDACIONES

- Los docentes pueden desarrollar una cultura de investigación en cuanto a la aplicación del juego como estrategia didáctica, para que conozcan los beneficios del juego en el desarrollo integral de los estudiantes y para que manejen las teorías de aprendizaje, y puedan aplicarlo en su labor diaria.
- Utilizar con frecuencia el juego como estrategia didáctica para que puedan desarrollar habilidades, capacidades y destrezas tanto sociales, cognitivos, afectivos como motrices en sus estudiantes. Y elaborar los materiales necesarios para estas estrategias con material reciclado y de bajo costo, de manera que llamen la atención de los niños.
- Asistir a cursos y talleres de capacitación sobre la planificación e implementación del juego en el aula para la enseñanza de Lengua y Literatura.
- Aplicar la guía didáctica de juegos como estrategias que se plantea como una alternativa para mejorar el proceso de enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura.

## GLOSARIO

**Juego:** Es una actividad innata del ser humano que se realiza para divertirse.

**Estrategia:** Es un conjunto de actividades y acciones organizadas y sistematizadas con el fin de conseguir un objetivo.

**Área psicomotora:** Área del desarrollo humano donde se aprenden capacidades relacionadas con el movimiento corporal.

**Área afectiva:** Área del desarrollo humano donde intervienen los aspectos relacionados con los sentimientos, emociones, actitudes, y valores.

**Área Cognitiva:** Área del desarrollo humano que está constituida por los procesos mentales que se producen para almacenar, procesar, y generar información.

**Método:** Es un procedimiento que se realiza de forma estructurada y organizada para alcanzar un fin.

**Lengua:** Es un conjunto de signos producto de la interacción social cuyo objetivo es la comunicación.

**Literatura:** Es la forma artística de expresar ideas sean estas escritas, habladas, o cantadas.

## BIBLIOGRAFÍA

- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2016). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Narcea Ediciones. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/45944>
- Bruzual, R. (2008). La enseñanza de la lengua y la literatura en la voz de Carlos Lomas. *Educere*, 40(12), 189-194. Obtenido de [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-49102008000100023](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102008000100023)
- Caira, J., Urdaneta, E., & Mata, L. (2014). Estrategias para el aprendizaje significativo de procesos de fabricación mediante orientación constructivista. *Opción*, 30(75), 92-103. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31035400006.pdf>
- Calvo, L. (2015). Desarrollo de guías didácticas con herramientas colaborativas para cursos de bibliotecología y ciencias de la información. *Revista e-Ciencias de la Información*, 5(1), 1-17. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4768/476847247009.pdf>
- Camargo, M., Calvo, G., Franco, M., Vergara, M., Londoño, S., Zapata, F., & Garavito, C. (2004). Las necesidades de formación permanente del docente. *Educación y Educadores*(7), 79-112. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/834/83400708.pdf>
- Cañizares, J., & Carbonero, C. (2016). *El juego motor en la infancia*. Wanceulen. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/63430?page=12>
- Chaves, A. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista Educación*, 25(2), 59-65. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025206.pdf>
- Chumillas, Á. (2018). *El juego como recurso didáctico en Lengua Castellana. Propuesta de Intervención para tercero de la Educación Secundaria Obligatoria*. Lérida: Unir. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/6851/CHUMILLAS%20BOTA%20ANGELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Congreso Nacional. (2003). *Código de los niños, niñas y adolescentes*. Edición Constitucional. Obtenido de <https://biblioteca.defensoria.gob.ec/handle/37000/2112?mode=full>
- Cremades, R. (2009). *Estudios actuales sobre lengua, literatura y su didáctica*. Fundación Alonso Quijano. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/50446?page=331>

- Díaz, M. (2014). La importancia de la actualización de los docentes de Educación Básica para alcanzar la calidad educativa: el caso de México. *Investigación documental para obtener el título de grado de maestro en educación con campo en planeación educativa*. México. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/30392.pdf>
- Estacio, T. (2013). *El juego didáctico como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas del primer año de Educación General Básica de las instituciones: León Ruales, Lorgio Carrasco Mera y Semillitas de Amor de la ciudad de Mira, Cantón Mira*. Mira. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/3292/1/05%20FECYT%201637%20TESIS.pdf>
- Feo, R. (2015). Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. *Tendencias Pedagógicas*, 221-236. Obtenido de <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/1951>
- Fernández, B. (2015). *El juego infantil y su metodología: técnico superior en educación infantil*. Editorial CEP S.l. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/50777?page=61>
- Flores, J., Ávila, J., Rojas, C., Sáez, F., Acosta, R., & Díaz, C. (2017). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios*. Dirección de Docencia. Obtenido de [http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material\\_apoyo/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.pdf](http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/contenido/material_apoyo/ESTRATEGIAS%20DIDACTICAS.pdf)
- Fumero, F. (2009). Estrategias didácticas para la comprensión de textos. Una propuesta de investigación acción participativa en el aula. *Investigación y Postgrado*, 24(1), 46-73. Obtenido de [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-00872009000100003](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872009000100003)
- Galvis, Á. (2007). La lengua, su estudio y su enseñanza. *Praxis Pedagógica*, 7(8), 130-145. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/320936191\\_La\\_lengua\\_su\\_estudio\\_y\\_su\\_ensenanza](https://www.researchgate.net/publication/320936191_La_lengua_su_estudio_y_su_ensenanza)
- García, I., & De la Cruz, G. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo. *Revista Edumecentro*, 6(3), 169-175. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/edu/v6n3/edu12314.pdf>
- García, P. (2016). *Fundamentos teóricos del juego*. Wanceulen Editorial. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/33693?page=14>
- Gómez, J., Monroy, L., & Bonilla, C. (2019). Caracterización de los modelos pedagógicos y su pertinencia en una educación contable crítica. *Entramado*, 15(1), 164-189.

Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/entra/v15n1/1900-3803-entra-15-01-164.pdf>

- Hernández, I., Recalde, J., & Luna, J. (2015). Estrategia didáctica: Una competencia docente en la formación para el mundo laboral. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 11(1), 73-94. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134144226005.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill.
- Hormigo, F., & Timón, M. (2021). *El juego en educación física, salud mediante actividades jugadas: propuestas lúdicas para motivar al alumnado*. Wanceulen Editorial. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/>
- Jiménez, C. (2013). *Hacia una nueva didáctica de la Lengua y Literatura*. CPR Azuaga. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/301890125\\_Hacia\\_una\\_nueva\\_didactica\\_de\\_la\\_lengua\\_y\\_la\\_literatura](https://www.researchgate.net/publication/301890125_Hacia_una_nueva_didactica_de_la_lengua_y_la_literatura)
- Limas, N. (2018). Estrategia didáctica-De la teoría a la práctica en la administración estratégica. Bogotá, Colombia. Obtenido de <https://bit.ly/2YXKWRE>
- Loor, E., & Mariscal, M. (2013). *Actividades lúdicas y su animación en la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de tercer año del Centro de Educación Básica Eloy Velásquez Cevallos*. Milagro.
- López, A., Encabo, E., & Moreno, C. (2013). Didáctica de la lengua y literatura: la utopía necesaria para el bienestar personal. *Contextos educativos*, 5(0), 31-40. Obtenido de <https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/503/467>
- Mansilla, J., & Beltrán, J. (2013). Coherencia entre las estrategias didácticas y las creencias curriculares de los docentes de segundo ciclo, a partir de las actividades didácticas. *Perfiles Educativos*, 25-39. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13225611012>
- Martín, S. (2009). *La literatura*. Editorial UOC. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/56437?page=44>
- Martínez, D. (2018). ¿Enseñanza tradicional en el siglo XXI? *Revista Neuronum*, 4(1), 1-7. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/327105670\\_Ensenanza\\_tradicional\\_en\\_el\\_siglo\\_XXI](https://www.researchgate.net/publication/327105670_Ensenanza_tradicional_en_el_siglo_XXI)
- Megías, A., & Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Index. Obtenido de <https://bit.ly/39NaKNd>

- Melo, M. (2019). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*(1). Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/270/27060320011/html/index.html>
- Melo, M., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa*, 14(66), 41-63. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732014000300004](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004)
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere La Revista Venezolana de Educación*, 289-296. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo para Educación General Básica Elemental*. Quito.
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la Literatura. *Revista Pensamiento Matemático*, 7(1), 75-92. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Organización de las Naciones Unidas. (1989). *Convención sobre los derechos del niño*. UNICEF. Obtenido de <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Ortega, E., & Blandón, C. (2014). El juego pedagógico en la disciplina de lengua y literatura en el 7mo grado, instituto “Miguel Larreynaga”. *Revista Universitaria del Caribe*, 2(13), 6-12. Obtenido de <http://ecampus.uraccan.edu.ni/index.php/Caribe/article/view/330>
- Ortiz, A. (2013). *Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje*. Ediciones de la U. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/93369>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*(19), 93-110. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Pérez, M. (2021). *El juego Infantil y su metodología (2a. ed.)*. Editorial ICB. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/120432?page=23>
- Rodríguez, A., & Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista EAN*, 179-200. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/ean/n82/0120-8160-ean-82-00179.pdf>
- Romero, V., Amar, J., & Palacio, J. (2018). *De regreso a la escuela. Modelo de intervención psicosocial para la erradicación del trabajo infantil*. Universidad del Norte Editorial. Obtenido de <https://bit.ly/3xONS6q>

- Ruiz, U. (2013). *Didáctica de la lengua castellana y la literatura*. Editorial GRAÓ. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/49256?page=5>
- Sáez, J. (2018). *Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza*. UNED . Obtenido de <https://bit.ly/3uKvZXC>
- Sailema, Á., & Sailema, M. (2016). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. Ambato: Consejo Editorial Universitario. Obtenido de <https://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/comedit/article/view/240>
- Sánchez, E. (2011). *¡Hoy jugamos en clase!: recursos para enseñar a través de juegos*. Wanceulen. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/63317?page=35>
- Sardi, V. (2006). *Historia de la enseñanza de la lengua y literatura: continuidades y rupturas*. Libros del Zorzal. Obtenido de <https://bit.ly/39RgaXe>
- Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje: una perspectiva educativa (6ta. ed.)*. Pearson Educación. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/37898>
- Solís, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas del desarrollo infantil. *Voces de la Educación*, 44-51. Obtenido de <https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/112>
- UNICEF. (2018). *El aprendizaje a través del juego*. UNICEF. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Venegas, A., García, M., & Venegas, F. (2018). *El juego infantil y su metodología. SSC322\_3 (2a. ed.)*. IC Editorial. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/59270?page=20>
- Vergara, G., & Cuentas, H. (2015). Actual vigencia de los modelos pedagógicos en el contexto educativo. *Opción*, 31(6), 914-934. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571052.pdf>
- Villasmil, Y., & Arrieta, B. (2007). Plan de acción para la enseñanza de lengua y literatura en la tercera etapa de la educación básica venezolana. *Laurus*, 13(25), 305-319. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111479015.pdf>
- Zorrilla, M. (2008). El juego en la infancia. *Revista Chilena de Pediatría*, 79(5), 544-549. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rcp/v79n5/art14.pdf>



## ANEXOS

### **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE** FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

#### **ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA**

##### **Estimado (a) docente:**

El objetivo de esta encuesta es recabar información sobre la aplicación del juego como estrategia didáctica para la enseñanza de Lengua y literatura en segundo grado de Educación Básica.

Su criterio será utilizado únicamente con propósito investigativo, por favor conteste con veracidad.

##### **Instrucciones:**

Por favor lea detenidamente cada una de las preguntas que se presentan a continuación y responda marcando con una X la opción que usted considere conveniente. De antemano muchas gracias por su colaboración

##### **Datos informativos**

A.- Edad .....

B.- Género

( ) Masculino ( ) Femenino ( ) Otro.....

C.- Autoidentificación étnica

( ) Mestiza ( ) Blanca ( ) Indígena ( ) Afrodescendiente ( ) Otra.....

D.- ¿Cuántos años de experiencia tiene trabajando como docente? .....

##### **Preguntas**

1.- ¿Cuál estrategia didáctica aplica con mayor frecuencia en sus clases de Lengua y Literatura?

- ( ) Clase magistral
- ( ) Exposición oral
- ( ) Taller en clase
- ( ) El dictado
- ( ) Lectura comprensiva
- ( ) Otra ¿Cuál? .....

2.- ¿Qué tipo de aprendizaje pretende desarrollar en sus clases de Lengua y Literatura?

- ( ) Memorístico



- Significativo
- Activo
- Constructivo
- Otro ¿Cuál? .....

3.- ¿De las siguientes estrategias cuál considera que promueve el aprendizaje significativo?

- Exposición oral
- El juego
- Taller
- Lectura comprensiva
- Otra ¿Cuál?

4.- ¿Con qué frecuencia aplica el juego como estrategia didáctica en sus clases de Lengua y Literatura?

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

5.- ¿Considera usted que aplicar estrategias didácticas basadas en el juego requieren de más tiempo que las estrategias tradicionales?

- Sí
- No

6.- ¿Qué tipo de juego aplica con mayor frecuencia en sus clases?

- Motor
- Simbólico
- De reglas
- De construcción
- Libre
- Dirigido
- Otro ¿Cuál? .....

7.- ¿Con cuál de los siguientes recursos cuenta con menor frecuencia para aplicar estrategias basadas en el juego?

- Materiales
- Económicos
- Tecnológicos
- Espacio físico
- Otro ¿Cuál?

8.- ¿Cuál área del desarrollo humano considera que promueve el juego?

- Social
- Cognitiva
- Psicomotora
- Afectiva-emocional
- Todas las áreas

9.- ¿Con qué frecuencia recibe usted capacitación sobre metodologías y estrategias didácticas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

10.- ¿Está de acuerdo que una guía de estrategias didácticas basadas en el juego ayudaría a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indeciso
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

**Gracias por su colaboración**



## **Cuestionario**

### **Prácticas pedagógico-didácticas empleadas por los docentes de 2do grado.**

Según lo que usted ha podido constatar mediante la revisión de planificaciones:

- 1.- ¿Qué estrategias aplican los docentes con mayor frecuencia para enseñar Lengua y Literatura?
  
- 2.- ¿Las estrategias didácticas que aplican los docentes contribuyen a desarrollar el aprendizaje significativo? ¿Por qué?
  
- 3.- ¿Las estrategias que aplican los docentes para enseñar Lengua y Literatura promueven la participación de todos los estudiantes durante las clases?
  
- 4.- ¿Los docentes aplican estrategias didácticas basadas en el juego para enseñar Lengua y Literatura? ¿Puede nombrar algunos?
  
- 5.- ¿Los docentes han recibido capacitaciones sobre estrategias didácticas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?

### **Consentimiento de uso de la Información**

Doy el consentimiento para la grabación y uso de la información con fines académicos propios de la investigación.

Sí

No

Firma de autorización

**Gracias por su aporte y valiosa colaboración**



## ABSTRACT

Language and Literature teaching has traditionally relied on the use of traditional methods and didactic resources that are unappealing to students; however, these methods no longer yield the same results, and children now require new teaching-learning strategies that allow them to share their ideas, collaborate, and question what they are learning. The goal of this study is to see how the game influences a didactic strategy in the teaching of Language and Literature to second-year students in the "17 de Julio" Educational Unit's Basic General Education program.

This is a mixed-methods study with a correlational design; the population and sample are 11 teachers of middle and elementary Basic General Education, as well as three educational institution directors, to whom a survey and an interview were administered, respectively.

The research found that only a small percentage of teachers use the game in the classroom because it requires more preparation than traditional strategies.

As a result, teachers must be informed about the benefits and implementation of various didactic strategies based on the game and the use of available resources to foster a participatory and collaborative classroom climate.

**Keywords:** The game, didactic strategy, traditional teaching, Language, and Literature.

*Reviewed by Victor Raúl Rodríguez Viteri*