UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
CARRERA: LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS

TESIS

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA INTERACCIÓN EDUCATIVA CON LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS NACIONALES DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL SECTOR 1213.1 DEL MUNICIPIO DE EL TUMBADOR, DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS

PRESENTADA POR:
PEM. KAREN JULIZA CABRERA CARRETO
CARNÉ NO. 201443469

PREVIO A CONFERIRSELE EL TÍTULO DE LICENCIADA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LIC. ROGER ABRAHAM MORALES FLORES
ASESOR

MA. REYNA ELIZABETH LACÁN ARREAGA
REVISORA

M.A. NELSON DE JESÚS BAUTISTA LÓPEZ
COORDINADOR DE CARRERA

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

SAN MARCOS, MARZO DE 2025

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
CARRERA: LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS

TESIS

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA INTERACCIÓN EDUCATIVA CON LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS NACIONALES DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL SECTOR 1213.1 DEL MUNICIPIO DE EL TUMBADOR, DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS

PRESENTADA POR:
PEM. KAREN JULIZA CABRERA CARRETO
CARNÉ NO. 201443469

PREVIO A CONFERIRSELE EL TÍTULO DE LICENCIADA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LIC. ROGER ABRAHAM MORALES FLORES
ASESOR

MA. REYNA ELIZABETH LACÁN ARREAGA
REVISORA

M.A. NELSON DE JESÚS BAUTISTA LÓPEZ
COORDINADOR DE CARRERA

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

SAN MARCOS, MARZO DE 2025

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS

CONSEJO DIRECTIVO

MSc. Juan Carlos López Navarro	DIRECTOR
Licda. Astrid Fabiola Fuentes Mazariegos	SECRETARIA CONSEJO DIRECTIVO
Ing. Agr. Roy Walter Villacinda Maldonado	REPRESENTANTE DE DOCENTES
Lic. Oscar Alberto Ramírez Monzón	REPRESENTANTE ESTUDIANTIL
Br. Luis David Corzo Rodríguez	REPRESENTE ESTUDIANTIL

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS

COORDINACIÓN ACADÉMICA

PhD. Robert Enrique Orozco Sánchez	COORDINADOR ACADÉMICO
Ing. Agr. Carlos Antulio Barrios Morales	PRODUCCIÓN AGRÍCOLA E INGENIERO AGRÓNOMO CON ORIENTACIÓN EN AGRICULTURA SOSTENIBLE
Lic. Heliuv Edilzar Vásquez Navarro	COORDINADOR CARRERA DE PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Lic. Aminta Esmeralda Guillén Ruiz	COORDINADORA CARRERA DE TRABAJO SOCIAL, TÉCNICO Y LICENCIATURA
Ing. Víctor Manuel Fuentes López	COORDINADOR CARRERA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS, TÉCNICO Y LICENCIATURA
Lic. Mauro Estuardo Rodríguez Hernández	COORDINADOR CARRERA DE ABOGADO Y NOTARIO Y LICENCIATURA EN CIENCIAS JURÍDICAS Y SOCIALES
Dr. Byron Geovany García Orozco	COORDINADOR CARRERA MÉDICO Y CIRUJANO
M.A. Nelson de Jesús Bautista López	COORDINADOR PEDAGOGÍA EXTENSIÓN DE SAN MARCOS
Licda. Julia Maritza Gándara González	COORDINADOR EXTENSIÓN DE MALACATÁN
Licda. Mirna Lisbet de León Rodríguez	COORDINADOR EXTENSIÓN DE TEJUTLA
Lic. Marvin Evelio Navarro Bautista	COORDINADOR EXTENSIÓN DE TACANÁ
PhD. Robert Enrique Orozco Sánchez	COORDINADOR DEL INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN
Lic. Mario René Requena	COORDINADOR ÁREA DE EXTENSIÓN
Lic. Oscar Ernesto Chávez Ángel	COORDINADOR CARRERA DE INGENIERÍA CIVIL
Lic. Carlos Edelmar Velásquez González	COORDINADOR CARRERA CONTADURÍA PÚBLICA Y AUDITORÍA
Lic. Danilo Alberto Fuentes Bravo	COORDINADOR CARRERA PROFESORADO BILINGÜE INTERCULTURAL
Lic. Yovani Alberto Cux Chan	COORDINADOR CARRERAS: SOCIOLOGÍA, CIENCIAS POLÍTICAS Y RELACIONES INTERNACIONALES

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS.

TRIBUNAL EXAMINADOR

MSc. Juan Carlos López Navarro
Director

PhD. Robert Enrique Orozco Sánchez
Coordinador académico

M.A. Nelson de Jesús Bautista López
Coordinador de extensión

Lic. Roger Abraham Morales Flores
Examinador asesor

MA. Reyna Elizabeth Lacán Arreaga
Examinadora revisora

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS.

COMISIÓN DE TESIS

M.A. Nelson de Jesús Bautista López
Presidente

MSc. Rufino Orlando Guzmán de León
Secretario

M.A. Reyna Elizabeth Lacán Arreaga
Vocal

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS.

Padrinos

M.A. NELSON DE JESÚS BAUTISTA LÓPEZ

LIC. ROGER ABRAHAM MORALES FLORES

San Marcos, 25 de noviembre de 2,024

Licenciado:
Nelson de Jesús Bautista López
Coordinador de la Carrera de Pedagogia y Ciencias de la Educación
Plan fin de semana, extensión San Marcos
Centro Universitario de San Marcos

Respetable Coordinador:

Por este medio me dirijo a usted, con el propósito de emitir dictamen en calidad de Asesor de la tesis titulado: " El juego como estrategia pedagógica, para la interacción educativa con los estudiantes de los institutos de educación básica, del sector 1213.1, del municipio de el tumbador, departamento de San Marcos".

Realizada por la estudiante: Karen Juliza Cabrera Carreto, carné No. 201443469.

Previo a que se le confiera el título de Licenciada en Pedagogía y Ciencias de la Educación, al respecto le informo que la tesis, en su conjunto aborda un problema de particular importancia para la profesión, la sustentante trata con seriedad y objetividad aspectos teóricos, metodológicos y técnicos vinculados con el problema investigado.

La metodología aplicada acusa rigor científico, combinando la investigación científica, teórica y práctica.

Por lo expuesto, emito DICTAMEN FAVORABLE, para que la tesis continúe el trámite académico y administrativo de rigor.

Sin otro particular, me suscribo de usted,

Atentamente.

Lic. Roger Abraham Morales Flores
ASESOR

C.c. Archivo

USAC

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
CARRERA: LICENCIATURA EN PEDAGOGIA Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSION SAN MARCOS

San Marcos, 21 de marzo de 2025

M.A. Nelson de Jesús Bautista López
Coordinador de Extensión San Marcos
Centro Universitario de San Marcos
Universidad de San Carlos de Guatemala

De manera atenta me permito informarle que se finaliza la **REVISION** de tesis con el tema:
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA INTERACCIÓN EDUCATIVA CON LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS NACIONALES DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL SECTOR 1213.1 DEL MUNICIPIO DE EL TUMBADOR, DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS.

Trabajo presentado por la estudiante de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Ciencias de la Educación, plan fin de semana, extensión San Marcos: **PEM. KAREN JULIZA CABRERA CARRETO, CARNÉ NO. 201443469**

Al finalizar dicha actividad académica, se designa con **DICTAMEN FAVORABLE** para continuar con los trámites correspondientes.

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS

M. A Reyna Elizabeth Lacán Arreaga
Docente revisora

USAC
TRICENTENARIA

San Marcos, abril 5 de 2025

PhD Robert Enrique Orozco Sánchez
Coordinador Académico
CUSAM-USAC
San Marcos.

Atentamente, nos permitimos comunicarle que como Comisión de Revisión de Informes de Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) y TESIS a efectos de Graduación de la Carrera de Licenciatura en Pedagogía y Ciencias de la Educación, Plan fin de semana, Extensión San Marcos, se conoció trabajo de Investigación: TESIS DENOMINADA: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA INTERACCIÓN EDUCATIVA CON LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS NACIONALES DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL SECTOR 1213.1 DEL MUNICIPIO DE EL TUMBADOR, DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS, presentado por la estudiante: **KAREN JULIZA CABRERA CARRETO, CARNÉ No 201443469**, previo a conferírsele el Título de: LICENCIADA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

Después de la revisión se determina que el referido informe cumple con los requerimientos previstos en el normativo de la Carrera correspondiente, por lo tanto, se emite **DICTAMEN FAVORABLE** para que la estudiante continúe su trámite Administrativo correspondiente.

Por la Comisión de Revisión:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

M.A. Nelson de Jesús Bautista López
Presidente

Ph.D Rufino Orlando Guzmán de León
secretario

M.A. Reyna Elizabeth Lacán Arreaga
Vocal

c.c. archivo

USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala
Centro Universitario de San Marcos | CUSAM
COORDINACIÓN ACADÉMICA

Transc.COACUSAM-188-2025
29 de abril 2025

ESTUDIANTE: KAREN JULIZA CABRERA CARRETO
CARRERA: LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.
CUSAM, Edificio.

Atentamente transcribo a usted el Punto **QUINTO: ASUNTOS ACADÉMICOS, inciso a) subinciso a.9) del Acta No. 007-2025**, de sesión ordinaria celebrada por la Coordinación Académica, el 23 de abril de 2025, que dice:

"QUINTO: ASUNTOS ACADÉMICOS: a) ORDENES DE IMPRESIÓN. CARRERA: LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. a.9) La Coordinación Académica conoció Providencia No. CESMCUSAM-71-2025, de fecha 5 abril de 2025, suscrita por el Lic. Nelson de Jesús Bautista López, Coordinador Pedagogía Extensión San Marcos, a la que adjunta solicitud de la estudiante: KAREN JULIZA CABRERA CARRETO, Carné No. 201443469, en el sentido se le **AUTORICE IMPRESIÓN** DE LA TESIS EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA INTERACCIÓN EDUCATIVA CON LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS NACIONALES DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL SECTOR 1213.1 DEL MUNICIPIO DE EL TUMBADOR, DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS, previo a conferírsele el Título de LICENCIADA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. La Coordinación Académica en base a la opinión favorable del Asesor, Comisión de Revisión y Coordinador de Carrera, **ACORDÓ: AUTORIZAR IMPRESIÓN** DE LA TESIS EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA INTERACCIÓN EDUCATIVA CON LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS NACIONALES DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL SECTOR 1213.1 DEL MUNICIPIO DE EL TUMBADOR, DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS, la estudiante: KAREN JULIZA CABRERA CARRETO, Carné No. 201443469, previo a conferírsele el Título de LICENCIADA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN."

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS

PhD. Robert Enrique Orozco Sánchez
Coordinador Académico

c.c. Archivo
REOS/rjl-

DEDICATORIA

A Dios:

Padre creador y amigo fiel quien me acompaña siempre, por darme vida, salud y sabiduría a lo largo del proceso académico y poder obtener este triunfo.

A Universidad de San Carlos de Guatemala y Centro Universitario de San Marcos:

Casa de estudios que me abrió sus puertas y haberme permitido formarme en sus aulas para superarme y formarme profesionalmente.

A los y las docentes de la carrera de pedagogía, plan fin de semana, extensión San Marcos:

Gracias por brindarme sus conocimientos y experiencia en mi formación profesional. Que Dios los bendiga y que sigan con esa labor tan noble que desempeñan.

A mis hijos:

Por ser la fuente de inspiración para alcanzar esta meta académica.

A mis padres:

Por su apoyo incondicional moral, económico y espiritual los cuales han sido sustento para que fuera posible alcanzar este logro.

A mis hermanos:

Que siempre me motivaron y apoyaron durante el proceso de la carrera.

A mi asesor:

Lic. Roger Abraham Morales Flores, que Dios lo bendiga por su trabajo de orientación para la realización de la tesis.

AGRADECIMIENTO

A Dios:

Padre creador y amigo fiel quien me acompaña siempre, por darme vida, salud y sabiduría a lo largo del proceso académico y poder obtener este triunfo.

A Universidad de San Carlos de Guatemala y Centro Universitario de San Marcos:

Casa de estudios que me abrió sus puertas y haberme permitido formarme en sus aulas para superarme y formarme profesionalmente.

A los y las docentes de la carrera de pedagogía, plan fin de semana, extensión San Marcos:

Gracias por brindarme sus conocimientos y experiencia en mi formación profesional. Que Dios los bendiga y que sigan con esa labor tan noble que desempeñan

A mi familia: por su apoyo incondicional moral, económico y espiritual los cuales han sido sustento para que fuera posible alcanzar este logro.

A mi asesor Lic. Roger Abraham Morales Flores: por compartir sus conocimientos y guiarme en el proceso de la presente tesis. Que Dios les provea sabiduría para seguir formando profesionales.

A mi revisora M.A. Reyna Elizabeth Lacán Arreaga, por su invaluable apoyo y orientación durante la revisión de mi tesis, su compromiso, paciencia y mirada crítica han sido fundamentales para mejorar la calidad de este trabajo.

ÍNDICE

RESUMEN EJECUTIVO……..……i
CAPÍTULO I 1
MARCO CONCEPTUAL 1
1.1 Denominación del problema **1**
1.2 Planteamiento del problema **1**
1.3 Antecedentes **3**
1.4 Justificación del problema **4**
1.5 Delimitación del problema **5**
CAPÍTULO II **7**
MARCO TEÓRICO **7**
2.1 Implementación del juego **7**
2.1.1 Clasificación de los juegos 10
2.1.2 Conexiones entre el juego y el desarrollo afectivo-emocional 15
2.1.3 Conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual 17
2.1.4 Lúdica diferente al juego 20
2.2 Estrategia pedagógica **22**
2.2.1 Características de las estrategias pedagógicas 22
2.2.2 Estrategias Pedagógicas Docentes 22
2.2.3 Beneficios de las estrategias pedagógicas docentes 24
2.3 Interacción educativa **24**
2.3.1 ¿Cuáles son los tipos de interacción educativa? 24
2.3.2 ¿Cuáles son los principales procesos de interacción en el aula? 25
2.3.3 ¿Qué es la interaccion docente alumno? 25
2.3.4 ¿Cómo influyen las interacciones en el aprendizaje? 25

2.3.5 ¿Por qué es importante generar un proceso de interacción? 25

2.3.6 ¿Qué son las interacciones en la educación inicial? 25

2.3.7 ¿Cuáles son las interacciones de calidad en el aula? 26

2.3.8 ¿Qué es la interaccion social en el aula? 26

2.3.9 ¿Cómo interactuar con el alumno? 26

2.4 Estudiantes **26**

2.4.1 Definición. 26

2.4.2 Tipos de estudiantes 28

2.4.3 Las nuevas funciones de los alumnos serán: 31

2.5 Institutos **32**

2.5.1 Tipos de institutos de nivel medio. 32

CAPÍTULO III 37

MARCO METODOLÓGICO 37

3.1 Objetivos 37

3.1.1 Objetivo general 37

3.2 Hipótesis 37

3.3 Variables 37

3.3.1 Variable independiente 37

3.3.2 Variable dependiente 37

3.4 Operacionalización de las variables. 38

3.5 Unidad de análisis 40

3.6 Obtención de datos 40

3.6.1 Institucionales 40

3.6.2 Individuales 40

3.7 Universo y muestra 40

3.8 Fórmulas de muestreo 41

3.9 Instrumentos de investigación de campo. 41

3.9.1 Boleta de encuesta..... 41

3.9.2 Metodología empleada. 41

3.9.3 Método científico. 41

3.10 Presupuesto ..... **¡Error! Marcador no definido.**

3.11 Cronograma..... **¡Error! Marcador no definido.**

CAPÍTULO IV 43

MARCO OPERACIONAL 43

4.1 Tabulación, análisis e interpretación de resultados..... 43

4.2 Comprobación de hipótesis..... 55

4.3 Conclusiones 57

4.4 Recomendaciones 58

CAPÍTULO V..... 59

MARCO PROPOSITIVO 59

5.1 Nombre de la propuesta 59

5.2 Introducción 59

5.3 Objetivos 60

5.4 Objetivos específicos……..... 60

5.5 Desarrollo de la propuesta 61

5.5.1 Base Teórica guía metodológica para la implementación del juego como estrategia pedagógica en estudiantes**..... 61**

5.5.2 Desarrollo del concepto de los Juegos Lúdicos 63

5.5.3 Los tipos de Juegos o actividades lúdicas:..... 64

5.5.4 Las teorías del juego: 67

5.5.5 Principios generales de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje: 74

5.5.6 Principios en la aplicación de los juegos lúdicos:..... 76

5.5.7 La estrategia didáctica..... 83

5.5.8 Cuestiones previas a su aplicación en el aula: 83

5.5.9 Características de la estrategia didáctica: 86

5.5.10 Las estrategias de aprendizaje:..... 87

5.5.11 El aprendizaje significativo: 89

5.5.12 Elementos del aprendizaje: 90

5.5.13 Dimensiones en el aprendizaje: 91

5.6 Recursos..... 93

5.7 Evaluación..... 93

ANEXOS 94

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Variable independiente 38
Tabla 2 Variable dependiente 39
Tabla 3 Universo 40
Tabla 4. Conoce la importancia del juego en la formación académica de los estudiantes 43
Tabla 5. Considera que el juego debe ser parte del proceso de aprendizaje 44
Tabla 6. El juego despierta el interés del estudiante dentro de su formación 45
Tabla 7. Conoce las diferentes clases de juegos que se pueden implementar en el proceso académico 46
Tabla 8. El docente sabe involucrar el juego como estrategia pedagógica 47
Tabla 9. El estudiante aprende jugando 48
Tabla 10. La interacción en el aprendizaje ayuda a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes 49
Tabla 11. En la actualidad los docentes conocen como se puede integrar el juego para lograr una educación integral 50
Tabla 12. Se ha capacitado sobre las características del juego en el ámbito educativo 51
Tabla 13. Disposición de recibir orientación sobre como implementar el juego en el proceso educativo 52
Tabla 14. Considera importante implementar el juego en la formación académica de los estudiantes 53
Tabla 15. Los videojuegos es una herramienta que ayudan a desarrollar sus habilidades mentales y que sean utilizadas en beneficio de su formación 54

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Juego de actitud 64
Ilustración 2. Juegos activos 65
Ilustración 3. Juegos pasivos..... 66
Ilustración 4. Juegos cooperativos 66
Ilustración 5. Teoría de la energía excedente..... 67
Ilustración 6. Teoría Recreativa, de esparcimiento y recuperación 68
Ilustración 7. Ejercicio preparatorio para la vida futura 69
Ilustración 8. Teoría de la recapitulación o teoría atávica 70
Ilustración 9. Teoría de la auto expresión:..... 71
Ilustración 10. Teoría del juego como estimulante de crecimiento 72
Ilustración 11. teoría del entretenimiento 73
Ilustración 12. Teoría de crecimiento y mejoramiento 73
Ilustración 13. Teoría de reestructuración cognoscitiva: 74
Ilustración 14. Principio de fantasía..... 75
Ilustración 15. Juegos sensoriales 79
Ilustración 16 El juego manipulativo..... 81
Ilustración 17. Juego de memoria 82
Ilustración 18. Dimensión de aprendizaje 01..... 91
Ilustración 19. Dimensión 02 del conocimiento 92
Ilustración 20. Dimensión uso significativo 93
Ilustración 21. Investigación de campo 115

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación aborda el tema: El juego como estrategia pedagógica para la interacción educativa con los estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación básica del sector 1213.1 del municipio de El Tumbador, departamento de San Marcos.

Como tesista se desea aportar a la educación, por medio de una propuesta para ayudar a los docentes a tener más ideas de cómo hacer más significativa la enseñanza aprendizaje y así a brindar una formación sólida a los estudiantes de los Institutos Básicos, se desarrollan los siguientes capítulos:

CAPÍTULO I MARCO CONCEPTUAL: contiene la denominación del problema, planteamiento del problema, antecedentes, justificación, delimitación teórica; espacial y temporal del problema.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO: define a los indicadores, índices y subíndices de las variables independiente y dependiente de la hipótesis; basándose en autores y toda fuente de investigación que servirá de soporte a la investigación.

CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO: contiene los objetivos generales y específicos, hipótesis general, operacionalización de la hipótesis, unidad de análisis, universo y muestra y el proceso de metodológico.

CAPÍTULO IV MARCO OPERACIONAL: trabajo de campo, incluye la tabulación, análisis e interpretación de resultados, interpretación general y comprobación de la hipótesis.

CAPÍTULO V MARCO PROPOSITIVO: brinda una solución al problema. Por lo tanto, se presenta la propuesta titulada: Guía metodológica para la implementación del juego como estrategia pedagógica en estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación Básica del sector 1213.1 del municipio de El Tumbador, departamento de San Marcos**.**

CAPÍTULO I
MARCO CONCEPTUAL

1.1 Denominación del problema

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA INTERACCIÓN EDUCATIVA CON LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS NACIONALES DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL SECTOR 1213.1 DEL MUNICIPIO DE EL TUMBADOR, DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS.

1.2 Planteamiento del problema

La educación en el nivel básico enfrenta numerosos desafíos, entre los cuales destaca la necesidad de encontrar estrategias pedagógicas efectivas que promuevan la interacción y el aprendizaje significativo entre los estudiantes. En los Institutos Nacionales de Educación Básica del sector 1213.1 del municipio de El Tumbador, departamento de San Marcos, se ha observado que la falta de participación activa de los estudiantes y la monotonía en las metodologías de enseñanza afectan negativamente su rendimiento académico y su desarrollo integral.

El juego, reconocido por numerosos estudios pedagógicos como una herramienta poderosa para el aprendizaje, ofrece una oportunidad para transformar el aula en un espacio dinámico y motivador. A través del juego, los estudiantes pueden experimentar una forma de aprendizaje que es al mismo tiempo divertido y educativo, facilitando la asimilación de conceptos y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas. Sin embargo, la implementación del juego como estrategia pedagógica enfrenta varias barreras en este contexto específico. Entre estas barreras se encuentran la falta de capacitación adecuada para los docentes, la ausencia de recursos materiales y didácticos, y la resistencia al cambio en las metodologías tradicionales de enseñanza.

Hablar de juegos es evocar la etapa de la adolescencia. En dicha etapa, los juegos producen alegría, sí, pero también invitan a la reflexión y despiertan el interés y el deseo de aprender. Los juegos educativos retoman esa faceta y desarrollan diferentes habilidades, aptitudes y una mayor resiliencia y tolerancia a la frustración. El diseño de estos puede ser tomado de juegos ya probados, con ciertos cambios para ser aplicados en diversas unidades de aprendizaje, en todos los niveles educativos, y así servir como marco contextual educativo. No se trata, eso sí, de aplicar estos recursos didácticos sin ninguna intención; es necesario tomar en cuenta sus principios: las reglas

que los rigen, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento de los logros, madurez y libertad para equivocarse y principalmente enriquecer el aprendizaje. Los juegos han creado oportunidades en el ámbito educativo.

Por tanto, emplear juegos como una estrategia de enseñanza-aprendizaje a nivel superior podría brindar oportunidades de rediseñar los procesos educativos y crear un reto tanto para los docentes como para los alumnos, hacer partícipe a los estudiantes de su propio desarrollo, diseñar juegos con diversos materiales y presentar distintos desafíos, así como la posibilidad de desarrollar múltiples soluciones ante problemas que involucran una toma de decisión o el identificar tareas de repetición y reconocer qué camino tomar en la construcción de los diferentes algoritmos numéricos.

Tener que demostrar sus conocimientos ante un grupo de compañeros provoca un deseo de competencia, lo que motiva los procesos de aprendizaje, y genera en el alumno un comportamiento de respeto, cooperación y compromiso en la actividad en la que se encuentra participando, una actitud positiva para alcanzar la meta establecida. Ahora bien, las preguntas que abrieron la puerta a esta investigación fueron: ¿de qué manera los juegos desarrollan un aprendizaje metacognitivo en estudiantes de la carrera de ingeniería en Alimentos y contribuyen a reducir el índice de reprobación? ¿Los juegos son atractivos para generar un aprendizaje significativo? Para ello, se propone la siguiente hipótesis: al realizar diversas actividades mediante juegos se logra incrementar el conocimiento; poner a prueba sus habilidades en diversos retos que se presentan en cada juego, permite abordar diferentes temas presentados durante el curso y lograr mejorar el aprendizaje.

Este problema de investigación se centra en explorar cómo el uso del juego puede mejorar la interacción educativa y el aprendizaje en los estudiantes de estos institutos. Es necesario analizar las prácticas actuales, identificar los desafíos específicos y desarrollar estrategias que integren el juego de manera efectiva en el currículo escolar. ¿Cómo puede el uso del juego como estrategia pedagógica mejorar la interacción educativa y el aprendizaje de los estudiantes? ¿cuáles son las barreras y facilitadores para su implementación efectiva en este contexto específico?

1.3 Antecedentes

Al abordar el tema del juego como estrategia pedagógica para la interacción educativa en los estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación Básica del sector 1213.1 del municipio de El Tumbador, departamento de San Marcos, es importante señalar que no existen estudios previos específicos que investiguen esta problemática en dicho contexto. Esta carencia de antecedentes justifica la relevancia y la necesidad de realizar la presente investigación.

No obstante, el uso del juego en la educación ha sido ampliamente estudiado en contextos diversos, demostrando beneficios significativos para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes. En general, la literatura internacional y nacional ha evidenciado que el juego puede facilitar la motivación, el compromiso y la comprensión de contenidos complejos en diversas disciplinas educativas. Sin embargo, estos estudios no han abordado específicamente la aplicación y los efectos del juego como estrategia pedagógica en los Institutos Nacionales de Educación Básica de El Tumbador, lo que representa una brecha en el conocimiento que este estudio pretende llenar.

Introducir en el aula actividades lúdicas permite que los estudiantes exploren, interactúen y experimenten con el entorno, de forma tal que amplía su capacidad creadora en la búsqueda de estrategias que le posibiliten resolver los problemas planteados en los juegos. Del mismo modo las actividades lúdicas son propicias para crear relaciones entre los participantes del juego. Estas relaciones pueden ser de colaboración, cooperación y ayuda mutua, así como de enfrentamiento y subordinación. Con esto el juego toma un carácter social convirtiéndose en esencial para el aprendizaje y el desarrollo personal dentro del grupo. (Cabrera, 2020, pág. 18)

Se logró alcanzar el objetivo general “Describir cómo se aborda el juego a manera de estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación media estudios realizados en universidades públicas en los periodos comprendidos entre 2015- 2020”, puesto que en las diferentes indagaciones como: tesis de grado, trabajos, artículos y demás, se encontró que el juego es una excelente estrategia para desarrollar el trabajo cooperativo, ya que, él es la base fundamental dentro de la educación preescolar y la enseñanza- aprendizaje. (Santacruz, 2021, pág. 61)

1.4 Justificación del problema

El juego como estrategia pedagógica para la interacción educativa con los estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación Básica del sector 1213.1 del municipio de El Tumbador, departamento de San Marcos, presenta una oportunidad significativa para mejorar la calidad del aprendizaje y fomentar un entorno educativo más dinámico y efectivo. La justificación de este estudio se sustenta en varios aspectos críticos que subrayan la necesidad y la pertinencia de investigar este tema.

Es ampliamente reconocido en la literatura educativa que el juego puede ser una herramienta poderosa para facilitar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. El juego no solo involucra a los estudiantes de manera activa, sino que también promueve habilidades sociales, emocionales y cognitivas esenciales. Sin embargo, la falta de investigaciones específicas sobre la aplicación del juego como estrategia pedagógica en el contexto de los Institutos Nacionales de Educación Básica de El Tumbador deja un vacío importante en el conocimiento y la práctica educativa en esta región.

Es evidente que en la actualidad el juego a sido parte fundamental de la educación en las diferentes áreas educativas, es bien sabido que los docentes no apoyan en cierta manera la formación del juego en los estudiantes, en la actualidad se vuelve el proceso académico tipo tradicional, por ello que como estudiante de la Universidad de San Carlos de Guatemala desde el ámbito investigativo planteó punto de tesis sobre el juego como estrategia para un aprendizaje colaborativo o dinámico dentro y fuera del salón de clases.

Es importante resaltar que el estudiante aprende de mejor manera cuando se encuentra motivado, el juego es la única estrategia de lograr que el educando pueda tener una interacción dentro del salón de clases y así logar que el aprendizaje no sea algo tedioso para ellos, es por ello la importancia del esparcimiento en ámbito formativo. No podemos ser ajenos que los estudiantes en la actualidad están sumergidos en ámbito tecnológico, esto hace que en los tiempos libres ellos no practican un deporte o un juego recreativo creando así un sedentarismo en ellos, los cual se ven reflejados en la no interacción de los educandos dentro o fuera del salón de clases, al momento que el docente cuestione aspectos académico, la mayoría tiende a guardar silencio y no ser expresivos al momento responder.

1.5 Delimitación del problema

1.5.1 Teórica

El tema objeto de estudio abordado científicamente es el juego como estrategia pedagógica para la interacción educativa.

1.5.2 Temporal

La investigación se realizará a partir del mes de julio a noviembre del 2024.

1.5.3 Espacial

Se realiza en los Institutos Nacionales de Educación Básica del sector 1213.1 del municipio de el Tumbador, departamento de San Marcos. Siendo ellos INEB. Plan de la Gloria y INEB Colonia el Carmen.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1 Implementación del juego

Rousseau (1762) dice que "el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad" (p.68). Es importante reconocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida. Además, el juego es la manifestación más importante de los niños, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones.

Según la Real Academia de la Lengua Española dice del juego: "acción de jugar, pasatiempo o diversión". (Moreno, 2002, p.21).

Otro autor quién describe el juego es "Moreno 2002, (como se citó en Huizinga) "el juego es una acción libre, ejecutada, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, no se obtenga en ella provecho alguno; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual"(p.22). "El juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta" (Bañeres et al. 2008, p.48).

También como dice "Pellicciotta et al. 1971, el juego se caracteriza por no tener otra finalidad aparente que su misma realización; corresponder a un impulso instintivo; por su carácter placentero; y por ser expresión libre y espontáneo del mundo infantil, es decir del mundo tal como lo percibe el pequeño. Jugar es afianzar la personalidad, es socializarse. El juego promueve las actividades en grupo, la posibilidad de compartir y colaborar" (p.78). Además, como bien dice Borja & Martín (2007), "el juego involucra a la persona entera:

Su cuerpo, sus sentimientos y emociones, su inteligencia, facilita la igualdad de posibilidades, permite ejercitar las posibilidades individuales y colectivas. Los niños que juegan mucho podrán ser más dialogantes, creativos y críticos con la sociedad". (p.14). Otra definición del juego según "Moreno 2002, (donde se citó en Zapata) el juego es medio de expresión, instrumento de

conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad" (p.22).

Además, se encontró según Pugmire-Stoy (1996) quién define "el juego consiste en la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional. El jugador debe poder controlar sus acciones" (p.20). También como bien dice Claparede (1969) "el juego para el niño es el bien, es el ideal de vida. Es la única atmosfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia, puede actuar. El niño es un ser que juega y nada más" (p.179).

Ahora bien, se debe comprender entonces que el juego hace parte del ciclo vital y de la formación de los niños y las niñas de la educación infantil, porque ayuda al desarrollo intelectual, integral, afectivo, físico, social, y de una u otra forma prepara a los niños y a las niñas para la adaptación al medio social. El juego, además es un instrumento de aprendizaje porque utiliza recursos naturales y materiales del entorno, que le permiten a los niños y a las niñas promover su desarrollo cognitivo por medio de la interacción que tienen con estos. Según Moreno (2002) "el juego es una constante vital en la evolución, en la maduración y en el aprendizaje del ser humano; acompaña al crecimiento biológico, psico-emocional, y espiritual del hombre, cumple con la misión de nutrir, formar y alimentar el crecimiento integral de la persona" (p.20).

El juego según Bañeres et al. (2008) "no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y formar conceptos sobre el mundo" (p.13). He aquí la importancia de que los docentes de la educación infantil se den cuenta de que el juego no es simplemente un disfrute del cual gozan los niños y las niñas en las primeras edades, sino que además es una herramienta que ayudará a la formación de ellos, mostrando que es tanto indispensable como vital para el desarrollo humano. Vale la pena mencionar algunas de sus características principales, entenderlas y darles sentido, para qué cuando los docentes intervengan en sus prácticas educativas obtengan los mejores resultados. Como se citó en "Garvey 1985, ciertas características descriptivas del juego son ampliamente citadas como importantes para su definición. La mayoría de los que estudian el juego aceptarían el siguiente inventario:

1. El juego es placentero, divertido.

- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son
- intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin particular.
- El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente
- elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- El juego no guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego - En el juego los niños reafirman su personalidad y autoestima"
- "El juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otro numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales" (Garvey, 1985, p.15).
- Ahora bien, se debe entonces hablar de la integración del niño en el juego y lo que ello implica, partiendo de que dicha "integración en el mundo social se funda en dos tendencias dominantes innatas: la de establecer relaciones personales estimulantes y la aprender las destrezas esenciales cotidianas mediante el juego. En el juego el niño realiza muchas cosas:
- Experimenta con personas y cosas;
- Almacena información en su memoria;
- Estudia causas y efectos;
- Resuelve problemas;
- Construye un vocabulario útil.

2. Aprender a controlar las reacciones e impulsos emocionales centrados

a) sobre sí mismo;

- Adapta su conducta a los hábitos culturales de su grupo social;
- Interpreta acontecimientos nuevos y, a veces, estresantes;
- Incrementa las ideas positivas relativas a su autoconcepto;
- Desarrolla destrezas motrices finas y gruesas". (Pugmire-Stoy 1996, p.19)

Como bien se citó en Pugmire-Stoy (1996) "el juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son, la comida, la vivienda, el vestid, el

aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano" (p.19). Ahora bien, es necesario que se mencione la clasificación del juego o los tipos de juego que existen, que permiten comprender mucho mejor el fin de este. A continuación se encontraran diversos tipos de juego en sus respectivas clasificaciones que complementan esta investigación.

2.1.1 Clasificación de los juegos

Se encontró como primera referencia que habla acerca de la clasificación del juego a la "UNESCO 1980, los juegos pueden clasificarse en cuatro categorías:

1. **Primera categoría**

a) **El juego como parte integral de la formación académica:**

- Los juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.
- Juegos basados en el azar, categoría que se impone fundamentalmente a la anterior.
- Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.
- Y finalmente los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso" (p.7).
- Ahora bien, otro autor quién también plantea la clasificación de los juegos de acuerdo con su función educativa es "Calero 2003, distingue:
- Los juegos que interesan a la movilidad (motores). Estos juegos tienden al Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.
- Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia.
- Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos). En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos

efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.

- Juegos artísticos. Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramáticos" (p.60).

2. Segunda categoría

1. Clasificación de los juegos en 9 clases

Como dice "Calero 2003, (como se citó en Calzetti) a base de estas clasificaciones podríamos considerar la más acertada en el campo educativo, puesto que clasifica los juegos en 9 clases:

1. Juegos de experimentación son: sensoriales (hacer ruido, examinar colores, escuchar, tocar objetos). Motores (ponen en movimiento los órganos del cuerpo u objetos extraños). Psíquicos (intelectuales: de comparación, reconocimiento, de relación, de razonamiento, de reflexión y de imaginación; Afectivos: en los que intervienen las emociones o sentimientos; y Volitivos: donde interviene la atención voluntaria).
2. Juegos sociales son: los de lucha corporal o espiritual" (p.61). Considerando lo anterior es importante mencionar a Pugmire-Stoy (1996) quién habla de los distintos tipos de juego, y además considera que el carácter de los tipos de juego es sobre todo cognoscitivo. "Según Piaget habría tres categorías básicas de juego: práctico (funcional), simbólico y juego con reglas.
3. Juego de práctica y ejercicio: aquí el niño utiliza sus sentidos y destrezas motrices; el carácter del juego es activo.
4. Juego constructivo: es un juego que lleva a un producto final. Los ejemplos de este son: el juego con bloques, el trabajo con madera, el juego con medios artísticos, cuando existe un producto final, o el uso de cualquier cosa con la que pueda construirse algo. Supone la posesión de destrezas sensitivas y motrices, y el aumento de la capacidad de utilizar procesos intelectuales implicados en el reconocimiento y el recuerdo de elemento memorizados con anterioridad. Las construcciones van haciéndose cada vez más complejas con el pasar de los años.

5. Juegos de transformación: el niño emplea juguetes, otros materiales o palabras, incluso para que hagan las veces de algo que no está presente. Ejemplo; agarra un bloque y este se convierte en una pesada cartera. Este tipo de juego es sencillo, es fácil de entender, pero comprende unas formas complejas: el juego dramático o de ficción, el juego de fantasía, y el juego de superhéroe. Este tipo de juego depende de la habilidad del niño para recibir y expresar sus ideas mediante alguna forma de código lingüístico.
6. Y finalmente está el juego con reglas: donde el niño en compañía de sus compañeros elabora sus propias reglas. Existe un liderazgo reconocido de forma tácita que guía a los demás, a la hora de improvisar reglas para el juego cooperativo. Poco a poco a medida que crece el niño, se va acomodando a juegos con reglas ya establecidas a las cuales ira adaptándose poco a poco, comprendiéndolo como parte del juego" (p.38).
7. Ahora bien, es importante además considerar, los videojuegos como un tipo de juego, que en la actualidad por el avance de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación no pueden ser dejados a un lado y mucho menos pasarlos por alto. "Incorporar los videojuegos a la educación nos ayuda a integrar la escuela en este nuevo entorno digital, y al mismo tiempo que ofrece a los educadores la ocasión de acompañar y contextualizar el uso de este recurso entre los alumnos. Actualmente los videojuegos, y el uso que de ellos hacen niños y jóvenes va más allá del puro entretenimiento. Son una fuente de aprendizaje, de expresión de sentimientos, de transmisión de valores, un canal de comunicación y símbolo de una nueva cultura propia de la sociedad digital" (Bañeres et al. 2008, p.91).
8. La definición de videojuego; "es entendido como todo aquel programa informático diseñado para el entretenimiento, que puede ser utilizado en un ordenador y también en otros soportes informáticos como las consolas" (Bañeres et al. 2008, p.92).
9. Ahora bien "Bañeres et al. 2008, además agrega: cada sociedad ha incorporado a los juegos infantiles sus avances, valores e ilusiones. La tecnología informática, multimedia y las llamadas nuevas pantallas han dado lugar a nuevos juguetes electrónicos con una apariencia y unas presentaciones nunca vistas hasta ahora. No solo tenemos a nuestro alcance productos disponibles directamente, sino que, además, a través de Internet podemos acceder a una variedad de juegos y compartirlos con otros internautas con los que comunicarnos sin límites espaciales ni temporales" (p.93).

Es por todo lo anterior que el docente deberá conocer y comprender los tipos de juegos, y sus diversas características, que de una u otra forma, siendo cada uno diferente, le brindan a los niños y a las niñas habilidades para la comprensión de sus aprendizajes, y que con la nueva era tecnológica no pueden ser pasados por alto. Como dice "Bañeres et al. 2008, jugar con videojuegos en el aula no es una pérdida de tiempo. Es una oportunidad que, como educadores de la nueva sociedad de la información, no podemos desaprovechar. Una oportunidad tanto para conseguir transmitir y trabajar con los alumnos unos contenidos de forma innovadora y motivadora, como para alfabetizarlos en los nuevos medios y contextualizar los mensajes que nos transmiten" (p.99).

Finalmente se ha podido comprender, como el juego en la educación infantil hace parte del diario vivir de los niños y las niñas, pero además, también se encontró que el juego va estrechamente vinculado con las dimensiones del desarrollo infantil, debido a que de él se generan diversas habilidades físicas y mentales que van acompañando el desarrollo integral de los niños y las niñas en sus primeros años de vida.

3. Tercera categoría

a) El juego y las dimensiones del desarrollo infantil

- "Se ha investigado y comprobado que el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional" (Bañeres et al. 2008, p.14).
- En cuanto al desarrollo psicomotor los niños, durante la etapa escolar, por medio del juego desarrollan; su cuerpo, sus movimientos y sus sentidos, es decir fomentan la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.

1. Además, como bien lo dice "Bañeres et al. 2008, por medio del juego los niños:

- Descubren sensaciones nuevas
- Coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces.
- Desarrollan su capacidad perceptiva.
- Estructuran la representación mental del esquema corporal, el esquema de su cuerpo.
- Exploran sus posibilidades sensoriales y motoras, y amplían estas capacidades.
- Se descubren a sí mismos.
- Van conquistando su cuerpo y el mundo exterior" (p.14).

Ahora en cuanto al desarrollo social y afectivo, se encontró que cuando los niños y las niñas entran en contacto con sus pares, aprenden normas de comportamiento, y a su vez aprenden a descubriesen a sí mismos, debido a la interacción que surge entre ellos.

Como dice "Bañeres et al. 2008, en los juegos de representación, que los niños realizan desde una temprana edad y en que los representan el mundo social que los rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones. Jugando se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación; desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común); evolucionan moralmente ya que aprenden normas de comportamiento; y se conocen a sí mismos, formando su yo social a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego" (p.17).

4. Cuarta categoría

a) Conexiones entre el juego y el desarrollo social

- Los juegos de representación (simbólico, rol, dramáticos, ficción):
- Estimulan la comunicación y la interacción con los iguales.
- Amplían el conocimiento del mundo social del adulto y preparan al niño para el mundo del trabajo.
- Fomentan de forma espontánea la cooperación y pro-socialidad.
- Promueven el desarrollo moral, ya que son escuela de autodominio, voluntad y asimilación de normas de conducta.
- Facilitan el autoconocimiento y el desarrollo de la conciencia personal.
- Potencian la adaptación socioemocional.

Los estudios sobre los juegos de reglas (juegos intelectuales de mesa como el parchís, la oca, los juegos sensorio-motrices con reglas objetivas) concluyen que estos son un aprendizaje de estrategias de interacción social, que facilitan el control de la agresividad e implican un ejercicio de responsabilidad y democracia. Y sobre los juegos cooperativos, juegos que implican dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común, se ha evidenciado que:

- Promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos ente los miembros del grupo y disminuyes los mensajes negativos.

- Incrementan las conductas pro-sociales (ayudar, cooperar, compartir) y las conductas asertivas en la interacción con iguales.
- Disminuyen las conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía retraimiento, ansiedad-timidez).
- Potencian la participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula.
- Mejoran el concepto de uno mismo y de los demás.

Entrando al punto de vista afectivo- emocional, "el juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones. Es refugio frente a las dificultades que el niño se encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo" (Bañeres et al. 2008, p.18). Según esta dimensión, además, el juego es un instrumento de expresión y control emocional que les permite a los niños y a las niñas el desarrollo de su personalidad, (aumenta todos los sentimientos de autoaceptación, autoconcepto, y autoestima), un equilibrio afectivo y la salud mental.

2.1.2 Conexiones entre el juego y el desarrollo afectivo-emocional

	El juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional. Es una fuente de placer y procura placer de muy distintas naturalezas; placer de crear, placer de ser causa y provocar efectos, placer de hacer lo prohibido, placer por el movimiento, placer de destruir sin culpa.
	El juego permite la asimilación de experiencias difíciles y facilita el control de la ansiedad asociada a ellas. Los niños representan experiencias felices como un cumpleaños, pero también representan experiencias que les han resultado difíciles, penosas o traumáticas, como una hospitalización con operación, la entrada en la escuela, el nacimiento de un hermano… los niños suelen repetir incasablemente la situación que han sufrido, pero invirtiendo el papel, tornando lo activo lo sufrido pasivamente. Y esta repetición simbólica de la experiencia sufrida le permite descargar la ansiedad que le ha creado.

- El juego posibilita la expresión simbólica de la agresividad y de la sexualidad infantil. Por un lado, es un medio de expresión de la sexualidad que se evidencia en los juegos de médicos, de novios y por otro lado, es un medio de expresión de la agresividad, que encuentra una vía constructiva de salida en los juegos de luchas ficticias, dramatizando animales salvajes, golpeando el barro con el que se

El juego es un medio para el aprendizaje de técnicas de solución de conflictos. Al organizar el juego con frecuencia emergen conflictos que los niños y niñas resuelven para poder jugar. Además, en muchas representaciones ponen de relieve conflictos entre los personajes que se resuelven al final de la dramatización: todo ello dota a los niños de estrategias cognitivas de resolución de conflictos sociales.

Y sobre los juegos cooperativos, juegos que implican dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común, se ha evidenciado que:

- Promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos ente los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos.
- Incrementan las conductas pro-sociales (ayudar, cooperar, compartir…) y las conductas asertivas en la interacción con iguales.
- Disminuyen las conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía retraimiento, ansiedad-timidez).
- Potencian la participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula.
- Mejoran el concepto de uno mismo y de los demás.

Con lo anterior, se comprende entonces que el juego en los niños y niñas desarrolla todos sus procesos de comunicación, donde a partir de situaciones de interacción con otros y ellos mismos, se descubren, configuran su propia identidad, y aprenden del otro lo que aún no han visto en ellos. Además, esta socialización también deberá abarcar a los padres como los primeros seres humanos con los que los niños y las niñas al nacer y en sus primeros meses de vida, se encuentran rodeados, de ellos se imita gran parte de sus acciones y palabras, que de una u otra forma influyen en sus procesos de socialización. Es importante recordar, además, que las relaciones de juego con los padres, a muy temprana edad, van dando a los niños y las niñas una idea de cómo se va generando el juego y los aprendizajes que del él van adquiriendo, ya sea por medio de palabras para conocer objetos, o por medio de canciones que transcienden al aprendizaje de los niños y las niñas.

En cuanto al desarrollo intelectual por medio del juego los niños y las niñas mediante sus interacciones, adquieren nuevas experiencias, y a su vez aprenden de ellas por medio del ensayo y el error donde finalmente deben darles solución a situaciones problemas que se presentan en las diversas situaciones de juego entre pares.

Según "Bañeres et al. 2008, el juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno… los juegos aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad (verbal, grafica, motriz..), el lenguaje (aptitudes lingüísticas, dialogo creativo, capacidad de contar historias) y las matemáticas (soltura en matemáticas, aptitud numérica)" (p.16).

2.1.3 Conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual

	Primero estimula el pensamiento motriz, después el pensamiento simbólico representativo y más tarde, el pensamiento reflexivo, la capacidad para razonar.
	El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial.
	El juego es un estímulo para la atención y la memoria, que se amplían al doble.
	El juego fomenta el descentramiento cognitivo, porque en él los niños van y vienen de su papel real al rol, y además, deben coordinar distintos puntos de vista para organizar el juego.
	El juego origina y desarrolla la imaginación, la creatividad. El juego es siempre una actividad creadora, un trabajo de construcción y creación, incluso cuando los niños juegan a imitar la realidad la construyen internamente.
	El juego estimula la discriminación fantasía-realidad. En el juego realizan simbólicamente acciones que tienen distintas consecuencias de las que tendrían en la realidad, y esto es un contraste fantasía- realidad.

	El juego potencia el desarrollo del lenguaje. Por un lado, están los juegos lingüísticos (desde las vocalizaciones del bebe a los trabalenguas, canciones) por otro lado, para jugar el niño necesita expresarse y comprender, nombrar objetos, lo que abre un enorme campo de expansión lingüística, sin desestimar que los personajes implican formas de comportamiento verbal, lo que comporta un aprendizaje.
	La ficción del juego es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto. Los juegos simbólicos inician y desarrollan la capacidad de simbolizar que está en la base de las puras combinaciones intelectuales.

El juego es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento.

Por otra parte, también se encontraron diversos autores quienes hablan acerca de las características del juego, que también aportan a las dimensiones del desarrollo, está "Huizinga 1968, quien dice al respecto: las características que permiten distinguir el juego de las otras prácticas humanas: el juego se define entonces como una actividad:

1. Libre: a la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda
2. inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa
3. Separada: circunscrita en límites de espacio y tiempo precisos y fijados.
4. Incierta: cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede
5. fijarse previamente.
6. Improductiva: que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno, y,
7. Salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida.
8. Reglamentada: sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes
9. Ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva.
10. Ficticia: acompañada de una conciencia especifica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida cotidiana" (p.21).

Por otra parte, un autor quién también aporta a las dimensiones de desarrollo de los niños y las niñas es “Pugmire-Stoy 1996, quién dice; el progreso evolutivo del niño puede observarse y definirse de manera adecuada, en el contexto de limites biológicos del siguiente modo:

1. El desarrollo motor: supone la adopción de posturas, grandes movimientos
2. corporales, que combinan una notable competencia física y la económica de esfuerzos con una planificación precisa en el tiempo y el espacio.
3. La visión y los movimientos finos suponen la competencia en la visión
4. General y de detalle (de lejos y de cerca) y en cuanto a las destrezas manipulativas, que integran los estímulos sensoriales y motores procedentes del medio, así como los que reciben los músculos procedentes del propio cuerpo.
5. El oído y el uso de los códigos de comunicación suponen la competencia
6. En el uso de las propias capacidades físicas y mentales para hablar y escuchar, así como para comunicarse de manera no verbal. Posteriormente, el desarrollo incluye la comunicación a través de la lectura, la escritura y otros métodos, como el uso de lenguajes mímicos.
7. La conducta social y el juego-trabajo espontáneo suponen la competencia
8. en cuanto a la organización del yo (o sea, la propia identidad, el cuidado de uno mismo y la ocupación personal) junto con la aceptación voluntaria de las normas culturales con respecto a la conducta personal y a las exigencias sociales” (p.22).

Todo ello hace que el juego se convierta en un espacio libre donde se le brinda seguridad al niño y a la niña y a su vez se convierte debido a sus características y fines en una institución educativa espontánea. Como se ha visto a lo largo de este trabajo investigativo, el juego permite la transmisión de tecnologías, conocimientos, tanto del entorno natural como el entorno social, se inducen diversos comportamientos del adulto, y lo más importante se desarrollan sus habilidades físicas, creativas, verbales, intelectuales, afectivo-emocionales y la capacidad para aprender a comunicarse con el otro en una sociedad. Finalmente, como bien lo dice “Moreno 2002, lo que se entiende como juego abarca un sinfín de acciones y actividades, el mundo mágico del juego hace posible todo tipo de conexiones o interacciones para poder cumplir todo tipo de realizaciones. El juego se lleva a cabo en situaciones de bienestar sin peligro percibido.

El juego tiene un efecto estimulante y a la vez relajante, ningún niño se cansa de jugar, responde a la necesidad de motricidad, de estar o ser activo, moverse, explorar, imitar; la necesidad de enriquecimiento por medio del movimiento. El mundo real y el mundo creado por el juego se mueven en un mismo plano, ya que constantemente están intercambiando información" (p.29). A continuación, siguiendo con la investigación, se considera pertinente hacer una diferenciación de lo que corresponde al término lúdica. Es necesario que los docentes aprendan a diferenciar lo que es lúdico y lo que es juego.

2.1.4 Lúdica diferente al juego

Para empezar, se considera que es importante entender lo que es la lúdica. Cuando se habla de lúdica, se hace referencia a las conductas, lo que manifiesta el niño o la niña exteriormente, más entendido como sus actitudes. Mientras que cuando se habla de juego, es todo lo interno, afectivo y natural en el niño o la niña que se considera como un proceso.

Ahora bien, según "Silva 2004, agrega que, para considerar un entorno lúdico hace referencia al conjunto de factores externos al niño que tienen un rol directo en el despliegue de su actividad lúdica. El concepto de entorno lúdico refiere fundamentalmente a dos dimensiones: Condiciones físicas tangibles que contextualizan al juego, como escenarios y materiales con los que el niño cuenta para desplegar su juego.

Condiciones intangibles que contextualizan el juego, como las representaciones mentales de padres, maestros y otros cuidadores respecto del juego y temas relacionados, que expresan en actitudes, valores, creencias y conductas derivadas de estas. Esto finalmente se expresa en las oportunidades o restricciones para jugar que estos actores ofrecen al niño. en esta dimensión incluimos las costumbres culturales sobre crianza, desarrollo y educación" (p.205).

Otros autores Palmett & Rico (2004) quienes definen la lúdica dicen "la lúdica es una actitud. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se reduce el disfrute, el goce, acompañado de la distención que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego" (p.2).

Como bien dice "Estrada 2001, los docentes deberán evitarse confundir lúdica con juego, pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos. Al parecer todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego; la lúdica no se reduce o se agota en los juegos, va más allá, trascendiéndolos con una connotación general, mientras que el juego es más popular" (p.32).

"La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el

esparcimiento. Lo anterior ratifica que la lúdica posee una limitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos" (Estada, 2001, p.32). Así se va comprendiendo entonces cómo la lúdica se expresa en diversas actividades que realiza el ser humano, donde la búsqueda del placer y la vivencia de tensiones emocionantes es lo que incita a la persona a vivirlas y experimentarlas. Otra definición es según Estrada (2001) (como se citó en Jiménez) "así él ve el carácter de lo lúdico: lo lúdico en la edad adulta está asociado con el espectáculo como el fútbol, el baile, el amor, el sexo, el humor, actividades de alta formalidad como los juegos de computador. Es decir, una amplia gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento" (p.32).

Ahora bien, además de resaltar algunas de sus definiciones, también es importante como dice "Estrada 2001, para los educadores que pretenden incorporar la lúdica en el contexto escolar, es bueno tener en cuenta los rasgos distintivos:

- Voluntad y fin. Lo lúdico es voluntario y autotélico. La experiencia lúdica requerida del deseo espontáneo y la decisión propia. Por esto resulta contradictorio hablar de programas lúdicos obligatorios, en las instituciones educativas.

- Control de la experiencia. La experiencia lúdica es controlada por el propio deseo emocional del hombre. El decide cómo, cuando, con quién. Así, el inicio, curso y finalización dependen de cada quién.

- El sentimiento y la actitud. Lo lúdico es emocionante y divertido, posibilita la vivencia de una tensión agradable y exige una actitud de espontaneidad y disposición al imprevisto. Todo lo anterior, implica una ausencia de racionalidad calculadora, planificación rigurosa o premeditación profunda.

- Lo normativo. La lúdica no opera con normatividad rigurosa, opera con flexibilidad de criterios. Por supuesto que existen criterios básicos para regular un juego infantil, una competencia adolescente o una fiesta.

- La creación y recreación. La lúdica ofrece mayores posibilidades de creación y recreación por su carácter de incertidumbre" (p.33).

- Con lo anterior se puede comprender como de lo lúdico se da al juego y a su vez como no es lo mismo hablar de lúdica que de juego. Lo que sigue a continuación son aquellas experiencias donde el juego ha estado inmerso en diversas investigaciones, demostrando cómo a partir de él se pueden lograr experiencias positivas para el desarrollo de los niños y las niñas en sus primeros años de vida.

2.2 Estrategia pedagógica

- Las estrategias pedagógicas docentes son técnicas y herramientas que utilizan los educadores para mejorar el proceso de enseñanza y lograr que los estudiantes aprendan de manera efectiva.
- Estas estrategias se enfocan en crear un ambiente de aprendizaje interesante, interactivo y participativo, para que los estudiantes se sientan más comprometidos en el proceso de aprendizaje y puedan desarrollar habilidades valiosas.

- Una estrategia pedagógica es una técnica o herramienta que se utiliza para enseñar y aprender de manera efectiva. Esta técnica puede ser utilizada para cualquier nivel educativo, desde preescolar hasta la universidad, y se enfoca en crear un ambiente de aprendizaje que sea interesante, interactivo y participativo.

2.2.1 Características de las estrategias pedagógicas

- Las estrategias pedagógicas docentes tienen varias características que las hacen efectivas.
- En primer lugar, estas estrategias deben ser relevantes y aplicables al tema que se está enseñando.
- En segundo lugar, deben ser adecuadas para el nivel de habilidad y conocimiento de los estudiantes.
- En tercer lugar, deben ser interactivas y participativas, lo que significa que deben involucrar activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.
- Finalmente, deben ser adaptativas, lo que significa que deben poder ajustarse según las necesidades y habilidades individuales de los estudiantes.

2.2.2 Estrategias Pedagógicas Docentes

- Tipos de estrategias pedagógicas

Existen varios tipos de estrategias pedagógicas docentes, cada una con un enfoque y objetivo específico. A continuación, se describen algunas de las estrategias pedagógicas más comunes utilizadas en el aula.

1) Aprendizaje basado en problemas (ABP)

- El aprendizaje basado en problemas es una estrategia pedagógica que involucra a los estudiantes en la resolución de problemas prácticos y cotidianos. Esta estrategia se enfoca en desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas.

2) Aprendizaje cooperativo

- El aprendizaje cooperativo es una estrategia pedagógica que se enfoca en la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes. En esta estrategia, los estudiantes trabajan en grupos para lograr un objetivo común.

3) Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

- El aprendizaje basado en proyectos es una estrategia pedagógica que se enfoca en la creación de proyectos prácticos para los estudiantes. Esta estrategia se enfoca en desarrollar habilidades de resolución de problemas, pensamiento crítico y creatividad.

4) Aprendizaje individualizado

- El aprendizaje individualizado es una estrategia pedagógica que se enfoca en adaptar el proceso de enseñanza según las necesidades y habilidades individuales de cada estudiante. Esta estrategia se enfoca en maximizar el aprendizaje de cada estudiante.

5) Aprendizaje autónomo

- El aprendizaje autónomo es una estrategia pedagógica que se enfoca en desarrollar la habilidad de los estudiantes para aprender de manera independiente. Esta estrategia se enfoca en el autoaprendizaje y la autoevaluación.

6) Aprendizaje basado en juegos

- El aprendizaje basado en juegos es una estrategia pedagógica que se enfoca en utilizar juegos y actividades lúdicas para enseñar y aprender. Esta estrategia se enfoca en hacer que el proceso de aprendizaje sea más divertido y entretenido.

2.2.3 Beneficios de las estrategias pedagógicas docentes

- La implementación de estrategias pedagógicas docentes efectivas puede tener varios beneficios en el proceso de enseñanza. A continuación, se describen algunos de los beneficios más comunes.

- Mejora el aprendizaje Las estrategias pedagógicas efectivas pueden mejorar significativamente el aprendizaje de los estudiantes al hacerlo más interesante, interactivo y participativo.

- Desarrollo de habilidades Las estrategias pedagógicas pueden ayudar a desarrollar habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas, trabajo en equipo y creatividad.

- Mayor retención de la información Las estrategias pedagógicas pueden ayudar a los estudiantes a retener mejor la información al hacerla más relevante y aplicable.

- Mayor compromiso de los estudiantes Las estrategias pedagógicas pueden ayudar a los estudiantes a sentirse más comprometidos en el proceso de aprendizaje al involucrarlos activamente.

2.3 Interacción educativa

La interacción educativa es muy importante ya que es en donde el maestro interacciona con el alumno y es donde no aprende solo si no con ayuda de los demás, eso es muy importante porque ayuda a los alumnos no quedarse con las dudas; y permite construir conocimientos compartidos con los demás

2.3.1 ¿Cuáles son los tipos de interacción educativa?

- Interacciones en tres diferentes ámbitos.
- De vínculo emocional. Donde maestros y alumnos -o entre alumnos- se relacionan entre ellos de manera sana y respetuosa creando ambientes propicios para el aprendizaje.
- De gestión de clase.

- De impulso al aprendizaje.

2.3.2 ¿Cuáles son los principales procesos de interacción en el aula?

Algunas de las interacciones que se dan en el aula pueden ser de cooperación o competencia, de empatía o rechazo, de autonomía o dependencia, de actividad o pasividad y finalmente de igualdad o desigualdad; El profesor en buena medida genera los tipos de interacción a partir de sus estilos de enseñanza y de su estilo

2.3.3 ¿Qué es la interacción docente alumno?

La interacción entre alumnos y maestros es un proceso dinámico que comprende la intervención de dos personas cuyo comportamiento se orienta entre sí, pero la conversación no es la única forma de interacción dentro del aula, existen otras técnicas que permiten potenciar y trabajar la interacción en el aula.

2.3.4 ¿Cómo influyen las interacciones en el aprendizaje?

- En conclusión, la interacción en la enseñanza-aprendizaje influye directamente en las actividades que el docente plantea en su práctica. Le da una tendencia hacia el aspecto comunicativo individual y grupal con los contenidos que se abordan.

2.3.5 ¿Por qué es importante generar un proceso de interacción?

- La interacción social permite poner en diálogo saberes particulares que configuran al ser humano desde diferentes esferas: sociales, académicas, familiares, religiosas, políticas, las cuales posibilitan apropiar diversos conocimientos para la construcción de tejido social.

2.3.6 ¿Qué son las interacciones en la educación inicial?

- El término “interacción” en los servicios educativos se refiere a cómo la docente realiza su labor como mediadora del aprendizaje con los niños, en el momento en que está intercambiando acciones y palabras con ellos.

2.3.7 ¿Cuáles son las interacciones de calidad en el aula?

- Algunos atributos importantes que deben caracterizar a las interacciones de calidad son: calidez, frecuencia, un alto grado de reacción, que incluyan a todos los niños presentes, con mucha comunicación verbal, y que minimicen la interrupción o interferencia cuando los niños se encuentran concentrados en explorar sus cualidades.

2.3.8 ¿Qué es la interacción social en el aula?

- Las interacciones sociales corresponden a las vivencias cotidianas que se desarrollan al interior del aula. Por tanto, las relaciones entre jóvenes en edad colegial están impregnadas de opciones valorativas, que se ven reflejadas a través de la interacción comunicativa, acciones, actitudes y comportamientos.

2.3.9 ¿Cómo interactuar con el alumno?

- Aquí hay siete ideas que puedes quitar y utilizar en tus clases en línea.

- Establecer encuestas y cuestionarios.
- Usa el cuadro de chat.
- Escribe en la pizarra.
- Utiliza la función de grabación.
- Crea esa brecha de información.
- Planifica tus patrones de interacción.

2.4 Estudiantes

2.4.1 Definición.

Estudiante es la palabra que permite referirse a quienes se dedican a la aprehensión, puesta en práctica y lectura de conocimientos sobre alguna ciencia, disciplina o arte. Es usual que un estudiante se encuentre matriculado en un programa formal de estudios, aunque también puede dedicarse a la búsqueda de conocimientos de manera autónoma o informal. La palabra estudiante suele ser utilizada como sinónimo de alumno. Este concepto hace referencia a aquellos individuos que aprenden de otras personas. El término alumno proviene del latín alumnum, que a su vez deriva de alere (“alimentar”). Se dice que un sujeto es alumno de la persona que lo educó y lo crio desde

su niñez. Sin embargo, también se puede ser alumno de otra persona más joven que uno. Por eso, los términos estudiantes, alumno, discípulo e incluso aprendiz suelen ser intercambiables. (Definición , s.f.)

El concepto de alumno hace referencia a la persona que recibe una formación cualificada por parte de un docente, que es experto en la materia que imparte. El papel, por tanto, del alumno será aprender lo que el maestro le enseña.

El ámbito donde se desarrollan estos aprendizajes puede ser de naturaleza formal o informal. Cuando hablamos de ámbitos formales, nos referimos a conocimientos que se adquieren en la escuela o instituciones educativas. Por su parte, los ámbitos informales pueden ser conocimientos adquiridos en una biblioteca, en casa de un compañero de clase o en el trabajo entre otros.

Los alumnos actualmente deben:

- Ser capaces de trabajar dentro de equipos colaborativos.
- Saber dirigirse a sí mismo y autoevaluarse, en el proceso de aprendizaje.
- Poseer habilidad para realizar un autoaprendizaje.
- Saber llevar a cabo de forma eficaz la resolución de problemas.
- Poseer empatía con los demás, ser flexible, creativo (acorde a sus posibilidades) y responsable.
- Cuando los aprendizajes y adquisición de conocimientos se producen dentro de una institución educativa, los alumnos al igual que tiene unos derechos también tienen unos deberes.
- Deben ser respetuosos y puntuales.
- Comportarse de forma adecuada.
- Respetar a los docentes.
- Cumplir con las expectativas académicas que se tiene de ellos.
- Cumplir las normas establecidas dentro de la institución educativa y dentro del aula.
- Mantener en condiciones óptimas de limpieza la institución educativa. Cuidar los materiales, mobiliario e instalaciones.

No obstante, las funciones de los alumnos han ido cambiando a lo largo del tiempo, debido al impacto de las tecnologías en nuestra vida diaria y las nuevas metodologías de aprendizaje que van surgiendo, sirviéndose de estas. Los alumnos actuales viven nuevas experiencias y realidades. Están en contacto continuo con las tecnologías (aplicaciones móviles, videojuegos, realidad virtual, películas, entre otras) Es por ello, que al igual que las metodologías empleadas por los docentes cambian (aprendizaje por proyectos, retos, flipped classroom) las funciones que realizan ellos también.

2.4.2 Tipos de estudiantes

- **Tipo discutidor:**

Es el primero en oponerse al docente y quien inicia la discusión. Siempre encuentra un "pero" y a veces interrumpe el ritmo de las clases. Facilita la comunicación entre los miembros del grupo y atrae su atención, pero pone en tela de juicio cuanto se dice. Es el primero de la clase siempre da su opinión no importando el tema que se esté impartiendo, plantea algunas interrogantes para alargar el tema y para que él pueda sobresalir dentro del grupo. Es una persona que le gusta discutir, siempre está dispuesto a hacer sus aportaciones sobre cualquier tema que se esté tratando, le gusta plantear interrogantes con el fin de ahondar sobre el tema y hacer que sus compañeros se involucren dentro de la discusión.

- **Tipo positivo:**

Es un estudiante práctico, se centra en el tema del debate y aguarda su turno de palabra. Participa si estima que puede aportar algo nuevo, encauzar la discusión, aclarar algún punto o resumir. Es breve y conciso, trabajador, ordenado, colaborador, responsable. Consiste en que este estudiante es participativo dentro de lo normal no es exagerado y es directo en sus intervenciones, respeta al docente y se convierte en ocasiones asistente por sus conocimientos. Es una persona concentrada en el tema que se está tratando y hace sus aportaciones lo más acertado posible, no se desvía del tema central y siempre busca la idea principal del tema y lo da a conocer ante sus compañeros con mucho respeto.

- **Tipo sabelotodo:**

Da su opinión sobre cualquier tema. Tiene afán de protagonismo y se cree en posesión de la razón. No deja hablar a los demás; el docente corrige con firmeza los errores, así como pedirle respeto al turno de palabra. Es el primero en levantar la mano para participar y cree saberlo todo le gusta ser el primero de la clase, no le gusta ser corregido; no da opción a sus compañeros a que participen.

Es de los que diario estudian incluso antes de que empiece el ciclo escolar, y se saben los apuntes completitos. Nunca fallan en la tarea ni en las calificaciones. Hay estudiantes matados buena onda, que ayudan a los demás, y matados mala onda, que no prestan apuntes, no ayudan a estudiar, y parece odiar a todo aquel que no sea tan dedicado como él. En todas las clases, levanta la mano y siempre pide la palabra y quiere ser el primero en todo. A tan solo 5 segundos de que el profesor termine de formular una pregunta que eximirá de la evaluación final al primero que la conteste, este 'sabelotodo' ya tiene su mano levantada y todos saben que el sonido que emitirá de su boca es el que el maestro quiere escuchar. Sus notas finales jamás bajarán de calificativos como 'Eres brillante'. La mayoría envidian sus resultados finales y todos tienen la esperanza de que cambiará el mundo cuando salga de aquella aula de clase.

- **Tipo locuaz:**

No sabe terminar de hablar cuando toma la palabra y se desvía continuamente del tema central. Es farragoso en sus explicaciones, ofrece detalles superfluos y sin importancia; el docente aprovechara para cortar su intervención en una respiración o pequeña pausa y recordarle brevedad y concisión. Es un estudiante que le gusta opinar, pero no sabe cómo terminar su intervención se alarga mucho en ocasiones se desvía del tema; hasta que el docente le pone un alto agradece su aporte, pero recordándole que hay que ser breves y puntuales en sus intervenciones. Este estudiante es muy hablador siempre quiere hablar no siempre es para opinar sobre lo que el docente pregunta, es porque le gusta ser el centro de atención y en ocasiones distrae a sus compañeros, es por eso que sus intervenciones se muestran como una forma de hacer reír a los que escuchan.

- **Tipo tímido:**

No habla por propia iniciativa; se limita a asentir si está de acuerdo o a callar si está en contra. Si se le da la palabra, se excita tanto que suele estar de acuerdo con lo que se haya dicho. Sólo

escucha y se queda con dudas por no preguntar. Prefiere el trabajo individual que al colectivo. En casos aislados, si está seguro del tema, puede sorprender su intervención. Este estudiante no es participativo es muy pasivo se limita solo a escuchar las opiniones de los demás si está de acuerdo o no el permanece sentado y callado, prefiere trabajar solo que en grupo. Le da pánico hablar ante un público con el temor a equivocarse le falta seguridad en su autoestima. Siempre se sienta en una orilla del salón, y no habla con nadie. Parece que está de malas o asustado. Muchas veces, ni te das cuenta de su existencia hasta que te toca hacer equipo con él, este tipo de estudiante no se da a conocer por razón propia sino por así lo ha decidido el docente.

- **Tipo ausente:**

Su presencia se olvida y nunca participa. No mira a quien habla, no se suma al grupo ante algún estímulo común (risotadas, exclamación...) Ensimismado en sus pensamientos. Puede tener distintas facetas: desmotivado, vago, preocupado, etc. Es un estudiante muy distraído o ausente de la realidad, no es participativo, no se integra al grupo; no se da cuenta quien es el que toma la palabra, parece ser preocupado o desinteresado. Es muy parecido al estudiante tímido porque es muy temeroso a dialogar en grupo casi no se interesa en hacer amistades; y muestra poco interés en incrementar su aprendizaje y cuando el docente está explicando algún tema, como su nombre lo dice es un estudiante ausente.

- **Tipo pedante:**

Su intervención manifiesta altos conocimientos científicos o técnicos y lo sabe. Actitud de superioridad respecto al grupo. Interviene escasamente, porque "igual no se le entiende". Tiene afán de protagonismo. Suelen ser egocéntricos y dominantes. Este estudiante es participativo en ocasiones, ya que no se concentra en el tema habla por hablar, cree que solo él tiene la razón y le gusta ser el centro de atención del grupo, aunque no ordene sus ideas. Dicho en otras palabras, es un estudiante que presume mucho de participar de saber mucho del tema que se está tratando, pero al final no se concreta en su participación, habla solo por se siente mal si no tiene participación dentro del aula, es una persona que le gusta mucho el protagonismo y lo que le importa es que los demás lo vean que participa.

2.4.3 Las nuevas funciones de los alumnos serán:

- Investigadora. Los alumnos por si mismos ha de descubrir lo que necesitan saber. El docente adoptará un papel de guía.
- Embajadores. Algunos alumnos son expertos en las tecnologías y quizás algunos sepan mucho más que los docentes. Debes indagar cuáles son sus puntos fuertes y apoyarte en ellos. Se convertirán en embajadores mientras se estén utilizando las tecnologías para obtener conocimiento.
- Playtester. Muchos alumnos son auténticos expertos en videojuegos y gamificación. Pídeles ayuda para indagar sobre lo que les gusta, les motiva, atrae y construir las experiencias de aprendizaje que les vas a proponer. También pueden evaluar si dicha experiencia que les has planteado le ha motivado o no.
- Autodidactas. Es importante ofrecer aprendizajes motivadores, para que los alumnos sientan la necesidad de investigar por su cuenta y ampliar conocimiento por ellos mimos.
- Agentes para cambiar el mundo. Es importante que sepan aplicar a la vida real y día a día todo lo que aprenden en las instituciones educativas. Esto provocará que puedan aplicar cambios importantes en el mundo que los rodea.

Después de describir el rol, los deberes y funciones actuales de los alumnos. Por último, nos centraremos en explicar los tipos de alumnos que se pueden encontrar en las aulas. Es importante identificar la tipología de alumnos para en función de ello diseñar el proceso de aprendizaje y adaptar las mitologías empleadas a cada uno de ellos.

A continuación, se detallan los distintos tipos de alumnos, así como las principales características que los definen.

- Alumno conceptual. Es un tipo de alumno que prepara durante sus clases esquemas y resúmenes que le ayuden a estructurar y organizar el contenido. Asimila los conceptos explicados en clase, pero necesita estructurarlos para memorizarlos e interiorizarlos.
- Alumno oral. Son considerados los que tienen mayor rendimiento, gracias a habilidad para realizar una escucha activa. La gran memoria que poseen les hace asimilar mucha cantidad del contenido visto en clase.

- Alumno visual. Estos alumnos comprenden mucho mejor las explicaciones del docente si viene acompañadas de imágenes, esquemas o videos.

Alumnos preparados para el lenguaje no verbal. Captan muy bien los mensajes que el docente puede transmitir a través del lenguaje no verbal.

2.5 Institutos

2.5.1 Tipos de institutos de nivel medio.

a) Instituto Nacional de Educación Básica

Los centros educativos públicos, son establecimientos que administran y financia el Estado para ofrecer sin discriminación el servicio educacional a los habitantes del país, de acuerdo a las edades correspondientes de cada nivel y tipo de escuela, normados por el reglamento específico. Los centros educativos públicos funcionan de acuerdo con el ciclo y calendario escolar y jornadas establecidas a efecto de proporcionar a los educandos una educación integral que responda a los fines de la presente Ley, su reglamento y las demandas sociales y características regionales del país.

b) Telesecundaria

¿Qué es telesecundaria?

Es una innovación educativa a través de un modelo pedagógico moderno cuyo objetivo consiste en proporcionar educación secundaria a jóvenes que viven en comunidades que no cuentan con el servicio o en lugares en que la cobertura educativa no es suficiente. En el proceso de aprendizaje en Telesecundaria se realiza una serie de actividades secuenciales durante una sesión de 50 minutos. El docente coordina todas las propuestas de trabajo para cada materia incluidas en los materiales de apoyo; pues es un solo docente, responsable del proceso educativo en todas las asignaturas de un grado; que se apoya de material audiovisual y material impreso. El material impreso consta de libros de:

- Conceptos básicos, presentada como una enciclopedia temática o un libro de consulta.
- Guía de aprendizaje, es una guía de estudio y cumple la función de organizar y articular los elementos del proceso didáctico.
- Material audiovisual (programas televisivos)

- Telesecundaria utiliza la mediación pedagógica y el constructivismo, elementos necesarios para la formación integral del educando.

a) Principales acciones:

- Atender la demanda de Educación Básica en zonas rurales en las que por razones geográficas y económicas no es posible el establecimiento de institutos regulares y técnicos.
- Ofrecer recursos educativos modernos a profesores y estudiantes para desarrollar un proceso interactivo múltiple.
- Capacitación y asistencia técnica
- Seguimiento y monitoreo.
- Ampliación de cobertura

b) Fundamentación legal:

- El programa surge a través de un convenio en materia de educación a distancia, entre la secretaría de educación pública, de México y el Ministerio de Educación de Guatemala, en 1996.
- El programa de Telesecundaria fue creado por acuerdo ministerial No. 39-98 de fecha 3 de marzo de 1998 y se desarrolla como un programa experimental por un período de 5 años.
- Con el acuerdo ministerial 675 de fecha 19 de agosto de 2003, y reglamento con el acuerdo ministerial No.1129 del 15 de diciembre del 2003, el modelo se consolida con la creación de los Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria.

c) Requisitos de la comunidad.

- Que esté ubicada a una distancia no menor de 5km. de otro Instituto de Educación Básica, privado, por Cooperativa, o cualquier otro tipo o modalidad.
- Población escolar mínima de 25 alumnos.
- El alumno, alumna para su inscripción debe presentar certificado y diploma de 6to. Grado primaria, fe de edad y tener una edad mínima de 12 años.
- Que funcione en la comunidad una escuela de primaria completa.
- Que exista interés en el servicio educativo.
- Disponibilidad y compromiso para participar en las actividades del Instituto que así lo requiera.

d) Cooperativa

Artículo 25. Los centros educativos por cooperativa, son establecimientos educativos no lucrativos, en jurisdicción departamental y municipal, que responden a la demanda educacional en los diferentes niveles del subsistema de educación escolar. (Ley de Educación Nacional).

e) Privados

Artículo 23. Los centros educativos privados, son establecimientos a cargo de la iniciativa privada que ofrecen servicios educativos, de conformidad con los reglamentos y disposiciones aprobadas por el Ministerio de Educación, quien a la vez tiene la responsabilidad de velar por su correcta aplicación y cumplimiento. (Ley de Educación Nacional)

Artículo 73. Libertad de educación y asistencia económica estatal. La familia es fuente de la educación y los padres tienen derecho a escoger la que ha de impartirse a sus hijos menores. El estado podrá subvencionar a los centros educativos privados gratuitos y la ley regulará lo relativo a esta materia. Los centros educativos privados funcionarán bajo la inspección del estado. Están obligados a llenar, por lo menos, los planes y programas oficiales de estudio. Como centros de cultura gozarán de la exención de toda clase de impuestos y arbitrios. La enseñanza religiosa es optativa en los establecimientos oficiales y podrá impartirse dentro de los horarios ordinarios, sin discriminación alguna. El estado contribuirá al sostenimiento de la enseñanza religiosa sin discriminación alguna.

f) NUFED

En el nivel medio, ciclo básico se aplican diferentes modalidades educativas, entre las cuales está la alternancia, la cual se aplica en los Núcleos Familiares Educativos para el Desarrollo NUFED. El modelo de calidad educativa presenta con bastante claridad la función de la modalidad educativa; es decir, la reconoce como la forma de entrega del Currículo Nacional Base al estudiante. Una modalidad educativa es, entonces, el procedimiento o conjunto de procedimientos especiales para realizar la acción educativa. Comprende todos los aspectos visibles, manifestaciones físicas y organizacionales que sirven de vehículo para la entrega del CNB. Se construyen y adaptan a las edades cronológicas y de desarrollo de los estudiantes, a las condiciones especiales de tiempo y lugar y se apoyan con los materiales y recursos.

“Las modalidades educativas buscan responder adecuadamente a las necesidades de grupos bien diferenciados de la sociedad. La medida en que se atiende efectivamente a las necesidades de éstos grupos, por pequeño que sea el tamaño de su población, es un indicador muy importante del nivel de desarrollo que ha alcanzado la sociedad. Los sistemas educativos más desarrollados se caracterizan por su continua transformación para responder efectivamente a la creciente complejidad que exige el respeto y atención a la pluralidad.” (López, 2005)

g) Modalidad INEB.

Los Institutos Nacionales de Educación Básica Regular -INEB regular- son centros educativos definidos por la Constitución de la República y la Ley de Educación Nacional que de manera regular ofertan el ciclo básico con docentes especializados para cada una de las asignaturas, según el plan de estudios vigente. Regularmente operan en las zonas urbanas del país y son centros administrados y financiados por el Estado. A partir de marzo de 2009 se crearon los nuevos Institutos de Educación Básica, que, a diferencia de los anteriores, cuentan con profesores de acuerdo a las áreas curriculares del Currículum Nacional Base, más un director. Los INEB regulares funcionan de acuerdo a lo establecido en la normativa, orientada a “proporcionar al educando destrezas adicionales a las adquiridas, con énfasis en la capacitación para su desenvolvimiento en la vida del trabajo y en la vida ciudadana” (Acuerdo N.° 478). (Educativa, 2016).

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1 Objetivos

3.1.1 Objetivo general

Investigar como el juego como estrategia pedagógica ayuda a la interacción educativa de los estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación básica del sector 1213.1 del municipio de El Tumbador, departamento de San Marcos.

3.1.2 Objetivos específicos

- Analizar el rendimiento académico de los estudiantes después de la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego dentro y fuera del salón de clases.
- Observar la percepción de los estudiantes sobre su propio aprendizaje y participación en el aula antes y después de la ejecución de las estrategias pedagógicas.

3.2 Hipótesis

La implementación del juego como estrategia pedagógica influye en la interacción educativa de los estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación Básica del sector 1213.1 del municipio de El Tumbador, departamento de San Marcos.

3.3 variables

3.3.1 Variable independiente

La implementación del juego como estrategia pedagógica.

3.3.2 variable dependiente

Influye en la interacción educativa de los estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación Básica del sector 1213.1 del municipio de El Tumbador, departamento de San Marcos.

3.4 Operacionalización de las variables.

Tabla 1 Variable independiente

Variable independiente	Indicadores	Índice	Sub índice	Instrumento de campo	Unidad de análisis
La implementación del juego como estrategia pedagógica.	Implementación del juego	Definiciones	Clasificación de los juegos. Conexiones entre el juego efectivo emocional Conexiones entre el juego y el desarrollo intelectual Lúdica diferente al juego	Boletas de encuesta Guías de entrevista	Supervisor Directores Docentes Estudiantes
	Estrategia pedagógica	Características	Características de las estrategias pedagógicas Estrategias Pedagógicas Docentes Beneficios de las estrategias pedagógicas docentes		

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Tabla 2 Variable dependiente

Variable dependiente	Indicadores	Índice	Sub índice	Instrumento de campo	Unidad de análisis
Influye en la interacción educativa de los estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación Básica del sector 1213.1 del municipio de El Tumbador, departamento de San Marcos .	Interacción educativa	Características	¿Cuáles son los tipos de interacción educativa? ¿Cuáles son los principales procesos de interacción en el aula? ¿Qué es la interacción docente alumno? ¿Cómo influyen las interacciones en el aprendizaje? ¿Por qué es importante generar un proceso de interacción? Qué son las interacciones en la educación inicial? ¿Cuáles son las interacciones de calidad en el aula? ¿Qué es la interacción social en el aula? ¿Cómo interactuar con el alumno?	Boletas de encuesta Guías de entrevista	Supervisor Directores Docentes Estudiantes
	Estudiantes	Características	Tipos de estudiante		
	Institutos	Definiciones	Tipos de institutos de nivel medio		

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

3.5 Unidad de análisis

- Supervisor educativo
- Directores
- Docentes
- Estudiantes

3.6 Obtención de datos

M=____N____

N (d)2+1

3.6.1 Institucionales

- Supervisor educativo distrital

3.6.2 Individuales

- Estudiantes del ciclo básico del establecimiento educativo
- Docentes del ciclo básico del establecimiento educativo

3.7 Universo y muestra

Tabla 3 Universo

Unidades de análisis	Universo	Muestra
Supervisor educativo	1	1
Director(es)	2	2
Docentes	9	9
Estudiantes	165	117

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

3.8 Fórmulas de muestreo

$$M = \frac{N}{N(D^2)+1} \qquad M = \frac{165}{165(0.05^2)+1} \qquad M = \frac{165}{165(0.0025)+1} = 117$$

3.9 Instrumentos de investigación de campo.

3.9.1 Boleta de encuesta

La encuesta es una técnica que consiste en obtener información acerca de una parte de la población o muestra mediante el uso de cuestionario. El cuestionario es el instrumento con el cual se realiza la encuesta, se trata literalmente de un cuestionamiento hecho a los sujetos o miembros de una población o un subgrupo de esta. Se realiza mediante una serie de preguntas que miden diferentes indicadores previamente determinados en la operación práctica y a partir de los términos teóricos del problema o de las variables de las hipótesis. (Angeles, 1993)

3.9.2 Metodología empleada.

En la presente investigación se utilizó el método científico, el cual es la base de la recolección de toda la información, partiendo de un problema real en nuestro contexto educativo, el cual se ha visto debilitado por falta de conocimiento de como aprende el cerebro humano en un ambiente resonante, por lo tanto la problemática es real y se deben buscar las posibles causas del problema, así como las posibles soluciones al mismo, por lo que se necesita la investigación a través del método científico el cual se constituye por varias pasos que nos dirigen la investigación documental y de campo.

3.9.3 Método científico.

El método científico es el procedimiento planteado que se sigue en la investigación para descubrir las formas de existencia de los procesos objetivos, para desentrañar sus conexiones internas y externas, para generalizar y profundizar los conocimientos así adquiridos, para llegar a demostrarlos con rigor racional y para comprobarlos en el experimento y con las técnicas de su aplicación. Al hablar del método científico es referirse a la ciencia (básica y aplicada) como un conjunto de pensamientos universales y necesarios, y que en función de esto surgen algunas cualidades importantes, como la de que está constituida por leyes universales que conforman un conocimiento sistemático de la realidad. (Ruíz, 2007).

CAPÍTULO IV

MARCO OPERACIONAL

4.1 Tabulación, análisis e interpretación de resultados obtenidos en la investigación de campo realizada a las unidades de análisis: supervisor, directores, docentes y estudiantes.

Tabla 4. Conoce la importancia del juego en la formación académica de los estudiantes

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
Criterios	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	01	100%	02	100%	09	100%	012	10%
NO	00	000%	00	000%	00	00%	105	90%
ABSTENCIÓN	00	000%	00	000%	00	00%	000	00%
TOTAL	01	100%	02	100%	09	100 %	117	100%

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Tabla 4.1

Sí, porque	No, porque
• Es una herramienta o una técnica que viene a facilitar el aprendizaje de los estudiantes. • Es importante mencionar que el juego es un rol muy importante ya que todo estudiante quiere aprender de una manera dinámica que venga y que enriquezca sus actividades lúdicas. • En la actualidad, los docentes deben de buscar formas lúdicas para orientar el proceso académico.	• Falta de reconocimiento formal • Enfoque tradicional en la educación • Dificultad en la evaluación

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Interpretación: La investigación de campo sobre el juego y la formación académica de los estudiantes, se puede determinar en un 100% que el supervisor, directores y docentes, que el juego es parte de la formación académica en los estudiantes en la actualidad ya que el estudiante aprende mejor. Las actividades lúdicas o directamente participativas, esto hace que la educación sea más formativa, asimismo, los estudiantes en un 10% manifiestan que el juego es importante en el aprendizaje, pero es el docente quien lo debe de aplicar, el que debe llevar los mecanismos para que el estudiante aprenda de una manera fácil y participativa, pero un 90% indican que desconocen cómo el docente puede implementar el juego en cuanto a la participación directa dentro del salón de clases.

Tabla 5. Considera que el juego debe ser parte del proceso de aprendizaje

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
Criterios	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	01	100%	02	100%	09	100%	114	97%
NO	00	000%	00	000%	00	000%	003	03%
ABSTENCIÓN	00	000%	00	000%	00	000%	000	00%
TOTAL	01	100%	02	100%	09	100 %	117	100%

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Tabla 5.1

Sí, porque	No, porque
• Los docentes deben de implementar El juego como estrategia para el mejoramiento de la calidad de la educación. • Cabe mencionar que los estudiantes aprenden de una mejor manera si lo hacen, si el aprendizaje es participativo. • Si el docente implementar el juego se acaba, acabaría el tradicionalismo y la educación sería más participativa.	

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Interpretación: Según la investigación de campo sobre el juego en el aprendizaje, es importante mencionar que el supervisor, directores y docentes en un 100% ratifican o manifiestan que el aprendizaje se debe de dar de manera lúdica, creando así una estrategia para el mejoramiento de la calidad de la educación. En cuanto a los estudiantes un 97% indican que sí, los docentes implementarán el juego en el aprendizaje, se acabaría el tradicionalismo y las hojas de trabajo, pero un 03% indican que no porque ellos consideran que el aprendizaje que están recibiendo es de acuerdo con sus necesidades.

Tabla 6. El juego despierta el interés del estudiante dentro de su formación

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
Criterios	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	01	100%	02	100%	09	100%	106	91%
NO	00	000%	00	000%	00	00%	008	07%
ABSTENCIÓN	00	000%	00	000%	00	00%	003	03%
TOTAL	01	100%	02	100%	09	100 %	117	100%

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Tabla 6.1

Sí, porque	No, porque
• El juego es parte fundamental del aprendizaje, es una manera de despertar el interés del estudiante dentro de su formación. • Cuando el estudiante está motivado o está realizando alguna actividad de juego en su aprendizaje, esto le ayuda a que capte lo que mejor manera lo que está realizando. • La formación del estudiante. Se debe de dar de una manera participativa dentro y fuera del salón de clase, y esto lo podemos lograr a través del juego.	• Se considera que los docentes en la actualidad están trabajando de una manera tradicional ya que nunca realizan actividades de carácter lúdico, pero consideran que su aprendizaje es bueno.

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Interpretación:

Según la investigación de campo sobre qué si el juego despierta el interés del estudiante en su formación las diferentes unidades de análisis, como el supervisor, directores y docentes, manifiestan en un 100% que el juego ayuda a despertar el interés del estudiante dentro de su formación. En cuanto a la unidad de análisis de los estudiantes del 91% considera que, si el docente involucra el juego en su formación, haría más divertida a las clases y más participativas, un 7%. dice que no, que ellos están cómodos a cómo sus docentes desarrollen su actividad académica y un 3% se abstuvo de dar respuesta a la interrogante.

Tabla 7. Conoce las diferentes clases de juegos que se pueden implementar en el proceso académico

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
Criterios	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	01	100%	02	100%	04	44%	008	07%
NO	00	000%	00	00%	05	56%	106	91%
ABSTENCIÓN	00	000%	00	000%	00	00%	003	03%
TOTAL	01	100%	02	100%	09	100 %	117	100%

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Tabla 7.1

Sí, porque	No, porque
• El juego es importante para motivar el aprendizaje de los estudiantes. • Cuando el docente hace que sus estudiantes participan, el estudiante se siente tomado en cuenta y aprende de mejor manera. • Trabajar de manera grupal utilizando juegos ayuda al estudiante a comprender mejor su aprendizaje. • Consideramos que El juego ayuda, pero a veces el estudiante confunde El juego con la pérdida de tiempo.	• Los docentes casi nunca utilizan actividades como el juego dentro del salón de clases. •

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Interpretación:

De acuerdo a la investigación de campo sobre las clases de juego que se pueden implementar en el proceso académico, el supervisor y directores en un 100% indican que sí conocen los diferentes juegos para mejorar el aprendizaje. En cuanto a los docentes, un 44% considera que sí conocen algunas estrategias por medio del juego para su labor educativa y un 56% desconoce sobre cómo implementar. En cuanto a los estudiantes, el 07% indican que, si conocen el juego en el aprendizaje, el 91% indica que no conoce y un 03% se abstuvo de dar respuesta alguna.

Tabla 8. El docente sabe involucrar el juego como estrategia pedagógica

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
Criterios	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	01	100%	02	100%	06	67%	35	30%
NO	00	000%	00	000%	03	33%	80	68%
ABSTENCIÓN	00	000%	00	000%	00	00%	02	02%
TOTAL	01	100%	02	100%	09	100 %	117	100%

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Tabla 8.1

Sí, porque	No, porque
• En la actualidad el docente involucra juegos, pero de una manera muy eventual. • El docente desarrolla actividades lúdicas, pero cuando su temática o su área lo permite • Casi el docente siempre utiliza actividades del juego en las áreas. Como medio social y natural, formación, expresión artística, pero en las áreas básicas no.	• El docente siempre trabaja con material para que el estudiante lo analice y lo exponga. • En la actualidad, el docente se basa mucho en el uso de la tecnología y no se basa en el juego como estrategia de aprendizaje.

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Interpretación:

De acuerdo a la investigación de campo que si el docente involucra el juego como estrategia pedagógica el supervisor y directores en un 100% indican que se utilizan el juego como estrategia para mejorar la capacidad de adquisición de conocimientos. En cuanto a los docentes, un 67% manifiesta que sí integran el juego en su labor educativa y un 33% considera que no es importante que su estrategia o su metodología utilizada es aceptada. En cuanto a los estudiantes, el 30% indica que sí los docentes realizan actividades lúdicas mejoraría el aprendizaje. Un 68% manifiesta que no las utilizan por cuestiones de tiempo y el 02% se abstuvo de dar respuesta.

Tabla 9. El estudiante aprende jugando

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
Criterios	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	01	100%	02	100%	09	100%	114	97%
NO	00	000%	00	000%	00	000%	000	00%
ABSTENCIÓN	00	000%	00	000%	00	000%	003	03%
TOTAL	01	100%	02	100%	09	100 %	117	100%

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Tabla 9.1

Sí, porque	No, porque
• Es importante mencionar que cuando el docente implementa El juego en su docencia, el estudiante aprende de una manera más eficiente. • Si el docente implementará El juego, ayudaría a que el estudiante aprenda de una manera más rápida y divertida. • El juego es una de las herramientas más efectivas en el aprendizaje de los estudiantes. • El estudiante es más participativo que teórico y si lo si lo hace participativo también lo hace teórico.	

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Interpretación:

Es importante mencionar que, en la investigación de campo sobre la implementación del juego en el aprendizaje de los estudiantes, el supervisor, directores y docentes en un 100% consideran que cuando se implementa el juego el estudiante está más atento, está más activo y, sobre todo, aprende de una manera más rápida. Asimismo, en cuanto a la unidad de análisis más importante, que es la de los estudiantes, un 97% considera que el juego es de suma importancia porque los mantiene motivados y atentos a la clase, y un 03% se abstuvo de brindar alguna respuesta a la interrogante.

Tabla 10. La interacción en el aprendizaje ayuda a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
Criterios	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	01	100%	02	100%	08	89%	110	94%
NO	00	000%	00	000%	01	11%	000	00%
ABSTENCIÓN	00	000%	00	000%	00	00%	007	06%
TOTAL	01	100%	02	100%	09	100 %	117	100%

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Tabla 10.1

Sí, porque	No, porque
• Es importante que los estudiantes interactúen de manera grupal para mejorar sus habilidades de comunicación. • La interacción es el medio más eficaz para alcanzar los objetivos de los aprendizajes. • Cuando el docente de interactúa con sus estudiantes, esto mejora el rendimiento académico de los estudiantes de manera efectiva.	

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Interpretación:

Según la investigación de campo sobre la interacción del aprendizaje para mejorar el rendimiento académico, las unidades de análisis del supervisor y directores en un 100% consideran que es el medio más eficaz para que el estudiante aprenda de una manera más efectiva en cuanto a los docentes un 89% considera que la interacción o la relación que existe entre docentes y estudiantes ayudaría a mejorar la calidad del aprendizaje. Pero un 11% considera que el juego es una pérdida de tiempo. La unidad de análisis de estudiantes el 94% manifiesta que es importante tener esa interacción donde el estudiante se sienta cómodo y en confianza para dar sus opiniones y un 6% se abstuvo de dar alguna respuesta.

Tabla 11. En la actualidad los docentes conocen como se puede integrar el juego para lograr una educación integral

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
Criterios	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	01	100%	02	100%	09	100%	35	30%
NO	00	000%	00	000%	00	000%	82	70%
ABSTENCIÓN	00	000%	00	000%	00	000%	00	00%
TOTAL	01	100%	02	100%	09	100 %	117	100%

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Tabla 11.1

Sí, porque	No, porque
• Los docentes implementan el juego, pero de manera espontánea no se hace de manera sistemática, en el aprendizaje. • El docente tiene esta actividad de realizar juegos, pero no lo hacen de acuerdo con un aspecto pedagógico, sino lo hacen como un aspecto recreativo.	• Mencionar que en la actualidad el docente no involucre al juego porque desconoce cómo aplicarlo dentro de la formación académica de los estudiantes. • Los estudiantes no se sienten motivados, ya que el docente no utiliza estrategias del juego dentro de su formación académica.

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Interpretación:

Según la investigación de campo sobre si los docentes conocen cómo pueden integrar el juego para una educación integral, las unidades de análisis del supervisor, directores y docentes en un 100% manifiestan que ellos sí conocen y que se les ha orientado, En cuanto a la unidad de análisis de los estudiantes, el 30% consideran que sí los docentes quieren integrar el juego, pero no lo hacen de una manera ordenada. En cuanto al 70%, manifestaron que el docente no integra el juego en ninguna de sus actividades de su formación académica.

Tabla 12. Se ha capacitado sobre las características del juego en el ámbito educativo

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
Criterios	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	01	100%	02	100%	09	100%	000	000%
NO	00	000%	00	000%	00	000%	117	100%
ABSTENCIÓN	00	000%	00	000%	00	000%	000	000%
TOTAL	01	100%	02	100%	09	100 %	117	100%

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Tabla 12.1

Sí, porque	No, porque
• El Ministerio de Educación no ha tomado el rol de venir y capacitar a los docentes de manera directa para mejorar la calidad educativa basada al juego. • Es importante que sean capacitados los docentes directamente para que involucren El juego como una estrategia pedagógica. • Si los capacitan, existen algunos docentes que no lo llevan al campo de la acción o al campo pedagógico para motivar el aprendizaje.	• Cómo estudiantes consideramos que no los han capacitado porque nunca integran el juego como parte de su de de la formación. • Consideramos que los docentes no han sido, no han sido capacitados, ya que ellos trabajan de una manera tradicional.

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Interpretación:

Según la investigación de campo sobre si los docentes han sido capacitados sobre las características de juego en el ámbito educativo, el supervisor, directores y docentes en un 100% han recibido orientación por parte de autoridades educativas, pero en cuanto a las unidades de análisis, de los estudiantes identifican en un 100% que no porque los docentes no implementan juegos en su labor académica.

Tabla 13. Disposición de recibir orientación sobre como implementar el juego en el proceso educativo

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
Criterios	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	01	100%	02	100%	09	100%	115	98%
NO	00	000%	00	000%	00	000%	002	02%
ABSTENCIÓN	00	000%	00	000%	00	000%	000	00%
TOTAL	01	100%	02	100%	09	100 %	117	100%

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Tabla 13.1

Sí, porque	No, porque
• de manera emergente para actualizarse en aspectos como estrategias para el aprendizaje basadas en el juego. • Es imprescindible que el Ministerio de Educación debe de capacitar de manera constante a los docentes para mejorar la actividad académica. • Como docentes están en la disposición de poder recibir toda orientación que venga a beneficiar la formación académica de sus estudiantes.	• Se considera que las estrategias que se utilizan en la actualidad como ausentes son. aceptables y son eficientes porque se han utilizado durante años.

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Interpretación:

De acuerdo con la investigación de campo sobre la disposición de recibir orientación sobre cómo implementar el juego en el proceso educativo, el supervisor, directores y docentes se manifiestan en un 100% que están en plena disposición para poder mejorar la calidad educativa de los estudiantes y llegar con métodos innovadores a la formación académica. En cuanto a los estudiantes, un 98% están de acuerdo que se capaciten a sus docentes de manera que el aprendizaje sea más factible y eficiente. Pero el 02% indica que, como enseñan sus docentes se dan a explicar.

Tabla 14. Considera importante implementar el juego en la formación académica de los estudiantes

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
Criterios	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	01	100%	02	100%	09	100%	110	94%
NO	00	000%	00	000%	00	000%	000	00%
ABSTENCIÓN	00	000%	00	000%	00	000%	007	06%
TOTAL	01	100%	02	100%	09	100 %	117	100%

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Tabla 14.1

Sí, porque	No, porque
• Es una estrategia muy utilizada en la actualidad, pero no todos los centros educativos la involucran para facilitar el aprendizaje. • Se debería de implementar de manera emergente para alcanzar los objetivos que se te hacen en el aprendizaje. • Es evidente que el juego viene a fortalecer la formación académica de los estudiantes.	

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Interpretación:

Según la investigación sobre la importancia de implementar el juego en la formación académica de los estudiantes. En un 100%, el supervisor, directores y docentes indican que el juego es una herramienta fundamental, pero que carecen de algunas actividades de cómo poderlo implementar dentro del salón de clases. En cuanto al estudiante, en 94% está de acuerdo que el docente involucra el juego dentro de su formación académica y un 06% se abstuvo de dar respuesta a dicha interrogante.

Tabla 15. Los videojuegos es una herramienta que ayudan a desarrollar sus habilidades mentales y que sean utilizadas en beneficio de su formación

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
Criterios	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	01	100%	02	100%	09	100%	105	90%
NO	00	000%	00	000%	00	000%	012	10%
ABSTENCIÓN	00	000%	00	000%	00	000%	000	00%
TOTAL	01	100%	02	100%	09	100%	117	100%

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Tabla 15.1

Sí, porque	No, porque
• Consideramos que los videojuegos ayudan a desarrollar las habilidades mentales, pero cuando es regulado y es monitoreado por un adulto. • Si el estudiante utiliza los videojuegos en su momento de recreación ayuda a desarrollar sus habilidades, pero sobre todo a poder sumergirse en la tecnología actual. • Los videojuegos simplemente van a ayudar al estudiante a distraerse, pero que sea de una manera supervisada.	

FUENTE: investigación de campo, Institutos de Educación Básica, del municipio del Tumbador, San Marcos

Interpretación:

De acuerdo a la interrogante que si los juegos es una herramienta que ayuda a desarrollar las habilidades mentales de los estudiantes y que si ayuda en su formación académica. Los supervisores, directores y docentes en un 100% consideran que eso es un desarrollo mental psicológico para su formación mental, en cuanto a los estudiantes, el 90% considera que los videojuegos es una herramienta de diversión más no pedagógica en también así, un 10% considera que no los juegos, simplemente decide como distracción.

4.2 Comprobación de hipótesis

De acuerdo con la investigación de campo sobre la temática del juego y su importancia en el aprendizaje de los estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación Básica del municipio del Tumbador del departamento de San Marcos. Es evidente que el juego no es parte del acto académico como estrategia de aprendizaje en los docentes en la actualidad. Por lo tanto, queda evidenciado que la temática investigada. Cuenta con un sustento cuantitativo y cualitativo para su comprobación, quedando de la siguiente manera.

Tabla No.4

La investigación de campo sobre el juego y la formación académica de los estudiantes se puede determinar que el supervisor, directores y docentes, que el juego es parte de la formación académica en los estudiantes en la actualidad ya que el estudiante aprende mejor. Las actividades lúdicas o directamente participativas, esto hace que la educación sea más formativa, asimismo, los estudiantes en un 10% manifiestan que el juego es importante en el aprendizaje, pero es el docente quien lo debe de aplicar, el que debe llevar los mecanismos para que el estudiante aprenda de una manera fácil y participativa, pero un 90% indican que desconocen cómo el docente puede implementar el juego en cuanto a la participación directa dentro del salón de clases.

Tabla No.5

Según la investigación de campo sobre el juego en el aprendizaje, es importante mencionar que el supervisor, directores y docentes en un 100% ratifican o manifiestan que el aprendizaje se debe de dar de manera lúdica, creando así una estrategia para el mejoramiento de la calidad de la educación. En cuanto a los estudiantes un 97% indican que, si los docentes implementarán el juego en el aprendizaje, se acabaría el tradicionalismo y las hojas de trabajo, pero un 03% indican que no porque ellos consideran que el aprendizaje que están recibiendo es de acuerdo con sus necesidades

Tabla No. 6

Según la investigación de campo sobre qué si el juego despierta el interés del estudiante en su formación las diferentes unidades de análisis, como el supervisor, directores y docentes, manifiestan en un 100% que el juego ayuda a despertar el interés del estudiante dentro de su formación. En cuanto a la unidad de análisis de los estudiantes del 91% considera que, si el docente

involucra el juego en su formación, haría más divertida a las clases y más participativas, un 7%. dice que no, que ellos están cómodos a cómo sus docentes desarrollen su actividad académica y un 3% se abstuvo de dar respuesta a la interrogante.

Tabla No. 8

De acuerdo a la investigación de campo que si el docente involucra el juego como estrategia pedagógica el supervisor y directores en un 100% indican que se utilizan el juego como estrategia para mejorar la capacidad de adquisición de conocimientos. En cuanto a los docentes, un 67% manifiesta que sí integran el juego en su labor educativa y un 33% considera que no es importante que su estrategia o su metodología utilizada es aceptada. En cuanto a los estudiantes, el 30% indica que sí los docentes realizan actividades lúdicas mejoraría el aprendizaje. Un 68% manifiesta que no las utiliza por cuestiones de tiempo y el 2% se abstuvo de dar respuesta.

De acuerdo a los porcentajes presentados queda evidenciado que la comprobación de hipótesis está en un 100% comprobada, por eso es necesario establecer ya una estrategia con una propuesta alternativa. Para involucrar El juego en la actividad académica de los estudiantes y lograr así una educación de calidad, eficiente y eficaz.

4.3 CONCLUSIONES

1. La implementación del juego como estrategia pedagógica contribuye significativamente a mejorar la interacción educativa y facilita un aprendizaje más dinámico y efectivo entre los estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación Básica del sector 1213.1 del municipio de El Tumbador, San Marcos.

2. Se espera que los estudiantes muestren un mejor rendimiento académico después de la incorporación de estrategias pedagógicas basadas en el juego, lo que refleja la efectividad de estas metodologías tanto dentro como fuera del aula.

3. El uso del juego como herramienta pedagógica fomenta una mayor motivación y participación activa por parte de los estudiantes, evidenciando un cambio positivo en la percepción que tienen sobre su aprendizaje.

4. Las estrategias pedagógicas basadas en el juego fortalecen la interacción y la relación entre docentes y estudiantes, creando un ambiente más inclusivo y colaborativo en el aula.

5. El éxito de estas estrategias destaca la importancia de integrar metodologías innovadoras, como el uso del juego, para atender las necesidades educativas y promover el desarrollo integral de los estudiantes en contextos educativos similares.

4.4 RECOMENDACIONES

1) Los Institutos Nacionales de Educación Básica deben considerar la integración formal de estrategias pedagógicas basadas en el juego en sus planes de estudio, adaptándolas a las asignaturas y niveles educativos para fomentar un aprendizaje más dinámico y efectivo.

2) Brindar capacitaciones para que los docentes puedan implementar el juego de manera adecuada, maximizando su potencial como herramienta educativa y fortaleciendo su relación con los estudiantes.

3) Habilitar espacios dentro y fuera del aula que permitan la ejecución de actividades basadas en el juego, así como garantizar recursos adecuados para el desarrollo de estas dinámicas pedagógicas.

4) Implementar sistemas de monitoreo y evaluación que analicen el impacto del juego en el rendimiento académico, la participación estudiantil y la interacción educativa, permitiendo realizar ajustes y mejoras constantes.

5) Habilitar espacios para involucrar a los estudiantes en el diseño y la planificación de las actividades basadas en el juego puede potenciar su motivación, fomentar su creatividad y fortalecer su sentido de pertenencia en el proceso educativo.

CAPÍTULO V
MARCO PROPOSITIVO

5.1 Nombre de la propuesta

Guía metodológica para la implementación del juego como estrategia pedagógica en estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación Básica del sector 1213.1 del municipio de El Tumbador, departamento de San Marcos.

5.2 Introducción

El juego ha sido ampliamente reconocido como una herramienta pedagógica efectiva que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo no solo el aprendizaje académico, sino también habilidades sociales, emocionales y cognitivas. En el contexto educativo, el uso del juego como estrategia de enseñanza permite a los estudiantes interactuar de manera lúdica con los contenidos, facilitando el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias clave para su formación.

El municipio de El Tumbador se caracteriza por su diversidad cultural y socioeconómica, lo que plantea retos particulares en el ámbito educativo. Ante estos desafíos, el juego se presenta como una herramienta versátil y accesible para fomentar un ambiente de aprendizaje dinámico, inclusivo y participativo. Esta guía ha sido diseñada tomando en cuenta las características del entorno educativo local, así como las demandas curriculares nacionales, con el fin de ofrecer una propuesta contextualizada y adaptable a las realidades.

El uso del juego en el aula no solo busca motivar a los estudiantes, sino también facilitar la comprensión de conceptos abstractos, fomentar la creatividad y el pensamiento crítico, y mejorar la convivencia escolar a través del trabajo colaborativo y el respeto mutuo. A lo largo de esta guía, se presentan diversas estrategias lúdicas que pueden ser aplicadas en diferentes áreas del currículo, con un enfoque práctico y orientado a la acción, favoreciendo un aprendizaje, esta guía metodológica tiene como objetivo ser una herramienta valiosa para los docentes de los Institutos Nacionales de Educación Básica del sector 1213.1, brindando los conocimientos y recursos necesarios para integrar el juego en sus prácticas pedagógicas y de esta manera, contribuir al desarrollo integral. de los estudiantes.

5.3 Objetivos

5.3.1. General:

Implementar el juego como una estrategia pedagógica en los Institutos Nacionales de Educación Básica del sector 1213.1 del municipio de El Tumbador, departamento de San Marcos, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar el desarrollo integral de los estudiantes.

5.4 Específicos

- Fomentar el uso del juego como una herramienta didáctica para facilitar la comprensión de los contenidos curriculares, generando un aprendizaje más significativo y dinámico en las diferentes áreas del conocimiento.

- Identificar y seleccionar juegos educativos que sean adecuados y relevantes para las áreas curriculares del nivel básico, promoviendo el aprendizaje significativo en los estudiantes

5.5. Desarrollo de la propuesta

5.5.1 Base teórica guía metodológica para la implementación del juego como estrategia pedagógica en estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación Básica del sector 1213.1 del municipio de el Tumbador, departamento de San Marcos.

- Los juegos lúdicos

El juego ha representado en la historia una de las modalidades más primitivas de liberación de los actos que la sociedad y la cultura suele reprimir, y así también representa una de las instituciones educativas a mas primigenias, formadora de hábitos y costumbres, asís como un reflejo de los valores y hábitos culturales y sociales a los que hemos aludido a un principio. Así pues, antes que la escuela, el juego representaba al medio de trasmisión de información, tecnologías, conocimientos prácticos, destrezas, competencias y porque no hábitos. Sin la existencia del juego, y la carga informativa que conlleva, los infantes no podrían aprender ni trasmitir nada en un ambiente masa formal, esto es, en la escuela; ya que se encontraría de forma irremediable, aislado del entorno natural y social.

Mediante el juego, se inician aquellas actitudes que formaran parte de la vida del adulto, y los roles en el sociedad que este tendrá que comportar más tarde; estas pueden incluir competencias de naturaleza verbal, física, intelectual, la capacidad para comunicarse; la misma que representa uno de los pilares fundamentales de la sociedad entera. En ese sentido, el juego constituye un medio de comunicación y de expresión también; y por sobre todo del lenguaje verbal, del cual es uno de los coadyuvantes fundamentales, ya que como explica (Comoe, 1973); “abre el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos; permite el contacto entre el psicópata y su terapeuta”.

La esencia del juego, de lo lúdico, nos trasmite la idea de una sociedad, ya que en él se confluyen reglas, estructuras, jerarquías, funciones y tareas entre los jugadores, de modo que permite al niño llevar a cabo sus primeras experiencias en la dinámica social que más tarde lo han de envolver en el futuro. (Dogbeh & N’ Diaye, 1986), explican que en los trabajos de observación realizados por Jean Piaget, sobre la dinámica de los juegos en los niños de Ginebra, este podría ver de que como es que transmitían o derivaban un conjunto de normas de carácter imperativo para cada

participante, los cuales no tenía una nación real de los modos y de las personas o instituciones intervinientes en su transmisión; dinámica similar que se observa en las estructuras sociales. Así pues, (Dogbeh & N'

Diaye, 1986) señalan con razón que "en los juegos colectivos, el niño aprende a situarse en el marco de estructuras definidas y jerarquizadas. Este descubrimiento le lleva a comprenderse como miembro del grupo, a determinar su estatuto personal, y después a percibir el grupo en relación consigo mismo y con otros grupos."

Otra de las dinámicas observadas es la inclusión o rechazo de los participantes, lo que confluye notablemente en los procesos de transmisión de la información. En ese sentido, por medio del juego, los infantes pueden asimilar determinados valores éticos derivados de la sociedad en la que viven y se desarrollan. Así pues, como una micro estructura social, asume un papel fundamental.

Empero, el juego y sus dinámicas, no solo son responsables de la transmisión de la data cultural, sino que también es responsable de informar la existencia de ciertas normas de carácter social, que como veníamos advirtiendo, son forjadores comportamentales. Así, una de las dinámicas culturales que nos pueden servir de ejemplo es el caso de la segregación de niños y niñas, las mismas que con el tiempo son tendientes a quedar caducas.

Ahora bien, ante el panorama que plantea la observancia y la consideración del juego como una herramienta de trasmisión educativa, la escuela, por intermedio del docente el educador, puede plantear y sugerir modelos alternativos o nuevos de juegos, que redirijan la dinámica hacia un objetivo mucho más estructurado.

Desde el ámbito educativo, así, se reconoce pues que uno de los beneficios más importantes que las actividades lúdica reportan al aprendizaje consiste en que es un agente transmisor funcionalmente eficaz; así como también representa un escenario habitualmente disponible para el ejercicio de prácticas innovadoras, la creatividad y la formación del pensamiento libre y crítico, De modo que, por su contenido tecnológico o ideológico, lo ludio en los niños, implica un adelanto

de las relaciones que estos establezcan con el medio social; y así poder constituir una fuente viva de intención y de progreso.

5.5.2 Desarrollo del concepto de los Juegos Lúdicos

Los juegos lúdicos desde el punto de vista metodológico y pedagógico, implican un ítem medular en la formación del estudiante, de modo que su estudio y revitalización conceptual, como explica (Pirela, 2007) "obedecen a una variable amplia de cambio conceptuales y orgánicos en la enseñanza del siglo XXI, trayendo consigo, nuevas formas de educar, así como perspectivas importantes a considerar."

Para considerar una conceptualización adecuada de los juegos lúdicos como metodología como principio, es necesario recurrir brevemente a la concepción histórica que se ha tenido del juego, para poder así llegar a comprenderlo. En ese sentido, ciertos trabajos de investigación han advertido esta faceta en relación al estudio y tratamiento a fondo de las actividades lúdicas. De este modo, como afirma (Nuñez, 2000): "el juego entre las sociedades más primitivas tenía una caracterización propias de las culturas de esas agrupaciones: se luchaba más por la supervivencia que por la recreación y diversas como placer natural según, afirma que el juego no era una actividad de esparcimiento y relax como lo es actualmente sino competitivo".

Comprendiendo entonces el carácter primitivo y ancestral del juego, es propicio referirnos a algunas concepciones que se tiene del término en la doctrina revisada. Asi, Huizinga, quien es citada por (Dávila, 2002, pág. 7) indica que: "el juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría".

Así pues, también nos parece interesante, citar lo explicado por (Woolfolk, 1999, pág. 85), quien explica, respecto de la importancia y utilidad del juego, más allá de la denominación u origen conceptual que se le dé, que: "el juego favorece el desarrollo cognoscitivo en muchas áreas. En el juego con el movimiento, el preescolar llega a conocer la velocidad, el peso, la gravedad, la dirección y el equilibrio. En el juego con objetos se da cuenta de que estos tienen usos y

propiedades comunes y apropiadas. En su juego con otros practica los conceptos y roles sociales, aprendiendo además algunos aspectos de su cultura".

5.5.3 Los tipos de Juegos o actividades lúdicas:

La teoría de juegos, resulta una herramienta teórica, bastante interesante para ayudar agrupar o clasificar a los tipos de juegos ludios disponibles en la didáctica educativa. Aunque como veremos más adelante, no existe una sola teoría, como refiere (Matos, 2002), es posible encontrar en todas ellas, los siguientes tipos de juegos lúdicos:

A. Los juegos de actitudes:

Los denominados juegos de actitudes se caracterizan por ser aquellos en los cuales se realizan actividades eminentemente físicas, siendo la más común de las actividades lúdicas durante los dos primeros años de vida del ser humano, ya que se particularizan por su libertad y espontaneidad; realizándose cada vez que el estudiante siente deseos de hacerlo, sin atenerse a formas ni procedimientos educados.

En este tipo de actividades, como cita (Matos, 2002), "se desarrollan actividades de locomoción básicas, por lo que también es denominada juego exploratorio, así pues, lo infantes adquieren mediante su práctica, conocimientos básicos respecto de su entorno, adiestrando también su ingenio y capacidad asociativa."

Ilustración 1. Juego de actitud

B. Los juegos activos:

En este tipo de juegos lúdicos, tiene por características tener un rol representativo, donde el infante recoge las imágenes y caracteres de la vida real, su sociedad y los medios de comunicación; de modo que tiene un carácter de fantasía en el desarrollo del infante. Así pues, los estudiantes desarrollan roles fantásticos o heroicos, llegando a presentarse, incluso, amigos imaginarios; situaciones exageradas en las cuales ellos tienen un rol protagónico. (Matos, 2002)

La utilidad en la práctica de este tipo de actividades lúdicas se resume en su faceta creativa, pues impulsa al menor a la creación e imaginación de contexto y situaciones fantásticas. Su duración, por otro lado, no es unánime, sino que es dependiente de cada estudiante, empero, la mayoría de los estudios psicológicos, indican que pueden durar hasta casi la finalización de la etapa de la adolescencia. Existen también estudios que ubican dentro de este tipo de juegos a las actividades denominadas de construcción, cuya aparición se da alrededor de los 15 o 16 años, y caracterizadas por la utilización de materiales y formas para las finalidades escogidas por el menor.

Señala (Matos, 2002) , que otras de las actividades relacionadas con este grupo lúdico, son, "aquellas que tiene que ver con el desarrollo del sentido musical, considerado como un juego activo, cuando el menor interviene tocando algún instrumento o cantando; aunque también se conoce de él una faceta pasiva, cuando el estudiante reproduce o actúa palabras o notas ya interpretadas."

Ilustración 2. Juegos activos

C. Los juegos pasivos:

Este tipo de juegos lúdicos son definidos, por (Matos, 2002) como “aquellas actividades que pueden considerarse de esparcimiento o distracción, dentro de las cuales se considera que la utilización de energía es mínima, siendo que por lo general se realizan en soledad.”

Su función principal. Como señala el citado autor, y contribución, se encuentra en que desarrollan el equilibrio intelectual del estudiante, ya que inquieren en gran parte de ellos, el uso del razonamiento, la memoria, la creatividad, la motivación entre otros caracteres similares.

Ilustración 3. juegos pasivos

D. Los juegos cooperativos:

Los juegos cooperativos, se conceptualizan según (Matos, 2002), como aquellos cuya naturaleza depende de la suma de los objetivos y logros de los componentes de la actividad en forma individual, a diferencia de los juegos de naturaleza competitiva, donde la infidelidad prevalece en el resultado.”

Ilustración 4. Juegos cooperativos

5.5.4 Las teorías del juego:

A. Teoría de la energía excedente:

Esta teoría fue desarrollada hacia mediados del siglo XIX, por el filósofo Británico Herbert Spencer, el mismo que consideraba al juego como un catalizador de la energía acumulada por los estudiantes que según exponía, necesitaba liberarse, como cita (Krauss, 1990).

De este modo Spencer, según señala (Krauss, 1990), "forja su teoría tomando como referencia previa los trabajos desarrollados por Friedrich Von Schiller, de quien rescataba su interés por el estudio de la dinámica y la interacción animal; en ese sentido, este último sostuvo que, después de que los animales satisfacen sus necesidades biológicas básicas e instintivas, necesitan liberar toda esa energía acumulada por medio de una serie de juegos."

Bajo esta perspectiva, el juego representaba una suerte de limitante de las actividades propias de alguien más adulto, así pues, intervenían en los instintos predadores. De este modo, el juego simboliza la base para el desarrollo de un complejo más hondo de actividades humanas.

Ilustración 5. Teoría de la energía excedente

B. Teoría Recreativa, de esparcimiento y recuperación:

Esta teorías fundamentada por Moritz Lazarus, establecía como principio rector la funcionalidad el juego como mecanismo conservador o restaurador de energías cuando el estudiante se encuentra cansado. De este modo, como indica (Krauss, 1990), "diferencia de lo señalado por Spencer, el juego tenía un mecanismo reparador más no liberador."

Para (Krauss, 1990), Motriz, "diferenciaba, bajo dicho postulado, a la energía física de la energía mental, de modo que, como indica (Krauss, 1990), cuando el cerebro se encuentra agotado, resulta prudente la orientación hacia otro tipo de actividad física, de modo que se pueda restaurar la energía nerviosa."

Ilustración 6. Teoría Recreativa, de esparcimiento y recuperación

C. Teoría de la práctica para el instinto o también denominada del "ejercicio preparatorio para la vida futura":

La teoría de la práctica para el instinto, fue propuesta por Karl Gross hacia 1986, publicando en primer orden un trabajo respecto del estudio del juego animal, para luego enfocar sus esfuerzos en el estudio del juego humano. En el primer trabajo propuesto por Gross, esto es, respecto del juego animal; sostenía que el juego significaba en los animales un mecanismo de sobrevivencia, ya que por medio de él, podían aprender las herramientas y competencias necesarias para el desarrollo de su vida adulta.

De este modo, Gross consideraba que, mientas más inteligencia o habilidad cognoscitiva tenía una especie, el cuidado en su etapa infantil era más delicado, de firma que, el aprendizaje de las destrezas para la vida futura se realizaban con naturalidad. Más tarde, de lo observado en su primer trabajo, Gross, decidió ejemplificar su proposición anterior mediante el estudio del juego de los humanos, en los que la dinámica de cuidado, sobre todo en la niñez exige bastante dedicación y cuidado, donde inclusive se van adquiriendo algunas destrezas propias del género, como cita (Krauss, 1990).

Ilustración 7. Ejercicio preparatorio para la vida futura

D. Teoría de la recapitulación o teoría atávica:

Este complejo teórico, desarrollado por el profesor Stanley Hall, hacia 1906, que teniendo estudios en psicología y pedagogía; argumentaba, según indica (Vargas, 1995) "que los infantes representaban una suerte de eslabón entre el desarrollo del animal y el hombre; resaltando esto se daba a través de la historia de la humanidad en sus juegos, sobre todo en la niñez y la adolescencia."

En ese sentido, para el citado autor, se propone la reparación de ciertas tendencias y caracteres primitivos, propios de la evolución humana; como sostienen (Vargas, 1995).

Así, para Hall, el juego representaba una suerte de recuento histórico, que adaptaba y enseñaba a los infantes respecto de los hábitos de sus antepasados, de modo que puedan adquirir modos que,

en otros tiempos, resultaron vitales para el desarrollo de la especie humana, como indica (Krauss, 1990). E. Teoría de la catarsis:

Esta teoría, desarrollada por psicólogo norteamericano Harvey

A. Carr, como explica (Krauss, 1990) , se funda en la creencia de que el juego tiene como función servir de medio de escape del conjunto de emociones reservadas o reprimidas en un momento determinado. De este modo, Carr, citado por (Vargas, 1995), sostiene que "el juego resulta ser una suerte de catarsis, o espacio liberador de emociones, que quizás contengan un gran potencial antisocial." la liberación de dichas emociones, pueden conducir en el infante a la percepción de otras de diferente índole, como la ira, la angustia, entre otros, que pueden resultar perjudiciales para el infante. Así pues, el juego representaría como catalizador de dichas energías, ayudando al aspecto físico, en la recuperación de su equilibrio perdido. De este modo, en concordancia con la Teoría de Spencer, considera al juego como un mecanismo liberador de excedentes.

Ilustración 8. Teoría de la recapitulación o teoría atávica

F. Teoría de la auto expresión:

Teoría desarrollada por Mitchell y Mason, educadores con estudios en física, argumentaron en sus estudios de que el juego era el resultado de una necesidad imperiosa de autoexpresión; así pues, se encontraba influenciado por factores psicológicos y físicos, como el resultado de un proceso de auto-cognición, que obtiene su punto más álgido en la adquisición de nuevas experiencias y formas de expresión, por medio del agrupamiento, la obtención de seguridad, el reconocimiento interior y exterior, entre otros factores que destaca (Krauss, 1990).

Así pues, Clarapede, citado (Meneses & Monge, 2001) establece al respecto que:

1) La estructura anatómica y fisiológica del hombre lo capacitan para correr, saltar y trepar.

2) El uso de estos movimientos provoca la perfección de la función.

3) Las características estructurales del organismo influyen en la elección de las actividades del juego.

4) La aptitud física del hombre determina sus preferencias hacia algunas actividades del juego.

5) Las inclinaciones psicológicas del hombre lo llevan a ejecutar ciertas actividades del juego. Por experiencia, el hombre adquiere hábitos de juego.

Ilustración 9. Teoría de la auto expresión:

G. Teoría del juego como estimulante de crecimiento:

Esta teoría parte del supuesto o principio biológico propuesto por Problst y Cark, de que la función hace al órgano, es así que, como afirma (Vargas, 1995) la esencia de esa teoría se encuentra en el desarrollo y función biológica del juego.

De este modo, cuando el ser humano desarrolla cierta actividad física, por medio de la actividad lúdica, en realidad lo que está haciendo es preparar su organismo para la obtención de un mejor y mayor rendimiento.

Ilustración 10. Teoría del juego como estimulante de crecimiento

H. Teoría del entretenimiento:

En el desarrollo de este complejo teórico, se considera al juego como un pasatiempo común y corriente sin mayor utilidad para el desarrollo del ser humano, llamándole incluso una firma de perder el tiempo, como explica (Vargas, 1995).

Así, el juego solo tiene una función de esparcimiento o de entretenimiento sin mayor valor educativo o formativo. I. Teoría del juego como ejercicio complementario:

En palabras de H. Carl, como cita (Vargas, 1995), el juego como ejercicio, obtienen las siguientes funciones:

1) El juego conserva y renueva los conocimientos, habilidades y destrezas del estudiante, joven o alumno.

2) El juego crea nuevos hábitos y perfecciona los ya existentes hasta automatizarlos.

De este modo, el desempeño de sus funciones complementarias se logra ver de manera más abierta en el desarrollo de la educación física, donde es considerado un ultra ejercicio, de grado superior o elevado de destreza. Por medio de él, el educador puede perfeccionar ciertas costumbres o hábitos de la persona.

Ilustración 11 teoría del entretenimiento

J. Teoría de crecimiento y mejoramiento:

(Newman & Newman, 1983), citando a Appleton indican que bajo el influjo de esta teoría se ve al juego como un modo o forma de incrementar las capacidades del estudiante; así pues, significa el tiempo donde los estudiantes descubren y ensayan sus capacidades. Consideraban que el juego dirige al estudiante hacia una actitud más madura y efectiva.

Ilustración 12. Teoría de crecimiento y mejoramiento

K. Teoría de reestructuración cognoscitiva:

Desarrolla en gran parte por Piaget, tienen como fundamento básico de que el juego representa una forma o medio para la asimilación; así pues, en la niñez, por medio del pensamiento operacional concreto, este utiliza al juego como una herramienta para adaptar a la realidad al esquema de pensamiento que ya tiene.

Al respecto (Newman & Newman, 1983), explican que: "cuando los jóvenes experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos".

Sosteniendo además que: "Piaget considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el joven adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta".

Ilustración 13. Teoría de reestructuración cognoscitiva:

5.5.5 Principios generales de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje:

En el desarrollo de los juegos lúdicos, podemos atender a la admisión de ciertos principios de carácter general, como son los que siguen:

A. Principio de fantasía:

La observancia de este principio, representa la esencia fundamental de la actividad creadora en el juego, que luego se halla sometido por los participantes a la asunción de la dinámica del juego. En ese sentido, el juego es la resultante del ejercicio de la imaginación, siendo definida esta actividad como algo que no es atinente a lo factible, sino que, por el contrario, solo existe en la

imaginación. En ese sentido, la ficción en la dinámica del juego; los participantes encuentran su identidad por medio de su participación, de modo que se cumple con la función lúdica de proporcionarle placer y alegría.

Ilustración 14. Principio de fantasía

B. Principio de placer:

Como principio de la actividad lúdica, implica pues la satisfacción del organismo por intermedio de una necesidad, propiciando consecuencias saludables y beneficiosas para la persona o en este caso, para el infante. Las formas por las cuales se manifiesta el placer, pueden ser de carácter físico y psicológico. De este modo, en la manifestación de lo lúdico, el placer aparece como una manifestación de la misma actividad de recreación. C. Principio de identidad:

El principio de la identidad en las actividades lúdicas, tiene que ver con la identificación de los participantes y sus roles en las actividades del juego. También implica el reconocimiento y confrontación de las habilidades, con respecto de los otros participantes; generando así el denominado sentido de competencia

D. Principio de alteridad:

Como principio de identificación de las actividades lúdicas en los jovenes, por medio de él, se expresan las relaciones del joven con el medio que lo rodea, lo que incluye claramente aquellos contextos socio-culturales en donde participa. Así pues, la realidad suele presentarse por medio de condicionamientos de carácter moral, por los cuales se regulan las actividades y comportamientos del estudiante, de modo que este busca otros espacios alternativos para poder satisfacer aquellas necesidades de carácter emocional; así como sus curiosidades, que son transferidas al terreno de la dicción.

5.5.6 Principios en la aplicación de los juegos lúdicos:

La aplicación de los juegos lúdicos debe de hallarse orientada al aprendizaje individual y colectivo, en ese entender, (Ortiz, 2015) , extiende los siguientes principios aplicables en la ejecución de los juegos lúdicos como didáctica de aprendizaje en el aula

A. La participación:

Representa el principio fundamental de las actividades lúdicas, por medio de la cual se expresan de manera activa, el conjunto de fuerzas físicas e intelectuales del estudiante, que para el caso particular de nuestra investigación es el estudiante.

La participación, implica pues para (Ortiz, 2015) una necesidad de carácter intrínseco de la persona, ya que permite la identificación del self del estudiante y su ubicación en el juego lúdico.

B. El dinamismo:

Por medio de este principio, expresa (Ortiz, 2015) se puede materializar el significado y la influencia de la dimensión temporal en el desarrollo de la actividad lúdica. Así pues, el juego implica un principio y fin, y por ello, la medición de su duración resulta ser primordial en la vida.

De este modo, el juego representa, dentro del factor temporal, movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico. C. El entretenimiento:

Este principio, refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. (Ortiz, 2015) D. El desempeño de roles:

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

E. La competencia:

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio

es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante. (Ortiz, 2015)

- Caracteres de los juegos lúdicos:

Ahora bien, hasta lo aquí definido, se han podido entender de mejor modo los rasgos que orientan las actividades lúdicas y su implicancia e influencia en la actividad pedagógica. Empero, esta tarea, estaría incompleta, si es que no accedemos a entender las características que definen también a los juegos lúdicos. En ese sentido, (Blanco, 2012), menciona las siguientes categorías a saber:

a) Se ha de considerar como una actitud, como un modo de interactuar con la realidad.

b) La finalidad del juego es intrínseca; el estudiante no juega con ningún otro objetivo.

c) Es espontáneo, no requiere motivación ni preparación.

d) Es motivador en sí mismo, cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el estudiante." El juego al margen de la escuela motiva a los estudiantes para explorar y experimentar en el hogar, el jardín, la calle, las tiendas, la vecindad, etc."

e) Se elige libremente; los jovenes no se sienten obligados a jugar, pues si esto fuera así, dejarían de hacerlo. Se trata de una actividad espontánea, no condicionada por refuerzos o acontecimientos externos. El interés y la decisión personal serán el motor de la actividad lúdica. Nadie puede ser obligado a jugar, esto sería perder la esencia misma del juego.

f) En su desarrollo, hay un desenvolvimiento de todas las capacidades físicas y psíquicas. El adulto puede obtener información de la evolución de jovenes observando cómo juegan.

g) Para jugar no es preciso que haya material.

h) Es un recurso educativo que favorece el aprendizaje en sus múltiples facetas.

i) Psicológicamente, se considera que, en algunas ocasiones, el juego tiene una función catártica, ya que puede servir para liberar tensiones.

j) El juego infantil se diferencia del adulto en que este último busca en el juego un medio para distraerse, para relajarse, para relacionarse y, a veces, para descansar de otras actividades. Tal

vez esta diferencia entre el juego de los jóvenes y los adultos que da claramente resumida en este pensamiento: “¡los jovenes juegan para encontrar la realidad; los adultos juegan para rehuirla!”

k) Cambia con la edad, de forma que hay diferentes formas de juego que van apareciendo conforme el estudiante va evolucionando. “las características de sus juegos irán evolucionando y consolidándose progresivamente, siguiendo un ritmo que es individual y que le posibilita ir logrando nuevas destrezas y competencias”)

l) Tiene una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora.

m) El juego produce placer, para Freud, el juego tiene una función equivalente a la que tienen los sueños en relación con los deseos inconscientes de los sujetos adultos. Este carácter gratificador y placentero del juego ha sido reconocido por diferentes autores. “una de las condiciones del juego es que permite repetir sin medida lo que resulta fácil y placentero”

A. Juegos sensoriales:

Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los estudiantes fundamentalmente ejercitan los sentidos. Los juegos sensoriales, según idnica (Blanco, 2012), se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil. Se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Ilustración 15. Juegos sensoriales

B. Los juegos motores:

Estos tipos de juegos, aparecen espontáneamente en los estudiantes desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria. Asi pues, como expresa (Blanco, 2012) , “tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los jóvenes porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.”

C. El juego manipulativo:

En los Juegos manipulativos, según indica (Blanco, 2012), intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los jóvenes desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. D. Los juegos de imitación:

En los juegos de imitación, para (Blanco, 2012), los jóvenes tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El joven empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de –palmas- palmitas, los estudiantes imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

E. El juego simbólico:

El juego simbólico es el juego de ficción, el de –hacer como si- inician los jovenes desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el estudiante da un significado nuevo a los objetos –transforma un palo en caballo- a las personas –convierte a su hermana en su hija- o a los acontecimientos –pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar. (Blanco, 2012) F. Los juegos verbales:

En ese sentido, favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del estudiante. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo.

G. Los juegos de razonamiento lógico:

Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógicomatemático, como expresa (Blanco, 2012)

H. Juegos de relaciones espaciales:

Indica (Blanco, 2012) que todos los juegos que requieren la reproducción de escenas –rompecabezas o puzzles- exigen al estudiante observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

Ilustración 16. El juego manipulativo

I. Juegos de relaciones temporales:

También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales como las viñetas de los tebeos- para que el estudiante las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

J. Juegos de memoria:

Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos. K. Juegos de fantasía:

Los juegos de fantasía permiten al estudiante dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al estudiante representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

Ilustración 17. juego de memoria

5.5.7 La Estrategia Didáctica

Las estrategias de aprendizaje se definen como aquellas acciones con carácter planificado y previo, que son preparadas por el docente con la finalidad o propósito de lograr en el estudiante la construcción o estructuración de nuevos conocimientos, de modo que se puedan alcanzar los objetivos trazados en la malla curricular planteada.

Empero, la doctrina educativa, la entiende, en su sentido estricto, como un conjunto procedimental, debidamente organizado, formalizado por una política educativa y orientada hacia la obtención de las metas establecidas en la mencionada política educativa.

Para que pueda aplicarse en la práctica del día a día, es necesario que se establezcan procedimientos y técnicas que deben de ser debidamente seleccionadas por el docente.

Esta tarea implica por lo tanto, una planificación del proceso de enseñanza aprendizaje; así como también, una gama de decisiones que él o la docente debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

5.5.8 Cuestiones previas a su aplicación en el aula:

Una de las principales características de las estrategias didácticas es que estas requieren de una planificación y organización previa. Así pues, para que estas estrategias puedan ser aplicadas de forma didáctica en el aula, el docente deberá tener en cuenta los siguientes aspectos, según señala (Rovira, 2015):

a) Establecer los objetivos específicos a conseguir dentro de una materia, disciplina o aprendizaje concreto.

b) Poseer los conocimientos necesarios para la trasmisión de la información.

c) Preveer y preparar todos aquellos materiales u objetos que serán necesarios para la enseñanza.

d) Enfatizar los aspectos importantes de la información que se quiere transmitir.

e) Promover la asociación de los conocimientos teóricos con los aspectos prácticos de estos.

f) Fomentar la autonomía del alumno a la hora de generar estrategias propias de aprendizaje.

g) El educador ha de ser consciente de que su rol es tan solo el de facilitar el aprendizaje y servir de guía en la adquisición de estrategias de aprendizaje.

h) Realizar evaluaciones periódicas para constatar el progreso de los alumnos.

Así pues, indica (Rovira, 2015) es necesario considerar que estas estrategias didácticas parten de una visión constructivista de la enseñanza. Esto también significa que, además de elaborar la construcción del aprendizaje, las técnicas y estrategias utilizadas deberán ir modificándose en relación al progreso de lo alumnos.

De la misma manera, a la hora de establecer los objetivos el educador deberá partir de la base de conocimientos del alumno; por lo que una evaluación previa de estos puede resultar especialmente útil.

La utilización de este tipo de estrategias didácticas, potencia la adquisición de los conocimientos y habilidades previamente consideradas como importantes u objetivos. Sin embargo, a pesar de esta planificación, el educador deberá prestar atención a si estos están siendo cumplidos o alcanzados.

Para ello, estas técnicas deberán ser igualmente novedosas y diferentes de las utilizadas de manera tradicional. Las herramientas y actividades llevadas a cabo dentro de las estrategias didácticas deben resultar atractivas e interesantes para los alumnos, asegurándonos así que estos mantengan su atención a lo largo de la clase.

- Componentes de las estrategias didácticas:

A. El Método:

En su acepción más general significa camino o vía, en educación se refiere al procedimiento o serie de pasos definidos con anticipación que establece pautas y se emplea para alcanzar un propósito educativo (Bartolomé, 2011). Este se materializa en la consigna de trabajo que se sugiere para cada actividad en un proceso de aprendizaje.

B. La Técnica:

Un procedimiento lógico y con fundamento psicológico destinado a orientar el aprendizaje, lo puntual de la técnica es que esta incide en un sector específico o en una fase del curso o tema que

se estudia. Su propósito es brindar al estudiante espacios para que desarrolle, aplique y demuestre competencias de aprendizaje.

Por tanto, se disgregan los siguientes componentes, como indican (Barriga & Rojas, 1999):

1) La técnica se refiere a la orientación del aprendizaje en áreas delimitadas del curso.

2) Las técnicas buscan obtener eficazmente, a través de una secuencia determinada de pasos, uno o varios productos precisos.

3) Determinan de manera ordenada la forma de llevar a cabo el proceso, sus pasos definen claramente cómo ha de ser guiado el curso de las acciones para conseguir los objetivos propuestos.

4) La edad óptima para iniciar un determinado aprendizaje dependerá no sólo del grado de maduración o de la edad fisiológica del alumno/a, sino también de su edad cronológica.

5) La referencia al sexo aparece en la adolescencia por lo que respecta al desarrollo físico. Éste no influye en la capacidad de aprendizaje, aunque en nuestra sociedad, sí tiene efectos discriminatorios. Nuestra labor es la de proporcionar igualdad de oportunidades educativas.

6) Los factores psicológicos hacen referencia a los procesos psíquicos que los alumnos llevan a cabo al procesar la información que reciben. En ellos intervienen factores como la memoria, la inteligencia o la imaginación.

7) Cada estudiante, como alumno tiene, además de una capacidad intelectual general, un factor de inteligencia en el que destaca (espacial, matemático, verbal, etc.). Nosotros hemos de intentar cultivar la inteligencia práctica y de la creatividad.

5.5.9 Características de la estrategia didáctica:

Según (Barriga F, 2002), las características que distinguen a las estrategias didácticas, son como las enumera e autor en cuestión:

a) Son procedimientos.

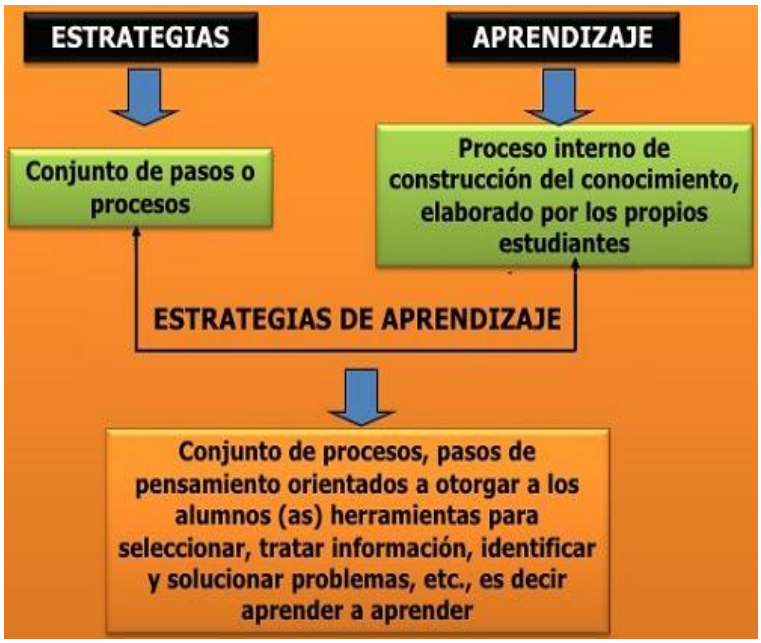
b) Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas.

c) Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y/o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.

d) Son más que los "hábitos de estudio" porque se realizan flexiblemente.

e) Pueden ser abiertas, esto es públicas; o encubiertas o sea de carácter privado.

5.5.10 Las estrategias de aprendizaje:



Las estrategias de aprendizaje son concebidas desde diferentes visiones y a partir de diversos aspectos. En el campo educativo han sido muchas las definiciones que se han propuesto para explicar este concepto. Según (Schmeck & Schunk, 1991): "las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje".

Las estrategias de aprendizaje son una guía flexible y consciente para alcanzar el logro de objetivos, propuestos en para el proceso de aprendizaje. Como guía debe contar con unos pasos definidos teniendo en cuenta la naturaleza de la estrategia. De manera particular las estrategias de aprendizaje en la Educación a Distancia deben tener en cuenta las características de la persona adulta.

Según (Barriga & Rojas, 1999), hay una gran variedad de definiciones, pero todas tienen en común los siguientes aspectos:

1) Son procedimientos.

2) Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas.

3) Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y/o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.

4) Son más que los "hábitos de estudio" porque se realizan flexiblemente.

5) Pueden ser abiertas (públicas) o encubiertas (privadas).

6) Son instrumentos socioculturales aprendidos en contextos de interacción con alguien que sabe más.

Los objetivos particulares de cualquier estrategia de aprendizaje pueden consistir en afectar la forma como se selecciona, adquiere, organiza o integra el nuevo conocimiento o, incluso, la modificación del estado afectivo o motivacional del aprendiz, para que este aprenda con mayor eficacia los contenidos curriculares o extracurriculares que se le presentan.

De ahí la importancia de planificar dicho proceso y valorar la gama de decisiones que el equipo docente debe tomar de manera consciente y reflexiva, en relación con las técnicas y actividades que pueden utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Así pues, toda estrategia didáctica debe ser coherente, en primer lugar, a la concepción pedagógica que comporta la institución educativa y en segundo lugar, con los componentes de la planificación curricular, específicamente, a los objetivos de aprendizaje y a los contenidos.

La educación respecto del uso de herramientas estratégicas, en el proceso educativo, han develado la exigencia al estudiante de desarrollar las actitudes de autonomía, autodirección y autorregulación en su proceso de aprender. Porque como lo destaca (Valenzuela, 2012) al referirse al papel del estudiante destaca:

“No importa que tan buen diseño instruccional tenga un curso o que tan sofisticadas sean las tecnologías que se empleen, el aprendizaje de un cierto contenido tiene al participante (y a sus estrategias para aprender) como el responsable final del logro de las metas educativas”.

5.5.11 El aprendizaje significativo:

Las estrategias de aprendizaje, además de estar estrechamente relacionadas con el logro de los objetivos, debe promover el aprendizaje estratégico, donde las representaciones mentales (aprendizajes) tengan relación con el contexto de la persona que aprende y tenga relevancia para su cotidianidad. El aprendizaje estratégico se expresa, según (Bartolomé, 2011), cuando:

1) Tiene sentido para la persona que aprende

2) Es placentero, integral, multidimensional y multisensorial.

3) Implica procesos auto organizativos para la autonomía y la autorregulación del proceso de aprendizaje.

4) Los procesos se viven en la interacción con el objeto de aprendizaje y con las personas involucradas.

El aprendizaje estratégico se promueve a través de:

1) Estrategias de autoevaluación y autorregulación que le permiten al estudiante tener el control de su proceso de aprendizaje, para tomar las decisiones sobre el mismo.

2) Estrategias generales de adquisición de conocimiento que le ofrecen al estudiante técnicas, que mejor se acomoden a su forma de aprender.

3) Estrategias contextuales que contribuyen al manejo eficiente del tiempo, a develar los requisitos de cada asignatura, a construir el ambiente de aprendizaje más apropiado.

Elementos que va a contribuir a la eficacia de su proceso de aprendizaje.

4) Estrategias para el manejo de los recursos educativos, que permiten al estudiante la adquisición de competencias para alcanzar las metas propuestas.

5) Estrategias específicas de la disciplina de estudio que contribuyen a conseguir procesos de aprendizaje eficientes en el área particular de estudio.

5.5.12 Elementos del aprendizaje:

(Fingermann, 2011), señala que en el proceso de aprendizaje, se reconocen una serie de elementos que podemos clasificar en: A. De carácter subjetivo:

El alumno que aprende, en forma personal y protagónica, en colaboración con sus compañeros y bajo la guía y supervisión del docente. En este aspecto intervienen, la personalidad del educando, su tipo de inteligencia y estilo cognitivo (que el maestro debe descubrir para personalizar las estrategias) y la motivación tanto intrínseca como intrínseca.

B. De carácter objetivo;

Los que, se pueden dividir, señala (Fingermann, 2011) en:

1) Espacio temporales:

El aprendizaje será tanto más eficaz cuando se le destine un espacio acondicionado con luz, ventilación adecuada, calefacción, mobiliario cómodo y se le dedique el tiempo suficiente para que el proceso se lleve a cabo. No menos tiempo, pues el nuevo contenido no se integrará a los previos; y no más, pues se derrochará el tiempo que podría aprovecharse en un aprendizaje nuevo. Por supuesto que este factor temporal dependerá del grupo, pues no todos aprenden al mismo tiempo, y algunos deberán esperar a sus compañeros, mientras otros requerirían apoyo extraescolar. 2) Instrumentales: Estrategias de enseñanza-aprendizaje, y material didáctico.

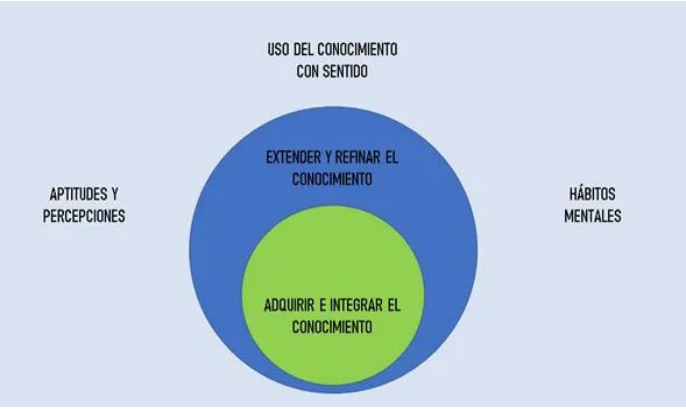
5.5.13 Dimensiones en el aprendizaje:

Las dimensiones de aprendizaje refieren a la plataforma de cognición y aprendizaje que convierte la teoría y la investigación en algo práctico y dinámico para la proporción de conocimientos con el fin de lograr un proceso de aprendizaje productivo. La idea de dimensiones de aprendizaje surge a partir de la división de los cinco tipos de pensamientos (Jaimes, 2017):

A. Dimensión 1: Actitudes y percepciones

Es una dimensión más dirigida al contexto – ambiente en el cual el alumno se encuentra, los comportamientos que observa, las acciones negativas que llegan a dañar, incluso bloquear hasta cierto punto el proceso de aprendizaje. En este sentido, las personas que rodean el ambiente llegan a ser factores primordiales para dar curso a un aprendizaje de calidad.

Ilustración 18. Dimensión de aprendizaje 01



B. Dimensión 2: adquirir e integrar el conocimiento:En esta dimensión el proceso de aprendizaje va más allá de proporcionar conocimiento, se debe conseguir que los nuevos conocimientos se integren a un conocimiento anterior, buscando tácticas para complementar y relacionarlas para lograr que este sea parte de la memoria a largo plazo a través de una sucesión de pasos.

C. Dimensión 3: extender y refinar conocimiento:

El aprendizaje va expandiendo sus etapas, el adquirir e integrar conocimiento no es suficiente se debe recurrir a procesos de razonamiento. Esta dimensión refiere a la inserción del análisis, entender lo que se aprendió y aclarar malos entendidos con el fin de clarificar la información.

Ilustración 19 Dimensión 02 del conocimiento

D. Dimensión 4: uso significativo del conocimiento:

El aprendizaje cobra valor cuando esta se pone en práctica. El uso del conocimiento adquirido es lo aconsejable. Por ejemplo, en una clase teórica de como aprender a usar un programa de microsoft sin la parte práctica-técnica no se podría tener un proceso de aprendizaje completo, efectivo a largo plazo.

Ilustración 20. Dimensión uso significativo

5.6 Recursos

5.6.1 Materiales

- Tinta
- Impresora
- Computadora
- Imprenta
- Papel bond
- Libros
- Otros

5.6.2 Humanos

- Directora
- Estudiantes
- Supervisora Educativa
- Docentes
- Otros

5.7 Evaluación

La evaluación se realiza al finalizar de analizar la guía para determinar logros obtenidos y así determinar los aportes pedagógicos de la propuesta profesional que conlleva el presente estudio**.**

ANEXOS

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS

BOLETA DE ENCUESTA DIRIGIDA A SUPERVISOR EDUCATIVO

Respetable supervisor: Por este medio solicito su colaboración, proporcionando información real y fidedigna, sobre el tema: **"**LA IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA INFLUYE EN LA INTERACCIÓN EDUCATIVA DE LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS NACIONALES DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL SECTOR 1213.1 DEL MUNICIPIO DE EL TUMBADOR, DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS. Dicha encuesta será utilizada con fines eminentemente educativos.

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada interrogante y luego en una de las opciones que se le presentan marque con una X de acuerdo a su criterio y experiencia, luego justifique cada una de sus respuestas. Gracias.

1. ?

Sí ☐ No ☐

Explique:

_____

_____

2. ¿Considera que el juego debe ser parte del proceso de aprendizaje de los estudiantes?

Sí ☐ No ☐

Comente:

_____

_____

3. ¿Considera que el juego logra despertar el interés del estudiante dentro de su formación?

Sí ☐ No ☐

Porque:

_____

_____

4. ¿ Conoce las diferentes clases de juegos que se pueden implementar en el proceso académico?

Sí ☐ No ☐

Explique:

_____

_____

5. ¿Considera que el docente sabe involucrar el juego como estrategia pedagógica?

Sí ☐ No ☐

Explique:

_____

_____

6. ¿Considera que el estudiante aprende jugando?

Sí ☐ No ☐

Amplié:

_____

_____

7. ¿Considera que la interacción en el aprendizaje ayuda a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?

Sí ☐ No ☐

Porque:

_____

_____

8. ¿Considera que en la actualidad los docentes conocen como se puede integrar el juego para lograr una educación integral?

Sí ☐ No ☐

Explique:

_____

_____

9. ¿Se le ha capacitado sobre las características del juego en el ámbito educativo?

Sí ☐ No ☐

Amplie:

_____

_____

10. ¿Estaría en la disposición de recibir orientación sobre como implementar el juego en el proceso educativo?

Sí ☐ No ☐

Porque:

_____

_____

11. ¿considera importante implementar el juego en la formación académica de los estudiantes?

Sí ☐ No ☐

Porque:

_____

_____

12. ¿ considera que los videojuegos ayudan a desarrollar sus habilidades mentales y que sean utilizadas en beneficio de su formación ?

Sí ☐ No ☐

Porque:

_____

_____

OBSERVACIONES_____

_____

"ID Y ENSELAD A TODOS"

Ilustración 21 investigación de campo