



Universidad  
Nacional  
de Loja

# Universidad Nacional de Loja

## Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

### Carrera de Educación Básica

**El juego para potenciar la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura,  
del sexto grado de la Unidad Educativa Miguel Riofrío. 2022-2023**

**Trabajo de Integración Curricular  
previo a la obtención del título de  
Licenciado en Ciencias de la  
Educación Básica.**

#### **AUTOR:**

Ronel Patricio Carrión Soto

#### **DIRECTOR:**

Dr. José Luis Arévalo Torres Mgtr.

Loja – Ecuador

2023

## **Certificación**

Loja, 13 de septiembre de 2023

Dr. José Luis Arévalo Torres, Mgtr.

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

### **CERTIFICO:**

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **El juego para potenciar la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, del sexto grado de la Unidad Educativa Miguel Riofrío. 2022-2023**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Ciencias de la Educación Básica**, con **cédula de identidad Nro. 1150538344**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.

Dr. José Luis Arévalo Torres

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

## **Autoría**

Yo, **Ronel Patricio Carrión Soto**, declaro ser autor del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido de la misma. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

**Firma:**



**Cédula de Identidad:** 1150538344

**Fecha:** 14 de septiembre de 2023

**Correo electrónico:** [ronel.carrion@unl.edu.ec](mailto:ronel.carrion@unl.edu.ec)

**Celular:** 0992394628

**Carta de autorización por parte del autor; para la consulta de producción parcial o total, y/o publicación electrónica de texto completo, del Trabajo de Integración Curricular**

Yo **Ronel Patricio Carrión Soto** declaro ser autor del Trabajo de Integración Curricular denominado: **El juego para potenciar la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, del sexto grado de la Unidad Educativa Miguel Riofrío. 2022-2023**, como requisito para optar el título de **Licenciado en Ciencias de la Educación Básica**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los catorce días del mes de septiembre del dos mil veintitrés.

**Firma:**



**Autor:** Ronel Patricio Carrión Soto

**Cédula:** 1150538344

**Dirección:** Esteban Godoy calles Milton Patiño y Freddy Santander.

**Correo electrónico:** [ronel.carrion@unl.edu.ec](mailto:ronel.carrion@unl.edu.ec)

**Teléfono:** 0992394628

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Director del Trabajo de Integración Curricular:** Dr. José Luis Arévalo Torres, Mgtr.

## **Dedicatoria**

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por sus infinitas bendiciones concedidas, por brindarme sabiduría y por permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mis padres, por su amor, trabajo y sacrificio durante mi proceso educativo, por su apoyo en todo momento y por enseñarme a no rendirme ante los obstáculos de la vida. Así mismo, dedico esta investigación a toda mi familia que de una u otra manera estuvieron presentes en el transcurso de formación.

Finalmente, con mucho amor me lo dedico a mí, por el empeño y esfuerzo realizado en todo el recorrido de la carrera, este es un claro ejemplo de lucha constante donde se evidencia que todo lo que nos proponemos lo podemos cumplir.

***Ronel Patricio Carrión Soto***

## **Agradecimiento**

Agradezco primeramente a Dios por haberme iluminado durante todo mi recorrido estudiantil, a mis padres y a mis hermanas por apoyarme y por estar presentes en todo momento.

De la misma manera, expreso mi agradecimiento sincero a todos los docentes de la Carrera de Educación Básica que aportaron en mi proceso educativo, para guiarme e implantar bases sólidas en mi profesionalismo, especialmente agradezco a mi docente tutor, Dr. José Luis Arévalo Torres, quien supo guiarme y orientarme en la elaboración del Trabajo de Integración Curricular.

Así mismo, expreso mi sincero agradecimiento al establecimiento de la Unidad Educativa Miguel Riofrío, especialmente a la Lic. Jennifer Jiménez, docente del sexto grado “B”, agradezco infinitamente su valioso aporte y colaboración durante todo el proceso investigativo. Sé que estas palabras no son suficientes para expresar mis sinceros agradecimientos, pero espero dejar en claro mi afecto, estima y cariño hacia ustedes.

***Ronel Patricio Carrión Soto***

## Índice de contenidos

<b>Portada</b> .....	<b>i</b>
<b>Certificación</b> .....	<b>ii</b>
<b>Autoría</b> .....	<b>iii</b>
<b>Carta de autorización</b> .....	<b>iv</b>
<b>Dedicatoria</b> .....	<b>v</b>
<b>Agradecimiento</b> .....	<b>vi</b>
<b>Índice de contenidos</b> .....	<b>vii</b>
Índice de tablas.....	ix
Índice de figuras .....	ix
Índice de anexos .....	x
<b>1. Título</b> .....	<b>1</b>
<b>2. Resumen</b> .....	<b>2</b>
<b>2.1. Abstract</b> .....	3
<b>3. Introducción</b> .....	<b>4</b>
<b>4. Marco teórico</b> .....	<b>7</b>
4.1. El juego .....	7
4.1.1. Definición del juego .....	7
4.1.2. Importancia del juego .....	7
4.1.3. Ventajas del juego .....	8
4.1.4 Desventajas del juego .....	9
4.1.5. Tipos de juego .....	10
4.1.5.1 Juego puzzles.....	10
4.1.5.2 Juego de sopa de letras.....	11
4.1.5.3 Juego con bloques .....	11
4.1.5.4 Juegos de memoria .....	11
4.1.6 El juego en la enseñanza de Lengua y Literatura.....	12
4.2. Enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura .....	16
4.2.1. Definición de enseñanza.....	16
4.2.2. Definición de aprendizaje.....	16
4.2.3. Proceso de enseñanza-aprendizaje .....	17
4.2.4. Importancia de aprender Lengua y Literatura .....	18
4.2.5. Tipos de enseñanza.....	19

4.2.5.1 Enseñanza individual .....	19
4.2.5.2 Enseñanza grupal .....	19
4.2.6. Tipos de aprendizaje .....	20
5.2.6.1 Aprendizaje por descubrimiento.....	20
5.2.6.2 Aprendizaje colaborativo .....	21
5.2.6.3 Gamificación .....	22
4.2.7. La enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura de acuerdo a la reforma curricular.....	23
<b>5. Metodología.....</b>	<b>24</b>
5.1. Área de estudio.....	24
5.1.1. Croquis de la Unidad Educativa Miguel Riofrío.....	24
5.2. Procedimiento.....	25
5.2.1. Enfoque.....	25
5.2.2 Tipo de investigación.....	25
5.2.2.1. Investigación descriptiva.....	25
5.2.3. Diseño.....	26
5.2.4 Métodos .....	26
5.2.4.1. Método científico .....	26
5.2.4.2. Método inductivo .....	26
5.2.4.3. Método deductivo-inductivo .....	26
5.2.4.4. Método descriptivo.....	27
5.2.4.5. Método analítico-sintético .....	27
5.2.4.6. Método estadístico.....	27
5.2.4.7. Método bibliográfico .....	27
5.2.5. Técnicas .....	27
5.2.5.1. Observación directa .....	27
5.2.5.2. Encuesta.....	27
5.2.5.3. Entrevista .....	28
5.2.6. Instrumentos .....	28
5.2.6.1. Ficha de observación .....	28
5.2.6.3. Cuestionario .....	28
5.2.6.4. Guía de entrevista.....	28
5.2.7. Población y muestra .....	28



5.2.7.1. Población .....	28
5.2.7.2. Muestra .....	29
5.3. Procesamiento y análisis de datos .....	29
<b>6. Resultados .....</b>	<b>31</b>
6.1 Encuesta docente .....	31
6.2. Encuesta dirigida a los estudiantes.....	34
<b>7. Discusión .....</b>	<b>45</b>
<b>8. Conclusiones.....</b>	<b>49</b>
<b>9. Recomendaciones.....</b>	<b>50</b>
<b>10. Bibliografía.....</b>	<b>51</b>
<b>11. Anexos .....</b>	<b>55</b>

## Índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> Datos de la población y muestra.....	29
<b>Tabla 2.</b> El juego como recurso didáctico.....	34
<b>Tabla 3.</b> El juego facilita la comprensión de Lengua y Literatura.....	35
<b>Tabla 4.</b> Diferentes tipos de juegos.....	36
<b>Tabla 5.</b> Tipos de recursos didácticos. ....	37
<b>Tabla 6.</b> Tipos de juego.....	39
<b>Tabla 7.</b> Función de los recursos didácticos.....	41
<b>Tabla 8.</b> Aprendizaje en Lengua y Literatura. ....	42
<b>Tabla 9.</b> Material didáctico para potenciar el aprendizaje.....	43

## Índice de figuras

<b>Figura 1.</b> Croquis de la Unidad Educativa Miguel Riofrío.....	24
<b>Figura 2.</b> El juego como recurso didáctico. ....	34
<b>Figura 3.</b> El juego facilita la comprensión de Lengua y Literatura. ....	35
<b>Figura 4.</b> Diferentes tipos de juegos. ....	36
<b>Figura 5.</b> Tipos de recursos didácticos.....	38
<b>Figura 6.</b> Tipos de juego. ....	40
<b>Figura 7.</b> Funciones de los recursos didácticos.....	41

<b>Figura 8.</b> Aprendizaje en Lengua y Literatura. ....	42
<b>Figura 9.</b> Material didáctico para potenciar el aprendizaje.....	43

## **Índice de anexos**

<b>Anexo 1.</b> Propuesta alternativa. ....	55
<b>Anexo 2.</b> Oficio de apertura de la institución educativa. ....	56
<b>Anexo 3.</b> Solicitud para el informe de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto. ..	57
<b>Anexo 4.</b> Designación de docente para la emisión del certificado de pertinencia. ....	58
<b>Anexo 5.</b> Informe de estructura, coherencia y pertinencia.....	59
<b>Anexo 6.</b> Solicitud para la designación del director del Trabajo de Integración Curricular.	61
<b>Anexo 7.</b> Designación del director del Trabajo de Integración Curricular.....	62
<b>Anexo 8.</b> Ficha de observación.....	63
<b>Anexo 9.</b> Entrevista dirigida a la docente.....	64
<b>Anexo 10.</b> Encuesta dirigida a estudiantes. ....	66
<b>Anexo 11.</b> Certificación de traducción del Abstract. ....	68

## **1. Título**

El juego para potenciar la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, del sexto grado de la Unidad Educativa Miguel Riofrío. 2022 – 2023.

## 2. Resumen

Las actividades lúdicas conducen al niño no solamente al progreso intelectual, sino también a la exploración de sus capacidades creadoras, motrices y participativas. De esta manera, el presente estudio establece el siguiente objetivo general; Determinar los distintos juegos didácticos que ayuden en la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes del sexto Grado paralelo “B” sección vespertina, de la Unidad Educativa Miguel Riofrío; el mismo que permitió mejorar la problemática encontrada a través del uso de recursos lúdicos. El tipo de investigación fue de tipo descriptiva, con enfoque mixto y un diseño no experimental, en donde, se utilizaron diversos métodos tales como: descriptivo, analítico, sintético, inductivo, deductivo, estadístico y bibliográfico que ayudaron a fundamentar los diferentes postulados de los autores y con base a los mismos inferir criterios con la finalidad de profundizar el tema planteado; las técnicas que se emplearon fue la observación, la entrevista y encuesta. Así mismo, la población estuvo constituida por 24 estudiantes y 1 docente, el cual ayudó a interpretar el problema por medio de un banco de preguntas relacionadas con el tema investigado. Ante lo cual se concluye que, la docente debe conocer los diferentes tipos de juegos que se acoplan a las temáticas para impartir, siendo estos los que favorecen el proceso de enseñanza del docente y la comprensión de contenidos de los estudiantes, mediante el uso de los mismos se podrá ejemplarizar, dinamizar y sintetizar los diferentes contenidos de la asignatura, por ende se determina que, a través de la búsqueda de información relevante sobre los diferentes tipos de juegos lúdicos y la enseñanza y aprendizaje se logró conocer la importancia, los tipos y las funciones que desempeñan estos recursos en el aula, permitiendo identificar cuáles son los recursos pertinentes que se pueden emplear para dinamizar las clases.

***Palabras claves:*** actividades lúdicas, enseñanza y aprendizaje, metodología, técnicas, población, recursos lúdicos, lengua y literatura.

## 2.1. Abstract

Playful activities lead the child not only to intellectual progress but also to the exploration of their creative, motor, and participatory abilities. In this way, the present study establishes the following general objective: To determine the different didactic games that help in the teaching-learning area of Language and Literature, in the students of the sixth grade, group "B", evening section, of Miguel Riofrío Educational Unit. This objective allowed to improve the problem found through the use of ludic resources. This research is descriptive, with a mixed approach, and a non-experimental design. Various methods were used such as descriptive, analytical, synthetic, inductive, deductive, statistical, and bibliographic. They helped to support the different postulates of the authors, and based on them, it was possible to infer criteria to deepen the topic raised. The techniques that were used were observation, interview, and survey. Likewise, the population consisted of 24 students and 1 teacher, that helped to interpret the problem through a bank of questions related to the research subject. Because of this, it is concluded that the teacher must know the different types of games that need to be settled into the topics to be taught, so they are the ones that favor the teacher's teaching process, and the student's understanding of the content. Through the use of them, it will be possible to exemplify, dynamize and synthesize the different contents of the subject. Therefore, it is determined that, through the search for relevant information on the different types of playful games and teaching and learning, it was possible to know the importance, types, and functions of these resources in the classroom. It allows us to identify which are the pertinent resources that can be used to energize the classes.

**Keywords:** *recreational activities, teaching and learning, methodology, techniques, population, recreational resources, language and literature.*

### 3. Introducción

El presente trabajo investigativo está orientado a conocer sobre la importancia que tiene el juego como recurso lúdico en la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura, en el sexto grado “B” de Educación General Básica.

En la actualidad los recursos lúdicos juegan un papel importante en el desarrollo del proceso de aprendizaje, ya que se convierten en un apoyo pedagógico que refuerzan la enseñanza del docente, en sí, estos recursos son creados con la finalidad de facilitar la comprensión del educando de tal manera que permita despertar la motivación y la curiosidad por aprender y fortalecer el aprendizaje relacionando la teoría con la práctica.

El juego es un recurso lúdico que promueve el desarrollo integral de los estudiantes, involucrando aspectos físicos, cognitivos, emocionales y sociales, ya que, a través del juego, se ejercitan habilidades motoras, estimulando la creatividad, el aprendizaje significativo y el fortalecimiento de las habilidades sociales.

En consecuencia, en el presente trabajo se plantea una innovadora forma de llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje, en el cual se pretende que, con la orientación pertinente del docente, el estudiante puede desarrollar sus estilos y ritmos de aprendizajes, implementando los recursos lúdicos en su proceso, los mismos que intervienen como mediadores del contenido, razón por la cual, se planteó la siguiente pregunta investigativa:

¿De qué manera nos ayuda el juego en la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes del sexto grado de Educación General Básica sección vespertina de la Unidad Educativa Miguel Riofrío de la Ciudad de Loja durante el periodo escolar 2022-2023?

Además, los beneficios brindados para el docente y estudiantes fueron muy diversos, por su parte, el educador tuvo claro los tipos de juegos lúdicos que se puede aplicar en el proceso de enseñanza y aprendizaje, así mismo, la propuesta alternativa facilitó la enseñanza de contenidos, ya que mediante actividades lúdicas los educandos pudieron comprender las diferentes temáticas que se abordaron en el área de Lengua y Literatura. Por otro lado, el recurso del juego ofrece una serie de beneficios en nuestra formación, debido a que, ofrece un sinnúmero de juegos lúdicos, dinámicos e interactivos, permitiendo llevar a cabo un aprendizaje significativo, innovador y duradero para los mismos, con la finalidad de crear

ambientes participativos y poder emplear estrategias que estén aptas para cada uno de los alumnos.

En cuanto al Trabajo de Integración Curricular en relación con otros estudios sobre el juego para potenciar la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, se complementa con el trabajo de referencia que se centra, según Chumillas (2018), “El juego como recurso didáctico en Lengua Castellana y Literatura. Propuesta de intervención para tercero de la Educación Secundaria Obligatoria”, por consiguiente, se establece una relación con los diferentes recursos lúdicos que se puede emplear en el proceso de formación de los educandos y la diversidad de tipos de juegos didácticos, como: fichas didácticas, carteles con pictogramas, herramientas digitales, entre otros. Demostrando así, la relevancia y desventajas de los trabajos en el área de Lengua y Literatura, utilizando el juego como recurso lúdico para dinamizar e innovar las clases.

A partir de lo antes mencionado, es necesario dar a conocer el objetivo general de la investigación: Determinar los distintos juegos didácticos que ayuden en la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes del sexto Grado paralelo “B” sección vespertina, de la Unidad Educativa Miguel Riofrío.

De la misma forma, los objetivos específicos que se lograron son 1) Caracterizar los diversos juegos didácticos para la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes del sexto grado; 2) Identificar los distintos juegos didácticos para la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes del sexto grado; 3) Plantear una propuesta educativa que ayude a mejorar la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura a través del juego en los estudiantes del sexto Grado “B”.

Para dar cumplimiento al primer objetivo específico se buscó en fuentes confiables los diversos juegos didácticos que existen para la aplicabilidad de la enseñanza de Lengua y Literatura en los estudiantes del sexto grado para tener un primer acercamiento a la problemática a investigar; con relación al segundo objetivo específico se elaboró una encuesta a estudiantes y una entrevista a la docente, las cuales permitieron el diagnóstico del problema a ser estudiado, permitiendo identificar los distintos juegos didácticos que utiliza la docente para la enseñanza de Lengua y Literatura, y, cumpliendo el enfoque de nuevas estrategias lúdicas para que la docente mejore la enseñanza y los estudiantes su aprendizaje; y, por último al tercer objetivo específico se diseñó una propuesta alternativa denominada “Juego y aprendo

Lengua y Literatura”, llevando a cabo la planificación de creación de diversas actividades lúdicas, fortaleciendo a la docente de estrategias de enseñanza para la innovación de nuevos contenidos de Lengua y Literatura, y de esa manera pueda dinamizar el proceso de formación académica de los educandos.

Del mismo modo, el Trabajo de Integración Curricular, basado en el juego para potenciar la enseñanza de Lengua y Literatura, tiene como alcance proporcionar diversas actividades lúdicas a través del juego para el aprendizaje y desarrollo de habilidades cognitivas en la asignatura de Lengua y Literatura. Por ello, a través de actividades interactivas se puede dinamizar las clases de manera que los educandos se sientan motivados por aprender, razonar y ejemplificar los contenidos de la asignatura.



## **4. Marco teórico**

### **4.1. El juego**

#### ***4.1.1. Definición del juego***

Según Cañizares & Carbonero (2018), definen que el juego es una acción libre, innovadora y dinámica que se desarrolla dentro de un espacio y tiempo determinado, con reglas obligatorias libremente aceptadas, que tienen un fin en sí misma, y que, además va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y la forma en que vean de manera diferente las actividades que se va a desarrollar durante su proceso educativo (p. 133).

El juego es considerado como un grupo de actividades a través del cual el estudiante proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad, además, su función esencial del juego es mantener al niño activo, motivado y con interés por aprender un conocimiento nuevo en Lengua y Literatura (Jacquin, 2017, p. 3).

“El juego es visto como una actividad divertida, estimulante, interactiva, innovadora e ilustrativa, que responde a la doble tarea de aclarar dudas y facilitar el proceso de aprendizaje” (Muñoz & Sánchez, 2021, p. 27).

El juego es uno de los principales recursos para fortalecer el conocimiento de los educandos de forma clara y precisa, ya que a través del mismo los niños aprenden a forjar vínculos con los demás y a resolver problemas, por ello, les permite aprender a aprehender de una manera diferente y divertida en los cuales ellos puedan expresar ideas al momento de abordar la asignatura de Lengua y Literatura.

#### ***4.1.2. Importancia del juego***

El juego es la capacidad de poner al estudiante en otro nivel interactivo de aprendizaje, es decir, la mejor manera de aprender que tienen los niños, por ello, es muy importante tomar en cuenta de que el juego es algo más que una estrategia metodológica, aunque lo utilicemos como tal, y de esa manera mantener un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo con el estudiante (Domínguez, 2015, p. 4).

No obstante, Delgado (2011), alude que la importancia del juego es el recurso básico en la vida del estudiante, que además de ser divertido resulta necesario para su desarrollo, los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades cognitivas, y para el aprendizaje de un desarrollo integral (p. 184).

La importancia de implementar el juego como recurso didáctico en Lengua y Literatura es fundamental, ya que estimula a los niños a aprender y mejorar el lenguaje, a través de los juegos utilizados los niños aprenden ortografía y vocabulario a la vez que se divierten, como también elaborar rincones para fomentar la lectura, como cuentos, fábulas, historietas, entre otros (Cerrillo et al., 2007, p. 161).

Se puede determinar que el juego es un recurso fundamental para el desarrollo correcto del estudiante, por ende, es importante implementar este recurso durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, ya que es utilizado como técnica de enseñanza para fomentar o estimular algún tipo de aprendizaje en los niños, con el objetivo de que los estudiantes aprendan nuevos conocimientos, habilidades motrices y sociales de manera simple y lúdica.

#### ***4.1.3. Ventajas del juego***

El uso del juego como recurso didáctico en Lengua y Literatura ofrece varias prestaciones y posibilidades en el desarrollo de las actividades de aprendizaje, ofreciendo ventajas significativas para el uso de medios alternativos, entre ellos están:

- Los estudiantes que habitualmente obtienen peores resultados mejoran su rendimiento mediante el uso de juegos interactivos.
- Los juegos incrementan la atención y mejoran el nivel de calidad de la colaboración entre los estudiantes.
- El uso de juegos didácticos ayuda a personalizar su forma de ser y a mejorar la transmisión de conocimiento y, por lo tanto, el aprendizaje de los alumnos.
- Facilita el contenido de las asignaturas permitiendo una enseñanza más efectiva y homogénea entre alumnos de diferentes capacidades (Fuentes et al., 2020, p. 417).

Asimismo, tenemos el aparte de Higuera (2020), acorde a las ventajas del juego como recurso didáctico en Lengua y Literatura:

- Mejora la comunicación, ya que, a través del juego los estudiantes se ven obligados a expresarse. escuchar, prestar atención, utilizar las palabras adecuadas y es capaz de ampliar su vocabulario.
- Mejora el desarrollo cognitivo, porque a través del juego se puede diversificar la creatividad, la imaginación y la participación.
- Favorece la comprensión, porque se sienten motivados de participar en el juego y hace que se concentren y se preocupen en qué consiste (p. 40).

Hay muchos motivos para usar el juego como recurso en el aula, por lo tanto, Escuela Europea (2019), manifiesta que las ventajas son:

- Estimulan la memoria, ya que hay muchos juegos educativos que ponen énfasis en la memorización y la concentración del educando.
- Desarrollo de habilidades sociales, ya que promueve la comunicación y la interacción en la infancia.
- Mejora la autoestima y el bienestar emocional, a través de las actividades lúdicas, los niños podrán expresar sus emociones y tienen la oportunidad de conocer mejor sus fortalezas y debilidades.
- Fomentan la observación y la motivación, por ende, aumenta la concentración del educando (p. 3).

El empleo del juego como recurso didáctico en Lengua y Literatura contribuye a que el aprendizaje sea más rápido, debido a que pueden relacionar los materiales con la teoría dando como resultado un aprendizaje duradero, por ello, es importante desarrollar este proceso ya que le incentiva al estudiante aprender de manera diferente, además estimula la memoria, las habilidades cognitivas, afectivas y psicomotrices, esto conlleva a mejorar la motivación en la clase.

#### ***4.1.4 Desventajas del juego***

De la misma manera, se considera que el uso del juego como recurso didáctico tiene sus ventajas, también tiene algunas dificultades en el proceso de utilización de los mismos. Por lo tanto, Martínez (2013), nos da a conocer las siguientes desventajas:

- El excesivo uso del juego como recurso didáctico en el aula puede retrasar el ritmo de las clases.
- Problemas de comportamiento de los alumnos, es decir, que solamente quieren dedicarse a los juegos educativos y no a la clase.
- Grupo de clase muy numeroso.
- Conflictos entre estudiantes debido al uso de los juegos interactivos (p. 13).

Por otro lado, los autores Martín et al., (2019), consideran las siguientes dificultades:

- Posibilidad de ser distraídos por el juego y la consiguiente pérdida de tiempo.
- La gamificación está muy bien para desarrollar toda una serie de habilidades, pero otras como la expresión oral son muy difíciles de desarrollar.
- Peligro en la formación en valores de los estudiantes, si no se la aplica de forma adecuada.
- La posibilidad de crear una motivación pasajera.
- Asumir los mismos objetivos que le dificultan dar cabida a los diferentes intereses y estilos de aprendizaje (p. 7).

Se considera que al hacer uso de los recursos didácticos solo nos generaría beneficios, sin embargo, también se pueden generar dificultades si no se los emplea de manera adecuada, para ello, se requiere hacer un análisis para verificar la situación y poder emplearlos de forma correcta en el proceso educativo del educando.

#### ***4.1.5. Tipos de juego***

Dentro de la gamificación de los recursos didácticos es necesario conocer cuáles son los tipos de juego que se puede emplear durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante, por ende, Cratty (2006), da a conocer los siguientes:

##### **4.1.5.1 Juego puzzles**

Es uno de los más conocidos y clásicos que sirve para estimular las habilidades cognitivas en la infancia, este tipo de juego suele incorporar piezas grandes si se dirige a una edad temprana, mientras que, a mayor edad, más pequeñas serán las piezas y más fichas tendrá el juego para dotarlo de más complejidad, entre los tipos que existen son, los numéricos (sudokus), el dominó, el tangram, rompecabezas, las poliformas, entre otros.

#### **4.1.5.2 Juego de sopa de letras**

Con este juego didáctico, el niño se familiariza con el mundo de las letras y se trabajan las habilidades del lenguaje y de la comunicación. Por tanto, las sopas de letras o los crucigramas son una buena alternativa para trabajar el léxico y mejorar la ortografía jugando.

#### **4.1.5.3 Juego con bloques**

Los juegos con bloques potencian la psicomotricidad fina, en donde ayuda a desarrollar la visión espacial, estos juegos también sirven para potenciar la agilidad mental y fomentar la creatividad en los más pequeños.

#### **4.1.5.4 Juegos de memoria**

Consiste en memorizar canciones, repetir palabras, imitar sonidos o jugar a las cartas, las cuales son empleadas para ejercitar la memoria en el infante, gracias a ello, las habilidades visuales o auditivas se potencian, este tipo de juego se lo puede ejecutar a partir de los cinco o seis años, además, dentro de este ámbito el memo test es uno de los juegos de memoria más populares para el proceso de formación de los educandos (p. 18).

Así mismo, tenemos el aporte de Testa (2020), acorde a los diferentes tipos de juegos que se pueden emplear dentro del proceso de formación del estudiante:

Juegos de laberinto: este tipo de juego estimula y genera las habilidades motoras del estudiante mediante la superación de distintos obstáculos, con el objetivo de poder llegar a un fin o una meta.

Juegos de adivinanzas: consiste en trabajar en equipos, para que los niños desarrollen la lógica y la reflexión y el entendimiento, así mismo son efectivos para aumentar la velocidad y la rapidez del aprendizaje del educando.

Juegos alfabéticos: este tipo de juego básicamente está direccionado para los niños más pequeños, cuando recién están aprendiendo a leer y escribir, ya que cuenta con un sistema auto-correctivo que les da autonomía a los niños (p. 2).

Por lo tanto, se puede considerar algunos tipos de juegos para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura, ya que si se los aplica de manera adecuada se

estaría contribuyendo al desarrollo intelectual, emocional y físico del estudiante, implicando la creatividad, la imaginación y la exploración en cada actividad a desarrollar.

#### ***4.1.6 El juego en la enseñanza de Lengua y Literatura***

Raque (2021), manifiesta que el juego en la enseñanza de Lengua y Literatura resulta una manera más placentera de aprender, en donde la imaginación del estudiante abarca diversos escenarios que resultan divertidos en la manera de procesar la información del tema abordado, y más cuando es acompañada del juego de palabras que normalmente se presentan las rimas, poesías, adivinanzas, trabalenguas, estribillos y canciones, es decir, el inicio de procesos que permiten el juego en la literatura y con ello la motivación para que los niños vivan la ilusión, la utopía y la creatividad (p. 4).

En este sentido, podría asumirse que el juego es una herramienta importante en el área de Lengua y Literatura, ya que el niño empieza a construir mundos paralelos y desde allí construyen su discurso y se transforman en héroes viviendo sus propios mundos y llevando a cabo batallas similares a las narradas en los textos, conllevándolos a desarrollar un pensamiento cognitivo, reflexivo y crítico mediante las actividades plasmadas por la docente al momento de impartir su conocimiento (Lamas, 2020, p. 3).

El juego en la enseñanza de Lengua y Literatura es fundamental, porque es ahí en donde empiezan a conocer las primeras letras y pequeños significados literarios que son necesarios para su desarrollo cognitivo e integral, entonces, con el juego en la asignatura presente, se pretende mantener al niño entusiasmado por aprender o conocer un nuevo tema, con dinámicas, juegos interactivos y actividades lúdicas, que lleven al estudiante a mantenerse concentrado durante su proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Mesa redonda.** Según Garrido (2014), considera que la mesa redonda es la presentación de diferentes puntos de vistas de varios individuos acerca de un tema determinado, ante un público y con la ayuda de un moderador, además, busca fomentar el diálogo entre participantes para llevar a cabo las discrepancias de cada participante y de esa manera poder llegar a un punto de conformidad (p. 104).

De acuerdo a lo establecido, se puede ejemplificar que a esta actividad se la puede trabajar con un juego de fichas, debido a que beneficia en los estudiantes a fortalecer sus

conocimientos y mayor concentración desarrollando las habilidades de investigar, argumentar, jerarquizar y cuestionar las ideas expuestas por los demás compañeros.

**Los signos de puntuación.** Para Muñoz (2018), los signos de puntuación son aquellos procesos que se enseñan en el área de Lengua y Literatura, donde su función principal es la de establecer pausas en la lectura, indicar diferentes entonaciones, evitar ambigüedades y facilitar la comprensión de contenidos, tanto en diálogos como en la narración, es decir, permiten la excelencia de una buena escritura (p. 5).

Se determina que esta actividad se la puede trabajar en base a revienta globos, la cual consiste en colocar una oración dentro del mismo, para que el estudiante identifique en qué parte de la oración van ubicados los signos de puntuación, además, ilustrar su clasificación y algunos ejemplos que puedan ser comprendidos con facilidad para su desarrollo de textos literarios, narrativos o descriptivos.

**El mundo de los cuentos.** Los cuentos son vistos como un tipo de narración generalmente breve, en donde pueden ser basados en hechos reales o ficticios, por lo cual, en el ámbito literario es uno de los elementos fundamentales a utilizar, ya que beneficiará la concentración del niño (Viana, 2021, p. 18).

Se establece que se puede trabajar esta actividad en base a cuentos pictográficos, debido a que va estimular la percepción visual, impulsando la memoria gráfica, es decir, la capacidad de recordar lo que se ha visto, favoreciendo la concentración y motivación del educando.

**Exposición oral.** La exposición oral es una técnica que consiste en la presentación de un tema determinado ante una audiencia, la cual se la puede llevar a cabo de manera individual o grupal, siendo un recurso fundamental en la asignatura de Lengua y Literatura, debido a que se desarrollan las habilidades lingüísticas de expresión (Cortés, 2018, p. 26).

Ante lo expuesto, a esta actividad se la podrá trabajar en base al juego de la pelota preguntona, en donde se podrá mantener la concentración e imaginación del niño, con la finalidad de que capte con facilidad el tema expuesto, y de esa manera poder sintetizar las ideas principales con el resto de compañeros.

**Conectores.** Así mismo, Cordero & Inogés (2021), aluden que el uso de los conectores son términos o expresiones que unen palabras, ideas, frases, oraciones y párrafos entre sí, es

decir, por medio de ellos se establece una redacción más fluida, organizada y coherente, con el fin de que la oración expuesta esté bien estructurada y entendible, enfatizando una buena comprensión hacia el lector (p. 23).

En base a lo sistematizado, a esta actividad se la podría ejecutar con fichas interactivas, explicando su importancia y los tipos de conectores que existen en diversos fragmentos literarios, de esa manera el estudiante aplicará cada uno de ellos en las diferentes oraciones, frases o fragmentos.

**Refranes y fábulas.** Los refranes son expresiones o dichos populares anónimos que se utilizan para transmitir una enseñanza o mensaje, no obstante, las fábulas son textos literarios cortos, que de alguna u otra manera dejan una lección de enseñanza para el diario vivir de cada persona (Pérez et al., 2019, p. 13).

Se determina que en el área de Lengua y Literatura los refranes y fábulas son esenciales, por ende, para poder contextualizar esta actividad se la realizará en base a adivinanzas, con el objetivo de que el estudiante esté concentrado y motivado durante la explicación de contenidos.

**Funciones del lenguaje.** Navarro (2019), manifiesta que son seis las funciones del lenguaje (referencial, emotiva, apelativa, fática, metalingüística, poética), conformadas por un proceso de comunicación, o ya sea según el tipo de mensaje que se quiera transmitir, utilizadas con el fin de estimular un mejor desarrollo de habilidades y comunicación en el educando (p. 1).

Dado lo explicado, esta actividad se la llevará a cabo en base a tarjetas lúdicas, en donde se le presentará al estudiante concepto e importancia del lenguaje, para de esa manera entrarnos a las funciones y ejemplificación de algunos de ellos, para que de esa manera tengan conocimiento de cada una, y las puedan expresar según el mensaje que quieran transmitir.

**Aprendo a resumir.** Según Enrique (2022), concreta que para poder resumir es necesario la lectura crítica, en donde podrá sistematizar las ideas principales para poder resumirlas en algún concepto concreto, y de esa manera, redactar un pequeño concepto con sus ideas que más le llamaron la atención (p. 7)

De acuerdo a lo establecido, a esta actividad se la ejecutará en base al juego de la pizza, es decir, cada estudiante escogerá un trozo de pizza, y resumirá el cuento que ha salido



seleccionado, con el fin de estimular el desarrollo del lenguaje, para posteriormente exponerlo frente a sus compañeros de clase.

**El verbo.** Los verbos son aquellas palabras que expresan una acción, siendo un elemento fundamental para cualquier forma de comunicación, y sobre todo en el área de Lengua y Literatura, ya que, es ahí en donde se manifiestan las macro destrezas lingüísticas (leer, escribir, escuchar, hablar) con el fin de que el estudiante desarrolle habilidades cognitivas de expresión oral (Porto, 2018, p. 18).

Ante lo expuesto, para llevar a cabo esta actividad se la realizará en base al recurso del bingo, con el objetivo de que ayude a mantener la mente activa del estudiante, considerando que entre más activo se encuentre, más conocimiento producirá.

**El afiche.** Según Moles & Costa (2021), consideran que el afiche es un texto relevante e interesante, de fácil acceso a la lectura, ya que, a través del mismo se puede difundir un mensaje con intención de promover un servicio o producto, con el fin de convencer al lector de algo determinado (p. 12).

De esta manera, dentro del área de Lengua y Literatura a esta actividad se la ejecutará en base al juego de la caja mágica, explicando concepto, importancia, estructura y beneficios que contiene el mismo, con el objetivo de que pueda ser leído rápidamente capturando la atención del lector.

**Grados del adjetivo.** Los adjetivos sirven para informar de una cualidad del sustantivo o nombre al que acompaña, en donde expresan la intensidad con la que se dan las cualidades de los objetos o de las personas, por ende, se subdividen en tres grados, positivo, comparativo (superioridad, inferioridad, igualdad y el superlativo (Sánchez, 2019, p. 6).

Ante lo expuesto, a esta actividad se lo podrá ejecutar en base al juego del ahorcado, el cual consiste en que el estudiante exponga una palabra, frase u oración y el otro trata de adivinar, según lo que sugiere por letras o dentro de un cierto número de oportunidades, esto con el fin de que el estudiante logre mayor concentración en base a la temática expuesta.

## **4.2. Enseñanza-aprendizaje en Lengua y Literatura**

### ***4.2.1. Definición de enseñanza***

Pérez & Gardey (2008), “La enseñanza es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien” (p. 1).

De igual forma, Fiuza & Fernández (2017), expresan que la enseñanza, debe proveer las oportunidades y materiales para que los niños aprendan activamente, descubran y formen sus propias concepciones o nociones del mundo que les rodea, usando sus propios instrumentos de asimilación de la realidad que provienen de la actividad constructiva de la inteligencia del sujeto (p .9).

Asimismo, Edel (2016), alude que la enseñanza es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos (p. 17).

Es importante mencionar que la enseñanza está presente en todas las áreas de la ciencia, especialmente en el área de Lengua y Literatura para que exista una enseñanza de calidad es necesario contar con una didáctica que se enfoque en cómo se impartirá los conocimientos a los estudiantes, que no se preocupe por qué se va a impartir sino cómo se va a impartir dichos saberes, de la misma forma un docente de calidad debe involucrarse en su trabajo realizando a cabalidad, consiguiendo alcanzar su objetivo de eficiencia profesional.

### ***4.2.2. Definición de aprendizaje***

El aprendizaje es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, conocimientos, destrezas, conductas y valores, además, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción, con el fin de que el educando se apropie del conocimiento en sus distintas dimensiones, conceptos, procedimientos o actitudes (Trimiño et al., 2016, p. 149).

Reyes et al., (2017), consideran que el aprendizaje es el transcurso de diversos conocimientos a enfrentar, y más si es a lo largo de la vida, porque permite el constante

desarrollo de habilidades que una persona pueda necesitar a lo largo de su vida, tanto a nivel personal como profesional, con el objetivo de formar parte de una ciudadanía activa, motivada e integra (p. 238).

El aprendizaje requiere de un cambio relativamente estable de la conducta del individuo, por ende, es visto como comprender, adquirir y aplicar una información que no ha sido enseñada, es decir, cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos demandan, interactuando a través de ideas expresadas simbólicamente de manera sustantiva y no arbitraria con lo del aprendiz (Prieto, 2020, p. 73).

La literatura es una fuente de conocimientos a través de una mirada estética de juego con el lenguaje, de valoración de aspectos verbales en circunstancias concretas con el aprendizaje, por ello, el aprendizaje en Lengua y Literatura es importante, porque la lengua representa una herramienta fundamental para la constante interacción que se mantiene entre docente y estudiante, lo cual les permite organizar y proceder con diversos contenidos establecidos dentro del proceso de aprendizaje el mismo que debe ser significativo y duradero.

#### ***4.2.3. Proceso de enseñanza-aprendizaje***

El proceso de enseñanza-aprendizaje se concibe como un sistema de comunicación deliberado que involucra la implementación de estrategias pedagógicas con el fin de propiciar aprendizajes en los educandos, así mismo, centrarse en el desarrollo de diversas habilidades cognitivas, como la concentración, imaginación, pensamiento, creatividad, entre otras (Benítez, 2017, p. 32).

Por otro lado, Piaget (2000), considera que el proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental en el educando, ya que es comunicativo, porque el docente organiza, expresa, socializa y proporciona los contenidos significativos a los estudiantes, y estos, además de construir su propio aprendizaje, interactúan con el docente, entre sí, con la sociedad que les rodea (p. 1).

El proceso de enseñanza-aprendizaje se lo entiende como el proceso formativo a través del cual se adquieren conocimientos de una lengua o varias lenguas, además está enfocado principalmente en contribuir a la formación integral de la personalidad del estudiante y en favorecer la adquisición de los diferentes saberes, conocimientos, habilidades, competencias, destrezas y valores (Rodríguez & Pando, 2018, p. 11).

El proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura ha ido transformándose significativamente en los últimos años, lo que ha permitido evolucionar creativamente el proceso de formación del estudiante mediante el empleo de juegos didácticos, por lo tanto, esta marca un cambio en docentes y estudiantes ya que al momento de realizar una actividad en clase permite que el estudiante sea creativo, participativo y capaz de imaginar su aula en otro mundo.

#### ***4.2.4. Importancia de aprender Lengua y Literatura***

La lengua es el instrumento esencial del ser humano, ya que a través de esta nos comunicamos con la sociedad, por lo tanto, la importancia radica en el área de Lengua y Literatura, ya que en esta asignatura se establecen vínculos con docente y estudiante, además, posibilita la práctica lingüística, es decir, se aprende a usar la lengua para ser más efectivos en su manejo, estructuración del pensamiento y la reflexión sobre sí misma para adquirirla de manera más efectiva (Reyzábal, 2018, p. 9).

Aprender Lengua y Literatura posibilita que el alumno desarrolle destrezas para interactuar entre sí y usen la lengua en beneficio de la interacción social, además, sirve como desarrollo integral de sí mismo, en donde ponga en práctica el desarrollo de las macro-destrezas lingüísticas (hablar, escuchar, leer y escribir) (Cassany, 2020, p. 3).

Para el fortalecimiento de un mejor desarrollo lingüístico es importante aprender Lengua y Literatura, ya que se plantea literalmente trabajar con textos literario que coadyuven el desarrollo de otras destrezas que están más asociadas con el goce estético, el placer, la ficción, antes que la búsqueda de información específica o la utilidad del texto por sí misma (Ministerio de Educación y Ciencia, 2020, p. 8).

La importancia de aprender Lengua y Literatura desde los primeros años de educación es fundamental, porque le permite al niño comunicarse constantemente con el mundo que le rodea, permitiéndole centrarse en el desarrollo de las habilidades y conocimientos necesarios para comprender y producir eficazmente mensajes lingüísticos en distintas situaciones de comunicación entre docente, alumno y demás participantes de la comunidad educativa.

#### **4.2.5. Tipos de enseñanza**

##### **4.2.5.1 Enseñanza individual**

Sáez (2018), alude que el aprendizaje individual se define como un proceso consciente o inconsciente, por el cual los individuos obtienen nuevo conocimiento procedente de la transformación de la información, que modifica sus perspectivas internas y en ocasiones su conducta, amplía sus habilidades y capacidades cognitivas, y mejora su comportamiento y los resultados derivados de éste. Es el pilar sobre el que se sustentan procesos de aprendizaje desarrollados a otros niveles, como el grupal y organizativo (p. 9).

La educación individual aísla el sujeto de los compañeros, es decir, le impide establecer relaciones sociales de igualdad, de enriquecerse a través de los trabajos en equipo y lo hace dependiente, con lo cual reduce sus posibilidades de desarrollo general y vínculos de relación con sus demás compañeros en las actividades académicas, deportivas, sociales, entre otras (Miglietta, 2017, p. 3).

La enseñanza individual se basa en que le permite al aprendiz a trabajar para la consecución de los objetivos propuestos según su propio ritmo y posibilidades, es decir, enfocada a las necesidades de un solo alumno, además, ofrece la posibilidad de atención constante a las dificultades de los estudiantes que presenten mediante el proceso de aprendizaje, en donde este método puede ser independientemente usado o tomado en cuenta dentro del proceso de enseñanza del educando (Rochina, 2020, p. 3).

A partir de lo expuesto, la enseñanza individual es un proceso que considera las capacidades de aprendizaje de los estudiantes de acuerdo a sus posibilidades personales, por ende, dentro del área de Lengua y Literatura fomenta la autosuficiencia y la madurez propia del individuo debido a que el estudiante se hace responsable de sus competencias por lo que tiene la capacidad de realizar un trabajo en donde el educador regula su rendimiento, conocimiento y auto-eficiencia al momento de revisar la tarea del menor.

##### **4.2.5.2 Enseñanza grupal**

La enseñanza grupal es un proceso a través del cual se posibilita la interacción de los estudiantes, es decir, se da a través de la creación de grupos dinámicos, en ellos se involucran los tutores, estudiantes, actividades, métodos, y técnicas de aprendizaje, además, este método también actúa como estrategia complementaria, no solamente en el área de Lengua y Literatura,

sino en diferentes áreas que se necesite aplicar diversas actividades, como exposiciones o investigaciones académicas (Becerra et al., 2021, p. 3).

“La enseñanza grupal consiste en el compartir experiencias con los miembros del equipo, ya que este compartir conlleva al proceso de retroalimentación y puesta en práctica, para que los conceptos y teorías se transformen en conocimiento consciente y significativo” (Zarzar, 2016, p. 199).

Una de las mayores satisfacciones de los integrantes de un grupo es constatar, a través de sus productos (físicos o intelectuales), que son capaces de organizarse y trabajar cooperativa y productivamente, como es el involucramiento todos de los participantes en el trabajo grupal, esto con el fin de contribuir a un mejor desarrollo de actividades, talleres y tareas académicas (Solovieva, 2019, p. 4).

Se determina que la enseñanza grupal es aquella que contribuye al desarrollo de destrezas relacionadas con el aprendizaje académico, en donde se necesita formar grupos de ciertos participantes para la construcción de un nuevo conocimiento del propio equipo y de sí mismos.

Dentro del área de Lengua y Literatura la enseñanza grupal juega un rol importante para promover la interacción y comunicación entre los participantes, ayudando al educando a poder socializar, expresar sus sentimientos y opiniones lo cual es importante para el desarrollo personal.

#### ***4.2.6. Tipos de aprendizaje***

##### **5.2.6.1 Aprendizaje por descubrimiento**

El aprendizaje por descubrimiento es en donde el estudiante descubre los contenidos por sí mismo antes de incorporarlos a su estructura cognitiva, dicho descubrimiento se puede producir de forma guiada por el docente o de forma autónoma por el propio alumno (Ibáñez, 2017, p. 4).

Tipo de aprendizaje en el que se pretende que cada sujeto reciba los contenidos y elabore respuestas de forma activa, es decir, es vista como una vía para la obtención de conocimiento la cual se caracteriza por el hecho de que la adquisición de conocimientos sea

realizada por el propio sujeto, así, la información no viene del exterior, sino más bien el alumno es quien la va creando en conjunto con el docente (Castillero, 2019, p. 3).

El aprendizaje por descubrimiento consiste en un método de enseñanza que tiene en su centro al estudiante, con lo que parte de un modelo de educación más constructivista, además, este método se encuentra entre las herramientas más integrales e innovadoras que los docentes deben emplear para lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje que parte de los intereses de los alumnos para estimular sus propias necesidades y así potenciar su desarrollo cognitivo (Baltar, 2020, p. 2).

Se determina que el aprendizaje por descubrimiento es un método esencial dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, y más aún en el área de Lengua y Literatura, ya que le permite al alumno promover la reflexión, el pensamiento crítico y la búsqueda de resolución de problemas, reforzando la propia autoestima y seguridad del niño y así sea él quien descubra la estructura de la asignatura, los entendimientos o tarea en cuestión.

#### **5.2.6.2 Aprendizaje colaborativo**

El aprendizaje colaborativo consiste prácticamente en el trabajo en equipo y más dinámico, grupos de trabajo y estructuras horizontales que jerárquicas, además, es visto como un modelo de enseñanza que se aplica en las aulas con el fin de contribuir a una enseñanza global y la integración entre alumnos de distintas culturas, comprendiendo las edades de 7 a 15 años de edad para un desarrollo gradual de interacción con las diferentes personas de la sociedad educativa (Haykal, 2017, p. 1).

Por otro lado, Romero et al., (2019), considera que el aprendizaje colaborativo es aquel en donde interactúan dos o más sujetos para construir el aprendizaje a través de la discusión, la reflexión y toma de decisiones, es decir, busca no sólo que los participantes compartan información, sino, que trabajen de manera conjunta, participen con ideas individuales y luego las ejecuten como grupo, facilitando la comunicación e interacción con los diferentes entes de la escuela (p.15).

El aprendizaje colaborativo es fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, ya que desarrolla las competencias lingüísticas como aptitud de crear oraciones lógicas y correctas y de una habilidad activa por parte de todos los participantes del grupo, por tanto, este proceso es visto como un instrumento de aprendizaje

para hacer realidad el objetivo de educar la inteligencia sociales, en relación con los sentimientos y afectos del educando (Escarbajal, 2016, p. 18).

Por ende, el aprendizaje colaborativo es esencial en la enseñanza de Lengua y Literatura, ya que fomenta el trabajo en equipo con los compañeros y demás participantes, mejorando en los estudiantes el desarrollo de las macro destrezas (escuchar, hablar, leer y escribir) de la lengua la cual contribuye al mejoramiento de calidad y calidez educativa y un mejor desarrollo de comunicación entre docente-alumno-alumno-docente.

### **5.2.6.3 Gamificación**

La gamificación es aquella que se encuentra presente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura, en donde su idea principal es implementar estrategias y técnicas típicas del juego en el entorno externo para lograr resultados en la dinámica de trabajo, mejorando la concentración y el compromiso de cumplimiento de tareas académicas (Montoya, 2016, p.1).

Por otro lado, Curiel (2020), alude que la gamificación es una de las estrategias que más se utiliza durante la enseñanza de Lengua y Literatura, ya que su objeto de estudio es implicar al educando a jugar y seguir adelante en la consecución de objetivos mentiras se aborda la actividad, con la finalidad de crear un ambiente más divertido, participativo e interactivo (p. 2).

Dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje la gamificación significa llevar el juego a ámbitos donde no es común, como la formación de recursos humanos o el propio desempeño, no obstante, se le debe dar un uso adecuado para que así no sea vista como una distracción por parte de los educandos, sino, más bien como una estrategia interactiva que potencia un mejor aprendizaje significativo para ellos (Rodríguez, 2015, p. 6).

La gamificación es la base fundamental del educando, porque se la utiliza para aumentar los distintos niveles de concentración para el logro de metas, con el objetivo de conseguir un proceso educativo más divertido que permita a los estudiantes mantenerse más tiempo concentrados en el desarrollo de diversas actividades académicas que potencien un mejor desarrollo cognitivo y las competencias lingüísticas como el habla, la comprensión oral y escrita.



#### ***4.2.7. La enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura de acuerdo a la reforma curricular***

De acuerdo al currículo de Educación General Básica de Lengua y Literatura se considera que la enseñanza y aprendizaje prácticamente se debe acompañar de la disponibilidad que tiene que ver con la presencia física de objetos (libros, periódicos, revistas, enciclopedias, afiches, entre otros) que pueden ser leídos o que sirvan para producir escritos, además, esta propuesta curricular incorpora las bibliotecas de aula como un elemento importante para el aprendizaje de los educandos (Ministerio de Educación, 2017, p. 45).

Es así que, se ve importante utilizar el juego como recurso didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, ya que, por medio de esta implementación de recurso se puede lograr en el estudiante a construir conocimientos sólidos y duraderos, el mismo que aporta al desarrollo de sus habilidades cognitivas, así como también al desempeño de las macro destrezas de escuchar, hablar, leer y escribir.

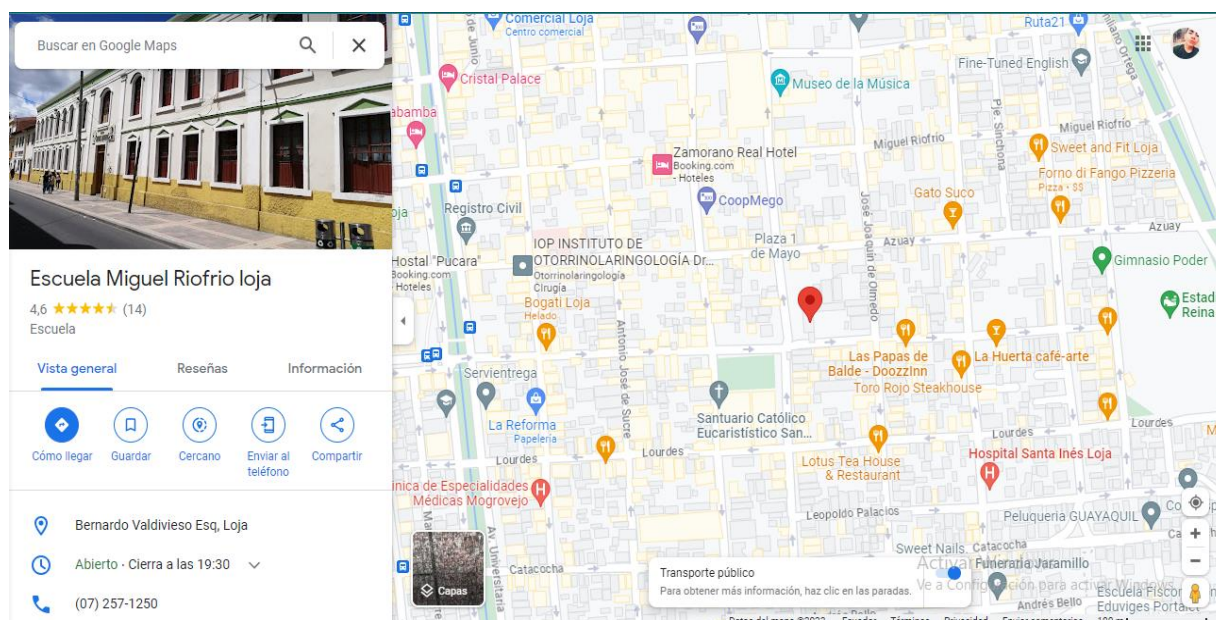
## 5. Metodología

### 5.1. Área de estudio

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa Miguel Riofrío, perteneciente al cantón de Loja, parroquia El Sagrario, la cual se encuentra ubicada en las calles Bernardo Valdivieso 1184 Mercadillo y Olmedo; presentándose como una institución de educación regular y de tipo fiscal, situada en la zona 7 perteneciente al régimen Sierra, la oferta académica que esta institución educativa ofrece es de Educación Inicial, y Educación General Básica, cuenta con la modalidad presencial; en la actualidad está compuesta por una población de 1742 estudiantes y 72 docentes. De la misma manera, el establecimiento educativo está conformado por director, inspector general, secretaria, DECE y conserje, su infraestructura es de hormigón en la mayoría de su soporte y otras están hechas de madera, la institución es de local propio; finalmente, el modelo pedagógico institucional se encuentra enmarcado en un proceso constructivista del aprendizaje.

#### 5.1.1. Croquis de la Unidad Educativa Miguel Riofrío.

**Figura 1.** Croquis de la Unidad Educativa Miguel Riofrío.



**Fuente:** Google maps.

## **5.2. Procedimiento**

### **5.2.1. Enfoque**

Según Mata (2019), manifiesta que: el enfoque de una investigación es cuando se refiere a la naturaleza del estudio, la cual se clasifica como cuantitativa, cualitativa o mixta; y abarca el proceso investigativo en todas sus etapas: desde la definición del tema y el planteamiento del problema de investigación, hasta el desarrollo de la perspectiva teórica, la definición de la estrategia metodológica, y la recolección, análisis e interpretación de los datos (p. 1).

La presente investigación es de enfoque mixto, porque se utilizaron datos cuantitativos durante la recolección de la información, incluyendo una ficha de observación estructurada para estudiantes del sexto grado de la Unidad Educativa Miguel Riofrío; por lo tanto, los datos cuantitativos se enmarcaron en una tabla que muestra la frecuencia de las respuestas recopiladas y se presentarán en forma de gráficos, esta información se utilizó para el análisis estadístico, por consiguiente, la información será utilizada en el análisis estadístico y precisamente en esta acción entra en juego el enfoque cualitativo que incluye una entrevista aplicada al docente del sexto grado "B" , misma en la que se podrá recopilar información diversa, tomando en cuenta las observaciones realizadas sobre las variables de estudio que conducirá a una mejor comprensión del problema de investigación.

### **5.2.2 Tipo de investigación**

El tipo de estudio que se utilizó para la elaboración del Trabajo de Integración Curricular fue el siguiente:

#### **5.2.2.1. Investigación descriptiva**

Este tipo de investigación permitió la aproximación en la población seleccionada para ayudar a identificar problemas de investigación, como es el déficit de la enseñanza-aprendizaje en el desarrollo de las clases de Lengua y Literatura en los estudiantes del sexto grado "B".

Para Nieto (2018), la investigación descriptiva se la utiliza para describir las características o rasgos de una población determinada o de un fenómeno de estudio específico, es decir, no se orienta a responder preguntas sobre el cómo, el cuándo o por qué ocurrieron. Al contrario, se enfoca en el abordaje del qué. Es decir, cuáles son las características de la población o la situación del estudio de casos que se ha investigado (p. 2).

### **5.2.3. Diseño**

El presente estudio es de tipo no experimental, por cuanto a las variables no fueron manipuladas durante su proceso de investigación a desarrollarse, es decir, para examinar la relación entre una variable independiente y una variable dependiente, ya que la investigación se realizó con un grupo ya establecido de estudiantes, sobre el juego para potenciar la enseñanza-aprendizaje de lengua y Literatura. Para ello, se realizó un proceso de observación, interpretación y análisis de los resultados obtenidos en el aula del sexto grado paralelo “B”, fomentando cómo el docente emplea estos recursos para dinamizar la enseñanza de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura del período académico 2022-2023.

El diseño de tipo no experimental como le menciona Velázquez (2018), son “estudios que realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos” (p. 4).

### **5.2.4 Métodos**

#### **5.2.4.1. Método científico**

Este método se utilizó para analizar, sistematizar y ordenar la información teórica obtenida a través de libros, internet y revistas científicas para explicar teóricamente el tema elegido para la investigación a futuro.

#### **5.2.4.2. Método inductivo**

Se aplicó cuando se realizó observaciones específicas en las aulas del sexto grado para determinar cómo el docente en el área de Lengua y Literatura hace uso del juego para potenciar la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura, a más de conocer qué aprendizajes generan los estudiantes con este recurso lúdico.

#### **5.2.4.3. Método deductivo-inductivo**

Partiendo del estudio de las encuestas aplicadas, tanto al docente, como a los estudiantes, se lo empleó para conocer cuál es la utilización de los juegos didácticos para mejorar la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, la misma que permitió generar conclusiones y recomendaciones adecuadas.

En la investigación, estos dos métodos tanto inductivo como deductivo se utilizaron de manera unificada, puesto que también se diagnosticó desde la observación el problema concreto, desde la realidad para así llegar a conclusiones acertadas.

#### **5.2.4.4. Método descriptivo**

Esto permitió, mediante la observación de las variables y sus correspondientes indicadores, describir la relación de los indicadores de las variables dependientes a partir del análisis de cada uno de sus variables. La aplicación de este método se demostró en el análisis de los resultados y en las discusiones.

#### **5.2.4.5. Método analítico-sintético**

Se empleó para analizar la problemática, el marco teórico, establecer conclusiones y recomendaciones durante el desarrollo de la investigación.

#### **5.2.4.6. Método estadístico**

Contribuyó al análisis y representación numérica de la información de campo, la tabulación de datos, presentar la información de los diferentes cuadros estadísticos, la representación de la información en gráficas e interpretar los datos utilizando las frecuencias porcentuales correctamente durante el proceso de la elaboración de la investigación.

#### **5.2.4.7. Método bibliográfico**

Se utilizó al momento de generar las diferentes fuentes bibliográficas, durante todo el proceso de la investigación.

### **5.2.5. Técnicas**

Como técnica de investigación, se utilizó la ficha de observación propia de la investigación, la cual se la aplicó durante el accionar del docente con los alumnos del sexto grado paralelo “B” sección vespertina.

#### **5.2.5.1. Observación directa**

Esta técnica se la utilizó para indagar sobre algunos aspectos como: el desarrollo secuencial de la clase impartida por el docente, recolectar información y la toma de decisiones para una investigación pertinente.

#### **5.2.5.2. Encuesta**

La encuesta se utilizó con la finalidad de recabar información relevante de los actores investigados como los docentes y alumnos, la misma que estuvo estructurada con preguntas relevantes de acuerdo a las variables presentadas en el tema de investigación.

### **5.2.5.3. Entrevista**

Se utilizó el uso de esta técnica en la investigación cualitativa para recabar datos y tomar notas detalladas durante la entrevista para recordar la información obtenida. También se deberá grabar la entrevista, siempre y cuando se cuente con el consentimiento del entrevistado quien en este caso llega a ser el docente del sexto año de EGB. Se asegurará de que la grabación se escuche con claridad en donde se definirá un diálogo con el docente en el que se introducen temas de investigación y métodos utilizados para enseñar matemáticas.

### **5.2.6. Instrumentos**

#### **5.2.6.1. Ficha de observación**

Con ello se permitió conocer previamente los aspectos a observar, logrando así mediante su aplicación diagnosticar el problema a investigar mediante los datos obtenidos de los estudiantes y docente del sexto año de EGB. Se constató a través de un escrito lo que sucede en el aula de clase en relación a la problemática de estudio.

#### **5.2.6.3. Cuestionario**

Se empleó este instrumento en la entrevista que va dirigida al docente y en la encuesta que va direccionada a los estudiantes de curso, mediante la cual se obtendrá información general y específica. El uso del mismo sirvió como una evaluación que se utilizó para recopilar información sobre el juego para potenciar la enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, por ello, consistirá en una serie de preguntas organizadas y formuladas por investigadores, que solicitarán a docentes y alumnos obtener información necesaria de la educación para el proceso de estudio.

#### **5.2.6.4. Guía de entrevista**

Se utilizó este instrumento en la investigación cualitativa para recabar datos y tomar notas durante la entrevista, aspectos que estuvieron orientados a recopilar información sobre la metodología de enseñanza en el área de Lengua y Literatura, criterios que fueron otorgados por el docente responsable de la asignatura.

### **5.2.7. Población y muestra**

#### **5.2.7.1. Población**

La población que se trabajó pertenece a la Unidad Educativa Miguel Riofrío, sección vespertina, del subnivel medio.

### 5.2.7.2. Muestra

El tipo de muestreo que se empleó para la investigación fue el no probabilístico, porque se trabajó con una población en específico, por consiguiente, Ortega (2017), manifiestan que: el muestreo no probabilístico se emplea cuando es difícil obtener la muestra por el método de muestreo probabilístico. Este método es una técnica de muestreo que no realiza procedimientos de selección al azar, sino que se basa en el juicio personal del investigador para realizar la selección de los elementos que pertenecerán a la muestra (p. 9).

Además, se utilizó este tipo de muestreo únicamente sobre los elementos estudiados, el cual fue útil en situaciones en las que no se contó con los recursos tecnológicos para la recopilación de información de los encuestados. Se lo utilizó con mayor frecuencia en estudios exploratorios, estudios de caso, y en investigaciones cualitativas.

**Tabla 1.** *Datos de la población y muestra.*

<b>Unidad Educativa “Miguel Riofrío”</b>			
	Talento humano		Total
	Docente	Estudiantes	
<b>Docentes</b>	1	0	1
<b>Estudiantes</b>	0	24	24
<b>Total</b>	1	24	25

**Fuente:** Unidad Educativa Miguel Riofrío.

### 5.3. Procesamiento y análisis de datos

- Se utilizó una ficha de observación estructurada para docente y estudiantes del sexto grado de Educación General Básica, para identificar el problema de estudio durante la investigación.
- Se realizaron diversas investigaciones de fuentes confiables quienes brindaron información verídica para la elaboración de cada variable del marco teórico.
- Se realizó una encuesta y una entrevista para evidenciar el desarrollo de las clases mediante el uso del juego en la enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes del sexto grado de la Unidad Educativa Miguel Riofrío.

- Se sistematizó los resultados obtenidos por medio de la herramienta Microsoft Excel, que fue empleada para el análisis estadístico; así mismo, por medio de este se elaboraron las tablas en donde se tabularon los datos obtenidos para una mejor comprensión de las preguntas formuladas.
- Se diseñó una propuesta de mejoramiento con diversas actividades para que el docente tenga conocimiento de cómo llevar a cabo las clases de Lengua y Literatura de manera dinámica mediante el uso del juego.



## **6. Resultados**

De la investigación sobre el juego para potenciar la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, del sexto grado de la Unidad Educativa Miguel Riofrío se analizan los siguientes resultados:

### **6.1 Encuesta docente**

#### **1. Para impartir el conocimiento ¿Usted emplea el juego como recurso didáctico para el proceso de aprendizaje de sus alumnos? Si – No ¿Por qué?**

R.D. Sí, porque es importante e imprescindible para mantener la atención e interés de los niños, manteniéndolos concentrados durante su proceso de enseñanza y aprendizaje en las diversas asignaturas, especialmente en Lengua y Literatura.

R.I. Se resalta que la docente si hace uso de recursos didácticos para el proceso de aprendizaje de sus alumnos, debido a que son vistos como un apoyo fundamental para el desarrollo de sus clases, además, proporcionan información durante el proceso de formación con los estudiantes, ya que ellos pueden tener contacto directo con dicho material y generar nuevos conocimientos a través de su propio descubrimiento.

#### **2. ¿Considera que emplear recursos didácticos facilita la comprensión de contenidos? Argumente su respuesta.**

R.D. Sí, es necesario emplear recursos didácticos para que las clases no se conviertan en algo monótono y de esa manera facilite la comprensión de contenidos mediante estrategias lúdicas que coadyuven a dinamizar las clases durante el proceso de formación de los educandos.

R.I. De esta manera, se evidencia que al emplear recursos didácticos si facilita la comprensión de contenidos, ya que, para lograr un aprendizaje integral de los estudiantes se requiere prestar atención en el proceso formativo para desarrollar todo tipo de capacidades y asimilación de contenidos de cualquier temática, de esta forma, enseñar los contenidos planteados en el texto demanda distintas estrategias y uso de materiales acordes a lo que se pretende enseñar, con el propósito de lograr los objetivos establecidos.

**3. ¿Usted cree que los estudiantes aprenden mejor cuando se utiliza el juego como recurso didáctico? ¿De qué manera?**

R.D. Sí, ya que el juego es visto como uno de los recursos más adecuados para trabajar con niños, porque les permite mayor concentración y participación cuando se les imparte algún conocimiento.

R.I. Partiendo de lo establecido, se considera que los estudiantes aprenden de mejor manera cuando la docente utiliza el juego como recurso didáctico, debido a que se lo puede relacionar a través de los sentidos, ya sea mediante la observación, manipulación y por medio del sentido auditivo, de este modo, la docente seleccionará aquellos juegos que estén acorde con la temática a impartir y así se posibilite el logro de objetivos de aprendizaje.

**4. Cuando usted emplea recursos didácticos, ¿Sus alumnos muestran interés y motivación por la temática impartida?**

R.D. Sí, como se sabe las clases se tornan más interesantes, dinámicas y divertidas, dependiendo de los recursos o metodologías que el docente utiliza y teniendo en cuenta las necesidades educativas de los educandos.

R.I. Se deduce que, el uso de recursos didácticos permite mantener activo y motivar al estudiante durante el desarrollo de la clase, dando como resultado la adquisición de un aprendizaje duradero, es por esta razón que la docente no debe dejar de lado la implementación de los mismos, ya que estos ayudan a sintetizar y organizar los contenidos favoreciendo el proceso de aprendizaje.

**5. ¿Qué tipos de juegos ha utilizado como apoyo en el desarrollo del proceso de aprendizaje en la enseñanza de Lengua y Literatura? Enliste.**

R.D. Dependiendo a la temática, se suele utilizar diferentes tipos de recursos, tales como, libros, música, tarjetas, entre otros que se ilustran de manera significativa para una mejor comprensión del educando.

R.I. Es importante fusionar los distintos tipos de juegos como apoyo en el desarrollo de aprendizaje en la enseñanza de Lengua y Literatura acorde a los contenidos a tratar, ya que impulsan a desarrollar destrezas y habilidades cognitivas, las mismas que favorecen el pensamiento lógico del niño y a su proceso de aprendizaje.

**6. ¿Usted considera que el aprendizaje del Área de Lengua y Literatura es fundamental para el conocimiento y desarrollo de las demás asignaturas?**

R.D. Sí, ya que el aprendizaje en el Área de Lengua y Literatura principalmente se trabaja la lengua y el lenguaje que son base fundamental para la comunicación y el conocimiento de otros saberes.

R.I. De esta perspectiva, Lengua y Literatura es considerada el pilar fundamental para el aprendizaje de las demás asignaturas, ya que en esta asignatura se desarrollan las macro destrezas de hablar, escuchar, leer y escribir, siendo estas las que se fomentan para desarrollar habilidades y conocimientos necesarios para comprender y producir eficazmente mensajes lingüísticos en distintas situaciones de comunicación que se encuentre el individuo.

**7. Al momento de impartir su clase considera que los niños tienen diferente forma de aprender, ante lo cual trata de adecuar estrategias que puedan ser comprendidas por todos los estudiantes.**

R.D. Con el tiempo se va conociendo a los estudiantes y se va aprendiendo cuáles son las mejores estrategias a utilizar con el grupo, tratando siempre de integrar a todos de alguna u otra forma.

R.I. A partir de lo expuesto, se resalta que los seres humanos poseemos distintas formas de adquirir el aprendizaje, por esta razón, la docente trata de adecuar estrategias que estén acorde a las diferentes formas de aprendizaje de los estudiantes, además, es necesario que se establezcan estrategias que se acoplen a la diversidad de aprendizaje que tienen los niños, con la finalidad que todos sean partícipes del conocimiento y sobre todo para que el contenido sea comprendido por todos.

**8. Para impartir su conocimiento, ¿En qué tipo de aprendizaje se basa y cuál de ellos pone en práctica?**

R.D. Trato de que el aprendizaje sea significativo, para ello considero los intereses del grupo, procurando contextualizar el conocimiento, ejemplarizando de tal manera que puedan aplicar cada uno de los saberes impartidos.

R.I. Actualmente en nuestro sistema de educación se ha establecido trabajar con el modelo constructivista, por lo tanto, la docente aplica este para el proceso educativo, considerando que este modelo da espacio para que el niño sea el protagonista del proceso de formación donde él crea su propio conocimiento en base a las experiencias vividas.

## 6.2. Encuesta dirigida a los estudiantes

Resultados obtenidos en la encuesta sobre el juego para potenciar la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura dirigida los estudiantes del sexto grado paralelo “B” de la Unidad Educativa Miguel Riofrío.

### 1. ¿Tu docente emplea el juego como recurso didáctico para el proceso de enseñanza y aprendizaje de las diferentes temáticas de Lengua y Literatura?

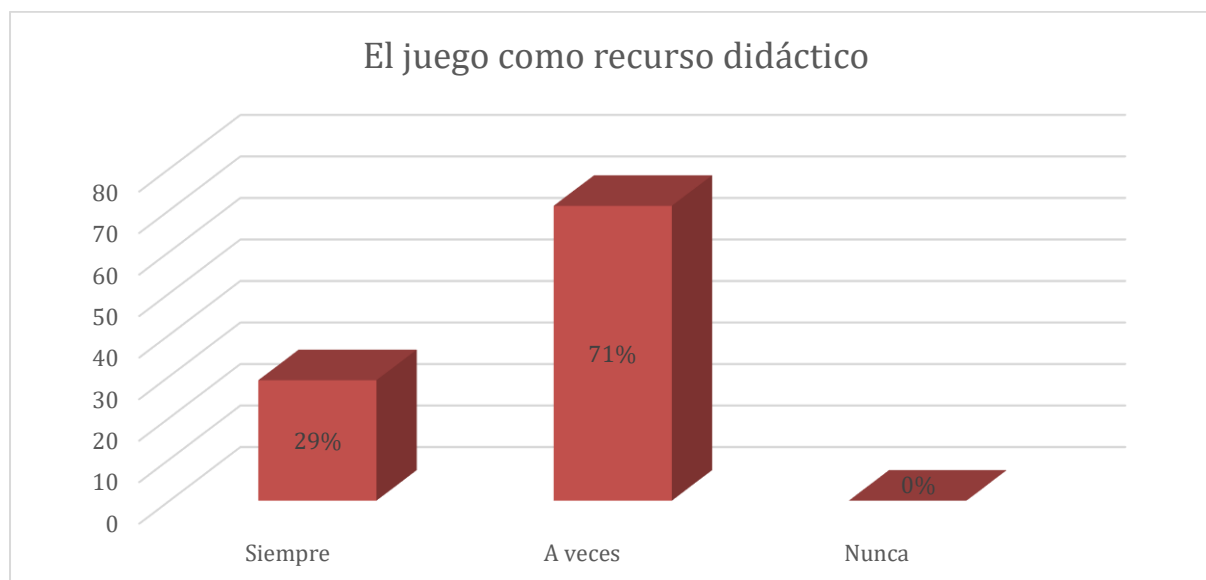
**Tabla 2.** *El juego como recurso didáctico.*

Acepciones	f	%
Siempre	7	29%
A veces	17	71%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

**Nota:** Resultados cuantitativos de aprendizaje

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del sexto grado B.

**Figura 2.** *El juego como recurso didáctico.*



**Nota:** Resultados cuantitativos de aprendizaje

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del sexto grado B.

### Análisis e interpretación de resultados

De acuerdo a los resultados establecidos se puede evidenciar que el 71% de los estudiantes consideran que su docente a veces utiliza el juego como recurso didáctico para potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje en Lengua y Literatura y, el 29% manifiestan

que la docente siempre emplea el juego como recurso didáctico para el proceso de enseñanza y aprendizaje de las diferentes temáticas.

La mayoría de estudiantes consideran que la docente a veces hace uso de los recursos didácticos para potenciar la enseñanza de las diferentes temáticas, especialmente en Lengua y Literatura, ya que, favorece el desempeño pedagógico, didáctico y comunicativo en la actividad docente-estudiante durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

## 2. ¿Considera que emplear el juego facilita la comprensión de los diferentes contenidos de Lengua y Literatura?

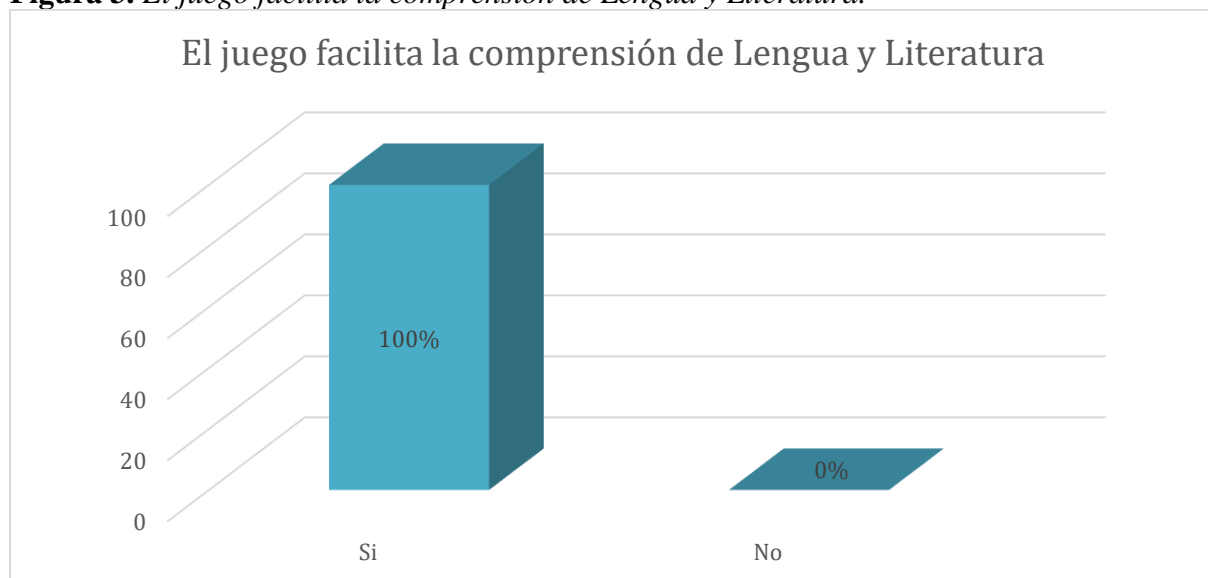
**Tabla 3.** *El juego facilita la comprensión de Lengua y Literatura.*

Acepciones	f	%
Si	24	100%
No	0	0
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

**Nota:** Resultados cuantitativos de aprendizaje

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del sexto grado B.

**Figura 3.** *El juego facilita la comprensión de Lengua y Literatura.*



**Nota:** Resultados cuantitativos de aprendizaje

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del sexto grado B.

### Análisis e interpretación de resultados

En base a la encuesta aplicada, el 100% de los estudiantes dan a conocer que emplear el juego si facilita la comprensión de contenidos en la enseñanza de Lengua y Literatura.

De esta manera, se determina en su totalidad que el juego si facilita la comprensión de las temáticas de Lengua y Literatura, considerando que este se convierte en un material fundamental para facilitar el conocimiento del estudiante, ya que puede ir relacionando la teoría con la realidad del contexto educativo.

### 3. Cuándo tu docente emplea diferentes tipos de juegos ¿Tu aprendizaje es mejor?

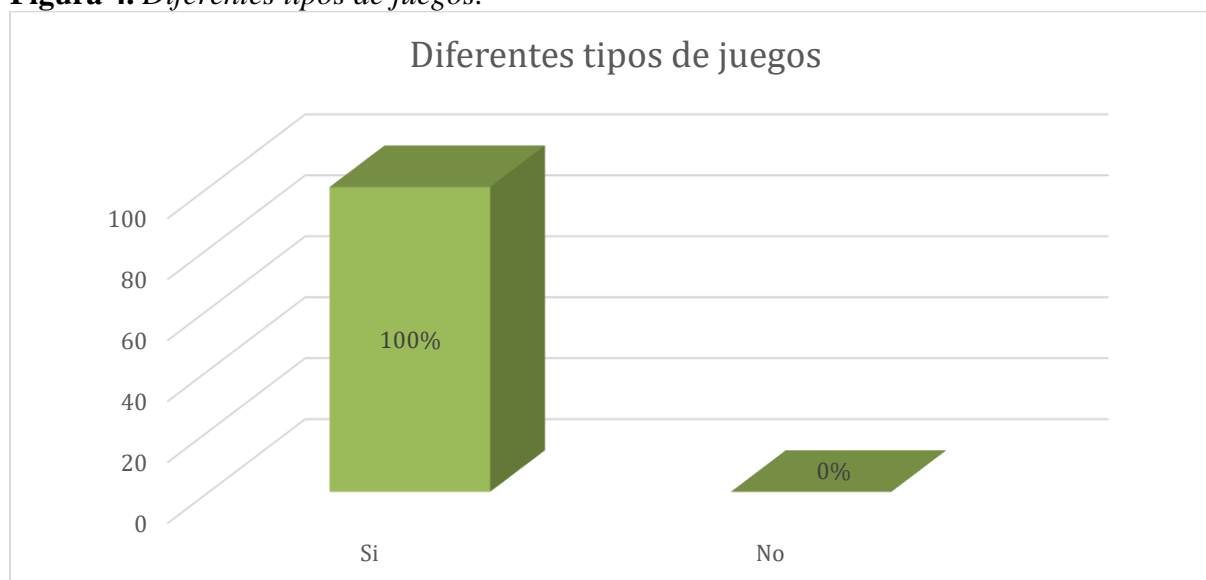
**Tabla 4.** *Diferentes tipos de juegos.*

Acepciones	f	%
Si	24	100
No	0	0
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

**Nota:** Resultados cuantitativos de aprendizaje

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del sexto grado B.

**Figura 4.** *Diferentes tipos de juegos.*



**Nota:** Resultados cuantitativos de aprendizaje

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del sexto grado B.

## **Análisis e interpretación de resultados**

De acuerdo a los resultados el 100% de los discentes dan a conocer que si la docente emplea diferentes tipos de juego para la impartición de contenidos de Lengua y Literatura su aprendizaje es mucho mejor.

En lo cual, se considera que emplear el juego si facilita la comprensión de los diferentes contenidos de Lengua y Literatura, porque mediante ello el estudiante puede afianzar el contenido, además con el uso del mismo se puede mantener concentrado y activo, logrando como resultado un aprendizaje enriquecedor y duradero.

### **4. Cuándo tu docente utiliza diferentes recursos didácticos ¿Cómo los que se da a conocer te ayuda en tu aprendizaje?**

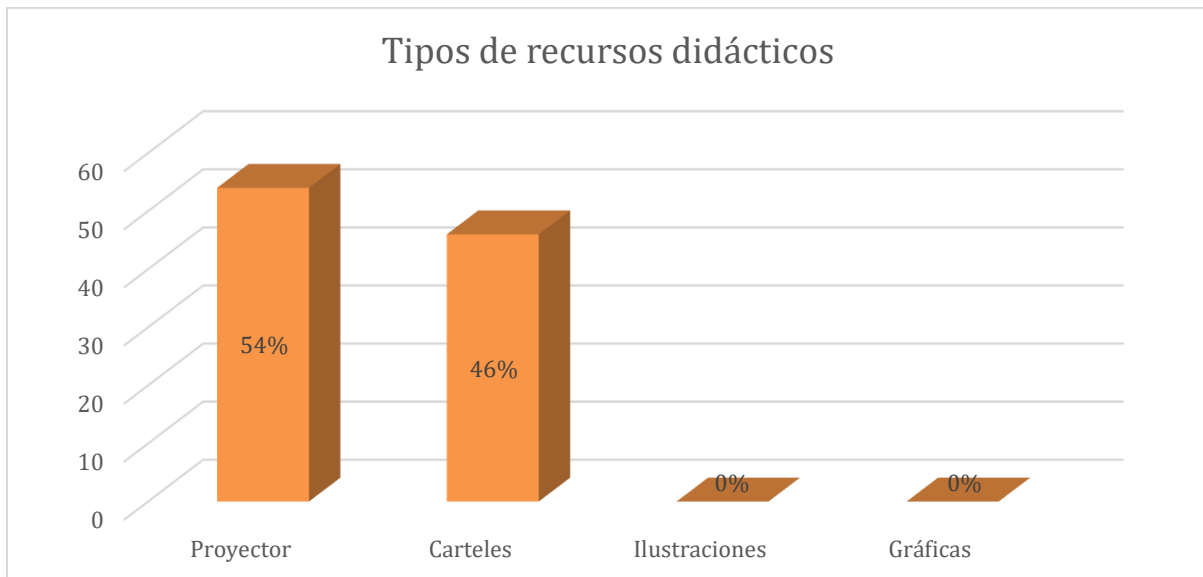
**Tabla 5.** *Tipos de recursos didácticos.*

<b>Acepciones</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Proyector	13	54
Carteles	11	46
Ilustraciones	0	0
Gráficas	0	0
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

**Nota:** Resultados cuantitativos de aprendizaje

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del sexto grado B.

**Figura 5.** *Tipos de recursos didácticos.*



**Nota:** Resultados cuantitativos de aprendizaje

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del sexto grado B.

### **Análisis e interpretación de resultados**

Respecto a los datos obtenidos, un 54% de estudiantes aluden que su docente emplea el proyector como recurso didáctico para impartir su conocimiento y, un 46% manifiestan que utiliza carteles para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

De esta forma, relacionándolos con los resultados obtenidos, la implementación de estos recursos didácticos en el salón de clase, trae grandes beneficios, así como: asimilar de forma efectiva el contenido generando un ambiente ameno, con la participación activa para el desarrollo de las habilidades y destrezas que poseen los niños, considerando que todos tienen diferentes ritmos y estilos de adquirir el conocimiento.

**5. De los siguientes tipos de juego ¿Cuáles ha utilizado tu docente como apoyo en el desarrollo del proceso de enseñanza para el aprendizaje de contenidos?**



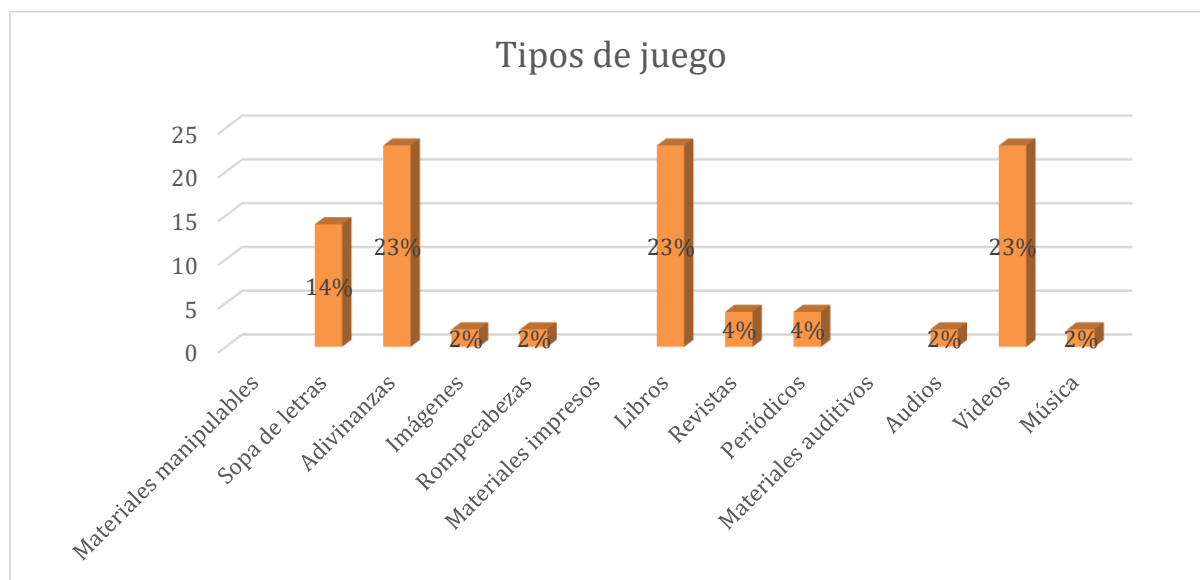
**Tabla 6.** *Tipos de juego.*

<b>Acepciones</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Materiales manipulables</b>		
Sopa de letras	12	14
Adivinanzas	19	23
Imágenes	2	2
Rompecabezas	2	2
<b>Materiales impresos</b>		
Libros	19	23
Revistas	3	4
Periódicos	3	4
<b>Materiales auditivos</b>		
Audios	2	2
Videos	19	23
Música	2	2
<b>Total</b>	<b>83</b>	<b>100</b>

**Nota:** Resultados cuantitativos de aprendizaje

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del sexto grado B.

**Figura 6.** *Tipos de juego.*



**Nota:** Resultados cuantitativos de aprendizaje

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del sexto grado B.

### **Análisis e interpretación de resultados**

De acuerdo a los resultados obtenidos, en lo que respecta a los materiales manipulables el 14% de los estudiantes mencionan que la docente utiliza como apoyo en el desarrollo de actividades sopa de letras; un 23% adivinanzas; el 2% hace uso de imágenes y rompecabezas, así mismo, dentro de los materiales impresos el 23% aluden que emplea libros y, un 3% revistas y periódicos, además, en materiales auditivos el 2% revelan que hace uso de audios y música y, el 23% videos.

Se determina que existen diferentes tipos de juegos que la docente emplea en su proceso de enseñanza, para ello, se ha tomado como referencia tres grandes grupos que están al alcance, como son; manipulables, impresos y auditivo, los mismo que se encuentran clasificados en distintos recursos, algunos de ellos pueden contener información o contenido para impartir a los estudiantes, estos recursos le permite potenciar y ejemplificar los contenidos impartidos ya sea de modo visual, audiovisual o interactivo, con ello se pretende lograr que el estudiante asimile el contenido de forma afectiva.

## 6. De acuerdo a tu criterio los recursos didácticos ¿Qué funciones cumplen?

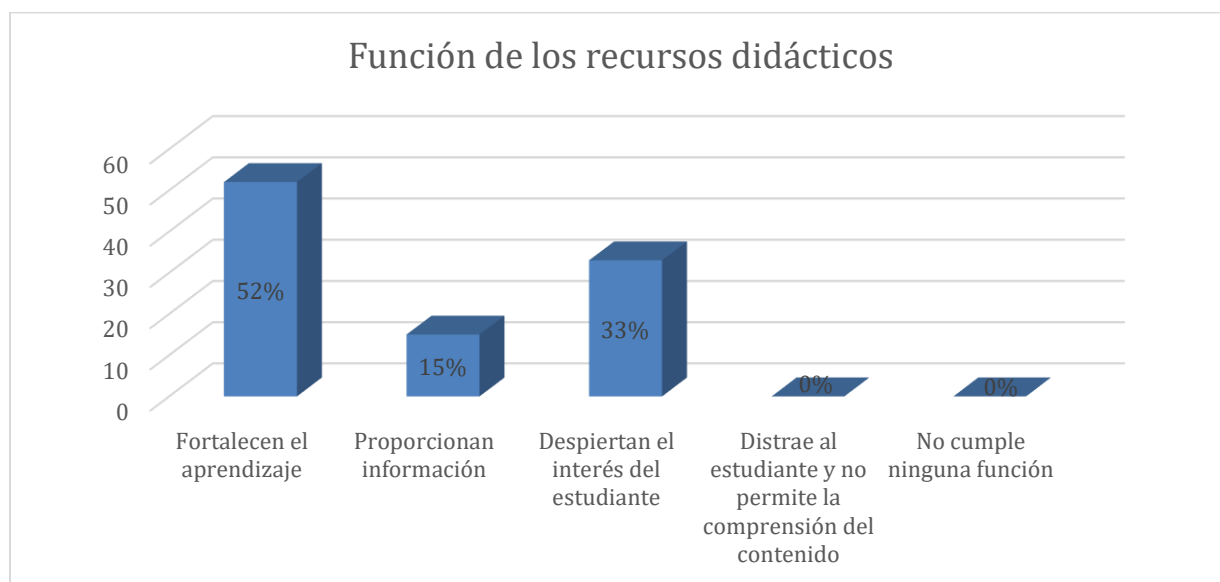
**Tabla 7.** *Función de los recursos didácticos.*

Acepciones	f	%
Fortalecen el aprendizaje	14	52
Proporcionan información	4	15
Despiertan el interés del estudiante	9	33
Distrae al estudiante y no permite la comprensión del contenido	0	0
No cumple ninguna función	0	0
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

**Nota:** Resultados cuantitativos de aprendizaje

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del sexto grado B.

**Figura 7.** *Funciones de los recursos didácticos.*



**Nota:** Resultados cuantitativos de aprendizaje

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del sexto grado B.

### Análisis e interpretación de resultados

De acuerdo a los datos obtenidos, el 52% de estudiantes aluden que las funciones que cumplen los recursos didácticos es que fortalecen el aprendizaje; un 33% mencionan que despiertan el interés del estudiante y, el 15% proporcionan información.

Por lo tanto, la mayoría de estudiantes mencionan que al emplear recursos didácticos en la enseñanza de Lengua y Literatura cumplen la función de fortalecer el aprendizaje del

educando, ya que son una guía para su aprendizaje y, son un elemento clave para la motivación y el interés del mismo.

**7. ¿Usted considera que el aprendizaje del Área de Lengua y Literatura es fundamental para el conocimiento y desarrollo de las demás asignaturas?**

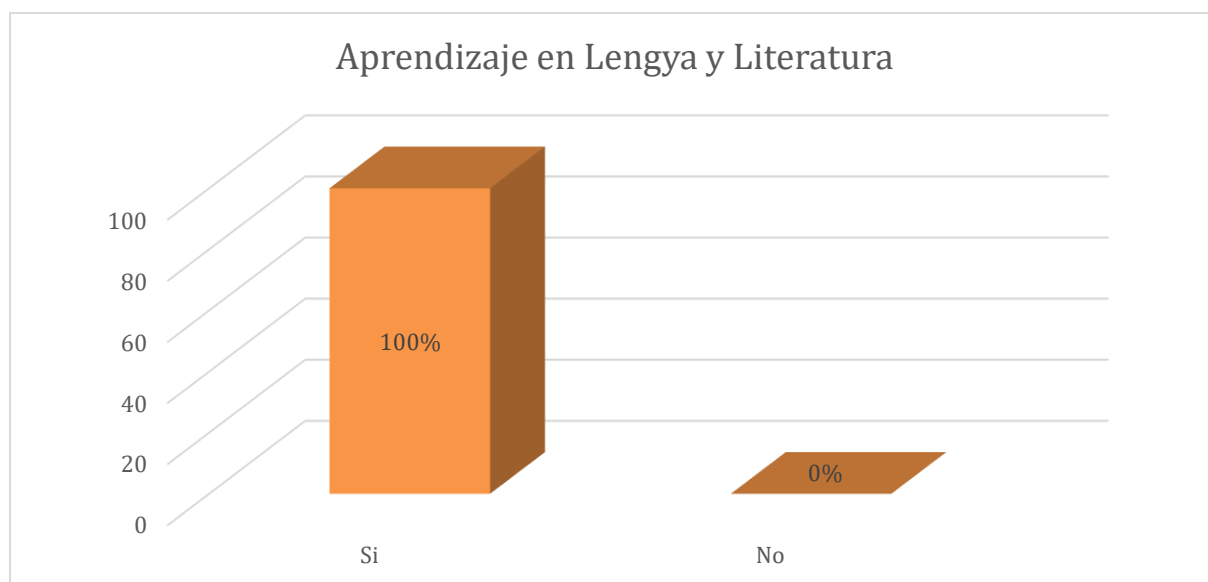
**Tabla 8.** *Aprendizaje en Lengua y Literatura.*

Acepciones	f	%
Si	24	100
No	0	0
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

**Nota:** Resultados cuantitativos de aprendizaje

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del sexto grado B.

**Figura 8.** *Aprendizaje en Lengua y Literatura.*



**Nota:** Resultados cuantitativos de aprendizaje

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del sexto grado B.

**Análisis e interpretación de resultados**

Respecto a la información recabada, el 100% de estudiantes consideran que el aprendizaje del Área de Lengua y Literatura si es fundamental para el conocimiento y desarrollo de las demás asignaturas.

Se concluye que, el aprendizaje de Lengua y Literatura es el pilar fundamental para el conocimiento de las demás asignaturas, desde éstas perspectivas se pretende desarrollar en el estudiante las cuatro macro destrezas, hablar, escuchar, leer y escribir correctamente, a través

de ello demostrará habilidades lingüísticas, las mismas que le permitan tener una comunicación efectiva y asertiva en cualquier contexto de la vida cotidiana en la que se encuentre.

### 8. Cuándo tu docente emplea material didáctico, ¿cómo es tu aprendizaje?

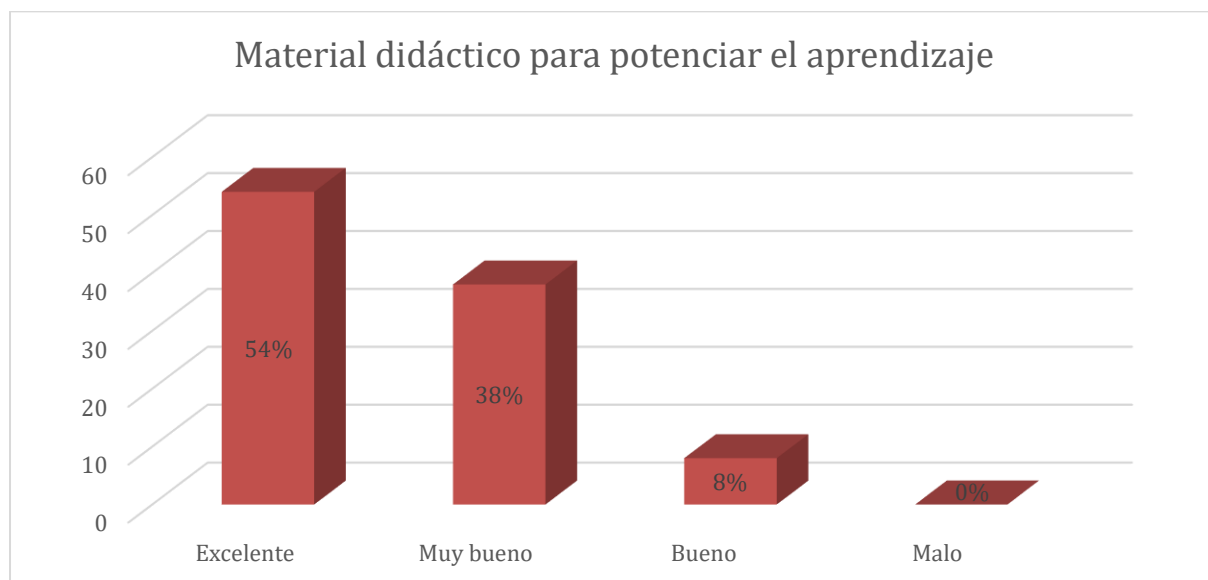
**Tabla 9.** Material didáctico para potenciar el aprendizaje.

Acepciones	f	%
Excelente	13	54
Muy bueno	9	38
Bueno	2	8
Malo	0	0
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

**Nota:** Resultados cuantitativos de aprendizaje

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del sexto grado B.

**Figura 9.** Material didáctico para potenciar el aprendizaje.



**Nota:** Resultados cuantitativos de aprendizaje

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del sexto grado B.

### Análisis e interpretación de resultados

Respecto a la información obtenida, el 54% de estudiantes resaltan que su aprendizaje es excelente cuando la docente emplea material didáctico, el 38% muy bueno y, el 8% bueno.

A través de la información recabada se concluye que, emplear material didáctico durante el proceso de enseñanza en los estudiantes es beneficioso, y su aprendizaje es excelente,

dicho de esta manera, considero que el material didáctico es bueno, siempre y cuando sepamos darle el uso correcto, es decir, emplearlo con el único propósito de generar nuevos aprendizajes en los estudiantes.

## 7. Discusión

Después de haber empleado las técnicas de recolección de datos como es; la encuesta, que fue aplicada a los estudiantes y docente de sexto grado de la Unidad Educativa Miguel Riofrío, me permitió recolectar información sobre el uso del juego para potenciar la enseñanza-aprendizaje y cuáles serán los recursos más pertinentes para trabajar en el proceso de enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura. Ante ello, para dar una mejor fundamentación a dicho tema investigativo se ha realizado contraste con los datos adquiridos y la literatura que aportan algunos autores.

En esta investigación se generaron cuatro objetivos: uno que corresponde al objetivo general y tres específicos, siendo estos últimos los que darán realce a la investigación.

**Objetivo 1:** Caracterizar los diversos juegos didácticos para la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes del sexto grado.

De acuerdo a este objetivo se tomó como referente las preguntas uno y dos de la entrevista a docente y encuesta a estudiantes.

Respecto a la pregunta uno: Para impartir el conocimiento ¿Usted emplea el juego como recurso didáctico para el proceso de aprendizaje de sus alumnos? Si – No ¿Por qué?, los resultados obtenidos indican que, la docente considera que sí es importante emplear el juego como recurso didáctico para mantener la atención e interés de los niños, manteniéndolos concentrados durante su proceso de enseñanza y aprendizaje en las diversas asignaturas, así mismo, en relación a la pregunta dos tenemos que: ¿Considera que emplear recursos didácticos facilita la comprensión de contenidos?, considerando que, si es necesario aplicar recursos didácticos para que las clases no se conviertan en algo monótono y de esa manera facilite la comprensión de contenidos mediante estrategias lúdicas que coadyuven a dinamizar las clases durante el proceso de formación de los educandos; en consideración a la pregunta uno de los estudiantes: ¿Tu docente emplea el juego como recursos didácticos para el proceso de enseñanza y aprendizaje de las diferentes temáticas de Lengua y Literatura?, el 71% de los niños mencionan que su docente a veces utiliza el juego como recurso didáctico y, el 29% manifiestan que la docente siempre emplea el juego como recurso didáctico para el proceso de enseñanza y aprendizaje de las diferentes temáticas; con respecto a la pregunta dos: ¿Considera que emplear el juego facilita la comprensión de los diferentes contenidos de Lengua y Literatura?, en base a la encuesta aplicada, el 100% de los estudiantes dan a conocer que

emplear el juego si facilita la comprensión de contenidos en la enseñanza de Lengua y Literatura.

El juego es un recurso que sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales, ya que a través de esta técnica los niños aprenden a relacionar vínculos con los demás de manera dinámica y participativa durante el proceso de aprendizaje, por lo tanto, se convierten en un apoyo para la práctica del docente de manera que facilita la comprensión y el aprendizaje de los contenidos a impartir.

Se puede evidenciar que existe confusión por parte de la docente y también de los estudiantes en relación al emplear el juego como recurso didáctico, por otro lado, con respecto a la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura los alumnos consideran que la docente a veces utiliza el juego para dinamizar los contenidos, y no siempre lo emplea para el proceso de formación de los educandos, sabiendo que todo docente para impartir el conocimiento debe realizarlo de manera integral, esto quiere decir que debe proveerse de todo tipo de material que esté a su alcance para la enseñanza.

**Objetivo 2:** Identificar los distintos juegos didácticos para la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes del sexto grado.

Para dar cumplimiento a este objetivo se tomó como referencia la pregunta cinco de la entrevista dirigida a la docente, y las preguntas tres y cinco de la encuesta a estudiantes.

Respecto a la pregunta cinco: ¿Qué tipos de juegos a utilizado como apoyo en el desarrollo del proceso de aprendizaje en la enseñanza de Lengua y Literatura?, la docente considera que dependiendo de la temática suele utilizar los diferentes tipos de juegos, tales como, libros, música, tarjetas, entre otros que se ilustran de manera significativa para una mejor comprensión del educando, referente a la pregunta tres de los estudiantes: Cuándo tu docente emplea diferentes tipos de juegos ¿Tu aprendizaje es mejor?, el 100% de estudiantes manifiestan que su aprendizaje es mucho mejor cuando la docente emplea diferentes tipos de juegos para la impartición de contenidos de Lengua y Literatura, respecto a la pregunta cinco: De los siguientes tipos de juegos ¿Cuáles ha utilizado tu docente como apoyo en el desarrollo del proceso de enseñanza para el aprendizaje de contenidos?, con base a la información recabada tenemos que, dentro de los materiales manipulables el 14% de los estudiantes mencionan que la docente utiliza como apoyo en el desarrollo de actividades sopa de letras; un 23% adivinanzas; el 2% hace uso de imágenes y rompecabezas, así mismo, dentro de los



materiales impresos el 23% aluden que emplea libros y, un 3% revistas y periódicos, además, en materiales auditivos el 2% revelan que hace uso de audios y música y, el 23% videos.

Para modernizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, se pueden emplear diversos tipos de juegos tales como: fichas lúdicas, sopa de letras, dramatizaciones, juegos de preguntas y respuestas, juegos de análisis y comprensión, entre otros. Estos son algunos ejemplos de juegos que se puede aplicar para enseñar Lengua y Literatura, con el fin de adaptar los juegos al contenido de los temas creando un ambiente divertido y participativo que motive a los estudiantes a aprender de manera activa.

De esta forma, se determina que la docente utiliza algunos tipos de juegos como apoyo en el desarrollo del proceso de enseñanza para el aprendizaje de contenidos de Lengua y Literatura, tales como: exposiciones, cuentos y laberintos, a través del uso de estos juegos se da espacio a la enseñanza tradicional, tornándose así, en clases monótonas y poco interesantes para los estudiantes.

**Objetivo 3:** Plantear una propuesta educativa que ayude a mejorar la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura a través del juego en los estudiantes del sexto Grado “B”.

Para dar cumplimiento a este objetivo se consideró la pregunta cuatro y siete de la entrevista de la docente y las preguntas cuatro y seis de la encuesta a estudiantes.

Respecto a la pregunta cuatro: Cuando usted emplea recursos didácticos, ¿Sus alumnos muestran interés y motivación por la temática impartida?, la docente menciona que las clases se tornan más interesantes y dinámicas cuando utiliza recursos o metodologías que estén aptas a las necesidades educativas de los educandos; y, en relación a la pregunta siete: Al momento de impartir su clase considera que los niños tienen diferente forma de aprender, ante lo cual, ¿Trata de adecuar estrategias que puedan ser comprendidas por todos los estudiantes?, manifiesta que con el tiempo se va conociendo a los estudiantes y se va aprendiendo cuáles son las mejores estrategias a utilizar con el grupo, tratando siempre de integrar a todos de alguna u otra forma. Por otro lado, en cuanto a la pregunta cuatro: Cuando tu docente utiliza diferentes recursos didácticos ¿Cómo los que se da a conocer te ayuda en tu aprendizaje?, el 54% de estudiantes aluden que su docente emplea el proyector como recurso didáctico para impartir su conocimiento y, un 46% manifiestan que utiliza carteles para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura; y, referente a la pregunta seis: De acuerdo a tu criterio los recursos didácticos ¿Qué funciones cumplen?, el 52% de estudiantes

aluden que las funciones que cumplen los recursos didácticos es que fortalecen el aprendizaje; un 33% mencionan que despiertan el interés del estudiante y, el 15% especifican que proporcionan información.

En base a los resultados se establece que, el juego como recurso lúdico desempeña algunas funciones, entre ellas, facilita la comprensión de las temáticas y de motivar al estudiante por conocer el contenido, todas estas características hacen que los recursos lúdicos se destacan como elementos esenciales dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, con el fin de dinamizar las clases en el área de Lengua y Literatura. Por esta razón, se cree conveniente que la docente haga uso de todos los recursos que estén a su alcance, así como también es importante que se considere las diferentes formas de aprender de los estudiantes, ya que esto influye mucho en los resultados que se quiera lograr, por el mismo hecho que facilite la comprensión de contenidos en el área de Lengua y Literatura de manera dinámica e interactiva, logrando la participación activa de los alumnos.

De acuerdo a los resultados se determina que, la docente debe conocer cuáles son los beneficios, los tipos y las funciones que desempeñan estos recursos en el aula, para a partir de ello, pueda llevar a cabo las clases de forma ordenada, dinámica y participativa en su proceso de enseñanza, sabiendo que estos también fortalecen el aprendizaje y proporcionan una estrecha relación con los demás, y que con la ayuda de los mismos logrará en el estudiante un aprendizaje eficaz y enriquecedor.

Es fundamental el aprendizaje de estos recursos lúdicos especialmente en la asignatura de Lengua y Literatura, debido a que es aquí donde se desarrollan las macro destrezas de escuchar, hablar, escribir y leer, las mismas que permitirán entender y analizar los distintos tipos de textos en diferentes situaciones de la vida cotidiana. Así mismo, la docente debe conocer los diferentes tipos de juegos que se acoplan a las temáticas a impartir, siendo estos los que favorecen el proceso de enseñanza del docente y la comprensión de contenidos de los estudiantes, mediante el uso de los mismos se podrá ejemplarizar, dinamizar y sintetizar los contenidos de Lengua y Literatura permitiendo identificar cuáles son los recursos pertinentes que se puede emplear para dinamizar las clases de Lengua y Literatura. Finalmente, para incentivar a la docente y estudiantes, se planteó la propuesta alternativa que favorecieron la práctica y desempeño docente, así como también facilitó el proceso de aprendizaje de los alumnos en el área de Lengua y Literatura.

## 8. Conclusiones

- Se concluye que, a través de la búsqueda de información relevante sobre los diferentes tipos de juegos lúdicos y la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura se logró conocer la importancia, los tipos y las funciones que desempeñan estos recursos en el aula, para llevar las clases de forma ordenada, dinámica y participativa; visualizando un enriquecimiento en las habilidades cognitivas de los estudiantes y así lograr apreciar de ver esta asignatura de una manera diferente.
- Conocer los diferentes tipos de juegos que se acoplan a las temáticas para impartir el conocimiento a través de fichas lúdicas, cuentos pictográficos, adivinanzas, juegos de sopa de letras y memoria, siendo estos los que favorecen el proceso de enseñanza del docente y la comprensión de contenidos de los estudiantes, mediante el uso de los mismos se podrá ejemplarizar, dinamizar y sintetizar los contenidos de Lengua y Literatura permitiendo identificar cuáles son los recursos pertinentes que se puede emplear para dinamizar las clases de Lengua y Literatura.
- Se concluye que el objetivo planteado coadyuva a dar solución en parte a la problemática encontrada a través de la propuesta alternativa, denominada “Juego y aprendo Lengua y Literatura”, teniendo como propósito dinamizar las clases para crear distintos ambientes participativos e innovadores para la enseñanza y aprendizaje del educando, así mismo, se sistematizaron diversas actividades lúdicas con las cuales se podrán trabajar las diferentes temáticas de la asignatura, lo cual favoreció el conocimiento de los estudiantes y la enseñanza del docente.

## **9. Recomendaciones**

- Se sugiere a la docente capacitarse de manera constante acerca de la importancia y beneficios que generan los juegos lúdicos en el aula de clases, para dinamizar los espacios educativos, de manera que el estudiante asuma un papel activo y constructor de su propio conocimiento, estimulando de tal modo el desarrollo de capacidades críticas y reflexivas a través de la lúdica, que le permitan resolver los problemas de manera independiente.
- Se recomienda a la docente en su proceso de enseñanza y, a los alumnos en cuanto a su aprendizaje utilicen diferentes tipos de juegos lúdicos, con la finalidad de que la asimilación de contenidos sea más fácil de comprender y enriquecedora en la generación de aprendizajes significativos, aspectos que ayudan a mejorar su rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura.
- Se sugiere a la docente fortalecer la enseñanza a través de los distintos tipos de juegos lúdicos que encontrará en la propuesta alternativa, estos recursos son manipulables, innovadores y creativos, con lo cual pueda implementar nuevas estrategias innovadoras de forma dinámica y participativa durante la impartición de contenidos en área de Lengua y Literatura.

## 10. Bibliografía

- Baltar, E. (2020). Aprendizaje por descubrimiento: qué es y cómo aplicarlo. *Revista UNIR*.
- Becerra, D., Barreto, C., Bernal, C., & Ordoñez, A. (2021). Lectura grupal e infografías en la enseñanza y el aprendizaje de contenidos de divulgación científica en el contexto universitario. *Revista Scielo*.
- Benítez, G. (2017). El proceso de enseñanza - aprendizaje: el acto didáctico.
- Cañizares, M., & Carbonero, C. (2018). Temario Resumido de Oposiciones de Educación Física Secundaria: Acceso al cuerpo de profesores de Enseñanza Secundaria. España: Wanceulen Editorial S.L.
- Cassany, D. (2020). Área de Lengua y Literatura, importancia de enseñar y aprender Lengua y Literatura.
- Castillero, O. (2019). Aprendizaje por descubrimiento: qué es y cómo se desarrolla. *Revista de Psicología y Mente*.
- Cerrillo, P., Larrañaga, E., & Yubero, S. (2007). La formación de los hábitos lectores como proceso de aprendizaje: Libros, lectores y mediadores. España.
- Chumillas, Á. (2018). *El juego como recurso didáctico en Lengua Castellana y Literatura. Propuesta de intervención para tercero de la Educación Secundaria Obligatoria*.
- Cordero, M., & Inogés, S. (2021). Dios anda entre puntos y comas. España: Ediciones SM España.
- Cortés, R. (2018). ¿Cómo hacer una exposición oral. España: Ediciones Arco Libros.
- Cratty, B. (2006). Tipos de juegos educativos. In *Juegos didácticos activos*. México: Editorial Pax.
- Curiel, R. (2020). ¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos? *Revista Educación 3.0*.
- Delgado, L. (2011). El juego infantil y su metodología. España: Ediciones Paraninfo, S.A.
- Domínguez, S. (2015). Los niños y el juego. *Plataforma de publicación independiente CreateSpace*.
- Edel, R. (2016). El concepto de enseñanza-aprendizaje.
- Enrique, M. (2022). ¿Cómo resumir?
- Escarbajal, A. (2016). Interculturalidad, mediación y trabajo colaborativo. España: Ediciones Narcea.
- Escuela Europea. (2019). Forma Infancia. *Juego didáctico: Cómo aprender jugando*.
- Fiuza, A., & Fernández, P. (2017). Dificultades de aprendizaje y trastornos del desarrollo: manual didáctico. España: Ediciones Pirámide.

- Fuentes, G., López, P., & Carter, T. (2020). Ventajas e Inconvenientes de la Evaluación Formativa, y su Influencia en la Autopercepción de Competencias en alumnado de Formación Inicial del Profesorado en Educación Física. doi:<https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.75540>
- Garrido, A. (2014). Educación secundaria para adultos, Lengua Castellana y Literatura: Ámbito Comunicación I. España: Editorial Editex.
- Haykal, I. (2017). Aprendizaje colaborativo: ¿qué es y cuáles son sus beneficios? *Revista de Psicología y Mente*.
- Higueras, R. (2020). Ventajas del juego como recurso didáctico en la formación inicial docente .
- Ibáñez, S. J. (2017). Cuadernos técnicos. Ediciones Wanceulen S.L.
- Jacquin, G. (2017). ¿Qué es el juego? El derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea. *Temas para la educación*.
- Lamas, A. (2020). Juego y Lenguaje: Juego, pensamiento y acciones lingüísticas.
- Martín, J., Jiménez, M., Fernandez, A., & Duee, C. (2019). Dificultades del juego como recurso didáctico y Tecnologías integradas en la Didáctica de Lenguas Extranjeras. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Martínez, R. (2013). Desventajas del juego como recurso didáctico y Formación del profesorado en la sociedad digital investigación e innovación y recursos didácticos. Madrid.
- Mata, L. D. (2019). El enfoque de investigación: la naturaleza del estudio. <https://investigaliacr.com/>.
- Miglietta, P. (2017). La acción didáctica en la enseñanza individual: un estudio de caso.
- Ministerio de Educación. (2017). La enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura. Ecuador.
- Ministerio de Educación y Ciencia. (2020). Lengua castellana y literatura.
- Moles, A., & Costa, J. (2021). Afiches de teatro: Trayectoria y recorrido visual del teatro de la Pontificia universidad Católica de Chile. Chile: Ediciones UC.
- Montoya, N. (2016). Gamificación: llevando los juegos más allá del ocio. *Revista Psicología y Mente*.
- Muñoz, C., & Sánchez, M. (2021). Juegos tradicionales: Los juegos tradicionales y populares de Andalucía como herramienta para el desarrollo del flamenco. España: Wanceulen Editorial S.L.
- Muñoz, D. (2018). ¿Qué y cuántos son, para qué sirven y cómo se utilizan los puntos suspensivos. *Jugando y aprendiendo*.

- Navarro, R. (2019). Funciones del lenguajes. Ediciones Lacoba.
- Nieto, T. (2018). Tipos de investigación. *Repositorio institucional – USDG*.
- Ortega, C. (2017). Muestreo no probabilístico: definición, tipos y ejemplos. *QuistionPro*.
- Peréz, E., Suárez, & Súares, D. (2019). Nico 5° Primaria: Fabulas, Adivinanzas, Refranes, Colmos, Trabalenguas, Cuentos, Mitos, Leyendas, Canciones, Juegos y Poemas. Editorial Mexicanos Unidos.
- Pérez, P., & Gardey, A. (2008). Enseñanza. Qué es, importancia, definición y concepto.
- Piaget, J. (2000). Naturaleza y concepto de enseñanza-aprendizaje.
- Porto, D. (2018). El verbo y su conjugación. España: Ediciones Arco libros.
- Prieto, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Revista Interuniversitaria*.
- Raque, J. (2021). El juego en la enseñanza de Lengua y Literatura. Del placer de leer y el juego literario.
- Reyes, L., Céspedes, G., & Molina, J. (2017). Tecnología, Investigación y Academia: Tipos de aprendizaje y tendencia según modelo VAK.
- Reyzábal, V. (2018). La Lengua y Literatura, armas de creatividad masiva.
- Rochina, S. C. (2020). La metodología de la enseñanza-aprendizaje en la educación suerior: algunas reflexiones. *Revista Scielo*.
- Rodrgíguez, I., & Pando, A. (2018). El proceso de enseánza-aprendizaje en la formación de la fuerza de trabajo calificada de nivel medio en sus componentes. *Revista Varela*.
- Rodríguez, R. S. (2015). Gamificación: ¿Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula? España: Ediciones Oceano S. A.
- Romero, V. F., Romero, M. I., Toala, F. J., Castro, J. E., Pin, Á. L., Campozano, Y. H., & Gruezo, O. E. (2019). El flipped learning, el aprendizaje colaborativo y las herramientas virtuales en la educación.
- Sáez, J. M. (2018). Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza. España: Ediciones UNED.
- Sánchez, C. (2019). El grado de adjetivos y adverbios. España: Ediciones Arco Libros.
- Solovieva, Y. (2019). Las aportaciones de la teoría de la actividad para la enseñanza. Educando para educar.
- Testa, A. (2020). Tipos de juegos y juguetes didácticos. *Tus juguetes - Juguetería didáctica*.
- Trimiño, B., Vizcarra, J., & Hernández, J. (2016). La enseñanza y el aprendizaje de conceptos: Estrategias didácticas para una educación de calidad. Ediciones Escolares Horson.
- Velázquez, A. (2018). Investigación no experimental: Qué es, características, ventajas y ejemplos. *QuestionPro*.

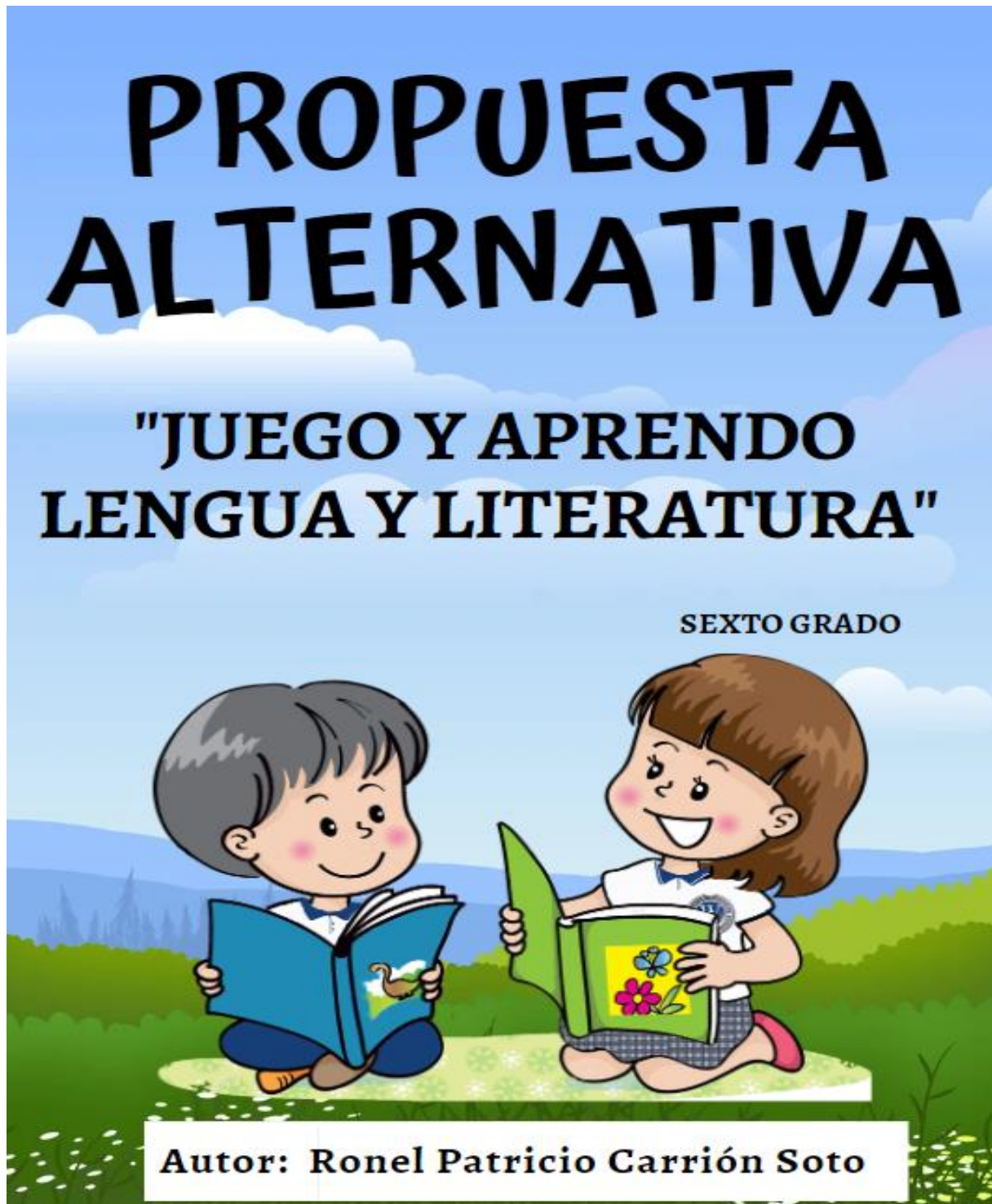
Viana, M. (2021). Cuentos sobre conceptos básicos. España: Ediciones Dylar S. L.

Zarzar, C. (2016). Instrumentación didáctica por competencias. México: Ediciones Patria.



## 11. Anexos

### Anexo 1. Propuesta alternativa.



**Link:**

[https://www.canva.com/design/DAFjRdkGYK0/9culGeESI67QPt9x4P5RYw/edit?utm\\_content=DAFjRdkGYK0&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFjRdkGYK0/9culGeESI67QPt9x4P5RYw/edit?utm_content=DAFjRdkGYK0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

**Anexo 2. Oficio de apertura de la institución educativa.**



Facultad  
de la Educación,  
**el Arte y la Comunicación**

Of. N° 226-CEB-FEAC-UNL-2022

Loja, 26 de Octubre de 2022

Magíster  
Klever Mussoline Barzallo Carrión  
**RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MIGUEL RIOFRÍO"**  
Ciudad.-

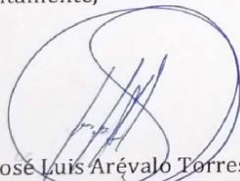
De mi consideración:

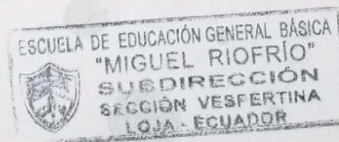
A través del presente me es grato dirigirme a su digna persona para expresarle un afectuoso saludo y augurarle grandes logros en la misión a usted encomendada, aprovecho la ocasión exponer lo siguiente:

Los estudiantes de la carrera de Educación Básica que cursan el ciclo VII en la Universidad Nacional de Loja, como parte de su proceso formativo se encuentran realizando un proceso de diagnóstico como insumo para el diseño y elaboración del Proyecto de Investigación de Integración Curricular, con este precedente acudo ante usted con la finalidad de solicitar se digne conceder la apertura o las facilidades necesarias para que el Sr. Ronel Patricio Carrión Soto, portador de la C. I. N° 1150538344, estudiante de la carrera de Educación Básica pueda cumplir con dicha actividad.

Seguro de su atención, reitero a usted mis testimonios de estima personal y respeto.


Atentamente,

  
Dr. José Luis Arévalo Torres  
**DOCENTE DE LA CARRERA  
DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNL.**




Educamos para **Transformar**

**Anexo 3.** Solicitud para el informe de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto.



unl Universidad Nacional de Loja



EDUCACIÓN BÁSICA  
Contribuyendo a mejores aprendizajes

Facultad de la Educación,  
el Arte y la Comunicación

Loja, 27 de febrero de 2023

Lic.  
Manuel Cartuche Andrade, Mgtr.  
**ENCARGADO DE LA GESTIÓN ACADÉMICA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.**  
Ciudad.


De mi consideración:


Yo, **RONEL PATRICIO CARRIÓN SOTO** portador/a del C. I. N° **1150538344**, estudiante del ciclo VII de la Carrera de Educación Básica, a su autoridad comedidamente acudo para expresarle un afectuoso saludo y augurarle grandes logros en la misión a usted encomendada, aprovecho la ocasión para exponer lo siguiente:

Al amparo de lo que determina el Art. 225 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja muy comedidamente me permito presentar el proyecto de Investigación Titulado El juego para potenciar la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, del sexto grado de la Unidad Educativa Miguel Riofrio 2022 – 2023. Solicito comedidamente se digne asignar un docente para que se emita el Informe de estructura, coherencia y pertinencia mismo.

Seguro de su atención reitero a usted mis testimonios de estima personal y respeto.

Atentamente,

  
.....  
**Sr. Ronel Patricio Carrión Soto**  
**ESTUDIANTE CICLO VII**



Educamos para Transformar

**Anexo 4.** Designación de docente para la emisión del certificado de pertinencia.



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE LOJA**

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA  
COMUNICACIÓN

**CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**

MEMORANDO Nro. 032-CEB-FEAC-UNL-2023

Loja, 16 de marzo de 2023

**Asunto:** Emitir informe de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto de investigación

Magister.

José Luis Arévalo Torres

**DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

Vía correo electrónico. -

De mi consideración:

En concordancia con el actual Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja y de acuerdo a lo establecido en el artículo 225 que textualmente dice "La presentación del proyecto de investigación se realizará por escrito, acompañado de una solicitud dirigida al Director de carrera o programa, quien designará un docente con conocimiento y/o experiencia sobre el tema, que podrá ser el que asesoró su elaboración, para que emita el informe de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto. El informe será remitido al Director de carrera o programa dentro de los ocho días laborables, contados a partir de la recepción del proyecto". Con este antecedente, se designa a usted como docente para que emita el informe de estructura, coherencia y pertinencia del proyecto de investigación denominado: **El juego para potenciar la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, del sexto grado de la Unidad Educativa Miguel Riofrío.2022-2023**, de la autoría del Sr. Ronel Patricio Carrión Soto, estudiante de la Carrera de Educación Básica, sede Loja, Modalidad Presencial, por lo que me permito hacer llegar una copia del referido documento para que, en el plazo de ocho días a partir de la presente fecha, se entregue el informe correspondiente a fin de continuar con el trámite respectivo.

Por la atención que se digne dar a la presente, le expreso mis agradecimientos.

Atentamente,



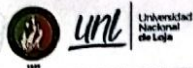
CECILIA DEL CARMEN  
COSTA SAMANIEGO

Cecilia Costa Samaniego  
**DIRECTORA DE LA CEB-FEAC-UNL**  
cccs/jcag

*J.L.A.*  
26-04-2023

Original: Destinatario.  
Copia: Archivo CEB  
cccs Teléfono: 0999988465 Correo electrónico: cecilia.costa@unl.edu.ec

## Anexo 5. Informe de estructura, coherencia y pertinencia.



Facultad  
de la Educación,  
el Arte y la Comunicación

Loja, 5 de Mayo del 2023

Magíster

Cecilia del Carmen Costa Samaniego

**DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.**

En su despacho.-

De mi consideración:

En respuesta al MEMORANDO. No. 032-CEB-FEAC-UNL, de fecha 16 de marzo del 2023 en el mismo que se solicita que al Amparo del **Art. 226** se determina se digne emitir el informe estructura, coherencia y pertinencia del proyecto de integración curricular titulado **El juego para potenciar la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, del sexto grado de la Unidad Educativa Miguel Riofrío.2022-2023**, de autoría del señor: **RONEL PATRICIO CARRIÓN SOTO**, portador de la C.I. N° 1150538344, estudiante de la Carrera de Educación Básica, previo a optar por el título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, debo indicar lo siguiente:

- El **Título** es claro y preciso, guarda estrecha relación con el tema a investigar, por lo tanto, es pertinente de realizarlo ya que se ajusta a las líneas de investigación previstas en la Carrera de Educación Básica y por ende de la Universidad Nacional de Loja.
- El **problema** de investigación planteado contiene una descripción detallada de la situación problemática y guarda coherencia con la realidad nacional, provincial y local e institucional.
- La **justificación** planteada resalta la importancia de la investigación, expone la necesidad de ejecutar la investigación, está planteada detalladamente desde el punto de vista académico, social y económico.
- El **objetivo general** demuestra una relación clara y coherente con la pregunta central de la investigación y evidencia los logros que pretende alcanzar con el proyecto de investigación.

- Los **objetivos específicos** demuestran los logros parciales del proceso de investigación de manera secuencial por lo que se prevé que permitirán la operatividad del objetivo general.
- El **marco teórico** contiene información referida a las dos variables que se relacionan de manera coherente entre si y están vinculados de manera directa y coherentes con el tema planteado.
- La **metodología** describe el cómo, dónde y con qué se va a desarrollar la investigación, además, describe la utilización de métodos, técnicas, instrumentos y procedimientos en el desarrollo del proyecto.
- El **cronograma** planteado es claro, los tiempos de ejecución se ajustan a los plazos determinados en la normativa vigente de la Universidad Nacional de Loja.
- El **presupuesto y el financiamiento** están coherentemente estimados, detallando los gastos que implican cada una de las acciones o actividades del proyecto, así como los materiales que serán empleados.
- La **bibliografía** evidencia el listado de las fuentes consultadas y fundamentan académicamente el trabajo de investigación.

En tal virtud y de conformidad con lo establecido en los artículos 216, 221, 223, 224, 225 y 226 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja me permito extender el **INFORME DE ESTRUCTURA, COHERENCIA Y PERTINENCIA** del presente proyecto de investigación y auguro los mejores éxitos en su proceso de ejecución.

Atentamente,



Ph.D. José Luis Arevalo Torres  
**DOCENTE DE LA CARRERA DE  
EDUCACIÓN BÁSICA**

**Anexo 6.** Solicitud para la designación del director del Trabajo de Integración Curricular.

 <p><b>unl</b>   Universidad Nacional de Loja</p>	 <p>FEAC-UNL EDUCACIÓN BÁSICA Contribuyendo equitativa y permanentemente</p>	<p>Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación</p>
--	--	--

Loja, 5 de Mayo de 2023

Doctora  
Cecilia del Carmen Costa Samaniego  
**DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
En su despacho.-

De mi consideración:

Yo, Ronel Patricio Carrión Soto, portador de la C. I. N° 1150538344 estudiante del ciclo VIII de la carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Loja, a su autoridad comedidamente acudo para expresarle un afectuoso saludo y augurarle grandes logros en la misión a usted encomendada, aprovecho la ocasión para exponer lo siguiente:


Una vez que cuento con el Informe de estructura, coherencia y pertinencia del Proyecto de Investigación Titulado El juego para potenciar la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, del sexto grado de la Unidad Educativa Miguel Riofrío. 2022-2023; muy comedidamente solicito se digne asignarme un Director de Trabajo de Integración Curricular y autorizarme su ejecución, petición que lo formulo al amparo de lo que determina el párrafo cuatro del Art. 225 del Reglamento de Régimen Académico de la gloriosa Universidad Nacional de Loja.

Segura de su atención, reitero a usted mis testimonios de estima personal y respeto

Atentamente,



Sr. Ronel Patricio Carrión Soto  
**ESTUDIANTE SOLICITANTE  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**



*Educamos para Transformar*

## Anexo 7. Designación del director del Trabajo de Integración Curricular.



MEMORANDO Nro. 154-CEB-FEAC-UNL-2023

Loja, 10 de mayo de 2023

**Asunto:** Designación como Director del Trabajo de Integración Curricular.

Magister.

José Luis Arévalo Torres

**DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Vía correo electrónico.

*De mi consideración:*

De conformidad al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, en vigencia, en lo referente **Art. 225**, que expresa: "Si el informe fuera favorable, el/la aspirante presentará el proyecto de investigación al Coordinador de la Carrera, quién designará al Director del Trabajo de Integración Curricular o de titulación y autorizará su ejecución." y el **Art. 228** que expresa: "El director del trabajo de integración curricular o de titulación tiene la obligación de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científica la ejecución del proyecto de investigación, así como revisar oportunamente los informes de avance de la investigación, devolviéndolo al aspirante con las observaciones, sugerencias y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la misma. Luego de receptor el informe favorablemente interpuesto por el **Mgtr. José Luis Arévalo Torres**, docente designado para analizar la estructura y coherencia del proyecto de investigación denominado: **El juego para potenciar la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, del sexto grado de la Unidad Educativa Miguel Riofrío. 2022 - 2023**, de la autoría del Señor **RONEL PATRICIO CARRIÓN SOTO**, aspirante del Ciclo de Licenciatura de la Carrera de Educación Básica, modalidad de estudios presencial, sede Loja. De conformidad al cuerpo legal referido, me permito designar como **DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**, del mencionado proyecto investigativo que se adjunta, para que se dé estricto cumplimiento a la parte reglamentaria a fin de proceder con los trámites de graduación correspondientes, a partir de la fecha el aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar el trabajo bajo su asesoría y responsabilidad, de acuerdo al cronograma establecido.

Particular que pongo en su conocimiento para los fines legales pertinentes.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:  
CECILIA DEL CARMEN  
COSTA SAMANIEGO

Cecilia Costa Samaniego

**DIRECTORA DE LA CEB-FEAC-UNL**

cccs/jcag

**Original:** Destinatario.

**Copia:** Archivo CEB

cccs **Teléfono:** 0999988465 **Correo electrónico:** [cecilia.costa@unl.edu.ec](mailto:cecilia.costa@unl.edu.ec)



Anexo 8. Ficha de observación.



Universidad  
Nacional  
de Loja

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN L ARTE Y LA COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN DE CLASE**

**Nombre del observador:** Ronel Patricio Carrión Soto

**Grado:** 6to paralelo “B”. **Fecha:** 27-10-2022 **Docente observado:** Jennifer Jiménez

**Objetivo:** La presente ficha de observación va encaminada sobre el juego en el proceso de enseñanza en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes del sexto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Miguel Riofrío”.

1. Poco adecuado/ Necesita mejorar	2. Mediamente adecuado/ En proceso	3. Adecuado/ Logrado	N. No es posible observar
---------------------------------------	---------------------------------------	-------------------------	------------------------------

<b>Acerca de la motivación</b>	1	2	3	N
1. Inicia la clase con algún tipo de dinámica en base al tema.				
2. Muestra creatividad de acuerdo a los contenidos propuestos para la clase.				
3. Fomenta algún tipo de actividad para motivar a sus alumnos.				
4. Las técnicas e instrumentos que emplea tienen relación con el tema abordado.				
5. El material didáctico está acorde al tema planteado.				
<b>Acerca de la Adquisición</b>				
6. Explica los temas con claridad, siguiendo una secuencia lógica y articulada.				
7. Sintetiza las opiniones de los estudiantes en cuanto a lo explicado.				
8. Hace uso de los diferentes recursos didácticos como la pizarra, pancartas y carteles.				
9. Promueve la participación de los estudiantes y verifica su comprensión.				
10. Utiliza la lúdica durante el proceso de enseñanza.				
11. Emplea recursos didácticos.				
<b>Acerca de las Habilidades pedagógicas</b>				
12. Su modulación, tono de voz y pronunciación son adecuadas al momento de Impartir su conocimiento.				
13. Transmite entusiasmo e interés al abordar la temática.				
14. Muestra una actitud de apertura a los comentarios y preguntas del alumno.				
15. Su postura y desplazamiento reflejan seguridad.				
16. Realiza la presentación del tema y muestra los objetivos a alcanzar la sesión.				
17. Hace uso del espacio que lúdico para potenciar una clase más divertida.				
19. Al finalizar la clase se evidencia el logro de destreza con criterio de desempeño.				
<b>TOTAL</b>				

**Anexo 9.** Entrevista dirigida a la docente.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**  
**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN L ARTE Y LA COMUNICACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**ENTREVISTA A LA DOCENTE**

Estimada docente:

Solicito muy comedidamente responder la siguiente entrevista. La finalidad de la misma es recabar información que servirá de ayuda para la elaboración del Trabajo de Integración Curricular, con el tema denominado: El juego para potenciar la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, del sexto grado de la Unidad Educativa “Miguel Riofrío”. 2022-2023.

- 1. Para impartir el conocimiento ¿Usted emplea el juego como recurso didáctico para el proceso de aprendizaje de sus alumnos? Si – No ¿Por qué?**
- 2. ¿Considera que emplear recursos didácticos facilita la comprensión de contenidos? Argumente su respuesta.**
- 3. ¿Usted cree que los estudiantes aprenden mejor cuando se utiliza el juego como recurso didáctico? ¿De qué manera?**

4. **Cuando usted emplea recursos didácticos, ¿Sus alumnos muestran interés y motivación por la temática impartida?**
  
5. **¿Qué tipos de juegos ha utilizado como apoyo en el desarrollo del proceso de aprendizaje en la enseñanza de Lengua y Literatura? Enliste.**
  
6. **¿Usted considera que el aprendizaje del Área de Lengua y Literatura es fundamental para el conocimiento y desarrollo de las demás asignaturas?**
  
7. **Al momento de impartir su clase considera que los niños tienen diferente forma de aprender, ante lo cual trata de adecuar estrategias que puedan ser comprendidas por todos los estudiantes.**
  
8. **Para impartir su conocimiento, ¿En qué tipo de aprendizaje se basa y cuál de ellos pone en práctica?**

**Gracias por su colaboración.**

Anexo 10. Encuesta dirigida a estudiantes.



Universidad  
Nacional  
de Loja

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN L ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENTREVISTA A LA DOCENTE

Estimado estudiante:

Solicito muy comedidamente responder la siguiente encuesta. La finalidad de la misma es recabar información que servirá de ayuda para la elaboración del Trabajo de Integración Curricular, con el tema denominado: El juego para potenciar la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, del sexto grado de la Unidad Educativa “Miguel Riofrío”. 2022-2023.

**1. ¿Tu docente emplea el juego como recursos didácticos para el proceso de enseñanza y aprendizaje de las diferentes temáticas de Lengua y Literatura?**

- a. Siempre ( )
- b. A veces ( )
- c. Nunca ( )

**2. ¿Considera que emplear el juego facilita la comprensión de los diferentes contenidos de Lengua y Literatura?**

- a. Si ( )
- b. No ( )

¿Por qué? .....

.....

**3. Cuándo tu docente emplea diferentes tipos de juegos ¿Tu aprendizaje es mejor?**

- a. Si ( )
- b. No ( )

¿Por qué? .....

**4. Cuándo tu docente utiliza diferentes recursos didácticos ¿Cómo los que se da a conocer te ayuda en tu aprendizaje?**

- a. Proyector ( )
- b. Carteles ( )
- c. Ilustraciones ( )
- d. Gráficas ( )

**5. De los siguientes tipos de juego ¿Cuáles ha utilizado tu docente como apoyo en el desarrollo del proceso de enseñanza para el aprendizaje de contenidos?**

**Materiales manipulables**

- a. Sopa de letras ( )
- b. Adivinanzas ( )
- c. Imágenes ( )
- d. Rompecabezas ( )

**Materiales impresos**

- a. Libros ( )
- b. Revistas ( )
- c. Periódicos ( )

**Materiales auditivos**

- a. Audios ( )
- b. Videos ( )
- c. Música ( )

**6. De acuerdo a tu criterio los recursos didácticos ¿Qué funciones cumplen?**

- a. Fortalecen el aprendizaje ( )
- b. Proporcionan información ( )
- c. Despiertan el interés del estudiante ( )
- d. Distrae al estudiante y no permite la comprensión del contenido ( )
- e. No cumplen ninguna función ( )

**7. ¿Usted considera que el aprendizaje del Área de Lengua y Literatura es fundamental para el conocimiento y desarrollo de las demás asignaturas?**

- a. Si ( )
- b. No ( )

¿Por qué? .....

**8. Cuando tu docente emplea material didáctico, ¿cómo es tu aprendizaje?**

- a. Excelente ( )
- b. Muy bueno ( )
- c. Bueno ( )
- d. Malo ( )

**Gracias por su colaboración.**

**Anexo 11.** Certificado de traducción del Abstract.

Mgtr. Lorena Patricia Sinche Salinas  
**MAGÍSTER EN ENSEÑANZA DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA**

**CERTIFICO:**

Que el documento aqui compuesto es fiel traducción del idioma español al idioma inglés del resumen para el trabajo de titulación denominado **El juego para potenciar la enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, del sexto grado de la Unidad Educativa Miguel Riofrío. 2022-2023**, del estudiante **Ronel Patricio Carrión Soto**, con número de cédula **1150538344**, de la carrera de Educación Básica de la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación.

Lo certifico en honor a la verdad y autoriza al interesado hacer uso del mismo en lo que a sus intereses convenga.

Loja, 21 de julio de 2023

  
Mgtr. Lorena Patricia Sinche Salinas  
Registro de la SENESCYT: 1021-2021-2363754.  
Cédula: 1104990450  
E-mail: [lorv.sinche@gmail.com](mailto:lorv.sinche@gmail.com)

*Lorena Patricia Sinche Salinas*  
MAGISTER EN ENSEÑANZA DE INGLÉS  
COMO LENGUA EXTRANJERA  
**21 JUL 2023**  
C.I. 1104990450  
Reg. Senescyt: 1021 - 2021 - 2363754