



**UNIVERSIDAD DE OTAVALO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**EL JUEGO COMO ESTRATEGÍA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DE LAS
PROVINCIAS DEL ECUADOR. ESTUDIO DE CASO EN LA UNIDAD EDUCATIVA
GABRIEL GARCÍA MORENO (COTACACHI).**

**TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGISTER EN EDUCACIÓN**

**JAIME EDUARDO PUJOTA PUJOTA
MÓNICA MARICELA MICHILENA JÁTIVA**

TUTOR: PhD. JAVIER COLLADO RUANO

OTAVALO, MARZO 2022

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESION DE DERECHOS

Nosotros, **JAIME EDUARDO PUJOTA PUJOTA Y MÓNICA MARICELA MICHILENA JÁTIVA**, declaro que este trabajo de titulación: “El juego como estrategia didáctica en el aprendizaje de las provincias del Ecuador. Estudio de caso en la Unidad Educativa Gabriel García Moreno (Cotacachi), es de nuestra total autoría y que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional. Así mismo declaro que dicho trabajo no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo como autores la responsabilidad ante las reclamaciones que pudieran presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de cualquier responsabilidad al respecto.

Que de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social, conocimientos, creatividad e innovación, concedo a favor de la Universidad de Otavalo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, conservando a mi/ nuestro favor los derechos de autoría según lo establece la normativa de referencia.

Se autoriza además a la Universidad de Otavalo para la digitalización de este trabajo y posterior publicación en el repositorio digital de la institución, de acuerdo a lo establecido en el artículo 144 de la ley Orgánica de Educación Superior. Por lo anteriormente declarado, la Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes otorgados, por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente

JAIME EDUARDO PUJOTA PUJOTA
C.I. 100267154-1

MÓNICA MARICELA MICHILENA JÁTIVA
C.I. 100352622-3

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el perfil de trabajo de investigación titulado EL JUEGO COMO ESTRATEGÍA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DE LAS PROVINCIAS DEL ECUADOR. ESTUDIO DE CASO EN LA UNIDAD EDUCATIVA GABRIEL GARCÍA MORENO (COTACACHI), bajo mi dirección y supervisión, para aspirar al título de Magister en Educación, de los estudiantes Jaime Eduardo Pujota Pujota y Mónica Maricela Michilena Játiva, cumple con las condiciones requeridas por el programa de maestría.



PhD. Javier Collado Ruano
CC. 0151653888

DEDICATORIA

A Dios, porque en su grande demostración de amor, nos ha dado la familia para que en ella abriguen nuestros sueños, motivaciones para seguir adelante y poder crecer profesionalmente.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darnos la sabiduría y
fortaleza necesaria para culminar con esta
etapa profesional.

Universidad de Otavalo
Maestría en Educación

Pujota, J y Michilena, M. El juego como estrategia didáctica en el aprendizaje de las provincias del Ecuador. Estudio de caso en la Unidad Educativa Gabriel García Moreno (Cotacachi), (2022).

**EL JUEGO COMO ESTRATEGÍA DIDÁCTICA EN EL APRENDIZAJE DE LAS
PROVINCIAS DEL ECUADOR. ESTUDIO DE CASO EN LA UNIDAD EDUCATIVA
GABRIEL GARCÍA MORENO (COTACACHI).**

**THE GAME AS A DIDACTIC STRATEGY IN THE LEARNING OF THE PROVINCES
OF ECUADOR. CASE STUDY IN THE GABRIEL GARCÍA MORENO
EDUCATIONAL UNIT (COTACACHI)**

JAIME EDUARDO PUJOTA PUJOTA
MÓNICA MARICELA MICHILENA JÁTIVA

TUTOR: PhD, JAVIER COLLADO RUANO

3. RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo fundamental evidenciar la frecuencia, nivel de conocimiento e importancia del uso del juego como estrategia didáctica, para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de las provincias del Ecuador y sus características, en los alumnos de séptimo grado de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno, parroquia García Moreno, cantón Cotacachi en el periodo 2020- 2021. A este tenor el problema de investigación guarda relación con el escaso uso de estrategias basadas en el juego, la poca formación lúdica de los docentes, ya sea por su formación profesional o la insuficiente disponibilidad de capacitaciones concernientes a este tema. Todo esto da como consecuencias estudiantes poco motivados que aun en grados superiores tienen dificultad de reconocer a qué provincia pertenecen, incluso en que parroquia viven.

En esta investigación se aplicó la metodología de estudio de caso con una tipología descriptiva, con un enfoque cuantitativo, instrumento de escala de Likert en un paralelo de 32 estudiantes del séptimo grado y la docente del mismo año. En los resultados finales se evidencia que los estudiantes en su mayoría opinan que les gustaría aprender mediante el juego y dan a conocer que no han utilizado el mismo para instruirse sobre provincias y capitales, por consiguiente, la docente esta consiente que la mejor forma de llegar al aprendizaje significativo es través de metodologías basadas en juego. Al concluir la presente investigación se demuestra que los estudiantes consideran importante hacer uso del juego para aprender un tema clase, igualmente la docente evidencia la necesidad de capacitaciones que propongan estrategias didácticas que incluyan al juego.

Palabras claves: juego, estrategia, didáctica, aprendizaje.

4. ABSTRACT

The fundamental objective of this research is to demonstrate the frequency, level of knowledge and importance of the use of the game as a didactic strategy, to improve the teaching-learning process of the provinces of Ecuador and its characteristics, in the seventh-grade students of the Educational Unit Gabriel García Moreno, García Moreno parish, Cotacachi canton in the period 2020-2021. In this sense, the research problem is related to the scarce use of game-based strategies, the little playful training of teachers, either due to their training or the insufficient availability of training concerning this topic. All this results in poorly motivated students who, even in higher grades, have difficulty recognizing which province they belong to, even in which parish they live.

In this research, the case study methodology was applied with a descriptive typology, with a quantitative approach, Likert scale instrument in a parallel of 32 seventh grade students and the teacher of the same year. In the final results it is evident that the majority of the students think that they would like to learn through the game and they make it known that they have not used it to learn about provinces and capitals, therefore, the teacher is aware that the best way to get to meaningful learning is through game-based methodologies. At the conclusion of this investigation, it is shown that students consider it important to use the game to learn a class topic, the teacher also evidences the need for training that proposes didactic strategies that include the game.

Keywords: game, strategy, didactics, learning.

5. INTRODUCCIÓN

5.1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

5.1.1 Descripción del problema

En el proceso de adquisición de nuevos conocimientos aún existen falencias, por la escasa capacitación en estrategias metodológicas que no permiten que los docentes actualicen sus conocimientos pedagógicos, perjudicando de forma directa al proceso de enseñanza aprendizaje, esta misma situación que no es ajena dentro de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno, institución de sostenimiento fiscal, ubicada en la parroquia García Moreno, del cantón Cotacachi, provincia de Imbabura, conformada de 530 estudiantes. Que además se encuentra geográficamente ubicada en una zona rural de difícil acceso a la tecnología y donde la mayoría de habitantes se dedican a la agricultura (Proyecto Educativo Institucional, 2019, p.15.).

Al estar situada en una zona rural, se dificulta el proceso de enseñanza- aprendizaje en diversas áreas del conocimiento. Por ejemplo, en el área de Estudios Sociales existen muchos distractores en el entorno, el espacio de recreación es muy reducido y causa fatiga o cansancio entre los estudiantes y docentes. El acceso a medios tecnológicos es escaso ya que en algunas aulas no se cuenta con el servicio de luz eléctrica lo que provoca que los docentes dicten sus clases de una forma tradicional (Proyecto Educativo Institucional, 2019, p.11).

En este sentido es importante señalar que asignaturas como la de Ciencias Sociales ahora conocida como Estudios sociales por actualizaciones del currículo, se conciben en su tratamiento y exposición como materias de educación meramente narrativas, haciendo visible el déficit de implementación interdisciplinaria para la impartición de sus contenidos y desencadenando que las clases no sean más que teóricas impidiendo un desarrollo más óptimo de las mismas, y hasta perjudicando el aprendizaje significativo (Ministerio de Educación, 2016, p. 152).

Al evidenciar las dificultades existentes en el área de Estudios sociales como problemática de la investigación, un factor relevante además es la difícil situación que atraviesan los estudiantes en el traslado de su hogar a la institución educativa, una travesía que empieza desde que se levantan a las 3 de la mañana para caminar dos horas y luego poder subirse a un camión o ranchera para viajar 1 hora más y llegar a la institución, atravesando peligros como derrumbos, inundaciones, deslaves que son muy frecuentes al estar en una zona húmeda- cálida (Proyecto Educativo Institucional ,2019, p. 13). La situación empeora cuando llegan al aula de clase y en el transcurso del día el sol es sofocantes causando además fatiga y provocando hasta que los estudiantes se duermen dentro del aula de clase. A esto se le suma las clases monótonas con pocas estrategias didácticas, y falta de innovación de los docentes como un factor desencadenante de la poca motivación para el aprendizaje.

Así mismo los docentes acceden una o dos veces al año como máximo a capacitaciones basadas en metodologías activas, que pongan como representante principal al juego. La formación profesional del docente en lo referente a nuevas estrategias basadas en el juego es mínima, por tal motivo en muchas ocasiones desconocen o no tienen claras las múltiples ventajas que se podrían aprovechar, además que ayudaría a concebir el juego como una forma de romper paradigmas convencionales e inserte al alumno como protagonista de su propio aprendizaje de una forma

natural, divertida, compartiendo experiencias previas adquiridas en su diario vivir y fomentando el trabajo en equipo, fortaleciendo los valores que en la actualidad no se ven en la sociedad.

Haciendo frente a la problemática ya mencionada y tomando en cuenta la falta de recursos económicos necesarios para la implementación de más talleres que ayuden a los docentes a capacitarse y actualizarse sobre las nuevas y diferentes tendencias educativas que generen un cambio de mirada, modo y forma de educar, con este proyecto se pretende analizar y evidenciar la manera, forma o modo, que tanto alumnos como docente reaccionan disponen y aplican a un aprendizaje mediante el juego en el área de estudios sociales, específicamente de provincias y capitales dado a que los estudiantes desconocen hasta el territorio donde radican.

5.2 Pregunta de investigación

¿Se usa el juego como una necesaria e importante estrategia de aprendizaje para aprender las provincias y capitales del Ecuador por parte de los estudiantes y la docente del séptimo grado?

5.3 Objetivo general y objetivos específicos

Objetivo general: Evidenciar la frecuencia, nivel de conocimiento e importancia del uso del juego como estrategia didáctica, para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de las provincias del Ecuador y sus características, en los alumnos de séptimo grado de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno, parroquia García Moreno, cantón Cotacachi en el periodo 2020- 2021.

Objetivos específicos

- Indagar la frecuencia con que la Docente aplica estrategias basadas en el juego en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Examinar los conocimientos que posee la docente sobre estrategias didácticas basadas en el juego.
- Investigar qué importancia da la docente a la aplicación del juego como estrategia didáctica.

5.4 Justificación

La presente investigación está fundamentada en las siguientes líneas de investigación propuestas por la Universidad de Otavalo: Pedagogía de la sostenibilidad, la diversidad, la interculturalidad y la inclusión, Incorporación y tratamiento didáctico de los saberes ancestrales en la educación, y la Aplicación de las TIC al proceso de enseñanza - aprendizaje y de gestión educativa.

Barreto (2020) aduce que “el juego o lo lúdico están ligados a la educación, la cultura, la misma idiosincrasia de los pueblos. Es posibilidad, apertura, aprendizaje, desarrollo” (p.51), en este sentido cabe recalcar que al estar inmersa la cultura de los pueblos se debe considerar a “las emociones, las intuiciones, la espiritualidad, la razón y la imaginación con la finalidad de organizar el conocimiento de forma transdisciplinar para aprender a sentir-pensar-actuar en armonía con los procesos interdependientes de la totalidad viviente de la naturaleza” (Collado,2016, p.30).

Con el acontecer novedoso de la tecnología, lo antes mencionado se ha convertido en algo secundario, tanto para los estudiantes como para los Docentes, olvidando que, “desde un punto de vista evolutivo filogenético, los humanos desarrollaron la capacidad de combinar la razón con un universo interior de emociones y sentimientos que le han acompañado y acompañan hasta la actualidad” (Collado, 2016, p.33). En la actualidad esta capacidad de combinar emociones y sentimientos se ha visto reemplazada por una recreación basada en explorar redes sociales, páginas no aptas para adolescentes y peor aún niños. De igual manera ha cambiado el uso de las canchas de fútbol y ecuó vóley que antes se ocupaban para jugar, ahora suelen estar llenas de estudiantes que buscan conectividad. En tal razón, “La educación toma un papel importantísimo dentro de esta cultura tecnológica de innovación y el lograr que esta sea utilizada para fines que no se relacionen solamente con la moda” (UNESCO, 2016, p.11).

En ámbitos educativos el juego adquiere diversas funciones además de ser una perfecta estrategia para enseñar y aprender. Montañés, et al. (2014) aduce que “las habilidades del niño se desarrollan mucho más eficazmente mediante el juego que fuera de él” (p.256). La presencia de una enseñanza basada en juegos genera una actitud colaborativa por la interacción entre pares, que además ayudara a fomentar un mejor relacionamiento interpersonal enfocado en la comunicación por algún interés en común, además de elevar la motivación para la realización de actividades que les parecerán novedosas. Así mismo se espera que el alumno forje la comprensión de nuevos sucesos, fortalezca la tolerancia al fracaso como también para que se aumenten sus conocimientos y apoyen a la edificación de nuevos saberes, y así conseguir un aprendizaje significativo.

Es decir que, en términos generales, se destaca que: el juego es un medio primordial en la formación integral y es a partir de este que se evidencian necesidades, se cimentan erudiciones, se facilita la ejercitación de la inteligencia, la iniciativa, se expresan emociones, sentimientos que consecuentemente ayudan a desarrollar la creatividad y la imaginación del alumno (Vázquez, 2010, p.40). En el momento que el alumno logra equilibrar sus emociones estará preparado para el siguiente paso que es fortalecer sus conocimientos previos y abrir el camino para el ingreso del nuevo conocimiento de un ambiente de relajación, confianza en sí mismo y sobre todo sintiéndose como un ser libre que deja volar su imaginación provocando la creación de nuevos aprendizajes.

En este sentido, es indispensable que los profesionales de educación reflexionen sobre lo indispensable e importante de implementar al juego como una herramienta que brinda el descubrimiento de nuevas estrategias en el proceso tanto de enseñar como de aprender. Es menester mencionar que está en el docente el nivel de seriedad y simplicidad que le brinde a esta implementación. Puesto que este ayuda a desarrollar a los niños de manera más integral todas sus capacidades y habilidades tanto individuales como sociales. Reflexionar sobre la implementación del juego como estrategia va mucho más allá de adquirir conocimientos teóricos ya que este se puede implementar para la comprensión y practica de valores, desarrollo de destrezas, habilidades y potencialidades, además de innovar y dejar a un lado la enseñanza tradicional para introducirse en la escuela del hoy (Bañeres, et al. 2008, p.214).

ABC EDUCACIÓN (2016) manifiesta que “Refiere que el juego incentivo al alumno para tomar actitud participativa dentro del proceso de aprendizaje. (p. 1)”. E aquí la importancia en la implementación del juego dentro de la acción de enseñar, pero no como algo esporádico, casual

sino más bien que sea visto por el estudiante como algo cotidiano, en donde tanto el docente como el estudiante tengan la oportunidad de aprender haciendo uso de los saberes propios en donde está situada la institución educativa, en consecuencia, “adquirir conocimiento es un proceso que engloba diferentes dimensiones del ser humano, implica autorregulación, organización y autoformación” (Collado, 2017, p.241).

5.5 FUNDAMENTO TEÓRICO

Definiciones del juego

García (2016), manifiesta que: " El juego se diferencia de cualquier actividad habitual, a su vez es portador de sus propias reglas distintas al mundo corriente, se desarrolla en un espacio y tiempo determinado (p.14). Efectivamente se puede decir que el juego al ser una actividad lúdica debe tener un espacio en el cual llevara a cabo, mediante lineamientos a seguir, así como su determinada duración. Todos hemos jugado alguna vez en nuestras vidas por no decir que siempre de una u otra manera está presente tanto es así que cualquier programa, evento social, actividad escolar están considerando al juego como parte de una planificación para desarrollar mencionados programas.

El ser humano no solo se define por su capacidad para pensar, sino también para jugar ya que este es un elemento fundamental de la espiritualidad de la vida. Realizar actividades de juego ejerce una acción de reglas libremente aceptadas con una interrelación de sentimientos de tensión y alegría en la conciencia, fuera de solamente lo teórico, más bien genera un desarrollo integral de las capacidades (Bernabeu y Goldstein, 2016, p.496).

Compartiendo en su totalidad acuerdo con la postura del autor en todo el desarrollo de nuestra vida está presente el juego forma parte incluso de nuestro crecimiento físico y mental, que madre no entretiene a su bebe con un juego, que bebe no aprende sonidos, reconoce lo de su entorno por medio del juego, en todo el proceso de nuestra existencia está presente el juego, sea como un instrumento de aprendizaje, motivación encerrándonos en momentos de alegría, disfrute y gozo. Al ser algo que forma parte de nuestra vida diaria como podríamos intentar divorciarlo en un proceso de enseñanza aprendizaje escolar. }

Categorías fundamentales

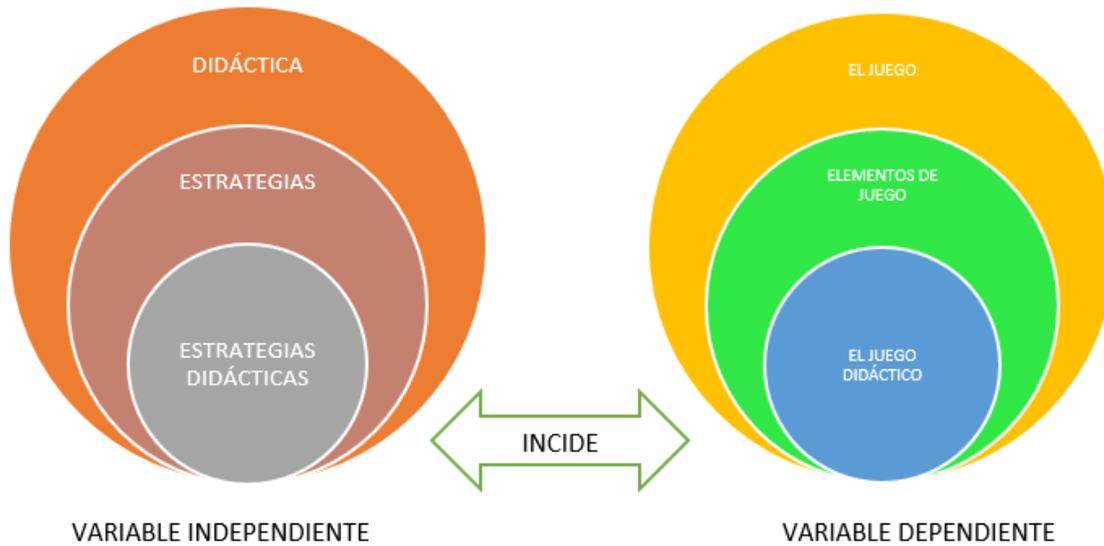


Gráfico N°1: Categorías fundamentales
Elaborado por: Mónica Michilena y Eduardo Pujota

Variable independiente

Estrategia lúdica

Según Sánchez (2013), manifiesta que:

Las estrategias didácticas clásicas permiten al educador social la posibilidad de seleccionar la herramienta adecuada al contexto desfavorecido. La motivación en la consecución de la misma a través del cuestionamiento didáctico y el afianzamiento de su actuación hacia la mejora de la situación de riesgo (p.16).

Estrategia

Sánchez (2013), sostiene que: “Las estrategias son algo así como las grandes herramientas del pensamiento que sirven para potenciar y extender su actuación allá donde se emplea, p.19.

Didáctica

Ortiz (2014) menciona que: “La función primordial de la didáctica es la de potenciar el conocimiento desde la perspectiva del mejoramiento continuo de la práctica pedagógica” p.80.

Variable dependiente

Juego didáctico

Las actividades lúdicas relacionadas con el juego deben establecerse en base a metas determinadas por el docente, dependiendo de los objetivos que se deseen cumplir, además el maestro debe integrar ciertos grados de dificultad para su desarrollo. Este permite ofrecer el aprendizaje de una manera más atractiva, además de generar interacción, trabajo en equipo de una manera divertida y agradable, inconscientemente logrando que el niño refuerce sus habilidades y cree aprendizaje significativo.

El juego utilizado como estrategia de impartir conocimiento se realiza mediante la experiencia de la propia realidad, en el contexto del diario vivir, se considera una ocasión excelente por medio de la cual se aprende y se comunica, es decir que tantos niños como adultos aprenden de mejor manera al relacionar los conceptos con la propia realidad y más aun de manera lúdica (López y Bautista, 2002, p.10).

Elementos del juego didáctico

El objetivo didáctico. - Se plantean en base a lo que se pretenda obtener dentro de los currículos de aprendizaje y también base a las conductas o comportamientos que se busca establecer.

Las acciones lúdicas. - Se considera uno de los componentes imprescindibles dentro del juego didáctico, las mismas que deben darse a conocer de manera clara úes si estas no están presentes, no existe juego lúdico.

Las reglas del juego. -Este es un elemento esencial de organización ya que las actividades se deben realizar de forma planificada.

Es de importancia fijar un objetivo para cada acción, así como un lineamiento o reglas a seguir, pues así se logrará evidenciar que avances y si se cumplen o no los objetivos antes planteados en la organización del docente.

Características del juego didáctico. - Para la realización de este es necesario tomar en cuenta factores como la edad, número de participantes, condiciones, división que se requiera y siempre enfocadas al objetivo educativo, a pesar de ser un juego debe regirse en base a las metas que se necesita cumplir, población o condiciones espaciales.

Clasificación del juego

El juego motor, simbólico y de reglas

Dentro de las manifestaciones del pensamiento infantil se encuentra el juego, puesto que los niños a través del mismo desarrollan nuevas estructuras de funciones sensomotoras, reglas y simbolización dependiendo de su etapa evolutiva, además este ayuda al desarrollo de destrezas sin colapsar de contenido conceptual sino de una manera que les gusta y de acuerdo a su edad, prende jugando (García, 2016, p.28).

El juego es para la gente como una cápsula repleta de todas sus actividades. La peculiaridad fundamental del juego, tanto en pequeños como en adultos, es más importante su modo de

realizarlo que el concepto en sí. El juego se establece no en forma de actividad sino en las acciones a llevar a cabo. Todo juego tiene unas características primordialmente que derivadas podrían ayudar a diferenciar la actividad de tipo lúdica ante cualquier otra actividad humana. Estos puntos diferenciales, son: gustoso, espontáneo, consciente, auténtico, original y se maneja con un fin, requiere la participación activa del sujeto y guarda relación con algunas actividades que no son específicamente un juego: creatividad, solución de problemas Justamente en el diario vivir se puede identificar que el juego hace que la vida de las personas o de quien lo practique sea más placentera. Plenamente conforme el autor en que el juego no es un contenido sino un modo por supuesto debido a que cada individuo lo hace de diferente forma acomoda a sus necesidades de simplemente sentirse feliz y motivado. Además, para quien lo desempeña le ayuda a desarrollar su propia identidad ya que dentro del momento de jugar coopera con nuevas ideas que surgen en el momento del desarrollo del mismo convirtiendo al jugador en un ser investigativo, espontaneo, creativo y debido a que no con ideas originales (Paredes,2003, p.48).

Juegos físicos, intelectuales y sensoriales- emocionales

Instituye una categorización del juego en funcionalidad de los puntos de la personalidad del infante que coopera a desarrollar, derivando en 3 categorías: juegos físicos, juegos intelectuales y juegos sensoriales-emocionales. Como toda actividad es lógico que el juego no sea la distinción una vez que se aval de categorización debido a que cada entorno en el cual se realiza es plenamente distinto entre un jugador y otro y las virtudes que aporta al jugador es dependiente del como a enfocado el juego además de su desarrollo y objetivo a lograr (Paredes, 2003, p.65).

Los juegos tradicionales o multiculturales

Los juegos clásicos o multiculturales se les llaman “a la rutina de los pueblos y la transmisión social que unas generaciones realizan a otras, como fuentes de placer, alegría, incorporación, competencia y felicidad para los chicos y los muchachos. Jugar es un acontecimiento cultural, clásico y cotidiano”. Es fundamental que los chicos, adolescentes y adultos conozcan que tiene y mantenga los juegos clásicos, debido a que como menciona Barreto esto provoca que quien lo desempeña se incluya en los saberes ancestrales de sus antepasados además de posesionarse de la cultura de cada poblado o nacionalidad que mejor forma de aprender de dónde venimos mediante la aplicación de juegos clásicos Barreto, 2020, p.66).

Las ciencias sociales y el juego didáctico.

El las Ciencias Sociales, la educación esta con un enfoque en el cual coloca al individuo como constructor de manera paulatina e incorporada, del objeto de análisis de la misma y coadyuva a que produzca el raciocinio interpretativo, asemeje, relate y acepte la privación y transformación del lugar de la naturaleza. Es fundamental que instaure interrelaciones del espacio y las ocupaciones de las personas, la identificación tanto de semejanzas como diferencias, el pasado y el presente, regularidades, consentimientos y conflictos a través del tiempo.

Otra táctica de enseñanza- aprendizaje de gran interés por los resultados que generan en las Ciencias Sociales, es la puesta en escena del aprendizaje por medio de la fabricación de juegos

didácticos, y en específico de juegos hechos por los propios alumnos, desde los temas concretos trabajados en el aula. “Los juegos didácticos sirven como repaso y asentamiento de los conocimientos adquiridos y además como criterio de evaluación “(Domínguez ,2004, p.185).

El juego didáctico tiene como impacto positivo el centrar su atención hacia algo que el maestro tiene particular interés en desarrollar, así como el impacto de crecimiento de la motivación del individuo hacia el aprendizaje. Desde luego que el juego didáctico puede ayudar a mejorar el aprendizaje como además contribuir a que quien lo juega se sienta involucrado, comprometido y al maestro le sirve como un instrumento de educación de una manera poco común, sin embargo, sí bastante apegada a la naturaleza humana, además de ocasionar en el alumno un aprendizaje de manera exclusiva y natural. Partiendo de sus propias experiencias en la sociedad (García, 2016, p. 41).

Es momento de revalorizar al juego mismo que siempre a tenido presencia activa dentro de nuestros pueblos y nacionalidades. Que mejor manera de como docentes llegar al alumno de una forma habitual, con estrategias metodológicas que ayudan a desarrollar en el aula un ambiente lleno de paz, armonía, familiar. En donde el alumno tiene un encuentro muy cercano con sus antepasados mejorando su proceso madurativo emocional.

6. METODOLOGÍA

La presente investigación busca evidenciar la frecuencia, nivel de conocimiento e importancia del uso del juego como estrategia didáctica, para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de las provincias del Ecuador y sus características, en los alumnos de séptimo grado de la Unidad Educativa Gabriel García Moreno. Para ello se aplicará una metodología de estudio de caso que consentirá en un análisis profundo y estudio de individuos o grupos, con un método cuantitativo y un tipo de investigación descriptiva e interpretativa, que permite seguir un proceso sistemático como: pregunta de investigación, descripción del problema, justificación, análisis de la literatura, análisis y discusión de resultados, conclusiones y recomendaciones.

Al ser una investigación de tipología descriptiva primordialmente se identificará características fundamentales de un conjunto homogéneo de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permitan obtener notas que caractericen la realidad estudiada a partir de una recopilación objetiva de datos que pueden ser frecuencias, promedios y cálculos estadísticos. El instrumento que se utilizara será una escala de Likert que medirá reacciones, actitudes y grado de conformidad de los encuestados con cualquier afirmación que se le proponga.

El universo analizado constara de 32 alumnos y la docente del séptimo año, con lo cual se confirmará o negara el nivel de apropiación que tienen los estudiantes con el juego y el uso que da la docente al mismo dentro del salón de clase. Además de evidenciar que nivel de importancia le dan al aprendizaje basado en juegos tanto la docente como los estudiantes.

7. PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

INSTRUMENTO PARA DETERMINAR QUE IMPORTANCIA DAN AL APRENDIZAJE MEDIANTE EL JUEGO LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO EGB, EN LA MATERIA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GABRIEL GARCÍA MORENO”

Objetivo:

Examinar el valor que el estudiante da al aprendizaje mediante el juego de las provincias del Ecuador y sus características.

Instrumento: Escala de Likert

Indicaciones:

- Lea atentamente los indicadores propuestos.
- Seleccione una de las tres opciones, marcando una X en el casillero respectivo, según sea el caso.

Niño(a): _____ **Fecha:** _____

No.	Indicador	Siempre	Regularmente	Casi nunca	Nunca
1	¿Crees que jugar es importante para aprender las provincias y capitales del Ecuador?				
2	¿Te gustaría aprender las provincias y capitales mediante juegos?				
3	¿Con qué frecuencia juegas con tus compañeros en clase para aprender provincias y capitales?				
4	¿Con qué frecuencia su profesora utiliza juegos en clase para enseñar sobre las provincias y capitales?				
5	¿Consideras importante hacer uso del juego para aprender otros temas de clase?				

1. ¿Crees que jugar es importante para aprender las provincias y capitales del Ecuador?

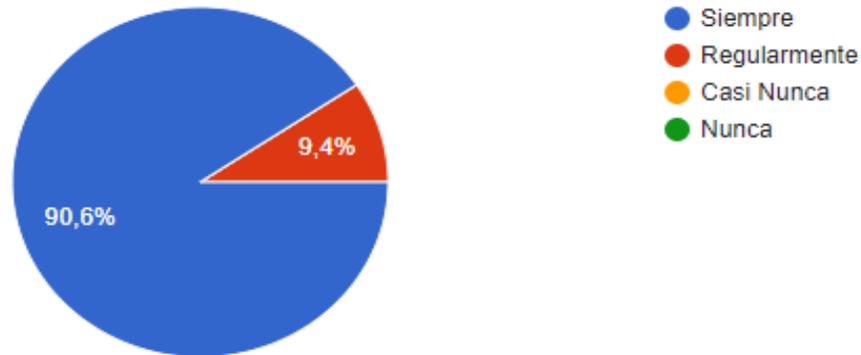


Gráfico 1. Elaboración propia. Octubre 2021.

Los alumnos reflexionan en un 90,6%, que es importante siempre jugar para aprender las provincias y capitales del Ecuador, también en un 9,4% mencionan que es importante de forma regular.

En un porcentaje considerable los estudiantes mencionan que es importante tener el juego en el proceso del aprendizaje de las provincias y capitales del Ecuador. Por consiguiente, se debe tomar en consideración lo que menciona Domínguez (2004), que un plan fundamental en el sector de ciencias sociales es la fabricación de juegos didácticos y concretos debido a que ayuda de manera significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos.

2. ¿Te gustaría aprender las provincias y capitales mediante juegos?

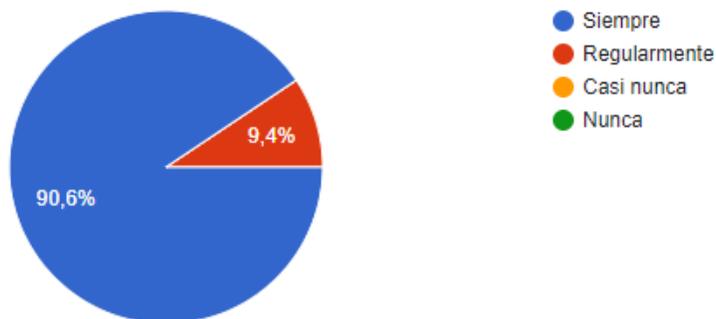


Gráfico 2. Elaboración propia. Octubre 2021.

En el gráfico podemos observar que en un 90,6% los estudiantes mencionan que siempre les gustaría aprender las provincias y capitales del Ecuador mediante el juego, el 9,4% indica que regularmente.

Esto destaca lo primordial del juego en las clases de Estudios Sociales como lo expone García (2016) que: “el juego didáctico tiene como impacto positivo el centrar su atención hacia algo que el instructor tiene particular interés desarrollar, así como el impacto de crecimiento de la motivación del individuo hacia el aprendizaje”.

3. ¿Con qué frecuencia juegas con tus compañeros en clase para aprender provincias y capitales?

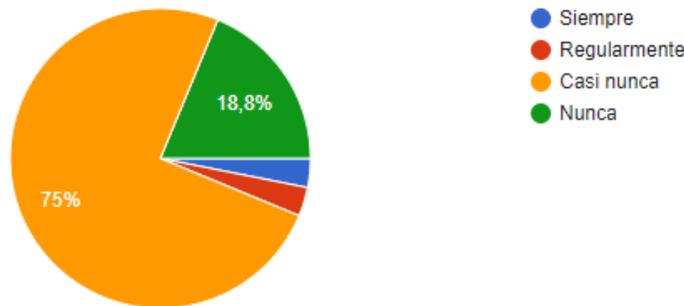


Gráfico 3. Elaboración propia. Octubre 2021.

Al analizar la pregunta de la frecuencia con la que juegan con sus compañeros para aprender provincias y capitales se evidencia que en un 75% mencionan que casi nunca y un 18,8% nunca. Se puede constatar que el juego no está formando parte del aprendizaje cooperativo. Así también menciona Bermejo, C, Blázquez, C. (2016) que: el juego cooperativo promueve la sensibilización, la cooperación, la comunicación y la sociabilidad, busca la participación de todos los miembros del grupo, y no la individualidad. Es un buen recurso para promover la educación en valores.

4. ¿Con qué frecuencia su profesora utiliza juegos en clase para enseñar sobre las provincias y capitales?

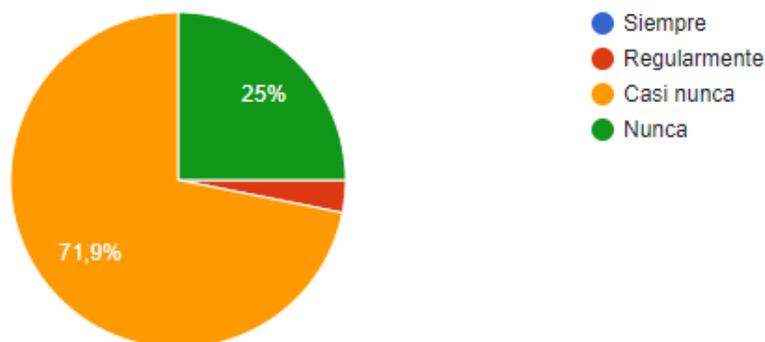


Gráfico 4. Elaboración propia. Octubre 2021.

Los estudiantes mencionan en un 71,9% que casi nunca su profesora utiliza juegos en clase para enseñar sobre las provincias y capitales, y un 25% afirma que nunca evidenciando la falta de estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje. Es necesario recalcar la necesidad de usar el juego como estrategia didáctica como menciona García (2016), El juego como una de las más relevantes protestas del pensamiento infantil: por medio de la actividad lúdica el infante realiza novedosas construcciones mentales. Este creador distingue diversas clases de juego, en funcionalidad de la fase evolutiva del infante: el juego sensoriomotor, simbólico y de normas (p.28). Plenamente según García, ya que por medio del juego existe un desarrollo, claro que para eso debería existir límites precisamente reconocidos como que por su naturaleza el juego va tener normas, un objetivo de aprendizaje de esta forma además el ¿Cómo? y ¿para qué? se lo realiza.

5. ¿Consideras importante hacer uso del juego para aprender otros temas de clase?

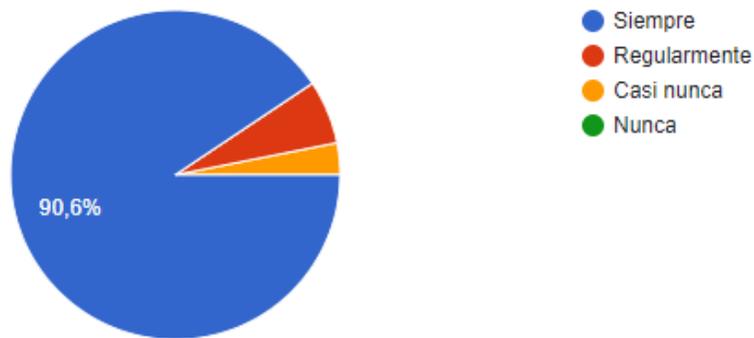


Gráfico 5. Elaboración propia. Octubre 2022.

Un 90,6% considera importante hacer uso del juego para aprender otros temas de clase. Totalmente de acuerdo con esta opinión ya que el juego puede estar inmerso en cualquier materia por ser y formar parte de la vida humana desde que nacemos hasta que morimos. Así también lo menciona Vásquez (2010), debido a que se construyen conocimientos, incentivando además curiosidad y creatividad en el alumnado. El juego más que una actividad es parte de la vida de las personas, “el intelecto en una representación transdisciplinar para aprender a sentir-pensar-actuar en conformidad con los métodos interdependientes de la entereza viviente de la naturaleza “ (Collado, Galeffi, Ponzeck, 2014) , inclusive si se examina a partir del desarrollo a grado físico, cognitivo, emocional, afectivo vamos hallar la existencia del juego, que mamá no ha elaborado uso del juego para que su hijo aprenda y explore los aprendizajes básicos. Con más razón dentro del entorno educativo, debido a que incluyo ayuda al alumno interiorizar sus emociones, a estar emocionalmente dispuesto y preparado.

INSTRUMENTO PARA DETERMINAR LA PRESENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA MATERIA DE ESTUDIOS SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GABRIEL GARCÍA MORENO”

Objetivo:

Determinar si la docente de séptimo año de educación general básica, usa el juego didáctico como una estrategia de enseñanza aprendizaje en la clase de Estudios Sociales.

Instrumento: Escala de valoración de Likert

Indicaciones:

- Lea atentamente los indicadores propuestos.
- Seleccione una de las tres opciones, marcando una X en el casillero respectivo, según sea el caso.

No.	Indicador	Siempre	Regularmente	Casi Nunca	Nunca	
1	¿Con que frecuencia hace uso del juego dentro de la planificación de Estudios Sociales?					
2	¿Cada que tiempo realiza juegos tradicionales dentro del aula?					
3	¿Cada qué periodo prioriza en su planificación las estrategias basadas en el juego?					
4	¿Considera relevante hacer uso del juego para mejorar el proceso cognitivo de los estudiantes?					
5	¿Aplica acciones lúdicas para enseñar las provincias y capitales del Ecuador?					
6	¿Cree que el estudiante se motive si utiliza el juego como estrategia de enseñanza- aprendizaje?					
7	¿Considera que el juego persigue un objetivo didáctico?					
8	¿Considera importante recibir capacitaciones sobre estrategias didácticas basadas en el juego?					

9	¿En la evaluación considera importante aplicar estrategias basadas en el juego?					
10	¿Considera importante tener una guía para enseñar provincias mediante el juego didáctico?					

1. ¿Con que frecuencia hace uso del juego dentro de la planificación de Estudios Sociales?



Gráfico 1. Elaboración propia. Octubre 2021.

En cuanto a la interrogante referente a la frecuencia del uso del juego dentro de la planificación de Estudios Sociales se encontró que la maestra en porcentaje de 100 % casi nunca lo utiliza. Tal es notable que se debería incentivar al profesor a que realice uso del juego como táctica de enseñanza-aprendizaje con más frecuencia. Además, Meléndez (2008), menciona que: “se experimentó la necesidad de organización de una abstracción curricular que reconozca al beneficio de aprendizajes que alcancen trascender en diversos entornos”. Por esta razón es fundamental todos los días que los profesores actualicen sus conocimientos con novedosas tácticas de enseñanza-aprendizaje.

2. ¿Cada que tiempo realiza juegos tradicionales dentro del aula?

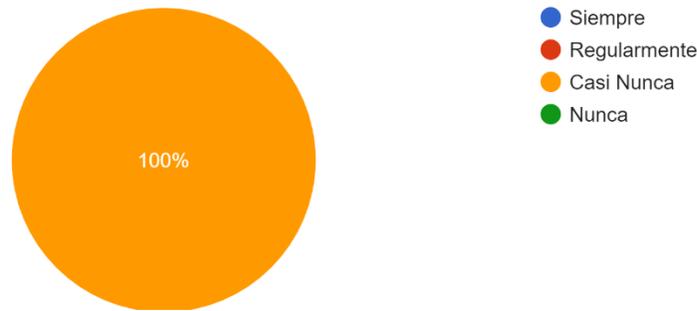


Gráfico 2. Elaboración propia. Octubre 2021.

Al analizar si la docente ha realizado juegos tradicionales dentro del aula, la misma indica que en un 100%, casi nunca lo ha hecho. Sin embargo cabe recalcar que su poca utilización limita al proceso de enseñanza aprendizaje dado a que según Almudena (2009) afirma que este tipo de juegos en el ámbito educativo genera una vía de acceso a diversas identidades culturales, mismas que a su vez contribuyen a conocer aspectos importantes que permiten comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características propias de las provincias del país permitiendo un proceso de aprendizaje sin exigencias de grandes recursos más que la imaginación y organización de la clase basada en el mismo.

3. ¿Cada qué periodo prioriza en su planificación las estrategias basadas en el juego?

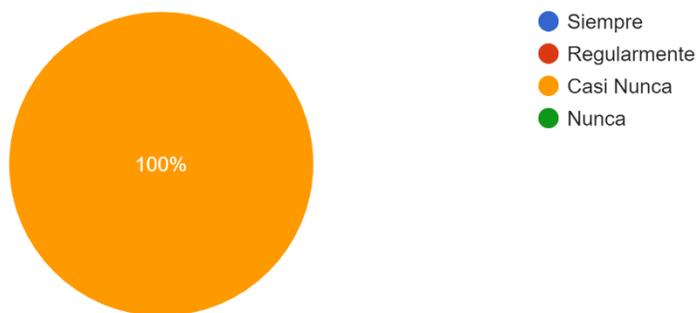


Gráfico 3. Elaboración propia. Octubre 2022.

En lo referente a cada qué periodo se prioriza el juego dentro de la planificación de la docente, esta menciona que casi nunca, correspondiente a un 100%. En contraste se debe referir que a criterio de Morocho (2016) el juego es una actividad importante para el desarrollo de los niños, esta puede eliminar tensiones, fortalecer nociones básicas de la materia impartida que teóricamente quizá no captó en su momento, además que eleva sus potencialidades psicomotrices, intelectuales, creativas y afectivas.

4. ¿Considera relevante hacer uso del juego para mejorar el proceso cognitivo de los estudiantes?



Gráfico 4. Elaboración propia. Octubre 2021.

Al analizar la respuesta a la pregunta en la cual hace mención a que, si considera relevante hacer uso del juego para mejorar el proceso cognitivo de los estudiantes, en un 100% la docente indica que siempre, el juego es muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje así lo explica la Asociación infantil San José (2017) que el juego pone en marcha habilidades cognitivas del niño, en cuanto le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento. El desarrollo cognitivo hará comprender, controlar su entorno físico y social y actuar sobre la realidad. Mediante el juego los niños desarrollan su pensamiento y aprenden a ajustar sus pensamientos, cometer errores y aprender subsanarlos, estimulando así su capacidad de razonar, ampliación de memoria, atención, desarrollo de la imaginación y creatividad además de más potencialidades que puede descubrir mientras juega.

5. ¿Aplica acciones lúdicas para enseñar las provincias y capitales del Ecuador?

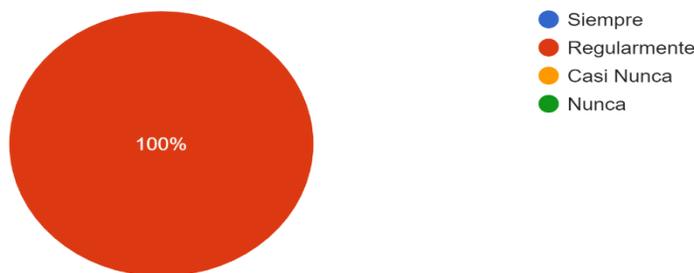


Gráfico 5. Elaboración propia. Octubre 2021.

Al analizar la respuesta a la pregunta si aplica acciones lúdicas para enseñar las provincias y capitales del Ecuador en un 100% la docente indica que regularmente, pues no se siente capacitada en su totalidad para llevarlas a cabo, según López y Bautista (2002), mencionan que las acciones lúdicas proporcionan una información mucho más significativa puesto que los estudiantes se sienten dueños de su aprendizaje, elaborando su propio contenido son actores directos de la historia que deberán desglosar para actuar, que a su vez no solo deberán memorizar sino analizar y llevarla a cabo, por ejemplo por ejemplo mediante una obra de teatro con temas destinados al conocimientos de las provincias y capitales ligadas a sus tradiciones, estas formas de aprender generan en ellos

habilidades intrínsecas pues despierta la motivación e impulsa el interés del contenido, pero ya no solo con un memorización lectora sino poniendo en práctica lo aprendido.

6. ¿Cree que el estudiante se motive si utiliza el juego como estrategia de enseñanza- aprendizaje?



Gráfico 6. Elaboración propia. Octubre 2021.

En lo referente a la cuestión de si cree que el estudiante se motive si utiliza el juego como estrategia de enseñanza- aprendizaje la maestra contesto que siempre en un 100% evidenciando su interés por la aplicación del juego, así pues como refiere Carrillo (2020) el juego es una más que una estrategia didáctica puesto a que motiva a aprender de una manera menos tensionada pues permite la diversión mientras se aprende, es una estrategia que puede ser utilizada en cualquier nivel y fomentar el desarrollo de la creatividad. Totalmente de acuerdo con este argumento puesto que el juego pone en marcha las habilidades del niño que le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento sin sentirse obligado a aprender algo de memoria por leerlo muchas veces, sino que verá los contenidos con más interés ya que será una manera divertida y diferente de aprender, inconscientemente el niño ya estará guardando esa información porque todo su cuerpo estará en accionar para captar dicha información.

7. ¿Considera que el juego persigue un objetivo didáctico?



Gráfico 7. Elaboración propia. Octubre 2021.

En un porcentaje de 100% la maestra considera que siempre el juego persigue un objetivo didáctico, tal como lo menciona Rodas (2014) el juego como estrategia didáctica persigue objetivos claros como el enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida, garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes, contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo y preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

8. ¿Considera importante recibir capacitaciones sobre estrategias didácticas basadas en el juego?



Gráfico 8. Elaboración propia. Octubre 2021.

La docente menciona en un 100% que siempre considera importante recibir capacitaciones sobre estrategias didácticas basadas en el juego. Por lo tanto, es menester que el Ministerio de Educación efectúe capacitaciones que exterioricen los beneficios de hacer uso del juego como una estrategia de enseñanza- aprendizaje. Esto no es un caso aislado, dado que la UNICEF (2018) enfatiza que: “La mayoría de maestros no tienen educación o preparación en enseñanzas basada en el juego”. Además, porque al hablar de juego lo relacionan únicamente como el hecho de hacer uso de materiales didácticos llamativos mas no como una estrategia de enseñanza- aprendizaje que se encuentre plasmada dentro de un contenido de planificación.

9. ¿En la evaluación considera importante aplicar estrategias basadas en el juego?



Gráfico 9. Elaboración propia. Octubre 2021.

En consideración a si el juego puede ser utilizado como una estrategia de evaluación, la docente en un porcentaje de 100% asevera que siempre, lo que es sustentado por Ruiz (2017) que refiere que el juego es un buen instrumento para evaluar los conocimientos obtenidos por el alumnado en las diferentes áreas, a través de la observación del juego del propio niño, se evidencian los conocimientos que estos han adquirido, ya que al introducir conceptos con el juego de manera cotidiana, este se interioriza. Además, en concordancia con la autora cuando los niños participan en los juegos se muestran destrezas motoras, habilidades manipulativas, regulan su expresión, sentimientos y emociones, exponen actitudes de colaboración y ayuda mutua entre los compañeros, se puede valorar su participación y utilización de las normas que rigen los propios juegos.

10. ¿Considera importante tener una guía para enseñar provincias mediante el juego didáctico?



Gráfico 10. Elaboración propia. Octubre 2021.

Al analizar la respuesta a la pregunta si considera importante tener una guía para enseñar provincias mediante el juego didáctico en un 100% con respuesta de siempre, la docente indica que si sería importante tener alguna guía ya que le ayudaría en su proceso de enseñanza hacia sus estudiantes según López y Bautista (2002), mencionan que “Los beneficios de la utilización del juego para el aprendizaje y las interacciones sociales generan un aprendizaje significativo en el alumnado”. Totalmente de acuerdo una estrategia debe ser implementada y saber cómo comunicarla para esto es necesario tener un respaldo del cómo se debe hacerlo. En muchos casos aquí está la dificultad de hacer uso del juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje ya que al no manejar una guía que hable de las características del juego, la clasificación, ventajas, desventajas, etc. El docente no sabe que enfoque darle como herramienta de enseñanza – aprendizaje.

CONCLUSIONES

A través de la escala de Likert aplicada tanto a la docente como alumnado se logró identificar que el juego no es utilizado como una estrategia de enseñanza- aprendizaje, evidenciando según refiere la docente existen pocas capacitaciones direccionadas con este tema, por lo que no añade en sus planificaciones estas temáticas.

De igual manera se logra evidenciar que la docente ve la necesidad de aplicar esta estrategia puesto que si considera que motiva a los estudiantes a aprender de una manera más significativa y desarrollar más habilidades intrínsecas, por lo que tiene apertura a aprender y ponerlas en práctica.

En lo referente a las respuestas del alumnado también siente interés por recibir conocimientos mediante el uso del juego, en términos generales se muestran prestos a esta forma de aprendizaje cooperativo, divertido y creativo.

Desde el punto de vista de varios autores, todos coinciden en que el juego como estrategia de enseñanza- aprendizaje es indispensable ya que ayuda al estudiante a ser partícipe de la creación de su propio aprendizaje, que además aprende de una manera diferente pero natural, ya que el juego en cualquiera de sus presentaciones forma parte de la vida de cada ser humano.

Uno de los puntos sobresalientes de esta investigación es que mediante el instrumento de escala de Likert se pudo concientizar tanto a la docente como el alumnado sobre la necesidad e importancia de hacer uso del juego como una estrategia para motivar al alumno a mejorar sus conocimientos e innovar en la manera de enseñar.

En futuras líneas de investigación se puede ampliar, en la implementación de una guía metodológica que contengan juegos tradicionales que realcen la cultura de los pueblos y nacionalidades en donde se encuentra ubicada la Unidad Educativa.

RECOMENDACIONES

A las Autoridades de la Unidad Educativa, motivar tanto a docentes como alumnado a aplicar estrategias de juego en el aprendizaje de las provincias y capitales del Ecuador y en el futuro en otras asignaturas.

A los docentes hacer uso de estrategias didácticas basadas en el juego para lograr un mejor aprendizaje en los estudiantes, de manera que este aprendizaje pase a ser significativo, quedando retenido de forma perdurable y veras.

A las Autoridades de la Unidad Educativa conjuntamente con las autoridades distritales gestionar más talleres formativos y en lo posible manuales para docentes en estrategias didácticas, basadas en el juego.

A los docentes, considerar al juego como una estrategia didáctica para que el estudiante sea el creador de su propio aprendizaje, además de indagar sobre nuevas formas de enseñar, para crear una evolución en el proceso de enseñanza.

A las Autoridades de la Unidad Educativa, permitir que los investigadores socialicen con los docentes, los resultados de esta investigación para concientizarlos de la importancia que implica el desarrollo de clases en la mencionada unidad educativa, con este tipo de estrategias didácticas de juego.

A las Autoridades de la Unidad Educativa, dar a conocer a los futuros docentes maestrantes sobre la importancia implementación de una guía metodológica que contengan juegos tradicionales que realcen la cultura de los pueblos y nacionalidades en donde se encuentra ubicada la Unidad Educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABC EDUCACIÓN (noviembre,2016). El juego como herramienta pedagógica: un instrumento más en las aulas. Juego y aprendizaje para todos. Recuperado de https://www.abc.es/familia/educacion/abci-juego-como-herramienta-pedagogica-instrumento-mas-aulas-201611291621_noticia.html. Pág.1.

Almudena. J. (2009). Metodología basada en juegos tradicionales. Recuperado de: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/13212/1/UPS-CT006830.pdf>.pag.121

Asociación infantil San José (2017). La importancia del juego en el desarrollo infantil Recuperado de: <https://www.asociacionsanjose.org/el-juego-en-el-desarrollo-infantil/pag.123>.

Barreto, A. (2020). Neurolúdica: el valor y la práctica del juego en la didáctica pedagógica. Bogotá, Editorial Paulinas. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uotavalo/133344?page=51>.

Barreto, A. (2020). Neurolúdica: el valor y la práctica del juego en la didáctica pedagógica. Bogotá, Editorial Paulinas. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uotavalo/133344?page=66>.

Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2016). Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica. Madrid, Spain: Narcea Ediciones. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uotavalo/45944?page=496>.

Bermejo, C, Blázquez, C. (2016). E l juego infantil y su metodología. España. Recuperado de <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>. Pág.23.

Carrillo (2020), El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. Play as motivation in the child's learning-teaching process por [Dialnet-ElJuegoComoMotivacionEnElProcesoDeEnsenanzaAprendi-7610739.pdf](https://dialnet-eljuego.como/motivacion/en/el/proceso/de/ensenanza/aprendi-7610739.pdf). Pág.65.

Collado, Galeffi, Ponzeck (2014). Educación emocional: retos para alcanzar un desarrollo sostenible. *CIEG*, n° 26, recuperado de https://www.academia.edu/28747363/EDUCACIÓN_EMOCIONAL_RETOS_PARA_ALCANZAR_UN_DESARROLLO_SOSTENIBLE page=30

Collado, J. (2016). Educación emocional: retos para alcanzar un desarrollo sostenible. *CIEG*, n° 26, recuperado de https://www.academia.edu/28747363/EDUCACIÓN_EMOCIONAL_RETOS_PARA_ALCANZAR_UN_DESARROLLO_SOSTENIBLE page=33

Collado, J. (2017). Educación y desarrollo sostenible: la creatividad de la naturaleza para innovar en la formación humana. Educación y Educadores, recuperado

https://www.researchgate.net/publication/316866202_Educacion_y_desarrollo_sostenible_la_creatividad_de_la_naturaleza_para_innovar_en_la_formacion_humana_page=241

Domínguez, M. (2004). Didáctica de las Ciencias Sociales para Primaria. Pearson Educación. <https://elibro.net/es/ereader/uotavalo/45289?page=185> .

García, P. (2016). Fundamentos teóricos del juego. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uotavalo/33693?page=14>.

Fernández, R (2017). EL APRENDIZAJE CON EL USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES. Recuperado de <https://rieoei.org/histórico/deloslectores/127Aedo.PDF>. p.4.

García, P. (2016). Fundamentos teóricos del juego. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uotavalo/33693?page=41>.

García, P. (2016). Fundamentos teóricos del juego. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uotavalo/33693?page=28>.

Rodas, J (2014). Objetivos y Características de los Juegos Didácticos por <https://sites.google.com/site/webquestanajimena/conclusion>. Pág.45.

Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Tomado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence>. Pág.43.

López, N. y Bautista, J. (2002) El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Disponible en: http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDFPitluk, L. (2017). Las propuestas de enseñanza y la planificación en el nivel primario, el lugar del juego: proyectos, unidades didácticas y secuencias didácticas. Rosario, Homo Sapiens Ediciones. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uotavalo/101543?page=10>.

Meléndez, M. (2008). LA PLANIFICACIÓN CURRICULAR EN EL AULA. UN MODELO DE ENSEÑANZA POR COMPETENCIAS. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111491018.pdf> p.369.

Ministerio de Educación (2016). Currículo de los niveles de educación obligatoria. Fundamentos pedagógicos. Recuperado del sitio de internet del Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>. Pág. 34.

Montañés, et al. (2014). El juego en el medio escolar. Recuperado de [\(PDF\) El juego en el medio escolar \(researchgate.net\)= 256](#).

Morocho (2016). Propuesta metodológica basada en juegos tradicionales para desarrollar nociones básicas en el área de motricidad fina y gruesa. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/13212/1/UPS-CT006830.pdf>. Pag.12

Ortiz, A. (2014). Currículo y Didáctica. Bogotá, Colombia: Ediciones de la U.
Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uotavalo/70223?page=80>.

Paredes, J. (2003). Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica. Sevilla, Spain: Wanceulen Editorial. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uotavalo/60173?page=48,61y65>.

Proyecto Educativo Institucional (2019). Proyecto Educativo Institucional. Matriz de autoevaluación Institucional.pag.11.15

Sánchez, R. (2013). Aplicación de estrategias didácticas en contextos desfavorecidos. ed. Madrid: UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. Disponible en: <https://elibro.net/es/ereader/uotavalo/48615?page=10,19>.

UNESCO (2016). Innovación educativa, texto 1. Oficina de UNESCO en Lima. Recuperado de: [Innovación educativa, texto 1 - UNESCO Biblioteca Digital](#).

UNICEF, (2018). Aprendizaje a través del juego. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>. p.17.

Vázquez, R. Estrategias de enseñanza: investigaciones sobre didáctica en instituciones educativas de la ciudad de Pasto. Recuperado de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>.Pag.23.