



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN:
MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PRIMERO DE JUNIO DEL CANTÓN ALFREDO BAQUERIZO MORENO, PROVINCIA DEL GUAYAS.

AUTORA

CINDY JANINE MACIAS ORTEGA

TUTOR:

MSC. GISELLA ELIZABETH BLASCHKE GUILLEN

BABAHOYO - MAYO - 2019



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico a: Dios por ser la guía de mi vida y otorgarme la sabiduría durante mi etapa estudiantil, también por darme la capacidad de poder desenvolverme en el ámbito educativo.

Con todo mi amor, a mis familiares principalmente a mi esposo por ser mi apoyo y mi hijo por ser mi inspiración para salir adelante cada día, son el motor para continuar mis estudios, ellos son la fuente de inspiración para superarme cada día en mi vida profesional.

Con mucho cariño, a mi madre, por darme la vida y permitir que siguiera con mis estudios, por ser la mujer ejemplar que siempre está dispuesta a extenderme la mano.

CINDY JANINE MACIAS ORTEGA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



AGRADECIMIENTO.

Mi más sincero agradecimiento a Dios por haberme permitido estudiar, mantenerme con salud, ya que todo es bajo su voluntad.

A la Universidad Técnica de Babahoyo por haberme abierto las puertas de la institución para estudiar mi carrera con los diferentes docentes que aportaron con sus conocimientos para irme formando en el transcurso profesional.

Con mucha admiración y aprecio agradezco a los docentes y compañeros, quienes han aportado de manera importante en mi desarrollo como investigadora son ejemplo como maestros y amigos.

CINDY JANINE MACIAS ORTEGA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, **CINDY JANINE MACIAS ORTEGA**, portador de la cédula de ciudadanía **120589117-7**, en calidad de autora del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación Mención **EDUCACIÓN BÁSICA** declaro que soy autor del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PRIMERO DE JUNIO DEL CANTÓN ALFREDO BAQUERIZO MORENO, PROVINCIA DEL GUAYAS.

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

CINDY JANINE MACIAS ORTEGA
CI. 120631766-9



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL INFORME FINAL DEL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

Babahoyo, 18 de abril del 2019

En mi calidad de Tutora del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio **UTB.FAC.C.J.S.E.EB. #001**, con fecha **28-02-2019**, mediante resolución **CD-FAC.C.J.S.E – SO-002 - RES- 002-2019**, certifico que la Sra. **CINDY JANINE MACIAS ORTEGA** ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PRIMERO DE JUNIO DEL CANTÓN ALFREDO BAQUERIZO MORENO, PROVINCIA DEL GUAYAS.

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

LIC. GISELLA ELIZABETH BLASCHKE GUILLEN, MSC
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



RESUMEN

La presente investigación Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de la escuela de educación básica Primero de Junio del cantón Alfredo Baquerizo moreno, provincia del Guayas; se aplicó en sexto y séptimo grado de Educación General Básica se la realizó frente a la problemática de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura. La investigación se fundamenta en un marco referencial donde vamos a encontrar una sustentación teórica del mismo que sirvió para conocer sobre el problema y plantear alternativas de solución viables. Siendo entonces la propuesta, planteada una Guía de Juegos Didácticos cuya finalidad es proporcionar al docente una herramienta pedagógica que motive y divierta a los estudiantes mientras aprenden de Lengua y Literatura. Fortaleciendo en ellos sus habilidades lingüísticas, analíticas y reflexivas.

Palabras Clave: Juegos Didácticos, academia, estudiantes, Lengua y Literatura, pedagogía, habilidades lingüísticas.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



SUMMARY

The present research Didactic games to improve the learning of the area of Language and Literature of the students of the school of basic education First of June of the corner Alfredo Baquerizo Moreno, province of the Guayas; it was applied in sixth and seventh grade of General Basic Education was carried out in front of the problem of improving the academic performance of students in the area of Language and Literature. The research is based on a referential framework where we will find a theoretical support that served to know about the problem and propose viable solution alternatives. Being then the proposal, raised a Guide of Educational Games whose purpose is to provide to the teacher a pedagogical tool that motivates and entertains the students while they learn of Language and Literature. Strengthening in them their linguistic, analytical and reflexive abilities.

Keywords: Didactic games, academia, students, Language and Literature, pedagogy, linguistic abilities.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



**RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PRIMERO DE JUNIO DEL CANTÓN ALFREDO BAQUERIZO MORENO, PROVINCIA DEL GUAYAS**

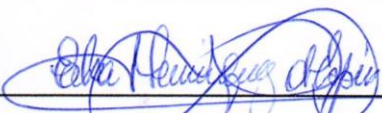
PRESENTADO POR LA SEÑORITA: CINDY MACÍAS ORTEGA

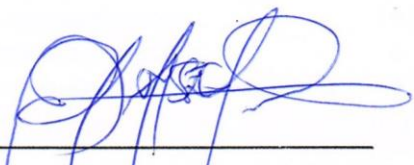
OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

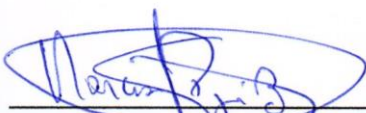
(9.41) Nueve punto cuarenta y uno.


EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:


HENRIQUEZ CARRERA ELSA GRISELDA
DELEGADO DEL DECANO


VIVERO QUINTERO CESAR EFREN
DELEGADO DEL COORDINADOR DE
CARRERA


PIZA BURGOS NARCISA DOLORES
DELEGADO DEL CIDE


ISELA BERRUZ MOSQUERA
SECRETARIA DE LA
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



Babahoyo, 19 de abril del 2019

**CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES
EN EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO**

En mi calidad de Tutora del Informe Final del Proyecto de Investigación de la Sra. **CINDY JANINE MACIAS ORTEGA** cuyo tema es: **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA PRIMERO DE JUNIO DEL CANTÓN ALFREDO BAQUERIZO MORENO, PROVINCIA DEL GUAYAS**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **7%**, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

The screenshot shows the Urkund web interface. On the left, a document summary is displayed: 'Documento: TRABAJO_FINAL_CINDY_MACIAS.pdf (050623781)', 'Presentado: 2019-04-18 16:25 (+05:00)', 'Presentado por: gblaschke@utb.edu.ec', 'Recibido: gblaschke.utb@analysis.orkund.com', and 'Mensaje: CINDY MACIAS'. A yellow box highlights '7% de estas 36 paginas, se componen de texto presente en 16 fuentes.' On the right, a table titled 'Lista de fuentes' lists the sources found:

Categoría	Enlace/nombre de archivo
	INFORME FINAL JULIA OLIVERA CORREDO TODD.docx
	3-INFORME FINAL LEONELA BECILLA MORENO (3).docx
	1- INFORME FINAL DE GRADO KARINA.docx
	INFORME FINAL ANORENIA ALVARADO DKS 11.docx
	http://aprendemospormediodejuego.blogspot.com/11/juegos-didacticos.html

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

LIC. GISELLA ELIZABETH BLASCHKE GUILLEN, MSC
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



INDICE

CARATURLA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.....	v
RESUMEN.....	vi
SUMMARY.....	vii
RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN ..	viii
CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES EN EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO.....	ix
INDICE.....	x
INDICE DE TABLAS.....	xiii
INDICE DE GRÁFICOS.....	xiv
INDICE DE FIGURAS.....	xv
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I. DEL PROBLEMA.....	2
1.1. IDEA O TEMA DE LA INVESTIGACIÓN.....	2
1.2 MARCO CONTEXTUAL.....	2
1.2.1. Contexto internacional.....	2
1.2.2. Contexto nacional.....	3
1.2.3. Contexto local.....	5
1.2.4. Contexto institucional.....	6
1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	6
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
1.4.1. Problema General.....	7
1.4.2. Sub problemas y derivados.....	8
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACION.....	8

1.6.	JUSTIFICACIÓN.....	9
1.7.	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
1.7.1	Objetivo General.....	11
1.7.2.	Objetivos específicos.....	11
CAPÍTULO II.- MARCO TEORICO O REFERENCIAL		12
2.1.	MARCO TEÓRICO.....	12
2.1.1.	Marco conceptual.....	12
2.1.2.	MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE	41
	INVESTIGACIÓN.....	41
2.1.2.1.	Antecedentes investigativos.....	41
2.1.2.2.	Categorías de análisis.....	43
2.1.3.	Postura teórica.....	43
2.2.	HIPÓTESIS.....	50
2.2.1.	Hipótesis general.....	50
2.2.2.	Subhipótesis o derivadas.....	50
2.2.3.	Variables.....	50
CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN		51
3.1.	RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	51
3.1.1.	Pruebas estadísticas aplicadas.....	51
3.1.2.	Análisis e interpretación de datos.....	53
3.2.	CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	55
3.2.1.	Específicas.....	55
3.2.2.	General.....	56
3.3.	RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES	56
3.3.1.	Específicas	56
3.3.2.	General.....	57
CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN.....		58
4.1.	PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.....	58
4.1.1.	Alternativa obtenida.....	58
4.1.2.	Alcance de la alternativa.....	58
4.1.3.	Aspectos básicos de la alternativa.....	58
4.1.3.1.	Antecedentes.....	58
4.1.3.2.	Justificación.....	59

4.2.	OBJETIVOS.....	61
4.2.1.	General.....	61
4.2.2.	Específicos.....	61
4.3.	ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.....	61
4.3.1.	Título.....	61
4.3.2.	Componentes.....	61
4.4.	RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.....	88
	BIBLIOGRAFÍA.....	89
	ANEXOS.....	91



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



INDICE DE TABLAS

Tabla No 1. Uso de juegos didácticos para la enseñanza de Lengua y Literatura.....42

Tabla No 2. Implementación de juegos didácticos en el área de Lengua y Literatura...47



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No 1. Uso de juegos didácticos para la enseñanza de Lengua y Literatura.....42

Gráfico No 2. Implementación de juegos didácticos en el área de Lengua y Literatura..47



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



INDICE DE FIGURAS

Figura No. 1. Viñetas Humorísticas.....	69
Figura No.2. Álbum Ilustrado.....	70
Figura No.3. Crucigramas.....	71
Figura No.4. Trabalenguas.....	72
Figura No.5. Cuadro del saber.....	75
Figura No.6. Fotografías.....	76
Figura No.7 Historia Muda.....	77
Figura No. 8. Periódico Escolar.....	78
Figura No. 9. Diferencias.....	79
Figura No. 10. Buscando Parejas.....	80
Figura No. 11. Puzzles.....	81
Figura No. 12. ¿Quién es quién?	82
Figura No. 13. Mime Time.....	83
Figura No. 14. Cantuña.....	84
Figura No. 15. Comprendo mi canción.....	85

Figura No. 16. Galería.....	86
Figura No. 17. Cruz de ideas.....	87
Figura No. 18. Palabra fantasma.....	88

INTRODUCCIÓN

El juego en los niños tiene propósitos educativos y también ayuda en el aumento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el intelecto de la realidad. Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe restringir al niño en esta actividad y por lo tanto al incluirlo como estrategia didáctica ayudará a los estudiantes a aprender de una forma más divertida, motivadora t recreativa.

En la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio del cantón Alfredo Baquerizo Moreno, provincia del Guayas, existe un bajo rendimiento de los estudiantes del sexto grado Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura por lo que actividades como la lectura se les dificulta, esto en gran parte se debe a la poca motivación que tienen los estudiantes al momento de aprender, por tal razón se propone el desarrollo de la presente investigación que incluye la integración del juego didáctico como estrategia de aprendizaje.

El desarrollo de los contenidos de este proyecto educativo se expresa en los siguientes capítulos:

Capítulo I: En este capítulo se describirá el problema y sus interrogantes, delimitación del estudio, objetivos y justificación que permitirán conocer la realidad de la problemática planteada.

Capítulo II: A lo largo de este capítulo se desarrollará el marco teórico centrado en las dos variables, categoría de análisis, postura teórica, la hipótesis y las variables.

Capítulo III: Se describe la metodología que será de observación, inductivo-deductivo, cuantitativo, hipotético-deductivo, tipo de investigación será cuantitativo y cualitativo así como también la población y la muestra a trabajar.

CAPÍTULO I. DEL PROBLEMA

1.1. IDEA O TEMA DE LA INVESTIGACIÓN

Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje del área de lengua y literatura de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Primero de Junio del Cantón Alfredo Baquerizo Moreno, Provincia del Guayas.

1.2 MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. Contexto internacional

Dentro del contexto internacional se han encontrados los siguientes estudios.

La autora (Chacón , 2016), realiza una investigación sobre “El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje” en la ciudad de Caracas - Venezuela; en donde ella determina que: El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

Dentro del contexto de la investigación Las estrategias de aprendizajes utilizadas son monótonas y memorísticas. Por lo tanto plantear el juego este como objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

De acuerdo a su investigación, se evidencia que mediante el uso de esta estrategia didáctica se ayudará al fortalecimiento de los conocimientos en cualquier área de estudio y su importancia radica en que se elimine todo tipo de aprendizaje memorístico, de teorías o conceptos, sino volverlo algo más práctico y creativo en donde se propicie la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido; motivando al niño – a su interés por los nuevos conocimientos

de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula.

En tanto al estudio asignatura Lengua y Literatura que se imparte en los institutos sea algo responsable de la poca afición a la lectura así se tiene por ejemplo en España que es una de las asignaturas más difíciles y, junto con otras como las Matemáticas, en dónde existe la mayor parte estudiantes suspenso y reprobados. Los libros de lectura, como el cine, entretienen y apasionan. Sin embargo, el entorno en que se enseña del Lenguaje se torna complicado y difícil.

Esto se explica por el gran peso que tiene la sintaxis en el diseño actual de la asignatura. La sintaxis es esencial para asimilar la estructura del idioma y es la base necesaria para aprender otras lenguas. Sin embargo, los profesores, ante la dificultad que entraña la sintaxis, se ven obligados a dar menos importancia a la literatura. Eso implica que generalmente sacrifiquen a los autores que se encuentran al final del temario, a saber, los autores contemporáneos que están más cerca de la realidad que viven los alumnos.

La sintaxis describe el idioma, pero no siempre explica cómo utilizarlo porque deja a un lado la norma, esto es, lo que es correcto o incorrecto. Habría que insistir más en que los alumnos escriban y hablen en público correctamente. Los talleres de escritura y el fomento del teatro en las aulas son los medios adecuados para este fin. En el anterior plan de estudios, la Lengua y la Literatura estaban separadas. La Literatura era una asignatura agradable en la que los alumnos y profesores disfrutaban de los textos de nuestros mejores autores. Volver a separar la Lengua y la Literatura podría ayudar a que los alumnos dejen de asociar la lectura a la dificultad y al suspenso

1.2.2. Contexto nacional

En los estudios nacionales, la autora (Simbaña Sambueza, 2016), efectúa su tesis basada en un estudio a cerca de Influencia que tienen Juegos didácticos en el desarrollo

del lenguaje oral en los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil “Luis Merani” Calderón de la ciudad de Quito, período 2015-2016, plantea su objetivo principal establecer de qué manera los juegos didácticos son una alternativa en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil. La metodología empleada fue cuantitativa y cualitativa, la modalidad del presente trabajo investigativo es socio-educativo y el nivel de investigación descriptivo, además de tener como soporte la investigación de campo, bibliográfica-documental. Las técnicas de investigación fueron la encuesta aplicada a padres de familia, entrevista a docentes y la ficha de observación, la misma que puso en manifiesto la predisposición por parte de los niños y niñas para intervenir en los juegos didácticos, pero las opciones presentadas por las maestras ya no despertaban interés en los mismos.

Sus resultados permitieron identificar que los juegos didácticos son alternativas que contribuyen para el desarrollo del lenguaje oral de los niños/as y están direccionados al mejoramiento de capacidades físicas, sociales y emocionales. Así también se definió que el juego didáctico adquiere funciones educativas, participativas y de estímulo, crea nuevos espacios de enseñanza – aprendizaje que contribuyen a fomentar la atención, imaginación, iniciativa, la exploración, habilidades, facultades lógicas, disciplina, compañerismo, responsabilidad, el respeto y la seguridad en sí mismo. Con estos resultados se concluye la importancia del diseño de una guía de juegos didácticos que favorezcan directamente la expresión oral de los y las niñas del Centro Infantil “Luis Merani”; misma que fue elaborada y entregada a los docentes del establecimiento educativos; quienes, la pusieron en práctica y así la calidad de aprendizaje mejoró.

Con respecto al aprendizaje de la Lengua y Literatura en el Ecuador, el Ministerio de Educación plantea que en esta área se desarrollen en los estudiantes habilidades que permitan a un individuo obtener las competencias necesarias para comunicarse eficazmente en forma oral o escrita. Además de la consideración Piagetiana de alcanzar gradualmente el conocimiento de acuerdo a las etapas de maduración biológica del ser humano, la teoría histórico cultural propuesta por Lev Semionovich Vigotsky, expresa que los procesos socioculturales constituyen la plataforma sobre la cual se construye el aprendizaje y el desarrollo de los procesos mentales superiores de un individuo, más aún en el caso de las personas jóvenes y adultas, quienes tienen ya un recorrido significativo dentro de la sociedad. De modo que la internalización (proceso intrapsicológico) surge de

las interacciones y relaciones entre las personas, en los diversos ámbitos socioculturales (procesos interpsicológicos). Así mismo, alcanzar la competencia lingüística va más allá del aprendizaje descontextualizado de la gramática y normas ortográficas, dictado, memorización de reglas u otros; tiene que ver con la habilidad de saber qué decir, cómo y cuándo callar en las diversas situaciones de comunicación. (Cassany, Luna, Sanz, 2008)

1.2.3. Contexto local.

En el contexto local se tiene la aportación de la autora (Cedeño Junco, 2016) en su tesis de grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación de Párvulos de la Universidad Técnica de Babahoyo, realiza su investigación sobre “Juegos didácticos y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje a estudiantes de 4 a 5 años de la escuela de educación básica “20 de enero” Recinto San José cantón Babahoyo Provincia Los Ríos”, en donde se identificó que el juego didáctico como estrategia de aprendizaje es gran ayuda porque las actividades pedagógicas se pueden aplicar mediante el juego que esto representa salir de la rutina, del aula y la clase tradicional permitiendo la organización del hacer educativo, constituyendo un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización en el proceso enseñanza aprendizaje propiciando el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de los conocimientos en forma activa y dinámica en los estudiantes.

Por otra parte, los docentes que practican en la educación infantil, deben convertirse en los creadores que hacen viable el aprendizaje, suministrando a los niños y las niñas contextos de juego en las que logren atender todas aquellas necesidades de aprendizaje que los niños y las niñas en sus edades de desarrollo presenten, y a su vez que sean preparados de aumentar aún más dichos aprendizajes.

El juego, en general, es imprescindible en el proceso de enseñanza aprendizaje, accede que el niño desarrolle la empatía y la paciencia, asimismo provee la socialización, ya que promueve el soporte recíproco y la correspondencia en términos de igualdad, es por ello, que no deben practicarse juegos competitivos sino cooperativos.

1.2.4. Contexto institucional.

El presente proyecto de investigación “Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje del área de Lengua y Literatura” se desarrolla en Escuela de Educación Básica Primero de Junio del cantón Alfredo Baquerizo Moreno, provincia del Guayas. El plantel educativo tiene una larga trayectoria, se encuentra ubicada en la zona rural, su entorno es de bajos recursos económicos.

Los docentes en la institución cuentan con pocos recursos didácticos lo cual dificulta un aprendizaje eficiente. Los padres de familia se dedican al trabajo agrícola, la mayoría solo llegado a culminar hasta el séptimo grado y en un porcentaje menor el bachillerato. Los estudiantes tienen bajo rendimiento académico en el área de lengua y Literatura y no se encuentran motivados por esta área de estudio.

Existe el apoyo de los directivos, docente, padres de familia y estudiantes en el desarrollo de la investigación quienes tienen la predisposición y el deseo de superar las dificultades y aplicar nuevas estrategias de aprendizaje con la finalidad de fortalecer el aprendizaje del Área de Lengua y Literatura.

Por otra parte, este tema investigativo que se realiza falta abordarlo y tratarlo en la institución por lo que se considera un trabajo original, innovador y factible y cuyo propósito será mejorar la calidad de enseñanza del plantel.

Es importante tener presente en esta investigación y durante todo su proceso que la importancia del juego didáctico en el aprendizaje de Lengua y Literatura, permita el desarrollo cognitivos, comunicativo y reflexivo.

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.

La poca actualización y capacitación docente, la escasez de recursos didácticos en procesos de enseñanza aprendizaje y la limitada aplicación de estrategias didácticas innovadoras en el área de Lengua y Literatura, son factores cruciales que determinan el bajo rendimiento escolar, las destrezas con criterio de desempeño del educando son mínimas y el rendimiento es poco satisfactorio, creando de manera

inconsciente vacíos en la potencialización de las microhabilidades lingüísticas, que son el soporte del área de Lengua y Literatura, dichos factores también influyen en la motivación e interés de los discentes, dando origen a aulas con propuestas pedagógicas tradicionales, minimizando en sí el protagonismo de los niños y niñas; dicha realidad ha sido reflejada en los informes pedagógicos de los estudiantes y directivos.

En las evaluaciones realizadas en la Unidad Educativa Primero de Junio del cantón Alfredo Baquerizo Moreno, provincia del Guayas, a estudiantes del sexto grado de básica, se logra determinar que existe déficit mayor en Matemáticas, seguido de Lengua y literatura, los docentes carecen de recursos didácticos, debido a esta problemática debemos incrementar los recursos didácticos utilizándolos de forma acertada, incluyéndolo en la malla curricular de la educación básica, mejorando la calidad académica dentro de la Lectoescritura en el área de lengua y literatura de este plantel.

En la Institución Educativa Primero De Junio del Cantón Alfredo Baquerizo Moreno de la Provincia Del Guayas, se evidencian carencias en conocimientos de los estudiantes, especialmente en las áreas de matemáticas, lengua y literatura e inglés, esto se debe a la escasa utilización de metodología para llegar a los estudiantes, ya que el modelo constructivista se basa en fomentar un aprendizaje basado a la experiencia, mediante recursos didácticos.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1. Problema General.

Desinterés en incrementar los “Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje del área de lengua y literatura de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Primero de Junio del Cantón Alfredo Baquerizo Moreno, Provincia del Guayas.

1.4.2. Sub problemas y derivados.

- ¿Cómo incide el uso de los juegos didácticos en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero De Junio”?
- ¿Cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo del aprendizaje del área de lengua y literatura de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Primero de Junio del Cantón Alfredo Baquerizo Moreno, Provincia del Guayas?
- ¿De qué manera afecta la poca utilización de juegos didácticos en el del aprendizaje del área de lengua y literatura de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Primero de Junio del Cantón Alfredo Baquerizo Moreno, Provincia del Guayas?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACION.

Delimitador espacial. - Esta investigación se ejecutará en el recinto La libertad de Ñauza del cantón Alfredo Baquerizo Moreno, a la comunidad educativa de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”, con el fin de recabar información que sirve como aporte al desarrollo educativo de la institución.

Delimitador temporal. - El proceso de investigación durará los cuatro primero meses del 2019 por lo cual se buscará la posible solución a esta gran problemática.

Delimitador demográfico. – Docentes y estudiantes de sexto de básica de Escuela de Educación Básica “Primero de Junio” del Recinto La Libertad del Cantón Alfredo Baquerizo Moreno.

Se puede visualizar que a través de las líneas de investigación de la Universidad Técnica de Babahoyo se está demostrando se está desarrollando la Educación y desarrollo social, por medio del talento humano en la educación y docencia mediante la

didáctica, que es el talento y conocimiento que posee el docente para realizar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para mejorar la calidad de aprendizaje de los estudiantes de nuestro país a través del objetivo 4: del plan nacional del toda una vida, fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía, este objetivo que nos propone garantizar los derechos a una educación de calidad y sembrar la sostenibilidad del país mediante un sistema educativo que forme ciudadanos capacitados para el mundo laboral.

Línea de investigación de la Universidad. - Educación y desarrollo social.

Línea de investigación de la Facultad de Ciencias Sociales Jurídica y de la Educación. - Talento Humano Educación y Docencia.

Línea de investigación de la carrera. - Didáctica

Las sub líneas de investigación de acuerdo a la temática Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje del área de lengua y literatura de los estudiantes son:

- Los recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Influyen los recursos didácticos aplicados en la calidad de formación académica

1.6. JUSTIFICACIÓN.

La humanidad desde sus inicios busca la forma de comunicarse, por ello aparece la escritura y la lectura de símbolos gráficos o códigos que fueron desarrollados por cada cultura a lo largo de la historia.

Aparecen la lectura, la escritura, el habla y la escucha como procesos comunicativos que facilitan en el sujeto la posibilidad de expresar lo que piensa, siente y desea, para así poder transformar su contexto social, cultural y pedagógica de manera significativa. Dichos procesos son importantes en el ser humano y en el niño que posee todas sus capacidades físicas y mentales, también en aquellos que no, es decir el niño con necesidades educativas especiales (NEE).

“El desarrollo humano se produce mediante procesos de intercambio y transmisión del conocimiento en un medio comunicativo y social (la cultura). Es decir, la transmisión de los conocimientos de la cultura se realiza a través del lenguaje” (Vygotsky, 1977)

En América latina se han dado cambios en la forma de cómo enseñar lengua y literatura, en nuestro país han cambiado no solo el nombre del área que pasó de ser Castellano, a lenguaje y comunicación y luego a Lengua y literatura, también cambiaron los contenidos y las destrezas que se deben adquirir según los niveles de educación básica.

“La lengua es el soporte de todas las materias del currículo escolar” (Guerrero y López, 1993).

Por ello, es indispensable que los estudiantes adquieran las destrezas en cada nivel educativo, especialmente en el nivel de la básica elemental y media, por eso como docentes debemos buscar las estrategias que motiven este aprendizaje en los estudiantes, así que tomando en cuenta la etapa evolutiva del estudiante realizaremos el presente trabajo, que pretende indagar sobre el papel que desempeña el juego en el aula y sobre sus posibles efectos beneficiosos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de lengua y literatura.

“Erasmus, quien defendía la astucia de engañar a los chicos con ejercicios con aspecto lúdico, utilizaba el potencial del juego para cautivara los alumnos en el aprendizaje del latín” (Brougère, 2012)

Es así, que este trabajo de investigación esta articulado en los saberes específicos, se hace necesario formar a las nuevas generaciones de licenciados en educación básica en el manejo de elaboración y uso de los juegos didácticos para mejorar la lectura y la escritura para orientar a los niños, niñas en la construcción y reconstrucción de estas habilidades comunicativas, para que de esta forma puedan acceder a niveles superiores de formación humana y académica.

Este trabajo está dirigido a los estudiantes de sexto año básico de la Escuela “Primero de Junio” del Cantón Alfredo Baquerizo Moreno, Provincia del Guayas.

1.7. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

1.7.1 Objetivo General

Fomentar juegos didácticos como estrategia metodológica de aprendizaje de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio” Cantón Alfredo Baquerizo Moreno, Provincia del Guayas.

1.7.2. Objetivos específicos

- Identificar los juegos didácticos que ayudan a desarrollar el aprendizaje del área de Lengua y Literatura de los niños.
- Orientar al docente en la selección de los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.
- Elaborar una guía de juegos didácticos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

CAPÍTULO II.- MARCO TEORICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO.

2.1.1. Marco conceptual.

El Juego.

La palabra juego procede etimológicamente de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. Por lo tanto el juego es una actividad propia de las personas, es decir, naturalmente los seres humanos la desarrollarán en algún momento, y, por supuesto, también, la necesitará, porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos poco agradables.

Son los muchos los juegos que existen, algunos implican a la mente, otros el movimiento, el desarrollo físico y lúdico; pero en sí todos propician una enseñanza y a la vez divierten a quienes lo realizan. El juego en los niños (as) además de ser una necesidad de la naturaleza presente, le servirá para su madurez, afirmación del yo y por lo tanto influencia en su futuro pero eso el niño no lo piensa cuando lo realiza. Al respecto, la autora (Sequera, 2015) define al juego de la siguiente forma: "es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida, fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras mentales y del comportamiento social. (pag. 1)

La aportación teórica de la autora indica que la práctica del juego se ha desarrollado en todos los tiempos y que puede ser practicado en cualquier edad, pues este motiva, permite el fortalecimiento de habilidades lúdicas, ejercita la mente y ayuda también a la fomentación de valores humanos; por lo tanto, se hablaría de un desarrollo integral.

Importancia del Juego.

En la infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros. A esta misma ontogénesis se conceptúa el juego como parte importante en la vida del niño y de la niña, porque a partir del juego, inicia la construcción de su personalidad sociológica, psicológica y pedagógica, por cuanto en esa etapa inicia el aprendizaje como también la enseñanza. A esta razón es suficiente entonces tomar en cuenta la importancia fundamental del juego en la vida del niño y de la niña, porque tampoco hay que olvidar que también hasta en la vida adulta es importante el juego, ya que niño que no juega es un adulto que no piensa.

Los juegos didácticos son aquellos que permiten desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje. A medida que el participante juega a la disciplina en cuestión, aprende diversas nociones y adquiere conceptos o habilidades de manera casi inconsciente, ya que no estará pensando en la asimilación de los conocimientos sino en la propia dinámica del juego.

Por lo tanto, la importancia del juego para el crecimiento, para la calidad de vida de la gente, para las relaciones interpersonales, ha sido tratada en múltiples textos de psicología y antropología. La pedagogía se hace eco de esa importancia y lo desarrolla también en numerosos tratados. Todo esto, da cuenta del juego como fin. La pedagogía, también lo trata como medio. En este caso, el juego forma parte del método. Así el juego es una valiosa herramienta para el aprendizaje. Ambas dirán que el ser humano aprende, también, a través del juego, especialmente en algunas de las etapas de asimilación del conocimiento.

Clasificación de los juegos según la edad.

Siguiendo la conocida clasificación de Piaget, Urdiales Escudero y otros (1998: 259-260) se presentan una clasificación en donde hay una respuesta al orden cronológico de aparición de juegos a partir del nacimiento del niño, incluyendo elementos relativos a tipos de juegos en función de realidades evolutivas y juguetes empleados por la alusión a

cómo éstos encajan en la etapa concreta del desarrollo que se presenta. Así, tenemos la siguiente clasificación:

De 0 a 2 años: juegos sensorio-motores

En este período la inteligencia del niño es fundamentalmente práctica, ligada a lo sensorial y a la acción motora. Los logros más destacados son el establecimiento de la conducta intencional, la construcción del concepto permanente y de las primeras representaciones, y el acceso a la función simbólica.

En este período son comunes los juegos del niño en donde emplea su propio cuerpo (dobla brazos y piernas, se balancea, produce ruidos, se observa ante los espejos...), pero también manipula con otros objetos: sonajeros, cascabeles, móviles, instrumentos musicales sencillos, arroja objetos, rasga papeles, arrastra muñecos y peluches, conduce carritos, etc.

De 2 a 4 años: juegos simbólicos, de imitación o ficción

En este período, niños y niñas utilizan objetos para “convertirlos” en otros elementos: una caja de cerillas en una casa, una escoba en un caballo, debajo de una mesa como una casita, etc., al tiempo que también imitan escenas o situaciones: hacen como si hablan por teléfono, como si leen, como si duermen, etc.

Más ejemplos de sus juegos y los objetos utilizamos en la manifestación de sus conductas lúdicas son: disfrutan con trenes, construcciones de cubos, rompecabezas de elementos simples, muñecos, instrumentos musicales con músicas pregrabadas o notas simples que ellos ejecutan, xilófonos, etc.

De 4 a 7 años: es el momento en que declina el juego simbólico

El juego simbólico o de ficción suele considerarse como el más típico y el que reúne los caracteres de juego en forma más sobresaliente. Es el juego por excelencia de la edad de la Educación infantil y marca el apogeo del juego infantil. Muchos de los juegos que se observan como propios de esta etapa son el uso de rompecabezas y puzzles,

las construcciones, juegos que consisten en dibujar, moldear, esculpir, coser, etc., siendo muy persistentes los juegos de muñecas

De 7 a 12 años: el desarrollo de los juegos de reglas

Los juegos de reglas, por otro lado, se estructuran en función de unas reglas establecidas por agentes externos al propio sujeto, o propuestas por los propios jugadores, reglas que deben seguirse para la buena marcha del juego.

Entre los 6 y los 9 años se consolida la inteligencia abstracta y la socialidad en éstos. Los juegos más representativos de esta época son: canicas, cartas, juegos didácticos (de letras o números), rompecabezas con cierta dificultad, etc.

Más tarde, entre los 9 y los 12 años, niños y niñas viven una época tranquila en la que valoran enormemente el compañerismo y los amigos, cierta forma de relaciones en donde también empieza a haber desavenencias, liderazgos, riñas, etc., muy propias de las formas de socialidad de esta etapa.

El Juego didáctico.

El juego didáctico es una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducción correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. (Amaya, 2016, pág. 1). Ante lo mencionado anteriormente a través de juego didáctico el niño crea, imagina y participa en forma libre en su propio aprendizaje, jugando pero a la vez aprendiendo al lado del docente, el cual lo apoyará y servirá como facilitador, permitiéndole imponerse a limitaciones, sin tener que depender solamente de las disciplinas externas de los adultos.

El juego ofrece al niño y niña la oportunidad de ser activo ante la realidad, permitiéndole sostener situaciones impuestas por los padres; de tensiones y de obligatoriedad, el juego ofrece la posibilidad de divertirse, distraerse, liberar tensiones, actualizarse, integrarse y desarrollar su personalidad; al mismo tiempo contribuyendo a la socialización del niño y niña. Por lo tanto, el valor del juego ayuda al desarrollo físico,

mental, emocional, intelectual y social del niño favoreciendo la coordinación de los movimientos, como el tomar con las manos los objetos, el colocarlos por encima, debajo, a la izquierda, a la derecha con respecto a otro.

Al respecto, (Colmenares Garcia, 2012), cita a Montessori, quien fue precursora de los juegos didácticos, quien expresa

El beneficio del uso del juego les permite aprender a trabajar independientemente o en grupos; si desde una corta edad se les motiva a tomar decisiones, estos niños pueden resolver problemas, escoger alternativas apropiadas y manejar bien su tiempo; por lo tanto ellos deben ser incentivados a intercambiar ideas y a discutir sus trabajos libremente con otros. Sus buenas destrezas comunicativas suavizan el camino en ambientes nuevos además revela que investigaciones han mostrado que las mejores predicciones del éxito futuro es cuando se tiene un sentido positivo de la autoestima. (pag. 33, 34).

La autora destaca que los juegos pueden consolidar en el niño su propia dirección mediante actividades no competitivas, y que esto ayuda al niño al desarrollo de la propia imagen y a la confianza para enfrentar retos y cambios con optimismo. Pero para efectividad de los juegos.

Tipos de juegos didácticos.

A partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, se ha considerado clases de juegos como:

- Juegos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).
- Juegos recreativos

La selección adecuada de los mismos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar un proceso pedagógico, su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes, para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación por parte de los maestros.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extracurricular, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así seleccionar el estudiante más destacado, para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

Importancia del Juego didáctico

Son importantes recursos para convertir el proceso enseñanza aprendizaje en un momento más agradable y participativo, deben estar de acuerdo con la práctica pedagógica del profesor e incluidos dentro del plan de clase de manera a proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje. Es necesario señalar que su uso aleatorio o excesivo puede tornarlos improductivos. Eso quiere decir que no basta que el profesor tener acceso a los más variados materiales disponibles en el mercado editorial si su utilización no está basada en un planeamiento que considere los diversos aspectos del proceso educativo.

Para que el juego sea productivo desde el punto de vista pedagógico, es necesario tener muy claro los objetivos a alcanzarse e incluirlos en el momento adecuado del proceso enseñanza-aprendizaje. Los juegos didácticos en su conjunto ocupan un lugar principal por su contribución adecuada a la educación de la niñez culta, vigorosa y físicamente sana. Por otra parte estos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

Muchos autores que han realizado definiciones sobre el juego, sobre sus características, sus distintos tipos, concuerdan que es una actividad libre, voluntaria, que genera placer, que tiene un tiempo y un lugar definido, con reglas y con un fin en sí mismo, el juego más competitivo se comparte con un tiempo determinado y un lugar concreto y simbólico. El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizajes individuales y grupales.

Desde la enseñanza se combinan los distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia. Con el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido, hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser placentero y creativo en el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta a la par.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los estudiantes a ellos se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas.

Ventajas de los juegos didácticos como estrategia de aprendizaje.

- Genera placer, desde el juego es intentar rescatar el sentimiento de placer saludable para todas las personas, los alumnos se vinculan y se manejan en una situación, que hace vivir los tiempos y los lugares de todos los días de una manera distinta. A su vez la diversión y la risa son aspectos fundamentales que generan una situación placentera.
- Construye la capacidad lúdica, el juego es una actitud de desinhibición, de animación y asumir riesgos frente a lo nuevo, pone de manifiesto una actitud que propicia el clima de respeto y libertad que luego da paso a la construcción de un ambiente lúdico.
- Acelera los aprendizajes. Al margen de que puede ser trascendental, por razones emocionales, existe un elemento central del tema: los aprendizajes que realiza cuando juega pueden ser transferidos a otras situaciones no lúdicas, como ser actividades cotidianas, escolares, domésticas, de grupo, etc, esto permite constatar que el juego constituye un intenso acelerador y un instrumento de muchos aprendizajes.
- El juego se desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

También el juego didáctico contribuye a desarrollar en los estudiantes las siguientes capacidades

- En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.
- En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.
- En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.
- Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Principios básicos de los juegos didácticos.

El primer lugar tenemos la participación, es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante, su participación es una necesidad intrínseca como ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda, la participación del estudiante constituye un contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

Luego el dinamismo, expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica, todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

Por otra parte el entretenimiento, refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

Se tiene también el valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a este.

Otro principio muy importante es el desempeño de roles, está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación. Finalmente el principio de la competencia, se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego, el valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que esta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Ejemplos de juegos didácticos.

Los juegos didácticos conforman un tipo de juego que hace posible el desarrollo de procesos que contribuyan a la enseñanza y aprendizaje. Mientras el participante, en muchos casos, niños, juegan a la disciplina escogida, se dispone a aprender nuevas habilidades o practicar las aprendidas, de una forma casi inconsciente. En los diversos tipos de juegos didácticos se aprende de forma poco consciente puesto que la persona no está concentrada en el hecho de que está asimilando conocimientos, sino que se encuentra abstraído en la dinámica del juego. Estos juegos están diseñados para proporcionar conocimientos sobre diversos temas, la expansión de conceptos y el apoyo en la

comprensión de lecciones o cualquier actividad educativa que se produzca en el curso del juego.

En este sentido, entre los diversos tipos de juegos didácticos pueden encontrarse desde juegos de video modernos hasta otros juegos más tradicionales, como juegos de cartas y juegos de mesa. Estos son algunos juegos educativos que son más conocidos en la actualidad:

Juegos de Memoria.

De manera tradicional, la Memoria es un juego de cartas que consiste en colocar diversas fichas con dos caras. Una cara simple e igual para todas las fichas, y la otra cara vienen iguales únicamente en pares. Es decir, en la cara desigual, traen dibujos o imágenes que se corresponden entre ellas, únicamente en cantidades de dos en dos.

La dinámica del juego consiste en escoger diversas fichas con imágenes dentro de un grupo de fichas; y lograr armar las parejas usando las capacidades de memoria. Es una increíble técnica para incitar la memoria en nuestro cerebro. Existen variedades online y en físico para este tipo de juegos didácticos.

Rompecabezas.

Los rompecabezas son algunos tipos de juegos didácticos que requieren el acoplamiento de piezas de forma entrelazada, buscando que encajen a perfección; aunque, a menudo de forma extraña. Cada pieza por lo general tiene una pequeña parte de una imagen en ella. Cuando se completa un rompecabezas, este produce una imagen completa. En algunos casos, han aparecido en el mercado tipos de rompecabezas más avanzados, pero más allá de su uso didáctico, son demasiado complejos para los niños.

El rompecabezas es otro de los tipos de juegos didácticos que comprende una gran técnica de estimulación cognitiva. Mientras más pequeños son los niños, menor cantidad de piezas suelen llevar; por lo que la cantidad de piezas puede ir aumentando conforme el niño va creciendo.

Adivinanzas.

Las adivinanzas son divertidos tipos de juegos didácticos tanto para grandes como para chicos; y son grandiosos para propiciar la interacción entre padres e hijos. En estos juegos, los padres o mayores a cargo deben pronunciar el acertijo o enunciado de la adivinanza, mientras que los niños deben descubrir acerca de qué se refiere o cómo resolver dicho acertijo. Una adivinanza puede tratarse de objetos, números, letras y colores, con el objetivo de fomentar un aprendizaje más rápido.

Una adivinanza puede ser una declaración, una pregunta o una frase que tiene un significado doble o velado, presentado como un acertijo que debe ser resuelto. Por lo general, las adivinanzas representan problemas expresados en lenguaje metafórico o alegórico; que requieren cierto ingenio y pensamiento cuidadoso para su solución.

Cuentos y relatos.

Los cuentos y relatos son de vital importancia para el aprendizaje de los niños, pues gracias a estos, los padres o adultos pueden enseñar a los niños gran cantidad de contenidos que se relacionan con diversos aspectos de la vida cotidiana y que contribuyen a su educación. No solo se trata de los cuentos ya escritos, sino que también se les suele pedir a los más pequeños que creen sus propios cuentos, así sea de forma oral; en los que desplieguen su imaginación o incluyan ciertos contenidos previamente aprendidos.

Como se mencionó anteriormente, en el caso de los niños, el cuento es uno de los pilares para el desenvolvimiento intelectual. Cuando les contamos un relato o cuento, se puede lograr que los más chicos comprendan ciertas cosas más rápidamente, se consigue que su cerebro funcione más eficazmente; además de que estimula su memoria y su voluntad para expresarse y emitir comentarios.

Moldeado de figuras de plastilina.

El moldeado de figuras de plastilina comprende otro infalible método de aprendizaje sumamente entretenido para que los niños aprendan mientras fabrican diversas figuras en plastilina; tales como animales, frutas, personas y otros objetos.

Los niños pueden incentivar su creatividad mediante estos tipos de juegos didácticos; debido a que logra imaginar, crear y, materializar los pensamientos que se encuentran en su mente; motivo por el cual el moldeado de figuras proporciona grandes beneficios a sus niveles de fantasía. Asimismo, también es un excelente estimulador de motricidad fina, agilidad y destreza; la diferenciación de colores, proporciones; aumento en la concentración; contribuye a la relajación, y a un mayor grado de autoestima.

Canciones y dibujos para aprender.

La música y los diversos complementos visuales son recursos atractivos que propician el aprendizaje, dada la gran importancia de estos dos estímulos en nuestras vidas, desde muy pequeños. Es mediante las canciones, los cuentos y los dibujos que muchos niños logran aprender el abecedario, los números, e idiomas extranjeros; que hacen posible también la explicación de la aplicación diaria de estos productos del aprendizaje.

Videojuegos Didácticos.

Forman parte de los tipos de juegos didácticos puesto que consisten en una forma de virtualizar los juegos didácticos tradicionales y colocarlos al alcance de múltiples personas. En estos juegos electrónicos, el usuario o jugador interactúa con una interfaz para conseguir una retroalimentación visual.

Hoy en día muchas instituciones educativas se han dado cuenta de la importancia de reducir el uso del papel; por lo que están utilizando cada vez más la interfaz digital para enseñar a los niños. Estos videojuegos proporcionan una muy buena forma de impartir educación a través del juego y la diversión. Hay muchos juegos educativos disponibles en Internet directamente; desde juegos destinados a enseñar a los niños los conceptos básicos como el alfabeto, los números, entre otros; a la educación más avanzada en todos los temas como el idioma, la ciencia, la historia, la geografía.

El aprendizaje.

Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo a los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

(Bayona, 2015).

El aprendizaje es el cambio relativamente permanente en la conducta debido a la experiencia pasada, es la modificación de las estructuras mentales de un individuo como consecuencia de la incorporación de la nueva información a los esquemas mentales ya existentes todo aprendizaje perfecciona o modifica la percepción de la memoria y la imaginación del entendimiento y más que todo fortifica su inteligencia para llevar hacia la vida práctica sus ideas y pensamientos. (pag. 1)

Ante la definición se define al aprendizaje como un proceso que incluye todas las actividades que realizan los estudiantes para conseguir el logro de los objetivos educativos que pretenden. Constituyendo una actividad individual, que se desarrollan en un contexto social y cultural y que se produce a través de un proceso de interiorización en el que cada estudiante concilia los nuevos conocimientos a sus estructuras cognitivas previas.

Ciclo del aprendizaje.

El Ciclo de Aprendizaje es una metodología para planificar las clases de ciencias que esta basada en la teoría de Piaget y el modelo de aprendizaje propuesto por David Kolb (1984). Piaget postuló que los niños y niñas necesitan aprender a través de experiencias concretas, en concordancia a su estadio de desarrollo cognitivo. La transición hacia estadios formales del pensamiento resulta de la modificación de estructuras mentales que se generan en las interacciones con el mundo físico y social.

El Ciclo de Aprendizaje planifica una secuencia de actividades que se inician con una etapa exploratoria, la que conlleva la manipulación de material concreto, y a continuación prosigue con actividades que facilitan el desarrollo conceptual a partir de las experiencias recogidas por los alumnos durante la exploración. Luego, se desarrollan actividades para aplicar y evaluar la comprensión de esos conceptos.

Estas ideas están fundamentadas en el modelo “Aprendiendo de la Experiencia”, que se aplica tanto para niños, jóvenes y adultos (Kolb 1984), el cual describe cuatro fases básicas:

1. Experiencia Concreta
2. Observación y Procesamiento
3. Conceptualización y Generalización
4. Aplicación

A partir de la experiencia concreta, que comienza con la observación y el análisis (¿Qué sucede actualmente? ¿Cuál es la relación entre el proceso y el resultado final?), se continúa con la conceptualización y luego la generalización (¿Por qué es relevante? ¿Qué se puede aprender de eso?), y concluye con el pensamiento acerca de cómo aplicar lo aprendido (¿Cómo y cuándo lo puedo utilizar?).

El Ciclo de Aprendizaje representa una familia de modelos que varían en las fases propuestas por distintos autores (Escalada, 1999; Karplus, 1981). Los autores del OPPS usan el modelo de cuatro fases:

1. Motivación

El propósito es que los alumnos identifiquen un problema o pregunta que genere una discusión en la cual pueden explicitar sus conocimientos y preconcepciones sobre el fenómeno.

2. Exploración.

El propósito de esta fase es incentivar al alumno para que formule preguntas sobre el fenómeno, incentivar su curiosidad y promover una actitud indagatoria. La exploración también ayuda a identificar las preconcepciones que el alumno tiene. Se busca utilizar actividades que presenten resultados discrepantes, hechos que "contradicen" o desafían concepciones comunes.

Los alumnos trabajan en grupo, manipulan objetos, exploran ideas y van adquiriendo una experiencia común y concreta. A los alumnos se les pide que establezcan relaciones, observen patrones, identifiquen variables y clarifiquen su comprensión de conceptos y destrezas importantes. Los alumnos explican, en sus propias palabras, para demostrar sus propias interpretaciones de un fenómeno.

3. Desarrollo Conceptual.

El propósito de las actividades que se desarrollan en esta fase es entregarle al alumno definiciones de conceptos, procesos o destrezas, dentro del contexto de las ideas y experiencias que tuvieron durante la fase exploratoria. Estas definiciones pueden ser introducidas a través de clases expositivas, un libro, software y otros medios. Los alumnos refinan sus concepciones iniciales y construyen nuevos conceptos.

Estas actividades, guiadas por preguntas claves que les hace el docente, deberían ayudar a que los alumnos se cuestionen sus creencias y clarifiquen concepciones equivocadas o difíciles. El uso de metáforas (ej., el reloj biológico y la degradación radioactiva) y analogías (ej., un alambre de metal es como una cañería y la corriente eléctrica es como el agua que corre por la cañería) es especialmente efectivo. Para promover el desarrollo conceptual, a medida que se van introduciendo los conceptos, el profesor desarrolla una secuencia de preguntas que pueden guiar la reflexión de los alumnos.

4. Aplicación/Evaluación.

Esta fase incluye actividades que permiten a los alumnos aplicar conceptos

específicos. Estas actividades ayudan a demostrar la comprensión que los alumnos y alumnas han logrado de las definiciones formales, conceptos, procesos y destrezas, ayudándolos a clarificar sus dificultades.

Se pide a los alumnos que apliquen lo que han aprendido al predecir los resultados en una nueva situación.

Las actividades de aplicación también permiten al profesor y al alumno, (incluye elementos de auto-evaluación), establecer el grado de dominio de los conceptos, procesos y destrezas definidos en los objetivos. Las actividades de evaluación se focalizan en medir comprensión y razonamiento científico en la resolución de problemas de la "vida real" para los cuales estos conceptos y principios son relevantes.

En comparación a otras estrategias didácticas, el ciclo de aprendizaje es fácil de utilizar. Hay bastante material curricular para involucrar a los alumnos en actividades de exploración y manipulación. Sin embargo, los profesores necesitan tiempo para preparar el material y un conocimiento sólido de los conceptos y principios que se quieren enseñar para guiar a sus alumnas y alumnos en el desarrollo conceptual y posterior aplicación de los conceptos aprendidos.

En el cuadro siguiente se presenta una caracterización que permite distinguir claramente las conductas de un profesor que enseña de acuerdo a la metodología indagatoria que propicia el ciclo de aprendizaje de un profesor que no usa este enfoque. Seguidamente se presenta otro cuadro con una caracterización que permite distinguir claramente las conductas de un alumno que aprende ciencias haciendo ciencias, desde un enfoque indagatorio, de un alumno pasivo.

Concepciones del aprendizaje.

(González Cabanach, 2014), con respecto a las concepciones del aprendizaje expresa:

Como hemos señalado, las concepciones de aprendizaje están relacionadas con los enfoques de aprendizaje. Desde un punto de vista lógico, tiene sentido pensar que la forma en que el estudiante caracterice el aprendizaje mantenga una fuerte relación con la manera en que aborde las diferentes tareas de aprendizaje. (pag. 13).

Todo aprendizaje supone una modificación en las estructuras cognitivas de los aprendices o en sus esquemas de conocimiento y, se consigue mediante la realización de determinadas operaciones cognitivas. No obstante, a lo largo del tiempo se han presentado diversas concepciones sobre la manera en la que se producen los aprendizajes y sobre los roles que deben adoptar los estudiantes en estos procesos.

En cualquier caso hoy en día aprender no significa ya solamente memorizar la información, es necesario también: Comprender esta nueva información, con la finalidad de que entienda el nuevo conocimiento de tal forma que lo vuelva luego significativo. Luego deberá analizarla y así considerar las relaciones que el nuevo conocimiento pueda tener con situaciones conocidas y posibles aplicaciones. En algunos casos valorarla.

Seguidamente viene el proceso de sintetizar los nuevos conocimientos e integrarlos con los saberes previos para lograr su "apropiación" e integración en los esquemas de conocimiento de cada uno.

Implicaciones del aprendizaje.

Se entiende que el aprendizaje es un proceso que permite la adquisición de conocimientos por ello implica factores tales como:

Una recepción de datos, que supone un reconocimiento y una elaboración semántico-sintáctica de los elementos del mensaje (palabras, iconos, sonido) donde cada sistema simbólico exige la puesta en juego actividades mentales distintas: los textos activan las competencias lingüísticas, las imágenes las competencias perceptivas y espaciales. Esto implica la utilización apropiada de estrategias de estudio para el aprendizaje de textos, participación en lecturas y especialmente en la preparación para tareas o exámenes. En esta concepción se resalta la capacidad del estudiante para aprender a través de la aplicación de destrezas tales como la toma de notas, la lectura de textos, etc.

La comprensión de la información recibida por parte de los estudiantes que, a partir de sus conocimientos anteriores, sus habilidades cognitivas y sus intereses, organizan y transforman la información recibida para elaborar conocimientos; les sirve

de apoyo pues parten de algo que ya conocen y que al asociar con los nuevos conceptos estos se vuelven más comprensibles.

Una retención a largo plazo de esta información y de los conocimientos que se adquirirá a través del uso de técnicas y estrategias en donde el estudiante interiorice lo aprendido.

Y finalmente la transferencia del conocimiento a nuevas situaciones; en este punto el estudiante aplica lo aprendido en acciones de su diario vivir. Estas destrezas se desarrollan a través de experiencias con problemas de la "vida real" y de la comparación de posibles soluciones.

De acuerdo a lo descrito en párrafos anteriores, se entiende que a veces los estudiantes no aprenden porque no están motivados y por ello no estudian, pero otras veces no están motivados precisamente porque no aprenden, ya que utilizan estrategias de aprendizaje inadecuadas que les impiden experimentar la sensación de "saber que se sabe aprender" (de gran poder motivador). A hay alumnos que solamente utilizan estrategias de memorización (de conceptos, modelos de problemas...) en vez de intentar comprender la información y elaborar conocimiento, buscar relaciones entre los conceptos y con otros conocimientos anteriores, aplicar los nuevos conocimientos a situaciones prácticas.

Tipos de aprendizaje.

- **Aprendizaje receptivo.** Aquellas dinámicas de aprendizaje en que el sujeto que aprende únicamente debe comprender, entender, el contenido para poder luego reproducirlo, sin que medie ningún tipo de descubrimiento personal.
- **Aprendizaje por descubrimiento.** Caso contrario al anterior, implica que el sujeto que aprende no reciba la información de manera pasiva, sino que descubra los conceptos y relaciones según su propio esquema cognitivo.

- **Aprendizaje repetitivo.** Se basa en la repetición del contenido a aprender, para fijarlo en la memoria. Es conocido como “caletre” o “aprender a la letra”.
- **Aprendizaje significativo.** Aquel que le permite al sujeto poner en relación el nuevo contenido con lo que ya sabe, incorporándolo y ordenándolo para darle sentido según aprende.
- **Aprendizaje observacional.** Se basa en la observación del comportamiento de otro, considerado modelo, y la posterior repetición conductual.
- **Aprendizaje latente.** En este caso se adquieren nuevos comportamientos que permanecen ocultos (latentes) hasta que se recibe un estímulo para manifestarlo.
- **Aprendizaje por ensayo y error.** El aprendizaje conductista por excelencia, en el que se prueba una respuesta a un problema tantas veces como sea necesario para variar y encontrar la adecuada.
- **Aprendizaje dialógico.** Sostenido en el diálogo entre iguales, como hacían los antiguos filósofos griegos (de allí los *Diálogos* de Platón).

Estilos de aprendizaje.

Los Estilos de Aprendizaje son los rasgos cognitivos, fisiológicos y afectivos, que son los indicadores, de cómo los alumnos perciben, interaccionan y responden a los diferentes ambientes del aprendizaje.

Cuando los profesores queremos poner en práctica toda la parte teórica que conocemos, la teoría y la práctica se suelen convertir en los mayores enemigos que todo profesor conoce. Sabemos que cada alumno es un mundo, y que cada situación requiere de un distinto enfoque a la hora de plasmar los conocimientos. Los alumnos, además de utilizar sus habilidades cognitivas y metacognitivas, deben de ser capaces también de saber jerarquizar, organizar y priorizar su aprendizaje. Los profesores deben de ayudar en este proceso, creando técnicas para crear unos "estilos de aprendizaje" correctos.

Pero no debemos interpretar las diferentes técnicas que usan cada persona a la hora de aprender como estilos de aprendizaje, esas técnicas o estrategias de aprendizaje que siguen los individuos a la hora de aprender, suelen ser estrategias que han ido adquiriendo (en ocasiones hasta por ellos mismos) a veces con menor o mayor eficacia.

Algunos profesores defienden la idea de las preferencias de estilos de aprendizaje más que los propios estilos del aprendizaje, por ejemplo algunas personas prefieren aprender con imágenes, otros con solo texto, otros prefieren en grupo. Es por ello que algunos estilos pueden no ser los adecuados para determinadas personas. La forma sistémica de aprender, es pues una mezcla de teoría y práctica dependiendo de cada alumno.

Tipos de estilos de aprendizaje.

El estilo de aprendizaje se podría considerar como la manera en la que un aprendiz comienza a concentrarse sobre una información nueva y difícil, la trata y la retiene. Cada persona aprende de manera diferente, velocidad, curiosidad e incluso interés que otras. Hay personas que utilizan como vías de aprendizaje más importantes: la audición, otros visualmente otros ambas, y otros una mezcla de múltiples factores. El aprendizaje, es un conocimiento de cada situación, de cada persona y de cada entorno que podamos encontrarnos.

Los principales estilos de aprendizaje.

Los grandes sistemas en donde podríamos englobar los estilos de aprendizaje serían los siguientes:

- **El sistema de representación visual:** preferencia por contacto visual. No son buenos con textos, pero aprenden mejor viendo imágenes, vídeos, etc... Suelen ser estudiantes que son buenos dibujando lo que están aprendiendo. A veces podemos ver que realizan símbolos en sus apuntes, debido precisamente a que sienten una ayuda visual extra en su forma de aprender. Para este tipo de alumnos que tienen más desarrollado este estilo, una manera de aprender muy eficaz es con vídeos

educativos que existen hoy en día en internet, sin duda ellos mismos acabarán encontrándose más cómodos.

- **El sistema auditivo:** preferencia por contacto auditivo, destaca por tener una preferencia de aprendizaje basada en escuchar. Por ejemplo, los debates cara a cara en donde se les fuerza a escuchar, son situaciones muy beneficiosas para este tipo de alumnos con este estilo de aprendizaje predominante. También muchos estudiantes aprovechan este estilo para grabarse sus clases y luego escucharlas tranquilamente. Suelen tener una memoria auditiva más desarrollada.
- **El sistema kinestésico:** preferencia por interactuar con el contenido. Por ejemplo las clases de laboratorio son las ideales para estas personas. Otro ejemplo sería aprender a escribir con un teclado, las personas con este aprendizaje aprenden mejor si interactúan con el contenido. Necesitan sentir el aprendizaje. Se dice que estas personas son más lentas aprendiendo, sin embargo esto no es así del todo, estas personas cuando aprenden, el contenido queda grabado de forma mucho más profunda y posiblemente nunca se les olvide, sería lo denominado como memoria muscular.
- **El sistema lectura /escritura:** preferencia por leer, por escribir apuntes, su modo de aprendizaje se basa en leer textos, folletos, largas listas de detalles, etc... Son personas que necesitan apuntar constantemente.
- **El sistema multimodal:** Es un estilo que se basa en tener varios estilos predominantes, mucha gente posee este tipo de estilo que suele englobar algunas características de cada uno.

Los estilos por características personales

Los estilos de aprendizaje se pueden dividir en:

- **Estilo activo:** las personas que usan un estilo activo improvisan, son activas, participativas, protagonistas, creativas. Son alumnos que se involucran en nuevas

experiencias, no tiene miedo a lo nuevo que vayan a aprender y se mantienen con una actitud abierta, entusiasta y muy activa. Tienden a actuar primero y pensar después.

- **Estilo reflexivo:** las personas que usan este estilo son ponderados, analíticos, observadores, pacientes, prudentes. Estos alumnos tienden a ser muy analíticos, piensan (a veces en exceso) en todo tipo de posibles soluciones, observan cada tema de diferentes ángulos y meditan cual sería la mejor opción.
- **Estilo teórico:** las personas que usan este estilo son metódicos, lógicos, críticos, disciplinados, pensadores. Estos alumnos basan su aprendizaje en pensar de forma secuencial y paso a paso, siguiendo las observaciones basadas en las teorías.
- **Estilo pragmático:** las personas que usan este estilo son experimentales, realistas, eficaces, objetivas, muy concretas. Estos alumnos basan su aprendizaje probando ideas y formas, comparando tesis y sobretodo basándose en la mayor realidad posible, dejando de lado conclusiones abstractas.

Los estilos por rasgos

Se podrían englobar en rasgos de estilos de aprendizaje:

- **Rasgos cognitivos:** este tipo de rasgos se refiere a la forma en la que los estudiantes estructuran los contenidos, interpretan la información, tratan la información.
- **Rasgos afectivos:** se refiere a aquellos rasgos relacionados con la motivación, las expectativas que cada estudiante tiene consigo mismo y con lo que le rodea, su actitud en general para aprender.
- **Rasgos fisiológicos:** relacionados con la BIO del estudiante, su biorritmo.

Los estilos por dimensiones.

- **Sensoriales:** Son personas que tienden a ser muy prácticas, les gusta resolver situaciones y problemas con procedimientos bien establecidos. Se alejan de temas que no estén basados en la realidad, aman la experimentación en general. Por ejemplo, si queremos enseñar a un niño qué es la globalización, la entenderá mucho mejor si están inmerso en ella, la ve a diario en TV, radio , etc.
- **Intuitivos:** Son personas que no les gusta la memorización o cálculos repetitivos, trabajan bien con temas abstractos y les gusta descubrir nuevas y diferentes visiones sobre determinados temas.
- **Visuales:** A la hora de aprender, prefieren claramente que la información llegue a través de diagramas, imágenes.
- **Verbales:** Son personas que recuerdan y aprenden mejor si la información es oída o escrita.
- **Activos:** Suelen retener mejor la información si el tema en cuestión es debatido, es aplicado o si él mismo lo explica a otra persona.
- **Reflexivos:** Suelen aprender reflexionando y pensando profundamente sobre algo, necesitan que la información pase por diferentes filtros de su pensamiento antes de darlas por válidas definitivamente.
- **Secuenciales:** Estas personas aprenden de manera paso a paso, por secuencia, con temas relacionados unos con otros.
- **Globales:** Aprenden con gran rapidez, visualizan todo el contenido de forma muy objetiva y sobretodo muy rápida. El aprendizaje lo estructuran en un "todo" muy general, aprendiendo los contenidos muy rápido.

Los estilos por preferencias personales y ambientales.

- **Por preferencias sociales:** algunos prefieren aprender solos, otros levemente acompañados, otros en grupo. Suele depender de su personalidad.
- **Por preferencias ambientales:** algunos prefieren algo de sonido, silencioso, con mucha luz, con poca luz, con calor, con frío.
- **Por preferencias emocionales:** algunos prefieren aprender bajo presión, otros prefieren aprender voluntariamente, otros prefieren muy motivados, etc.
- **Por preferencias del procesamiento de la información:**
 - Hemisferio derecho / izquierdo
 - Corticales / límbicos
 - Visuales / verbales
 - Activos / pensativos
 - Concretos / abstractos
 - Secuenciales / globales
 - Inductivos / deductivos
- **Por personalidad:**
 - Introvertidos / extrovertidos
 - Racionales / emotivos
 - Sensoriales / intuitivos

Los estilos por interacción social

Basándonos en las teorías de desarrollo de Kohlber, cada persona es un mundo, y su forma de relacionarse con los demás también lo es. Es por ello que los temas que estén aprendiendo, en muchas ocasiones van a estar condicionados por las personas que existan en clase y también por su personalidad y forma de actuar frente a los demás. El aprendizaje de una persona puede diferenciarse dependiendo del tipo de interacción social o de rol social que esa persona sienta. Algunas personas se sienten incómodas con otros

compañeros, otras sienten un deseo de competición, otros pueden experimentar todo tipo de comportamientos que pueden afectar a su aprendizaje.

Vamos a analizar los diferentes estilos y situaciones de personas relacionadas con la interacción social:

- **Competitivo.** Aprenden el material para sentirse mejor que los demás. Compiten con sus compañeros y amigos para ver quién obtiene la mejor calificación. Tienden a captar la atención del profesor, necesitan sentirse protagonistas.
- **Evasivo.** Ocurre en alumnos que no están interesados en un contenido en concreto, o posiblemente en todo el curso. No suele participar con el profesor, ni tampoco con sus amigos. No sienten lo que están aprendiendo como algo que deban hacer, no sienten una motivación.
- **Colaborativo.** Típico de personas que quieren compartir ideas y conocimientos. Cooperan tanto con maestros como con sus propios compañeros, sienten el aprendizaje como algo interesante e intentan que sus compañeros sientan lo mismo que ellos.
- **Dependiente.** Ven a los profesores y a sus compañeros como un apoyo, necesitan a figuras de autoridad para que les digan qué deben de hacer. Necesitan que el profesor les guíe constantemente en cada paso que tengan que dar.
- **Independiente.** Son muy independientes, aunque siguen confiando en sus profesores y compañeros, aún así su pensamiento es mucho más importante que el de los demás, necesitan aprender como ellos quieren. El paradigma son ellos mismos.
- La interacción social es pues una relación muy importante entre el alumno y el ambiente social que le rodea, llegando a influir en muchos casos de manera directa en el rendimiento de cada estudiante.

El aprendizaje de Lengua y Literatura.

La enseñanza de la lengua y la literatura precisa de diseños de intervención que hagan que la didáctica de la misma sea algo plausible. Por eso, desde el contexto que supone un aprendizaje en donde se oriente al estudiante hacia lo comunicativo se plantea esta asignatura. Teniendo en cuenta los precedentes teórico-prácticos que el alumnado ha experimentado en las materias: Comunicación oral y escrita en lengua española; Lengua, literatura y su enseñanza; y Didáctica de la Lengua y la Literatura.

De esta materia tratará de transmitir al alumnado cuestiones básicas relacionadas con las estrategias más pertinentes de las que se puede hacer uso en el aula de Educación Primaria y que transponen de manera oportuna tanto las habilidades lingüísticas básicas como el desarrollo de la competencia literaria.

Así pues, la orientación de la asignatura trata de ser eminentemente práctica sin olvidar los fundamentos teóricos que amparan los contenidos que se incluyen en la misma.

(Educacion, 2016).

La propuesta de Lengua y Literatura que se presenta ha sido diseñada para estudiantes de Educación General Básica y de Bachillerato General Unificado, cuya lengua materna es el castellano. Dado que no todos tienen como lengua materna el castellano y en el país existen diversos grados de bilingüismo, no es conveniente plantear un único currículo de Lengua y Literatura. Utilizar esta propuesta curricular para estudiantes cuya lengua materna no es el castellano sería una causa potencial de exclusión educativa, por lo que se ha de desarrollar un currículo específico para aquellos que tienen el castellano como segunda lengua, con la finalidad de atender a todos los niños, niñas y jóvenes ecuatorianos. (pag. 4,5)

Estos procedimientos y actitudes relacionados con el respeto hacia sí mismos y hacia las demás personas involucradas en el proceso comunicativo; la responsabilidad para asumir los discursos propios, y la necesaria honestidad académica al generarlos. Además, esta propuesta curricular aporta al desarrollo del pensamiento lógico, crítico y creativo, al estimular la inteligencia lingüística que involucra el aprendizaje de las macro destrezas, como herramientas indispensables del razonamiento verbal, el enriquecimiento

del vocabulario de los estudiantes y de su capacidad para establecer relaciones lógicas de diverso tipo entre nociones y conceptos.

(Educación, 2016).

También, la comprensión de textos contribuye al desarrollo de destrezas de pensamiento como la inferencia, el análisis y la síntesis. Por otro lado, el trabajo que se plantea en comunicación oral, lectura y escritura aborda destrezas específicas que integran el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para apoyar y mejorar las capacidades de expresión oral y escrita e incentivar la curiosidad intelectual, promoviendo el trabajo autónomo y organizado. (pag. 9).

Finalidades del aprendizaje de Lengua y Literatura.

El enfoque comunicativo del currículo de Lengua y Literatura fomenta en el estudiante procedimientos y actitudes relacionados con el respeto hacia sí mismos y hacia las demás personas involucradas en el proceso comunicativo; la responsabilidad para asumir los discursos propios, y la necesaria honestidad académica al generarlos.

Además, esta propuesta curricular aporta al desarrollo del pensamiento lógico, crítico y creativo, al estimular la inteligencia lingüística que involucra el aprendizaje de las macrodestrezas, como herramientas indispensables del razonamiento verbal, el enriquecimiento del vocabulario de los estudiantes y de su capacidad para establecer relaciones lógicas de diverso tipo entre nociones y conceptos. También, la comprensión de textos contribuye al desarrollo de destrezas de pensamiento como la inferencia, el análisis y la síntesis.

La enseñanza de lengua y literatura hace énfasis en el desarrollo de destrezas más que en el aprendizaje de contenidos conceptuales, debido a que el objetivo de enseñanza no es hacer de los estudiantes unos expertos lingüistas que conceptualicen y descifren los diversos componentes lingüísticos, sino personas competentes en el uso de la lengua oral y escrita para la comunicación. En este contexto, la competencia lingüística queda supeditada a la capacidad comunicativa. Es decir, si bien el conocimiento de la lengua está presente, no es el eje de los procesos de aprendizaje.

En este sentido, podemos decir que 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. Así, las destrezas que se presentan facilitan que los estudiantes, con la ayuda del docente, exploren, usen, ejerciten e interioricen un conjunto de procesos lingüísticos implicados en usos discursivos específicos, con la finalidad de que se conviertan en usuarios competentes de la cultura oral y escrita.

Estrategias para el aprendizaje de Lengua y Literatura.

El verdadero aprendizaje, se logra mediante un proceso que transforma el contenido de la enseñanza, de tal manera que adquiera sentido o significado para el estudiante. Darle sentido o significado personal al material por aprender, estimula la relación e integración de lo nuevo con los conocimientos previos, lo cual amplía, transforma, confirma o sustituye lo que ya se sabe.

Las estrategias de aprendizaje son las acciones que realiza el alumno para aprehender el conocimiento, asimilar mejor la información y hacer que sea significativo. Al igual que el maestro que se debe plantear objetivos claros y bien definidos para que el estudiante tenga pleno conocimiento de qué se espera de él y además de trazarle un camino, el educando debe formularse sus propios objetivos, que él mismo se ponga metas y retos para que pueda autoevaluarse y percatarse de su grado de avance (Trujillo, 2012, pág. 109).

Todas las estrategias aplicadas deberán implementarse dentro de diferentes situaciones comunicativas reales o simuladas, que exijan a los estudiantes interrelacionar habilidades orales, escritas, de comprensión, de expresión oral y de producción de textos para la resolución de problemas presentes en ellas.

La enseñanza de Lengua y Literatura, requiere que los docentes redefinan algunas ideas acerca de la enseñanza de la lengua oral y escrita y busquen opciones metodológicas adecuadas para propiciar que los estudiantes interioricen, de forma integral, las destrezas comunicativas propuestas. Para esto, el proceso de enseñanza deberá estar acompañado y apoyado por documentos que guíen y sugieran al docente cómo desarrollar la capacidad de relacionar la amplia gama de habilidades que ya poseen los estudiantes, de forma

natural e intuitiva, y por la participación de los estudiantes en situaciones comunicativas. Por ende, el trabajo de lengua y literatura pueden hacerse uso de las siguientes estrategias:

- Juegos didácticos.
- Actividades grupales y colaborativas.
- Uso de TICS en el aula.

El juego didáctico como estrategia de aprendizaje de Lengua y Literatura.

El juego es un elemento que fomenta la comunicación y se puede utilizar para desarrollar el lenguaje debido a que provoca una necesidad real de comunicación donde el alumno tiene que poner en práctica una serie de conocimientos lingüísticos para poder participar en el juego. Se crea un lazo de relación más estrecha entre los participantes y con el profesor. Indiscutiblemente el juego es un elemento muy importante no sólo para que el niño y la niña tenga una vida alegre, sino, también le hace más placentera la actividad al maestro.

(Montero Herrera , 2017), en relación al juego didáctico como estrategia de aprendizaje de Lengua y Literatura, expresa:

Los juegos didácticos como forma de enseñanza permiten aumentar la motivación de quienes participan dentro de los mismos, mejorando la tarea que estén llevando a cabo en ese momento, estos juegos también pueden utilizarse en el proceso de enseñanza – aprendizaje para cumplir con los objetivos planteados durante una clase o tema específico, lo cual ayudará a mejorar el rendimiento académico en el área de lengua y literatura de los estudiantes. (pag.76).

Los juegos son diseñados o ejecutados para un propósito principal, más que para solo la diversión; es una actividad entre dos o más personas con capacidad para tomar decisiones que buscan alcanzar unos objetivos de un contexto limitado.

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, favorecer así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de

trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

2.1.2. MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN

2.1.2.1. Antecedentes investigativos.

Mediante la revisión de trabajos anteriores que guardan relación con los tópicos a desarrollar en este estudio, representan los antecedentes que sirvió como punto de referencia para aclarar conceptos y dar relevancia a los aspectos a tratar, con la finalidad de efectuar una síntesis conceptual de las investigaciones o trabajos realizados sobre el problema formulado con el fin de determinar el enfoque metodológico de la investigación.

De acuerdo al tema “Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje del área de lengua y literatura de los estudiantes de la escuela de educación básica Primero de Junio del cantón Alfredo Baquerizo moreno, Provincia del Guayas”, mismo que es cuestión del desarrollo del presente proyecto de investigación; se determina, que no existen un estudio igual realizado para el plantel educativo mencionado. Sin embargo si se encontró referencias algo parecidas.

En primer lugar citaremos el estudio efectuado por (Chumillas Botán, 2018), quien en su tesis de maestría efectúa un estudio acerca de “Las implicaciones del juego como recurso didáctico en Lengua Castellana y Literatura”, quien elaboró una propuesta en donde a través del juego didáctico los estudiantes se encuentren motivados por el aprendizaje de lengua; mejorando la capacidad lectora, de análisis y de reflexión; volviendo a los niños (as) seres más críticos y mejorado sus capacidades comunicativas; el deficiencias en el área se efectúo a través encuestas y observaciones hacia las falencias y deficiencias existen en los salones de clases. La propuesta está constituida por un manual en donde se entró al docente distintos juegos que motivan y ayudan a mejorar el desempeño académico de los estudiantes en el área de Lengua.

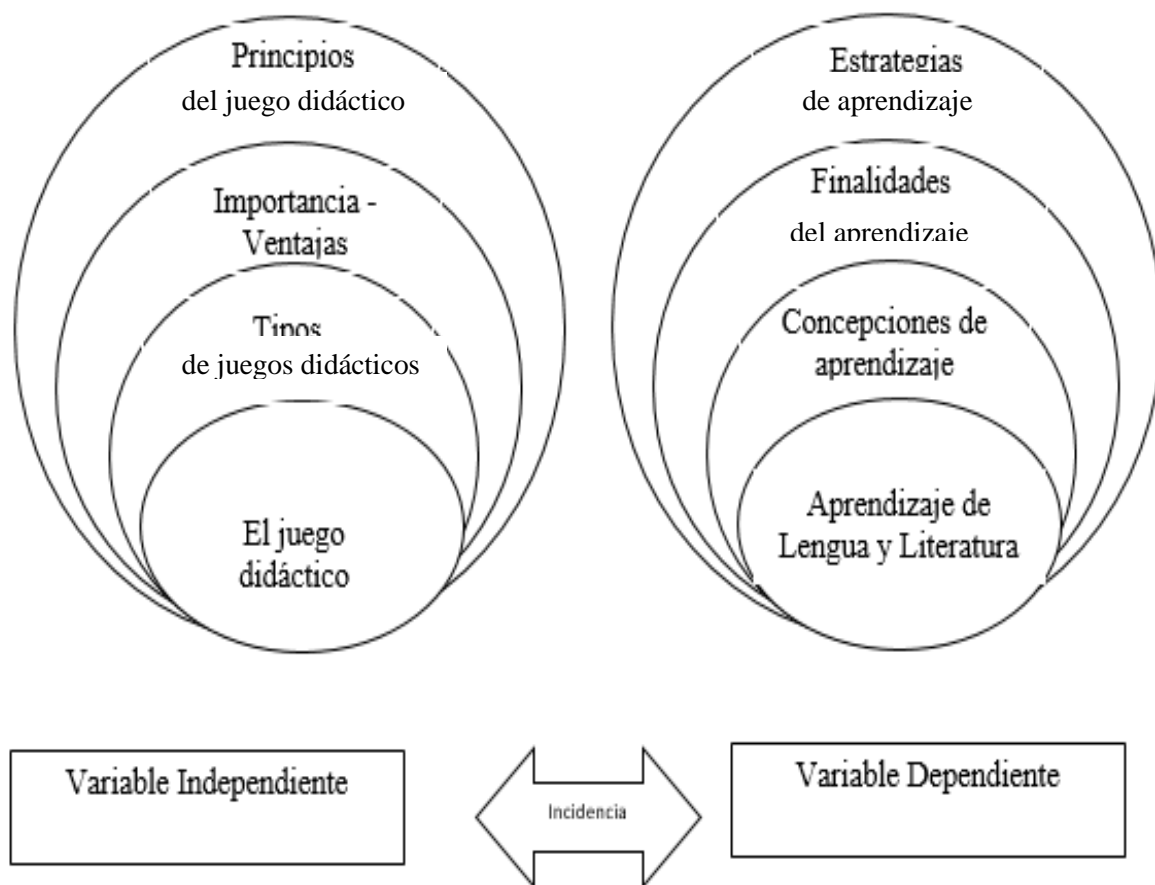
Otro estudio similar es el efectuado por (Filiberto López, 2014), en su tesis para el grado de Licenciado Pedagogo hace una análisis sobre “El juego didáctico y desarrollo

del Lenguaje”; en dónde para el efecto del mismo se elaboraron objetivos, hipótesis, variables, alcances y límites. Para el soporte de la investigación se recurrió a los diferentes medios de consulta, se elaboraron los instrumentos dirigidos a 120 estudiantes, igual número de padres de familia, 1 directores, 6 docentes, se aplicaron los instrumentos, se analizaron los resultados, existe una conclusión en que el juego didáctico no es utilizado por los docentes y es desconocido por los estudiantes y padres de familia, por lo que se hizo una propuesta como resultado de lo investigado, con las recomendaciones respectivas, una bibliografía de consulta, actualizada y existente en el medio guatemalteco.

De acuerdo a los resultados obtenidos en esta investigación y en función de propiciar el mejoramiento de la calidad educativa desde el primer grado en las escuelas del nivel primario es necesario hacer esta propuesta para propiciar en los niños y niñas un aprendizaje efectivo, eficaz, y ameno. Replantear en los centros educativos cambios significativos a través de la aplicación de nuevas formas de asumir el proceso de desarrollar el lenguaje de los estudiantes del primer grado ya que está comprobado que el juego didáctico no es simplemente jugar, sino, conlleva objetivos, estrategias y tiempo específico, en donde los niños desarrollan la capacidad del lenguaje, debido a que indirectamente se sumergen en el mundo de la comunicación de una forma divertida que durante el transcurso del tiempo, permite desarrollan la habilidad del lenguaje.

La investigación efectuada por (Molano Contreras, 2016), sobre “El juego como estrategia para el aprendizaje de la escritura en niños del grado cero de la Casa Bosco”; el trabajo de grado muestra cómo se promueven los procesos de producción de texto escrito a partir del juego como elemento motivador con los niños y niñas del grado cero D del Centro Educativo Distrital Bosco V, en la ciudad de Bogotá. Los principales referentes conceptuales fueron los planteamientos de la psicología cognitiva, los conceptos del constructivismo y los aportes de Juan Carlos Negret, Emilia Ferreiro, Ana Teberosky y Ovide Decroly, quienes plantean la necesidad de promover la producción escritural desde un contexto significativo y motivante para el niño y niña como lo es el juego y sus aplicaciones pedagógicas.

2.1.2.2. Categorías de análisis.



2.1.3. Postura teórica.

La presente investigación sobre “Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje del área de lengua y literatura de los estudiantes de la escuela de educación básica primero de junio del cantón Alfredo Baquerizo Moreno, provincia del Guayas, se fundamenta en los siguientes aportes teóricos: Constructivismo, Pragmatismo, Pedagogía activa y Aprendizaje significativo.

Teoría del Constructivismo.

Teoría propuesta por Piaget, el Constructivismo es un enfoque que parte de la consideración de que todos los estudiantes que llegan a la escuela son usuarios de su lengua materna, tienen capacidades cognitivas, afectivas y motrices, y poseen conocimientos sobre las cosas que se pueden hacer con las palabras.

La teoría se ocupa del desarrollo cognitivo del niño, en su capacidad de análisis; se fundamenta en la calidad aprendizaje más no en la cantidad que aprende. Su propósito está centrado en el desarrollo, por eso no considera los procesos de aprendizaje de información o comportamientos específicos. Finalmente esta teoría propone etapas de desarrollo, poco marcadas y más de tipo cualitativas; pues se analizan y se observan comportamientos y desenvolvimientos antes que cuanta materia y conceptos tiene almacenado en su memoria.

El autor (Vergara, 2017), indica que “El objetivo de la teoría es explicar los mecanismos y procesos por los cuales el infante, y luego el niño, se desarrolla en un individuo que puede razonar y pensar usando hipótesis”.(pag.5). Tener esta teoría como soporte durante el proceso de enseñanza aprendizaje hace que el docente propicie en que los estudiantes construyan su conocimiento desde su realidad y aplicables a su diario vivir.

Estos conocimientos previos son los cimientos a partir de los cuales se realiza el aprendizaje está es una corriente pedagógica que surge de los estudios de Piaget y que años más tarde (Nieda & Macedo, 1997) señalan lo siguiente:

La construcción de conocimientos evoluciona desde la concepción piagetiana de un proceso fundamentalmente individual con un papel más bien secundario del profesor, a una consideración de construcción social donde la interacción con los demás a través del lenguaje es muy importante. Por consiguiente, el profesor adquiere especial protagonismo, al ser un agente que facilita el andamiaje para la superación del propio desarrollo cognitivo personal. (pag. 25).

El constructivismo por lo tanto, como soporte para la presente investigación nos demuestra que nuevo aprendizaje que el estudiante adquiera en el área de Lengua y Literatura utilizará del apoyo docente hacia la incitación de la utilización de los conocimientos previos de tal forma que los alumnos (as), lo motive para que este construya conceptos y los interiorice; entonces el maestro se convertirá en un mediador un guía de los nuevos aprendizajes.

Teoría del Pragmatismo.

Otro teórico que se tiene de referencia en la investigación es la corriente filosófica del pragmatismo la cual expresa que el pensamiento es verdadero cuando es útil y fomentador de la vida. Este pensamiento pragmatista se enmarca dentro de las filosofías de la vida para las cuales la vida humana es el valor cimero, siendo todos los otros valores medios útiles para el fomento de la vida: la verdad es lo útil y conveniente al hombre; el conocer y el pensar son funciones al servicio de la conservación y promoción de la vida. (Revista Cubana de Filosofía, 2016, pag. 5).

El pragmatismo es la postura filosófica que defiende que un conocimiento filosófico y científico solo puede ser considerado verdadero en función de sus consecuencias prácticas. Esta postura emerge entre la atmósfera cultural y las inquietudes metafísicas de intelectuales estadounidenses en el siglo XIX, y alcanzó su auge dentro de las corrientes filosóficas que reaccionaron ante el positivismo. Actualmente, el pragmatismo es un concepto bastante utilizado y extendido no solo en la filosofía, sino en muchos ámbitos de la vida social, incluso comienza a ser identificado como una actitud filosófica, con lo cual podemos decir que sus postulados se han transformado y aplicado de muchas maneras distintas

En este sentido, el pragmatismo reduce lo verdadero a lo útil y considera que la verdad del conocimiento se encuentra precisamente en aquello que tiene un valor práctico para la vida. Como tal, el pragmatismo es también aplicable a la economía, la política, la educación y el derecho y dentro de la investigación es útil porque la misma se basa un estudio de índole práctico, útil y aplicable pues el docente mejorará su desempeño docente y los estudiantes aplicaran los conocimientos utilizando el programa y desarrollando tareas.

La teoría pragmática, requiere que los maestros realicen una tarea extremadamente difícil, que es “reincorporar a los temas de estudio en la experiencia” Los temas de estudio, al igual que todos los conocimientos humanos, son el producto de los esfuerzos del hombre por resolver los problemas que su experiencia le plantea, pero antes de constituir ese conjunto formal de conocimientos, han sido extraídos de las situaciones en que se fundaba su elaboración.

Pedagogía Activa.

La pedagogía activa concibe la educación como el señalar caminos para la autodeterminación personal y social, y como el desarrollo de la conciencia crítica por medio del análisis y la transformación de la realidad; acentúa el carácter activo del niño en el proceso de aprendizaje, interpretándolo como buscar significados, criticar, inventar, indagar en contacto permanente con la realidad; concede importancia a la motivación del niño y a la relación escuela-comunidad y vida; identifica al docente como animador, orientador y catalizador del proceso de aprendizaje; concibe la verdad como proyecto que es elaborado y no posesión de unas pocas personas; la relación teoría y práctica como procesos complementarios, y la relación docente-alumno como un proceso de diálogo, cooperación y apertura permanente.

(Mejía Ruiz, 2011), menciona que: La pedagogía activa ayuda al profesor a crear espacios más activos y participativos en sus clases, evitando el aburrimiento del alumno, alejándose de la memorización de conceptos, utilizando una didáctica dinámica, para motivar el aprendizaje. (pag. 1).

Los fundamentos teóricos de la pedagogía activa se aplican en la presente propuesta, porque la misma busca cambiar la actual forma de enseñanza en la están acostumbrados los estudiantes de tal forma que salgan de ese estado pacífico y por consiguiente, generar un proceso didáctico de reacción y descubrimiento por parte del alumno, en donde el docente facilite y promueva el interés, por los nuevos y fortalezcan la inteligencia lingüística y el pensamiento crítico.

Dentro de la pedagogía activa las actividades pedagógicas son consideradas como un elemento fundamental, ya que las diversas concepciones educativas del mundo contemporáneo postulan que las acciones prácticas conducen más rápidamente al aprendizaje y al conocimiento, sin embargo, hay que considerar la actividad en el proceso educativo desde dos perspectivas: *La acción como efecto sobre las cosas, es decir como experiencia física.*La acción como colaboración social, como esfuerzo de grupo, es decir, como experiencia social.

Teoría del Aprendizaje significativo.

La teoría del Aprendizaje Significativo fue desarrollada por David Ausubel, quien indica que el aprendizaje significativo solo se construye sobre un aprendizaje previo. Esto nos permite inferir la importancia de enriquecer, mediante experiencias lingüísticas variadas, la estructura cognoscitiva del estudiante, ya que dichas experiencias permitirán que construya nuevos significados.

Ausubel es uno de los grandes referentes de la psicología constructivista. Pone mucho énfasis en elaborar la enseñanza a partir de los conocimientos ya existentes del alumno. El primer paso para enseñar debía ser averiguar lo que sabe el estudiante para tener idea de la lógica que hay en su modo de pensar y actuar, por lo tanto para Ausubel la enseñanza es un proceso en el que se ayuda al estudiante a seguir aumentando y perfeccionando el conocimiento que ya posee, en vez de imponerle un temario que debe ser memorizado.

El autor (Moreira, 1997), define al Aprendizaje significativo como:

El proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no-litera) con la estructura cognitiva de la persona que aprende. En el curso del aprendizaje significativo, el significado lógico del material de aprendizaje se transforma en significado psicológico para el sujeto. (pag. 2)

Esto quiere decir que, cuando una persona desarrolla un proceso de aprendizaje significativo, modifica los conocimientos que poseía a partir de la adquisición de la nueva información mientras que, de manera simultánea, esta nueva información adquirida también produce cambios en los saberes previos. Conocimientos que los utilizarán en situaciones de su diario vivir.

Se afirma entonces que el aprendizaje significativo requiere que la persona pueda aprehender la información, en el sentido de “apropiarse” de ella. Memorizar los nuevos contenidos para repetirlos no resulta útil para el aprendizaje significativo, debido a que el sujeto solo incorpora la información sin procesarla ni interpretarla. De este modo, no puede establecer relaciones entre la nueva información y los datos que formaban parte de su estructura.

El aprendizaje significativo se consolida en que el conocimiento verdadero es construido por el sujeto a través de sus propias interpretaciones. Por esto, todo conocimiento basado en la memoria literal no sería más que el resultado de repeticiones con escaso o nulo significado. En este tipo de conocimiento no entraría en juego la interpretación del sujeto y difícilmente tendría una influencia significativa en la vida de la persona.

Finalmente se concluye que el aprendizaje significativo está referido a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir un nuevo aprendizaje. En donde el docente será sólo en el mediador entre los conocimientos y los alumnos; mientras que los alumnos participan en lo que aprenden; pero para lograr la participación del alumno se deben crear estrategias que permitan que el alumno se halle dispuesto y motivado para aprender.

Sustento Legal.

El Proyecto toma como referencia las siguientes normativas legales:

Constitución del Ecuador

El desarrollo de la investigación se apoya en la siguiente normativa.

Título II. Derechos

Capítulo II.

Derechos del buen vivir -Sección quinta Educación.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz;

Estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La

educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Capítulo III.

Derechos de las personas y grupos de atención prioritaria

Sección quinta - Niñas, niños y adolescentes

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Ley de Educación Intercultural y Bilingüe.

De la presente ley, la investigación se fundamenta en los siguientes artículos.

Art. 3.- Fines de la educación. Son fines de la educación:

d) El desarrollo de capacidades de análisis y conciencia crítica para que las personas se inserten en el mundo como sujetos activos con vocación transformadora y de construcción de una sociedad justa, equitativa y libre;

Capítulo tercero. De los derechos y obligaciones de los estudiantes

Art.7.- Derechos. - Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

a) Ser actores fundamentales en el proceso educativo;

b) Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

2.2. HIPÓTESIS.

2.2.1. Hipótesis general.

Al incrementar los juegos didácticos como estrategia de aprendizaje mejorará el aprendizaje significativo de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio” Cantón Alfredo Baquerizo Moreno, Provincia del Guayas.

2.2.2. Subhipótesis o derivadas.

- Identificando los juegos didácticos adecuados estos ayudarán a desarrollar el aprendizaje del área de Lengua y Literatura de los niños.
- Con la orientación adecuada al docente en la selección de los juegos didácticos mejorará el proceso enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.
- Con la implementación de una guía de juegos didácticos el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

2.2.3. Variables.

Variable Independiente

Juego didáctico.

Variable Dependiente.

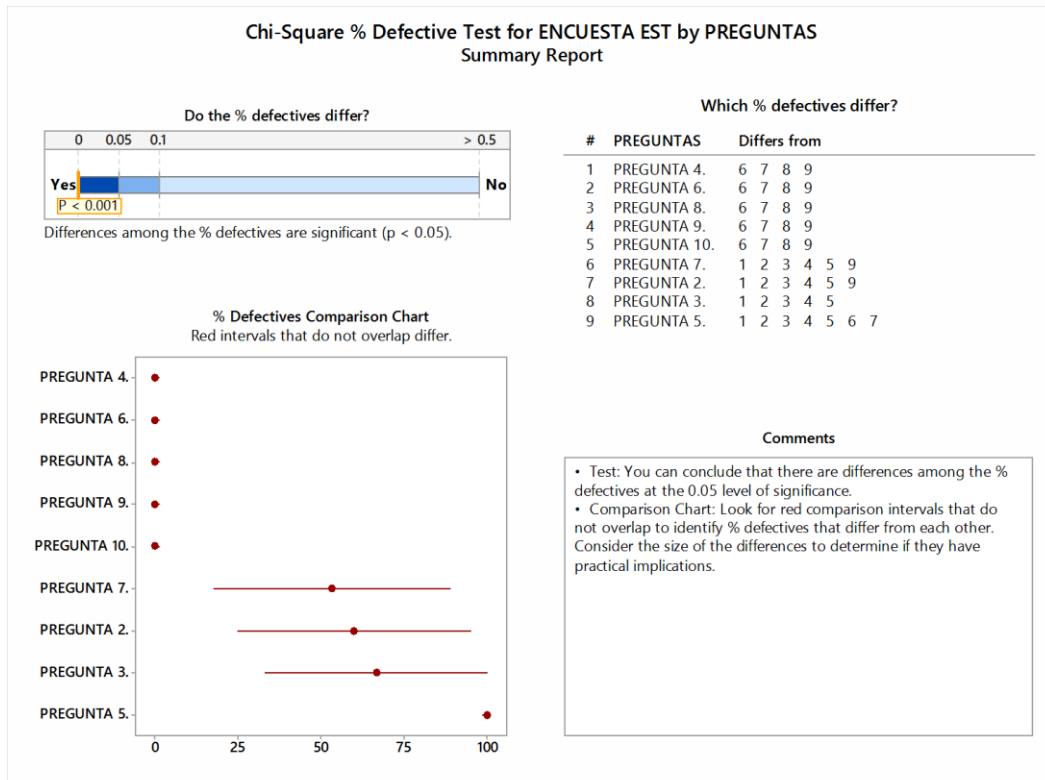
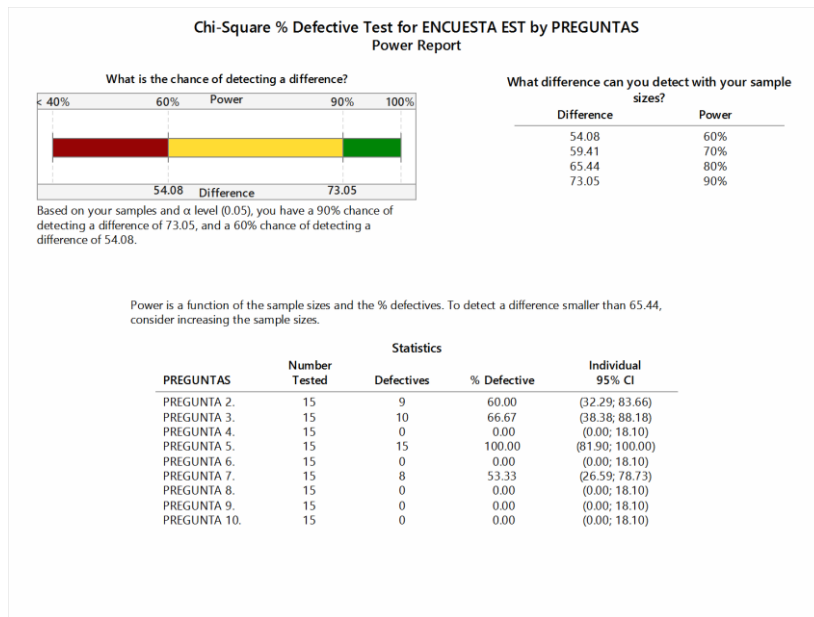
Aprendizaje de Lengua y Literatura.

CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas.

INTERPRETACIÓN ESTADÍSTICA USANDO CHI CUADRADO CON DISPERSIÓN DE BONDAD



La prueba de bondad CHI-CUADRADA efectuada a las encuestas de los Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio” en el que se evalúa la hipótesis: Al incrementar los juegos didácticos como estrategia de aprendizaje mejorará el aprendizaje significativo de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio” Cantón Alfredo Baquerizo Moreno, Provincia del Guayas. Se obtuvo las siguientes conclusiones:

- Existe diferencia en el porcentaje de las cantidades de incumplimientos versus objetivos alcanzados, observando el comportamiento de los intervalos sin sobreponerse. Así mismo, en la muestra obtenida con un IC (Intervalo de Confianza) del 5%, se tiene que el 90% de los cambios ha detectado una diferencia del 73,05 en correlación al 60% con una diferencia del 54.08. (Campana de Gauss).
- En consecuencia se AFIRMA, que se invalida la Hipótesis NULA al existir diferencias entre las cifras esperadas mayor a 1, APROBANDO la Hipótesis planteada: Al incrementar los juegos didácticos como estrategia de aprendizaje mejorará el aprendizaje significativo de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio” Cantón Alfredo Baquerizo Moreno, Provincia del Guayas.

3.1.2. Análisis e interpretación de datos.

5.- ¿Su maestro/a utiliza juegos didácticos para la enseñanza de lengua y literatura?

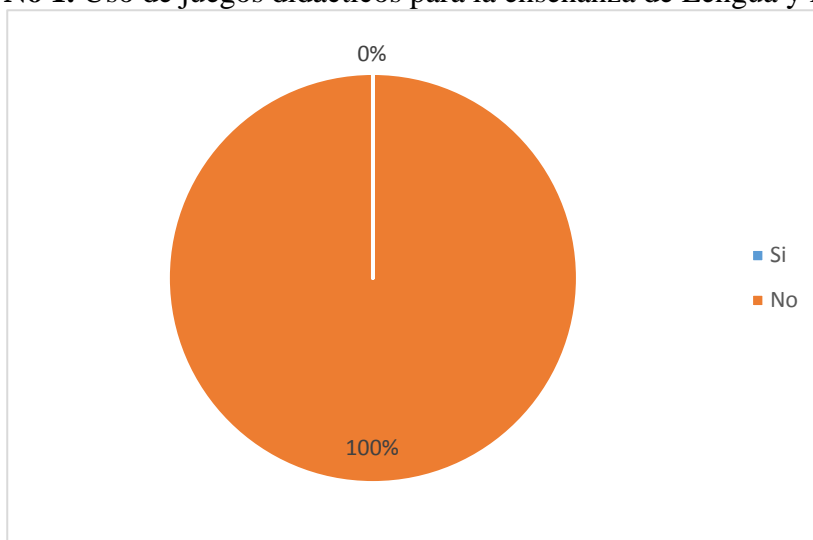
Cuadro No 1. Uso de juegos didácticos para la enseñanza de Lengua y Literatura.

Ítem	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
5.	Si	0	0%
	No	15	100%
Total		15	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega.

Grafico No 1. Uso de juegos didácticos para la enseñanza de Lengua y Literatura.



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega

Análisis

En tanto a las respuestas obtenidas en la presente pregunta, los estudiantes manifiestan en un 100% que los docentes no usan los juegos didácticos para la enseñanza de lengua y literatura.

Ante los resultados se evidencia que el docente no usa métodos didácticos innovadores y creativos que despierten en los estudiantes el interés por el aprendizaje del área de Lengua y Literatura y por ello es su deficiente rendimiento académico en el área mencionada y en el desarrollo de sus habilidades lingüísticas.

10. ¿Cree usted que el rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura mejorará con el uso de los Juegos didácticos durante las clases dictadas por su docente?

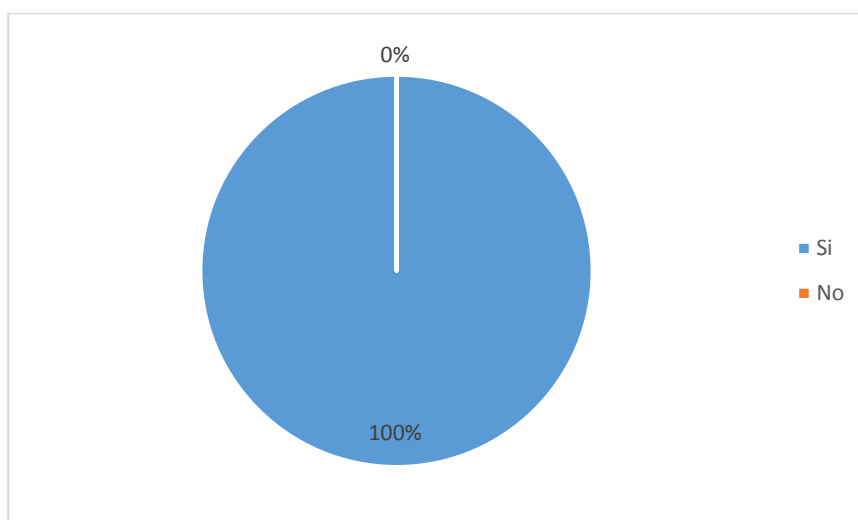
Cuadro No 2. Implementación de juegos didácticos en el área de Lengua y Literatura.

Ítem	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
10.	Si	15	100%
	No	0	0%
Total		15	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega.

Grafico No 2. Implementación de juegos didácticos en el área de Lengua y Literatura.



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega

Análisis

Los estudiantes en su totalidad si están de acuerdo que el rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura mejorarán con el uso de los Juegos didácticos durante las clases dictadas por su docente.

Análisis de la entrevista aplicada a los docentes del plantel.

En los resultados obtenidos en la entrevista los docentes expresan que consideran a los juegos didácticos son una herramienta necesaria para desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje, pero ellos no los utilizan en la enseñanza del área de Lengua y literatura; están de acuerdo que el uso de juegos didácticos como metodología contribuyen en el desarrollo de las destrezas en el área de lengua y literatura.

Afirman que utiliza estrategias de enseñanza aprendizaje con los estudiantes, pero aquellas que incluyen los libros del Ministerio de Educación.

Consideran muy importante la importancia le otorga usted a los juegos didácticos en sus clases de lengua y literatura y afirman que el uso de juegos didácticos en es una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos y Promueve el interés y la motivación de sus alumnos.

Por otra parte mencionaron que durante los últimos cinco años ha recibido una capacitación del Ministerio de Educación, acerca del uso de Recursos Didácticos y que desean conocer metodologías novedosas e innovadoras.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1. Específicas.

- Se determina que los juegos didácticos son estrategias innovadoras y motivadoras que ayudan a fortalecer el aprendizaje.
- La metodología de enseñanza – aprendizaje que utiliza el docente es bastante tradicionalista, no permitiendo el logro del desarrollo de habilidades lingüísticas.
- El docente no utiliza estrategias motivadoras
- Los estudiantes no poseen hábitos de lectura y demás habilidades como de redacción, escritura y de expresión oral.

- Los docentes están conscientes de las deficiencias en cuanto a su forma de enseñanza.

3.2.2. General.

Una vez analizados los resultados obtenidos en encuestas y entrevistas se determina dos puntos muy importantes:

1. Los docentes están utilizando estrategias inadecuadas de enseñanza en el área de Lengua y Literatura; aspecto que han hecho que los estudiantes no sientan interés por desarrollar sus habilidades lingüísticas; lo cual a su vez, ha generado que el rendimiento académico sea deficiente.
2. Los estudiantes por su parte quieren mejorar pero a través de nuevas metodologías y estrategias de aprendizaje.

3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1. Específicas

- Implementar los juegos didácticos como estrategias innovadoras y motivadoras para fortalecer el aprendizaje.
- El docente debe cambiar sus metodologías de aprendizaje.
- El docente deberá utilizar estrategias motivadoras en área de Lengua y Literatura para mejorar la calidad de enseñanza que imparte a sus estudiantes en las aulas.
- Desarrollar en los estudiantes hábitos de lectura y demás habilidades como de redacción, escritura y de expresión oral.
- El docente deberá buscar herramientas didácticas innovadoras y motivadoras que motiven al estudiantes durante su proceso de enseñanza – aprendizaje.

3.3.2. General.

Una vez establecidas las conclusiones se presentan la siguiente recomendación general:

Los docentes deberán aplicar estrategias innovadoras, recreativas y motivadoras para la enseñanza en el área de Lengua y Literatura; de tal forma, que despierten el interés de sus estudiantes por desarrollar sus habilidades lingüísticas y así mejorar el rendimiento académico.

CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN.

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.

4.1.1. Alternativa obtenida.

Se propone el desarrollo de una Guía de Juegos Didácticos para mejorar el aprendizaje de lengua y Literatura de los estudiantes de sexto y séptimo grado de educación básica de la Escuela Primero de Junio; ubicada en el Recinto Libertad de Ñauza del cantón Alfredo Baquerizo Moreno.

4.1.2. Alcance de la alternativa.

Los Juegos Didácticos utilizados en el área de Lengua y Literatura; es un tipo de recurso didáctico en donde el estudiante aprende divirtiéndose. Por tal razón la presente propuesta que se plantea es el desarrollo y posterior implementación de una Guía de juegos didácticos para fortalecer y motivar el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes.

La Guía de juegos didácticos es una herramienta pedagógica y didáctica que desarrollará el interés de los estudiantes mediante actividades como: el desarrollo escrito y narrativo de sus propias historias potenciando la capacidad de análisis, interpretación, comprensión de texto, escritura, expresión oral y de esta manera lograr que los estudiantes desarrollen las capacidades que les permita desenvolverse en el medio que los rodea.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa.

4.1.3.1. Antecedentes.

La presente alternativa se desarrolla como resultado a la investigación en donde se determinó que en la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”, los docentes no utilizan estrategias de enseñanza que motiven al estudiantes en el área de Lengua y Literatura; por tal razón, el rendimiento académico en área mencionada es deficiente y los pequeños no ha desarrollado adecuadamente las habilidades lingüísticas.

El estudio que se realizó determinó que los docentes tienen la predisposición pero que lamentablemente no han tenido capacitaciones en esta área de estudio y por factores personales no han investigado y puesto en uso otras estrategias. Ellos están conscientes de sus problemas pero tienen la predisposición de mejorar y colaborar.

Los estudiantes por su parte como es de entenderse se encuentran desmotivados; y piden otra forma más activa de participación y están prestos a colaborar y mejorar sus problemas de aprendizaje.

Considerando que los juegos didácticos dirigidos al aprendizaje del área de Lengua y Literatura son muy efectivos para trabajar con niños de cualquier edad, resulta muy positivo la utilización de juegos para aprender a leer y para enseñar y trabajar el lenguaje, ya que de este modo, los niños no relacionarán esta actividad con algo aburrido y tedioso.

El empleo de recursos atractivos y divertidos para los más pequeños, hará que experimenten y trabajen con el lenguaje sin apenas darse cuenta y de la forma más divertida.

Con la implementación de esta estrategia de aprendizaje, los niños comenzarán a relacionarse y familiarizarse con la ortografía y el vocabulario, su léxico será más fluido; su escritura legible, etc; así, como otros aspectos.

Ante lo expuesto se desarrolla la presente propuesta “Guía de Juegos Didácticos para fortalecer el aprendizaje de Lengua y Literatura”; un pequeño manual con actividades que el docente en conjunto con los estudiantes desarrollarán de habilidades lingüísticas de una forma divertida y participativa; dejando atrás la monotonía de las clases tradicionalistas por estrategias dinámicas y a la vez recreativas.

4.1.3.2. Justificación.

La motivación dentro del proceso de aprendizaje permite el desarrollo analítico y reflexivo del estudiante con respecto a lo que está aprendiendo, logrando de esa manera que él pueda convivir de la mejor manera la sociedad actual. Es por ello que la labor

docente no solo significa llegar e impartir un conocimiento sino también predisponer y motivar al estudiante a aprender a interiorizar los contenidos que imparte.

Sin embargo los múltiples problemas observados por los alumnos en sus casas y la falta de motivación de los maestros provocan que los estudiantes no adquieran los conocimientos adecuadamente y esto incide perjudicialmente en su rendimiento escolar.

En la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”, luego de las observaciones se detecta que durante el proceso de aprendizaje los docentes durante sus clases de Lengua y Literatura son monótonos es decir siempre aplican las mismas técnicas y métodos de enseñanza. Esto ocurre debido al desconocimiento y falta de formación al respecto. Esta situación genera entonces que los alumnos estén desmotivados al momento de estudiar,

Por tal razón la investigación propone como alternativa, cambiar los estereotipos, que los docentes sean más creativos al momento de entregar un conocimiento del tal manera que genere el interés y la atención de los estudiantes. Para ello se plantea utilizar el juego didáctico como una estrategia para motivar el aprendizaje.

Los juegos didácticos son excelentes alternativas ante los métodos tradicionales, porque permiten trabajar diferentes habilidades de los alumnos, conjugando enseñanza y diversión. Ellos viabilizan el desarrollo de aspectos cognitivos y de actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad, la comunicabilidad, entre otros.

Con la implementación de las actividades de la “Guía de Juegos Didácticos para fortalecer el aprendizaje de Lengua y Literatura”, se motivará en cada clase al estudiante por aprender; tanto docentes como discentes se divertirán al ejecutar los ejercicios. Este documento será una herramienta pedagógica para la labor educativa del docente de sexto y séptimo grado de educación básica.

De ser desarrollada correctamente aportará al perfeccionamiento de destrezas, socialización, desarrollo físico y psíquico. Ayudará a los alumnos y alumnas a mejorar su capacidad de atención y concentración mejorando en definitiva el proceso de enseñanza y aprendizaje para que sea más ameno y por lo tanto se logre un aprendizaje significativo.

4.2. OBJETIVOS.

4.2.1. General.

Diseñar una “Guía de Juegos Didácticos” para fortalecer el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes del sexto y séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”, del cantón Alfredo Baquerizo Moreno, provincia del Guayas.

4.2.2. Específicos.

1. Identificar los juegos didácticos acorde a la edad y grado de los estudiantes.
2. Fortalecer las habilidades lingüísticas de los estudiantes del sexto y séptimo grado.
3. Mejorar la práctica docente en el área de Lengua y Literatura.

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.

4.3.1. Título.

Guía de Juegos Didácticos

4.3.2. Componentes.

La Guía de Juegos Didácticos “Me divierto aprendiendo”, es una herramienta pedagógica y didáctica para el docente; mismo, que tendrá a su alcance una serie de recursos y actividades para fortalecer en sus estudiantes el aprendizaje de Lengua y Literatura.

El documento está dirigido a los estudiantes del sexto y séptimo grado de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”.

La guía “Me divierto aprendiendo”, se compone de dos capítulos:

- Capítulo I. Conceptualizaciones.
- Capítulo II. Juegos didácticos aplicados para el aprendizaje de Lengua y Literatura.

En el primero consta de una serie de definiciones el cual permite al docente conocer aspectos importantes sobre el Juego didáctico aplicado para fortalecer el área de Lengua y Literatura.

En tanto, en el segundo capítulo se incluyen las distintas actividades a ejecutarse durante la jornada de clases.

GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS



“Me divierto aprendiendo”

ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA

**SEXTO Y SÉPTIMO GRADO DE
EDUCACIÓN BÁSICA**

PRÓLOGO

El presente documento consta de una serie de actividades que permite fortalecer el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura; los estudiantes se divierten mientras desarrollan habilidades lingüísticas.

Cada juego didáctico está dirigido a los estudiantes del sexto y séptimo grado de educación básica. El propósito fundamental de la guía es desarrollar el pensamiento reflexivo y analítico de los estudiantes.

CAPÍTULO I.

CONCEPTUALIZACIONES

Juego didáctico

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Beneficios del Juego didáctico en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por la asignatura.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.

- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

Fases de los juegos didácticos:

1. **Introducción.-** Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.
2. **Desarrollo.-** Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.
3. **Culminación.-** El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Actitud del docente en la aplicación de juegos didácticos.

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos.

La participación. Expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

El dinamismo. Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

El entretenimiento.- Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

El desempeño de roles.- Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

La competencia.- Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

CAPÍTULO II. JUEGOS DIDÁCTICOS.

Nombre de Juego. Viñetas humorísticas

Figura No. 1. Viñetas Humorísticas

Finalidad.

Despertar la creatividad en el niño. El juego permite para trabajar distintas interpretación en una misma imagen dándole la libertad al niño de hacer volar su imaginación.

Recursos.

Imágenes.



Desarrollo del juego.

Fuente:
<http://markattacks.blogspot.com/2012/04/vinetas-humoristicas.html>

- El estudiante deberá analizar la gestualidad de la imagen, es decir quietud, nerviosismo, tristeza, angustia, etc...
- La luz es muy importante ya puede añadir significaciones a la imagen dependiendo su ubicación, en la parte frontal aplasta las figuras viéndose irreal, al lado posterior separa las figuras del fondo y la luz de abajo hacia arriba puede producir deformaciones.
- Las imágenes suelen representar muchas más cosas de las que se ven a simple vista. Por lo que hay que guiar al estudiante a notarlas e interpretarlas.

Título del Juego. Álbum Ilustrado.

Finalidad.

Estimular el desarrollo intelectual del niño

Recursos.

Imágenes

Desarrollo del juego

La imagen es la primera impresión que se tiene de la historia por lo que hay que ofrecer imágenes que sean claras más no ilustraciones simples o iguales.

El objetivo es brindar imágenes que le ayuden a crecer como lector, el niño debe mantener una secuencia al observar las imágenes y luego narrarlas, el objetivo de esta actividad es la comprensión, interpretación y expresión oral de la información encontrada en el libro ilustrado.

Figura No.2. Álbum Ilustrado.



Fuente: <http://www.kalandraka.com/blog/wp->

Título: Crucigrama

Finalidad.

Aumentar la creatividad, reconocer la literalidad.

Recursos.

Papel, lápices de color, lapiceros

Desarrollo.

- El docente les brindará a los niños y niñas una hoja en el que se observara un crucigrama, los alumnos deben escribir el nombre del objeto según lo que indique el dibujo ya sea que deba escribir en forma vertical u horizontal.
- Otra forma de descifrar crucigramas es dando definiciones y el alumnos deberá decir el origen.

Figura No.3. Crucigramas.

POEMAS

TEMAS RELACIONADOS CON POEMAS

Horizontal

2. APELLIDO DE POETISA CHILENA
4. TIPO DE POESIA
6. POETA MEXICANO
8. UNIDADES DE UN POEMA
9. POETA CHILENO
11. EL HIJO DE RANA
12. LOS PERSONAJES SON ANIMALES

Vertical

1. MEDIDA DE LOS VERSOS
3. MEDIDA DE LOS VERSOS
5. MUJER POETA
7. POESIA
10. RIMA CON CORAZON
11. SEMEJANZA DE SONIDOS DE DOS PALABRAS
13. APELLIDO DE POETA ARGENTINO
14. POEMA DE PABLO NERUDA

Fuente: <https://es-static.z->

Título: Trabalenguas.

Finalidad.

Los trabalenguas, son oraciones o textos breves, con palabras llamativas al oído en cualquier idioma, creados para que su pronunciación en voz alta sea difícil de decir, con frecuencia son utilizados bien como un género jocoso de la literatura oral o bien como ejercicio para desarrollar una dicción ágil y expedita. Constituyen a la vez un tipo de literatura popular de naturaleza oral. En especial sirve para hacer a uno equivocarse en varias ocasiones las personas que lo pronuncian no lo pueden hacer y ahí se desarrolla el conflicto de la pronunciación.

Recursos.

Papel, lápices de color, lapiceros

Desarrollo.

Repetir rápidamente las frases.

Figura No.4. Trabalenguas



Título: El texto histórico.

Finalidad.

Consiste en un texto que muestra la historia general, el contexto social, cultural, económico y político de la época tratada, en dependencia del caso de cada país y su situación geográfica. Las etapas de la independencia de cada contexto histórico o el seleccionado específicamente para su debate y se determinaran las situaciones que encaminarán las aventuras que los personajes vivirán. El texto mostrará a vez situaciones más específicas, escenarios que presentan varios escenarios que presentan varias alternativas de acción, en las cuales deben ser resueltos problemas, evadiendo obstáculos o realizando acciones de enfrentamientos de los ejércitos o fuerzas de liberación. Un docente puede tantos textos históricos como su imaginación le permita, siempre y cuando se respeten los acontecimientos reales.

Recursos.

Imágenes.

Historias de lugares.

Vestuario acorde a la historia.

Desarrollo.

El docente debe preparar el texto histórico presentando las situaciones que deben ser resueltas. Por lo que se debe tener en cuenta los siguientes elementos:

- La historia central, el contexto y los principales acontecimientos que se sucedieron en estrecha relación entre ambos.
- Presentar las situaciones en el orden en que serán desarrolladas.
- Determinar las tareas, preguntas, así como los dilemas morales que se puedan encontrar en las diferentes situaciones.
- Presentar las diversas alternativas de acción de los personajes de acuerdo al ambiente.
 - El texto histórico va adquiriendo sentido en la medida que se implementa, a través de la narración oral de director y de las acciones de los ejemplos.

Título: Cuadro del saber

Finalidad.

Desarrollar habilidades en la solución de problemas económicos a partir de alternativas.

Recursos.

Cartulina, tarjetas, plumones.

Desarrollo.

- Para la aplicación de este juego, es preciso confeccionar un cuadro de cartulina que tenga 5 filas y 5 columnas, formando así 25 casillas, cada una de las cuales debe estar numerada y representará una pregunta o situación económica que tendrá un valor de 1 a 10 puntos, en dependencia de la complejidad de la misma. El valor de cada pregunta debe consignarse en la esquina inferior derecha de la casilla que corresponda.
- El aula se divide en dos equipos y se coloca la cartulina en la pizarra. En la mesa del profesor se colocan las 25 tarjetas que contienen las preguntas; por supuesto, cada tarjeta tiene en el dorso el número de la casilla a que pertenece, para facilitar su localización. El primer equipo que intentará responder la pregunta dirá el número de la casilla que desee y deberá responder la pregunta que corresponda a esa casilla.
- Si el equipo responde la pregunta correctamente, esa casilla se cubre con un cartón de color que identifique al equipo (rojo, por ejemplo), y se le anotan al equipo los puntos que vale la pregunta. Si no la responde correctamente, entonces se le concede la oportunidad de responder al otro equipo; si éste no responde, la casilla se tapa con un cartón blanco, lo cual significa que esa casilla queda "bloqueada", y la pregunta es respondida por el profesor.

- En el juego gana el equipo que logre colocar 5 cartones en forma horizontal, vertical o diagonal, es decir, el equipo que sea capaz de responder 5 preguntas en alguna de las posiciones antes mencionadas. Si ningún equipo logra esto, entonces gana el que más puntos acumule.

Figura No.5. Cuadro del saber

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

Fuente: <https://www.monografias.com/trabajos26/didactica->

Título. Describamos fotografías.

Finalidad.

Descripción de objetos, mejora su vocabulario y su capacidad de expresión oral.

Recursos.

Fotografías de personas y de lugares.

Procedimiento.

Se presentara frente a los estudiantes variadas fotografías para que ellos se encarguen de analizar y describir que y quienes se observan en la foto.

Figura No.6. Fotografías



Fuente: <https://mott.pe/noticias/wp-content/uploads/2016/11/Janette->

Título. Historia sin palabras.

Finalidad.

Desarrollar la imaginación.

Materiales.

Imágenes.

Procedimiento.

Se dividirá a los estudiantes en grupos de trabajo de 3 o 4 integrantes, los grupos recibirán una hoja con gráficas cuyo texto será mudo con la participación de todos los niños del grupo se irán creando diálogos, luego un representante de cada grupo expondrá su trabajo.

Figura No.7 Historia Muda



Fuente: <http://webdelmaestro.com/como-hacer-un-comic/>

Título: Periódico escolar.

Finalidad.

Organización de ideas.

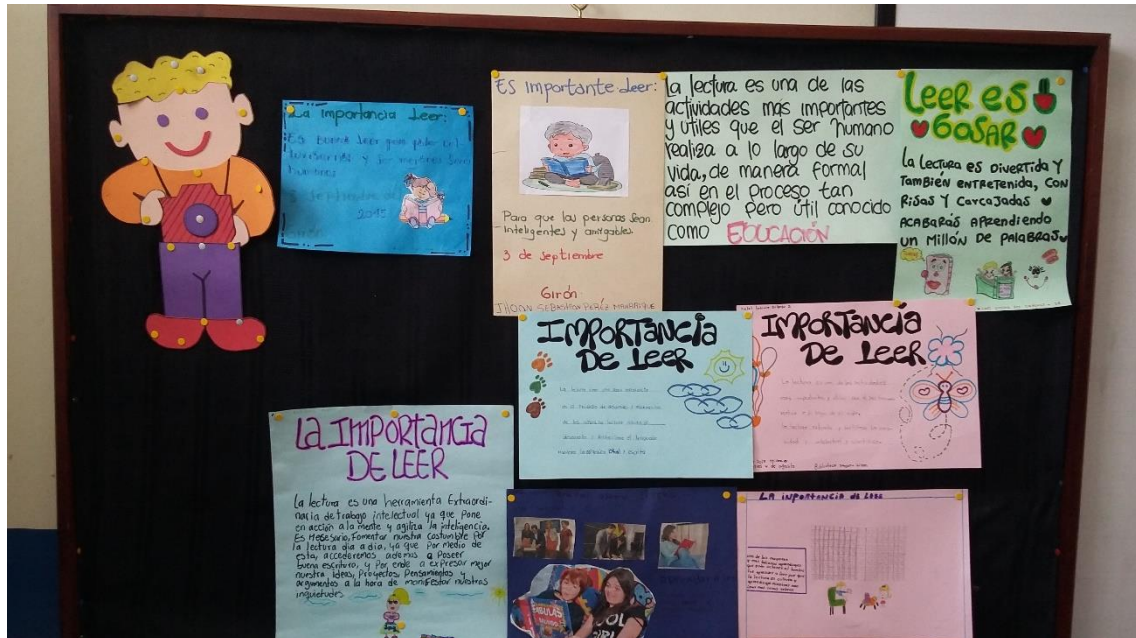
Recursos

Papelote, crayones, imágenes.

Desarrollo.

Se presenta un cartel tipo periódico y la docente da la indicación en donde los niños deben crear una noticia en torno a la imagen pidiendo la participación de los niños luego uno por uno recibe una lámina en la cual crearan en forma escrita una noticia.

Figura No. 8. Periódico Escolar



Fuente:

https://www.google.com/url?sa=i&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiS177M_sjhAhUsqkKHSB_U0QjRx6BAGBEAU&url=https%3A%2F%2Ffransemuzbellavistalenguaje.wordpress.com%2Fperiodico-mural%2F&psig=AOvVaw02ZhaIY4P5OMiKmoIolclN&ust=1555104666945098

Título. Descubramos las diferencias.

Finalidad.

Desarrollar la creatividad y fortalecer el aprendizaje de rimas.

Recursos.

Imágenes.

Desarrollo.

La docente explicara una rima acompañado de figuras, después se formaran grupos a los que se les dará diferentes figuras, con estas deberán crear una rima gana el grupo que crea rimas con sentido teniendo en cuenta los sonidos.

Figura No. 9. Diferencias



Fuente: <http://ceipsanmiguel4.blogspot.com/2012/10/relax-en-el-fin-de-semana.html>

Título. Buscar parejas

Finalidad.

Permite activar la memoria

Recursos.

Imágenes.

Desarrollo.

Es un juego buenísimo para estimular la memoria y la atención, incrementar vocabulario, perfeccionar sonidos, crear relaciones lógicas, aprender conceptos académicos, mejorar la fluidez lectora y perfeccionar la motricidad fina. Con los más pequeñitos usaremos pocas tarjetas y el número de estas se irá incrementando en función de la edad. Podemos usar animales/objetos iguales para hacer los sonidos que emiten o decir el nombre; objetos relacionados (gallina y pollitos, cuchara y taza) animales y su hábitat (pájaro y nido), colores, dibujos y palabras escritas, mímicas que se pueden realizar con la cara/boca/lengua (para estimular los músculos del habla),

Se deberá imprimir unos cuantos dibujos o palabras, pegarlos sobre algún material duro que no se vea por detrás y jugar.

Figura No. 10. Buscando Parejas



Fuente:

<https://www.google.com/url?sa=i&source=images&cd=&ved=2ahUKEwjNkryvkczAhVopVkkHdQSB4AQjRx6BAgBEAU&url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DEDY9MVrc2Gk&psig=AOvVaw2V7BLtX0HnbjMAwvE8EGnj&ust=1559610862348423>

Título. Jugando con Puzzles.

Finalidad.

Mejorar la capacidad de atención y creatividad de los estudiantes.

Recursos.

Imágenes recortadas de forma que se cree un gran rompecabezas

Desarrollo.

Los de toda la vida. Empezando por dos piezas, cuatro y así hasta hacerlos de miles de piezas pequeñas. Estos juegos, además de fomentar la atención compartida (esencial para desarrollar el lenguaje y su función de abstracción), contribuyen a la concentración, reconocimiento de las partes y el todo (importante para aprender a leer), ayudan a mejorar la coordinación ojo-mano (necesaria para la escritura), fomentan la autorregulación y el esfuerzo y, por supuesto, ayudan a mejorar las relaciones y el trabajo en equipo si se comparte.

Figura No. 11. Puzzles



Fuente: <https://www.mudpuppy.com/collections/puzzles>

Título. Quién es quien

Finalidad.

Mejorar la capacidad de descripción.

Recursos.

Imágenes.

Desarrollo.

Es, posiblemente, uno de los mejores juegos para desarrollar y mejorar la parte descriptiva del lenguaje a la vez que la comprensión de los enunciados con negaciones, la escucha activa y la toma de turnos.

Si bien estas dos últimas habilidades están presentes en muchos juegos, en este es especialmente importante, ya que si nos perdemos algo de la descripción de nuestro contrincante, podemos cometer un error que nos lleve a escoger el personaje inadecuado.

Este juego yo lo recomendaría a partir de los 6 años, ya que puede ser algo difícil para los más peques (claro que siempre se puede jugar en parejas y así oficiamos de modelos). En este juego también es fundamental la escucha activa y el respeto por la toma de turnos.

Figura No. 12. ¿Quién es quién?



Fuente: <https://www.profedelee.es/profesores/fichas-quien-es-quien/>

Título. Mime Time

Finalidad.

Activar la memoria, la capacidad expresiva y el trabajo en equipo.

Recursos.

Imágenes.

Desarrollo.

Mediante este juego se fomenta el trabajo en equipo, el reconocimiento del esfuerzo del otro, la lecto-escritura (podemos escribir nosotros mismos las tarjetas!), la conciencia léxica/fonológica (podemos indicar cuantas letras tiene la palabra o cuántas palabras tiene la frase), la clasificación por categorías (podemos indicar a que categoría/grupo pertenece lo que vamos a representar: es un animal, es una película, el titulo de un libro, una profesión...), las operaciones matemáticas (vamos sumando puntos, viendo quien tiene más/menos), la motricidad y el análisis de la información para poder organizar una respuesta acertada.

Figura No. 13. Mime Time



Fuente: <https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/habilidades-sociales-conversacion-iniciar-mantener-conversacion.html>

Título. Completando Historias

Finalidad.

Desarrollar la comprensión lectora y a la vez la creatividad,

Recursos.

Historia.

Desarrollo.

Se trata de una propuesta que permite desarrollar la comprensión lectora y a la vez la creatividad, ya que deben conocer muy bien la historia que se presenta para poder plantear un final diferente al de la historia real.

1. Se entrega una historia puede ser “La leyenda de Cantuña”
2. Solicitar los estudiantes se junten en grupos.
3. Pedir que creen un nuevo final
4. Exponer la historia ante los demás compañeros.

Figura No. 14. Cantuña



Figura No. 13. <https://www.google.com/url?sa=i&source=images&cd=&ved=2ahUKEwj-tquklsziAhVBmVkKHXFVBvIQjRx6BAGBEAU&url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3DDVg7cA-xwwVQ&psig=AOvVaw0GIjQvsPQY51Og1hEEFdAi&ust=1559612177004729>

Título. Canto y aprendo

Finalidad.

Desarrollar la comprensión lectora y a la vez la creatividad,

Recursos.

Letras de canciones

Desarrollo.

Acercar la comprensión lectora a la música, que es una estrategia que funciona muy bien, puede ser una genial idea, ya que acercas a los alumnos a su realidad y sus intereses.

1. Solicitar que formen grupos de trabajo
2. Entregar letras de canciones a cada grupo.
3. Pedir que separen en estrofas
4. Analizar cada estrofa.
5. Presentar lo comprendido ante los demás compañeros.

Figura No. 15. Comprendo mi canción



Fuente: <https://www.serpadres.es/mas-6-anos/articulo/7->

Título. Galería de Imágenes

Finalidad.

Desarrolla el pensamiento reflexivo y analítico del estudiante.

Fortalece la memoria visual.

Recursos.

Imágenes

Desarrollo.

Esta actividad consiste en la presentación de conocimientos a través de dibujos elaborados por los estudiantes. Dependiendo del tema se ilustra a base de imágenes, se aplica en distintas áreas de estudio.

Figura No. 16. Galería



Fuente: https://sites.google.com/a/utn.ac.cr/recursos-para-el-aprendizaje-i/_/rsrc/1433204150019/clase-4/IMG-20150525-WA0011.jpg?height=240&width=320claves-para-trabajar-la-igualdad-de-genero-en-las-aulas-831478179957

Título. Cruz de ideas

Finalidad.

Desarrolla el pensamiento reflexivo y analítico del estudiante.

Recursos.

Imágenes, palabras

Desarrollo.

Es un juego en donde se diseña la forma de cruz consiste en la organización de ideas o subtemas entorno a uno principal. Puede ser aplicada en cualquier área de estudio sea esta: Lengua, matemáticas, estudios sociales, ciencias naturales, etc.

Se colocan cuadro en forma cruzado en forma de cruz, en el centro coloca el tema principal y luego los subtemas en los demás espacios.

Figura No. 17. Cruz de ideas



Elaborado por: Cyndi Macias

Título. Palabra Fantasma

Finalidad.

Desarrolla el pensamiento reflexivo y analítico del estudiante.

Recursos.

Imágenes, palabras

Desarrollo.

1. Esta actividad consiste en escoger un texto adecuado a la edad de tus alumnos y eliminar algunas palabras.
2. Los estudiantes deberán colocar las palabras para que el texto tenga un sentido.
3. Puedes regular el grado de complejidad según las características del grupo, dándoles las palabras desordenadas o bien dejándoles que creen su propio texto.

Figura No. 17. Palabra fantasma



Fuente: <https://babyradio.es/premium/ver/1708/juego-de-completar-palabras-para-aprender-a-escribir>

4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.

A través del desarrollo de la presente alternativa que consiste en el diseño de una guía de juegos didácticos dirigida a los docentes del sexto y séptimo grado de educación básica de la Escuela “Primero de Junio”, su implementación y puesta en práctica de cada una de las estrategias, se logrará que los estudiantes cambien de actitud pues los mismos son motivados por aprender y así mejorar su rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura.

La guía de juegos didácticos que se desarrollará constituye para el docente un instrumento pedagógico que le servirá en todo momento del proceso de enseñanza de Lengua y Literatura.

BIBLIOGRAFÍA.

- Amaya, G. (2016). Juegos didácticos. Obtenido de <http://aprendamospormediodeljuego.blogspot.com/p/juegos-didacticos.html>, México.
- Bayona, I. Q. (11 de Febrero de 2015). *Prezi*. Obtenido de Prezi: https://prezi.com/p_mv7ei8wqib/es-un-cambio-relativamente-permanente-en-el-comportamiento/, España
- Cedeño Junco, A. (2016). JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO. Los Ríos, Ecuador: Universidad Técnica de Babahoyo. Recuperado el 18 de Febrero de 2019, de <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/2884/1/P-UTB-FCJSE-PARV-000001-.pdf>, Ecuador.
- Chacón , P. (2016). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. , Obtenido de <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>, Caracas - Venezuela.
- Chumillas Botán, A. (2018). Diactica de Lengua, Universidad Internacional de la Rioja. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/6851/CHUMILLAS%20BOTAN%20ANGELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>, Lérica, España:
- Colmenares Garcia, Y. (2012). Un enfoque del aprendizaje, Universidad Central de Venezuela, Caracas - Venezuela
- Educacion, M. d. (5 de Marzo de 2016). *Lengua y Literatura*. Obtenido de Lengua y Literatura: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/5-EBG-Media1.pdf>, Ecuador.
- Filiberto López, G. (2014). Juego didáctico y desarrollo del Lenguaje. Quetzaltenango,, Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- González Cabanach, R. (2014). Concepciones y enfoques de aprendizaje. *Revista de Psicodidáctica*, 14. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/175/17517797002.pdf>, Argentina.
- Mejia Ruiz, P. (2011). Pedagogía Activa. Recuperado el 2018, de <https://prezi.com/mx6ktsxiaaz9/pedagogia-activa-y-evaluacion/>, España.
- Molano Contreras, F. (2016). El juego como estrategia para el aprendizaje de la escritura en niños del grado cero de la Casa Bosco. Bogotá, Colombia: Universidad de Buenaventura. Obtenido de <http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/38439.pdf>, Colombia.
- Montero Herrera , B. (2017). Aplicacion del juegos didácticos como metodologia de enseñanza. *MAIC - Pensamiento Matemático, España, VII(1)*, 76.

- Moreira, M. (1997). Aprendizaje significativo: un concepto subyacente. 2. Puerto Alegre, Brasil. Obtenido de <https://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubesp.pdf>, España
- Sequera, I. (2015). El Juego. Carabobo, Universidad de Carabobo, Venezuela.
- Simbaña Sambueza, M. (2016). Juegos didácticos en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil “Luis Merani” Calderón de la ciudad de Quito, período 2015-2016. Quito, Ecuador. Recuperado el 18 de Febrero de 2019, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12025/1/T-UCE-0010-1432.pdf>, Ecuador.
- Trujillo, J. V. (24 de 10 de 2012). Trabajo en equipo, una propuesta para el proceso enseñanza aprendizaje. *UNIVERSIDAD EAFIT*, 109 . Obtenido de <http://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/revista-universidad-eafit/article/view/1135>, Chile.

ANEXOS

ANEXO 1. FORMATOS DE ENCUESTAS

ENCUESTA A ESTUDIANTES

1.- ¿Cuáles son los tres instrumentos que más utilizas para aprender Lengua y Literatura?

2.- ¿A usted le satisfacen las clases de lengua y literatura?

Sí _____ No _____

3.- ¿Cómo califica usted su nivel de desarrollo de las destrezas lingüísticas, es decir leer, escribir correctamente, entre otras?

a) Excelente

b) Muy bueno

c) Regular

d) Bajo

4.- ¿Su maestro/a utiliza juegos didácticos para la enseñanza de lengua y literatura?

Sí _____ No _____

5.- ¿Le gustaría que su maestro emplee juegos didácticos para aprender lengua y literatura?

Sí _____ No _____

6.- ¿Su maestro establece una clase utilizando materiales didácticos para mejorar su rendimiento escolar?

Sí _____ No _____

8.- ¿Qué nivel de importancia le otorga usted a la incorporación de juegos didácticos en sus clases de lengua y literatura?

a) Muy importante

b) Importante

c) Relativamente importante

d) Poco importante

e) Sin importancia

9. ¿Estaría usted de acuerdo que a los docentes del plantel se les proporcionara una guía para la implementación de juegos didácticos en sus clases de Lengua y Literatura?

Sí _____ No _____

10. ¿Cree usted que el rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura mejorará con el uso de los Juegos didácticos durante las clases dictadas por su docente?

Sí _____ No _____

EVIDENCIA DE RESULTADOS OBTENIDOS DE LAS ENCUESTAS

1.- ¿Cuáles son los tres instrumentos que más utilizas para aprender Lengua y Literatura?

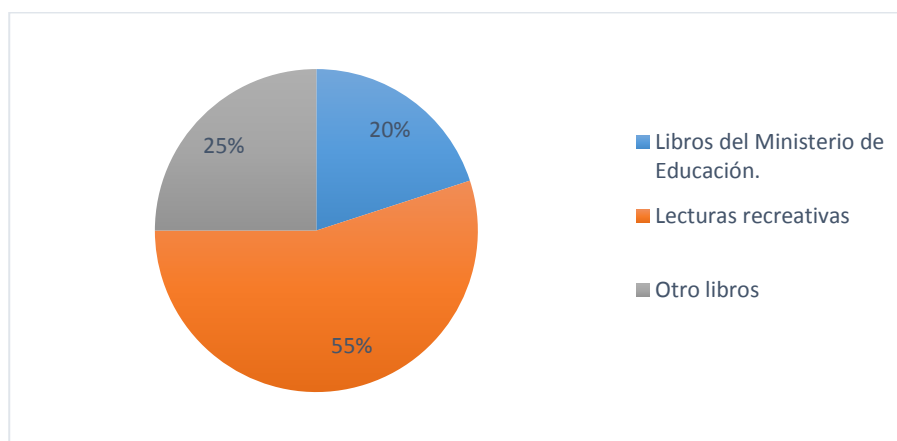
Cuadro No 1. Instrumentos usados para el aprendizaje de lengua y Literatura

Ítem	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1.	Libros del Ministerio de Educación.	3	20%
	Lecturas recreativas	8	55%
	Otro libros	4	25%
Total		15	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega.

Gráfico No 1. Instrumentos usados para el aprendizaje de lengua y Literatura



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega

Análisis.

De acuerdo a lo expresado en la encuesta se determina que de los tres instrumentos que más utiliza el estudiante para aprender Lengua y Literatura son las lecturas recreativas lo cual se representa en el 55% de aceptación; siguiendo sus preferencias en un 25% en otros libros y finalmente un 20% en los libros entregados por el ministerio de educación.

Se demuestra entonces que los estudiantes desean que el aprendizaje de Lengua y Literatura sea innovador, recreativo y que lo motive aún más al aprendizaje.

2.- ¿A usted le satisfacen las clases de lengua y literatura?

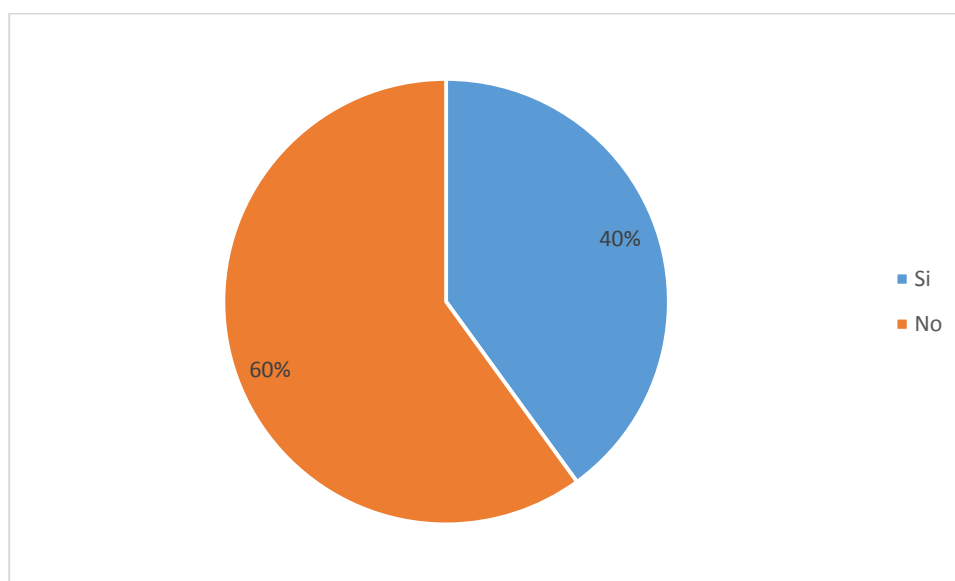
Cuadro No 2. Satisfacción por las clases de Lengua y Literatura

Ítem	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
2.	Si	6	40%
	No	9	60%
Total			

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega.

Grafico No 2. Satisfacción por las clases de Lengua y Literatura



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega

Análisis

En tanto a la pregunta.- ¿A usted le satisfacen las clases de lengua y literatura?; los estudiantes manifiesta en un 60% que no se sienten satisfechos y el 40% exprese que sí. Los resultados evidencian la falta de motivación y de interés hacia esta área de estudio.

3.- ¿Cómo califica usted su nivel de desarrollo de las destrezas lingüísticas, es decir leer, escribir correctamente, entre otras?

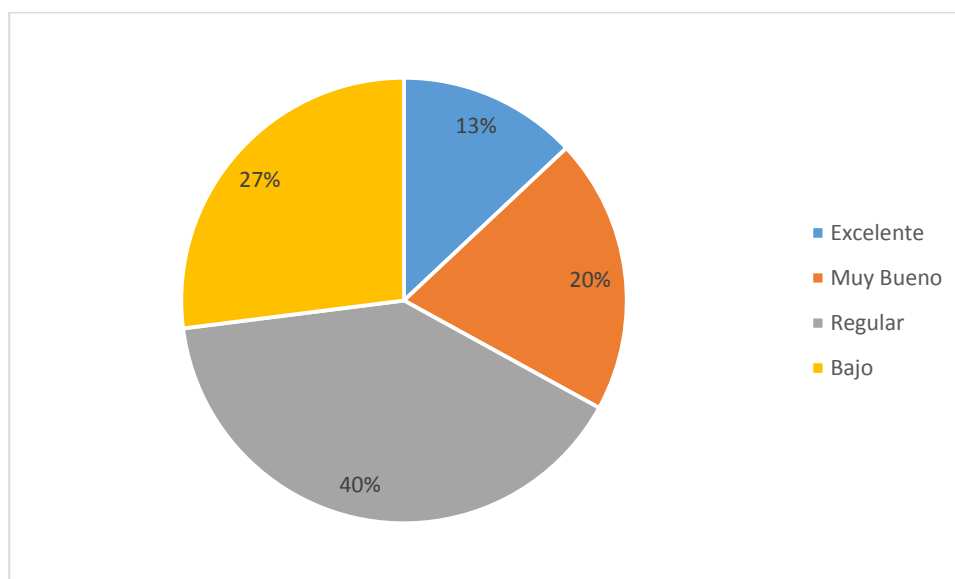
Cuadro No 3. Desarrollo de destrezas lingüísticas.

Ítem	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
3.	Excelente	2	13%
	Muy Bueno	3	20%
	Regular	6	40%
	Bajo	4	27%
Total			

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega.

Grafico No 3. Desarrollo de destrezas lingüísticas.



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega

Análisis

Los estudiantes en la pregunta Cómo califica usted su nivel de desarrollo de las destrezas lingüísticas, es decir leer, escribir correctamente, entre otras; expresan, el 13% excelente, el 20% muy bueno, el 40% regular y el 27% bajo.

Ante los resultados se determina que los estudiantes no han desarrollado adecuadamente sus destrezas lingüísticas y que necesitan ser mejoradas.

4.- ¿Te gusta aprender jugando?

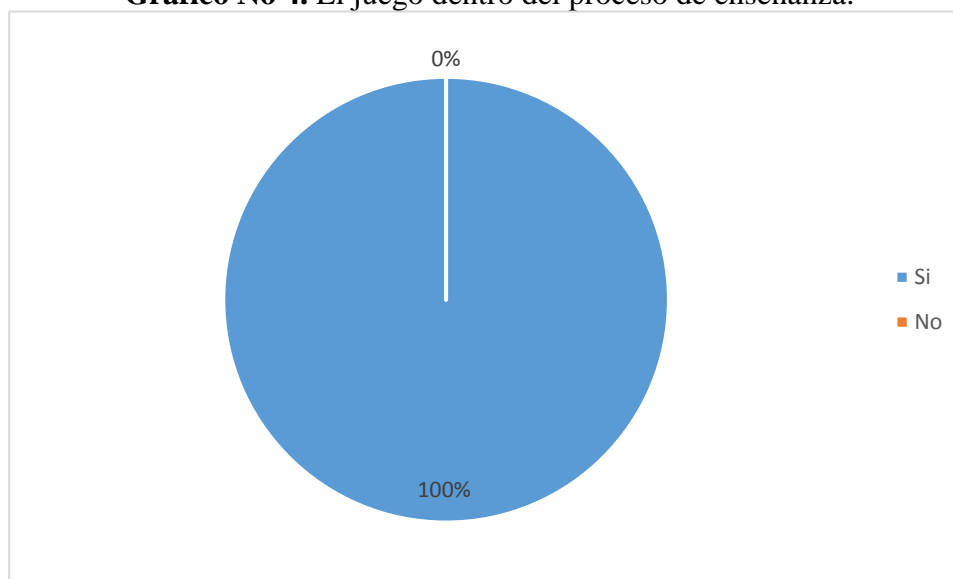
Cuadro No 4. El juego dentro del proceso de enseñanza.

Ítem	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
4.	Si	15	100%
	No	0	0%
Total		15	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega.

Grafico No 4. El juego dentro del proceso de enseñanza.



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega

Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos el 100% de estudiantes manifiestan que les gustaría aprender jugando.

5.- ¿Su maestro/a utiliza juegos didácticos para la enseñanza de lengua y literatura?

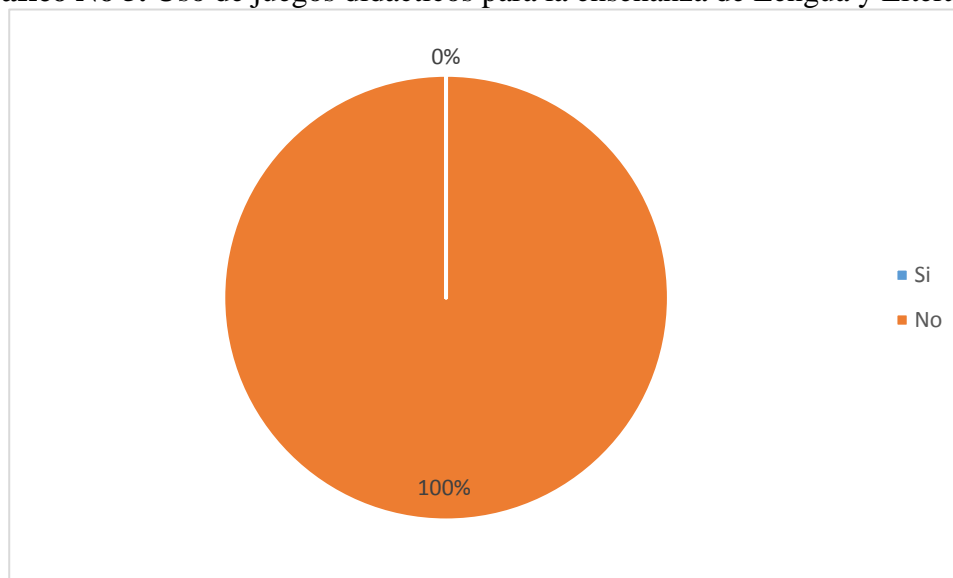
Cuadro No 5. Uso de juegos didácticos para la enseñanza de Lengua y Literatura.

Ítem	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
5.	Si	0	0%
	No	15	100%
Total		15	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega.

Grafico No 5. Uso de juegos didácticos para la enseñanza de Lengua y Literatura.



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega

Análisis

En tanto a las respuestas obtenidas en la presente pregunta, los estudiantes manifiestan en un 100% que los docentes no usan los juegos didácticos para la enseñanza de lengua y literatura.

Ante los resultados se evidencia que el docente no usa métodos didácticos innovadores y creativos que despierten en los estudiantes el interés por el aprendizaje del área de Lengua y Literatura y por ello es su deficiente rendimiento académico en el área mencionada y en el desarrollo de sus habilidades lingüísticas.

6.- ¿Le gustaría que su maestro emplee juegos didácticos para aprender lengua y literatura?

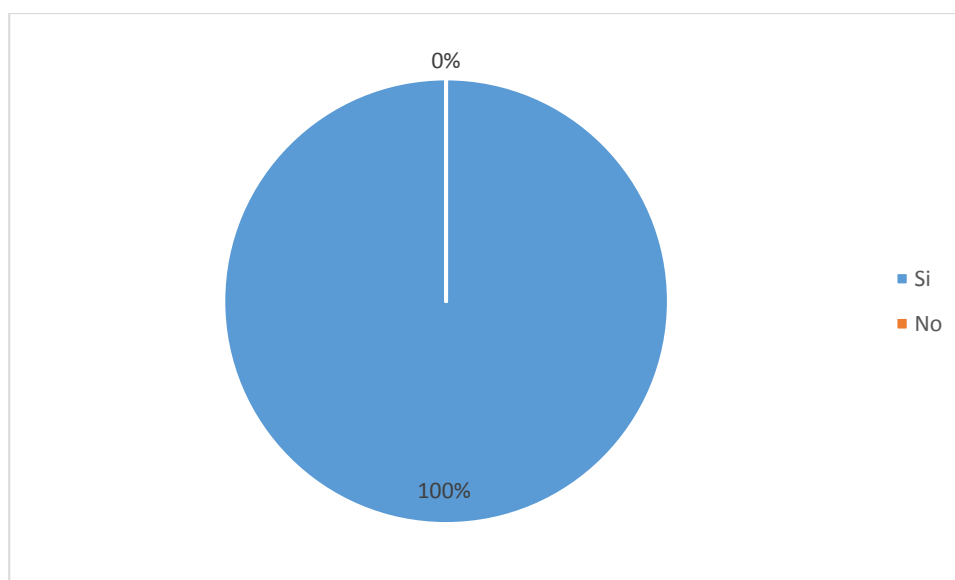
Cuadro No 6. Uso de juegos didácticos para el aprendizaje de Lengua y Literatura.

Ítem	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
6.	Si	15	100%
	No	0	0%
Total		15	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega.

Grafico No 6. Uso de juegos didácticos para el aprendizaje de Lengua y Literatura



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega

Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos el 100% de estudiantes manifiestan que les gustaría que su maestro emplee juegos didácticos para aprender lengua y literatura. Por lo tanto se evidencia que los alumnos desean un cambio y tienen la disposición y ganas de aprender el área y de mejorar su calidad de aprendizaje.

7.- ¿Su maestro establece una clase utilizando materiales didácticos para mejorar su rendimiento escolar?

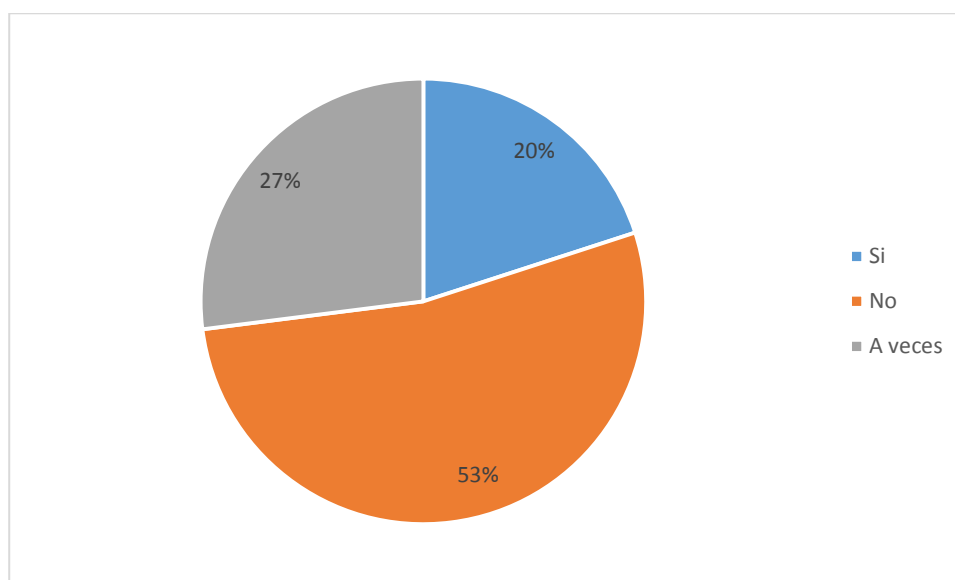
Cuadro No 7. Uso de material didáctico

Ítem	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
7.	Si	3	20%
	No	8	53%
	A veces	4	27%
Total		15	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega.

Grafico No 7. Uso de material didáctico



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega

Análisis.

En tanto a la pregunta si el maestro establece una clase utilizando materiales didácticos para mejorar su rendimiento escolar; los estudiantes expresan en un 20% que si, el 53% que no y finalmente el 27% que a veces.

Ante los resultados se determina que el docente utiliza metodologías tradicionalistas mismas que debe ser reemplazada por una más innovadora y motivadora; de tal forma, que el alumno siente el deseo y gusto por aprender.

8.- ¿Qué nivel de importancia le otorga usted a la incorporación de juegos didácticos en sus clases de lengua y literatura?

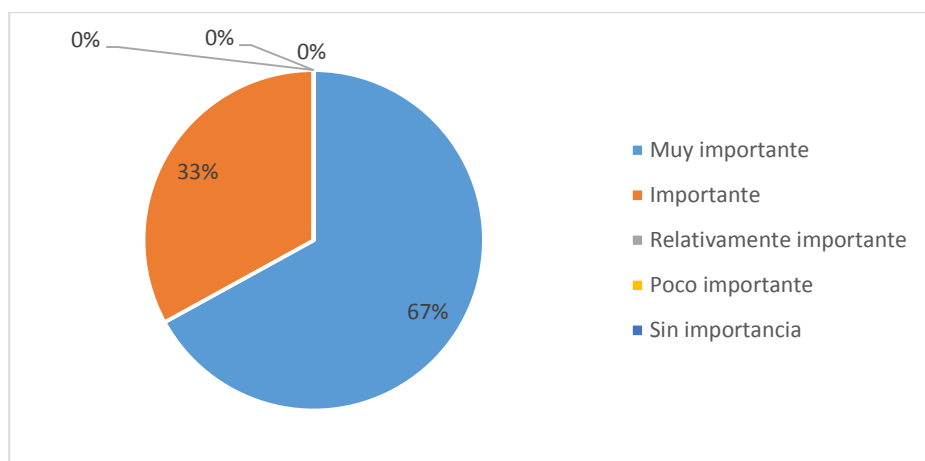
Cuadro No 8. Importancia de los juegos didácticos en las clases de Lengua y Literatura.

Ítem	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
8.	Muy importante	10	67%
	Importante	5	33%
	Relativamente importante	0	0%
	Poco importante	0	0%
	Sin importancia	0	0%
Total		15	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega.

Grafico No 8. Importancia de los juegos didácticos en las clases de Lengua y Literatura.



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega

Análisis

De acuerdo las respuestas obtenidas en la pregunta. ¿Qué nivel de importancia le otorga usted a la incorporación de juegos didácticos en sus clases de lengua y literatura?, los estudiantes han manifestados en un 67% muy importante y un 33% importantes; no tendiendo respuesta alguna el resto de alternativas. Por lo tanto se evidencia que los alumnos desean un cambio y tienen la disposición y ganas de aprender el área y de mejorar su calidad de aprendizaje.

9. ¿Estaría usted de acuerdo que a los docentes del plantel se les proporcionara una guía para la implementación de juegos didácticos en sus clases de Lengua y Literatura?

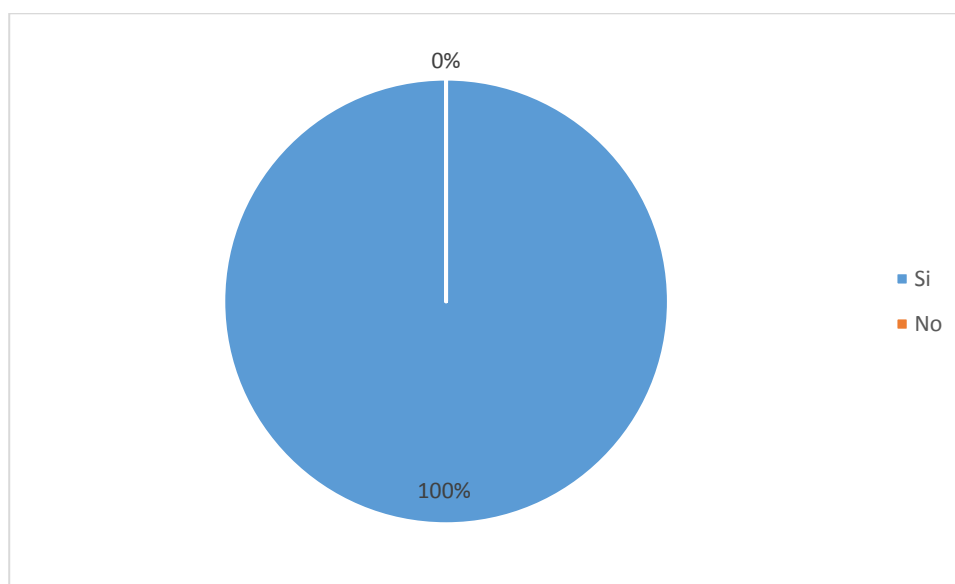
Cuadro No 9. Guía para la implementación de juegos didácticos en el área de Lengua y Literatura.

Ítem	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
9.	Si	15	100%
	No	0	0%
Total		15	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega.

Grafico No 9. Guía para la implementación de juegos didácticos en el área de Lengua y Literatura.



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega

Análisis

Los estudiantes en su totalidad si están de acuerdo que se entregue a los docentes una guía para la implementación de juegos didácticos en sus clases de Lengua y Literatura.

10. ¿Cree usted que el rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura mejorará con el uso de los Juegos didácticos durante las clases dictadas por su docente?

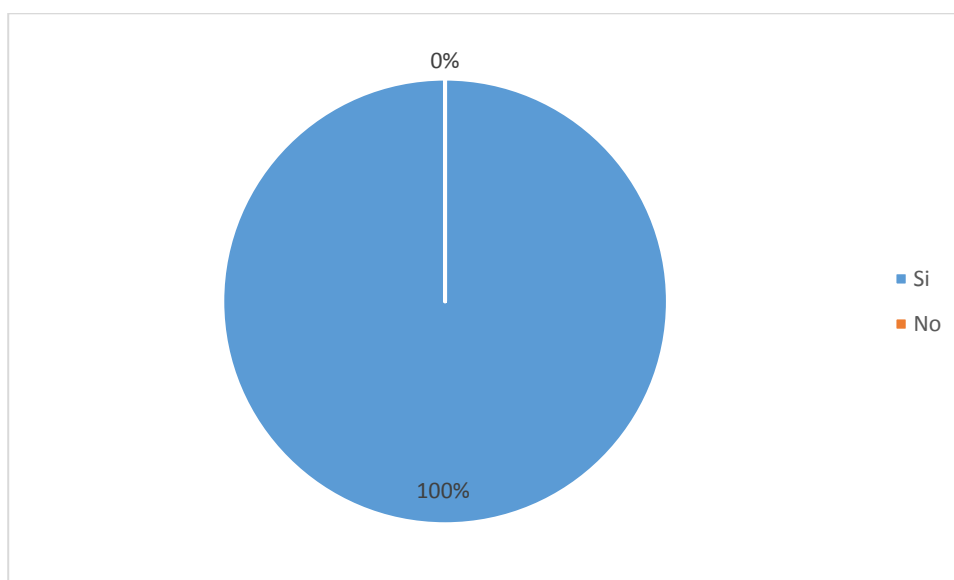
Cuadro No 10. Implementación de juegos didácticos en el área de Lengua y Literatura.

Ítem	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
10.	Si	15	100%
	No	0	0%
Total		15	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega.

Grafico No 10. Implementación de juegos didácticos en el área de Lengua y Literatura.



Fuente: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”

Elaborado por: Cindy Janine Macias Ortega

Análisis

Los estudiantes en su totalidad si están de acuerdo que el rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura mejorarán con el uso de los Juegos didácticos durante las clases dictadas por su docente.

ANEXO 2. FORMATO DE ENTREVISTA.

ENTREVISTA A DOCENTES

1.- ¿Considera usted que los juegos didácticos son una herramienta necesaria para desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje?

Sí _____ No _____

2.- ¿Usted utiliza juegos didácticos para la enseñanza del área de Lengua y literatura?

Sí _____ No _____

3.- ¿Cree usted que el uso de juegos didácticos como metodología contribuyen en el desarrollo de las destrezas en el área de lengua y literatura?

4.- ¿Conoce usted cuales son las Ventajas fundamentales de los juegos didácticos?

Sí _____ No _____

5.- ¿Utiliza usted estrategias de enseñanza aprendizaje con los estudiantes?

a) Siempre

b) A veces

c) Nunca

6.- El dominio de habilidades que usted tiene en el manejo de los recursos didácticos es:

a) Nulo

b) Suficiente

c) Bueno

d) Excelente

7.- ¿Conoce cuáles son las relaciones didácticas entre la enseñanza y el aprendizaje?

Sí _____ No _____

8.- ¿Qué nivel de importancia le otorga usted a los juegos didácticos en sus clases de lengua y literatura?

- a) Muy importante
- b) Importante
- c) Relativamente importante
- d) Poco importante
- e) Sin importancia

9.- Considera que el uso de juegos didácticos en clases (*puede seleccionar más de una opción*):

- a) Es un factor determinante en el aprendizaje de los estudiantes.
- b) Es una moda dada la era tecnológica en la que vivimos.
- c) Es una herramienta de apoyo alternativa para la enseñanza de los diversos contenidos.
- d) Es una herramienta totalmente prescindible.
- e) Es una alternativa que no necesariamente influye en el aprendizaje de los estudiantes.
- f) Es un recurso importante para mejorar la enseñanza.
- g) Promueve el interés y la motivación de sus alumnos.
- h) Facilita el trabajo en grupo y la colaboración con sus alumnos.
- i) Otro.

10.- ¿Durante los últimos cinco años ha recibido una capacitación del Ministerio de Educación, acerca del uso de Recursos Didácticos.):

Sí _____ No _____

ANEXO 3. FOTOGRAFÍAS.



Encuesta a estudiantes de sexto y séptimo grado
Escuela de Educación Básica “Primero de Junio”



Entrevista a docentes

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje del área de lengua y literatura de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Primero de Junio del Cantón Alfredo Baquerizo Moreno, Provincia del Guayas.

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variable Independiente	Variable Dependiente
Desinterés en incrementar los “Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje del área de lengua y literatura de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Primero de Junio del Cantón Alfredo Baquerizo Moreno, Provincia del Guayas.	Fomentar juegos didácticos como estrategia metodológica de aprendizaje de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio” Cantón Alfredo Baquerizo Moreno, Provincia del Guayas.	Al incrementar los juegos didácticos como estrategia de aprendizaje mejorará el aprendizaje significativo de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica “Primero de Junio” Cantón Alfredo Baquerizo Moreno, Provincia del Guayas.	Juego didáctico.	Aprendizaje de Lengua y Literatura.
Sub-problemas o derivados	Objetivos específico	Sub-hipótesis o derivadas	Variabes	Variabes
¿Cómo incide el uso de los juegos didácticos en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Primero De Junio”?	Identificar los juegos didácticos que ayudan a desarrollar el aprendizaje del área de Lengua y Literatura de los niños.	Identificando los juegos didácticos adecuados estos ayudarán a desarrollar el aprendizaje del área de Lengua y Literatura de los niños.	Principios de los juegos didácticos	Estrategias de aprendizaje

<p>¿Cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo del aprendizaje del área de lengua y literatura de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Primero de Junio del Cantón Alfredo Baquerizo Moreno, Provincia del Guayas?</p>	<p>Orientar al docente en la selección de los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.</p>	<p>Con la orientación adecuada al docente en la selección de los juegos didácticos mejorará el proceso enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.</p>	<p>Importancia y ventajas de los juegos didácticos</p>	<p>Finalidades del aprendizaje</p>
<p>¿De qué manera afecta la poca utilización de juegos didácticos en el del aprendizaje del área de lengua y literatura de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Primero de Junio del Cantón Alfredo Baquerizo Moreno, Provincia del Guayas?</p>	<p>Elaborar una guía de juegos didácticos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.</p>	<p>Con la implementación de una guía de juegos didácticos el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.</p>	<p>Tipos de Juegos didácticos</p>	<p>Concepciones de aprendizaje</p>