



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

**RECINTO UNIVERSITARIO RUBÉN DARÍO
FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA**

CARRERA DE PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA

**SEMINARIO DE GRADUACIÓN PARA OPTAR AL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN LA CARRERA DE PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN
EDUCACIÓN PRIMARIA**

Línea de Investigación: Proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tema de investigación: Estrategias Didácticas.

Subtema: El juego como estrategia didáctica para desarrollar habilidades de lectoescritura en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de segundo grado de la escuela José Dolores Estrada del municipio de Masaya durante el segundo semestre del año 2020.

Comunidad de investigación: Actividad lúdica.

Autores:

- **Técnico Superior:** Delia Isabel López Carranza.
- **Técnico Superior:** Janicsia Lisbeth Obando Rocha.
- **Bachillera:** Johanna del Carmen Espinoza Ríos.

Tutoras:

- ✓ **Dra.** María del Carmen Fonseca Jarquín.
- ✓ **MSc.** Nohemy Scarlet Aguilar Chávez.

Managua, 9 de febrero 2021



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

**Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía**

CARTA AVAL

Las suscritas tutoras del Seminario de Graduación de la Carrera de Pedagogía con Mención en Educación Primaria de la Facultad de Educación e Idiomas, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua, UNAN, Managua por este medio hacen constar que el trabajo de Seminario de Graduación con tema y subtema:

Línea de Investigación: Proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tema de investigación: Estrategias Didácticas.

Subtema: El juego como estrategia didáctica para desarrollar habilidades de lectoescritura en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de segundo grado de la escuela José Dolores Estrada del municipio de Masaya durante el segundo semestre del año 2020.

Comunidad de investigación: Actividad lúdica.

Autores:

- Técnico Superior: Delia Isabel López Carranza.
- Técnico Superior: Janicsia Lisbeth Obando Rocha.
- Bachillera: Johanna del Carmen Espinoza Ríos.

Tutoras:

- ✓ Dra. María del Carmen Fonseca Jarquín.
- ✓ MSc. Nohemy Scarlet Aguilar Chávez.

Cumple con los requisitos técnicos, metodológicos y científicos de la investigación educativa y la normativa orientada por el departamento de Pedagogía. Presentada y defendida ante el Comité Académico Evaluador.

En calidad de docentes tutoras, extendemos en la ciudad de Managua la presente Carta Aval, a las cinco de la tarde, del día martes 9 de febrero del año dos mil veintiuno.

Atentamente

Dra. María del Carmen Fonseca Jarquín
Docente Tutora

Mbo. Nohemy Scarlet Aguilar Chávez
Docente Tutora

ÍNDICE
DEDICATORIA
AGRADECIMIENTO

RESUMEN

I. INTRODUCCIÓN	1
II. JUSTIFICACIÓN	3
III. OBJETIVOS	5
Objetivo General.....	5
Objetivos Específicos	5
IV. MARCO REFERENCIAL	6
4.1 Juego	6
4.2 El Juego como estrategia didáctica	7
4.3 Importancia del juego como estrategia didáctica	9
4.4 Tipo de juegos para fortalecer las habilidades de lectoescritura	10
4.4.1 Del área físico-biológica	10
4.4.2 Del área socio-emocional	10
4.4-3 Del área cognitiva-verbal	10
4.4.4 De la Dimensión Académica	10
4.5 La Lectoescritura desde el área cognitiva verbal	10
4.5.1 Los rompecabezas	10
4.5.2 Crucigramas	11
4.5.3 Adivinanzas	11
4.5.4 Secuencias lógico-temporales	11
4.5.5 Juegos de colorear	11
4.6 Tipos de juegos desde el Plan Curricular	11
4.6.1 Juegos de observación y memoria	11
4.6.2 Juegos de deducción y lógica	11
4.6.3 Juegos con palabras	11
4.7 Características del juego didáctico	12
▪ Intención didáctica:	12
▪ Objetivo didáctico	12
▪ Reglas, limitaciones y condiciones:	12
▪ Un número de jugadores:	12
▪ Una edad específica:	12

▪ Diversión:	12
▪ Tensión:	12
4.8 Proceso enseñanza y aprendizaje	13
4.9 Características de los estudiantes de educación primaria (06-12 años) 13	
4.10 Rol de los docentes de Lengua y Literatura en educación Primaria	14
4.10.1 Crear un ambiente de confianza y alegría	15
4.10.2 Enlazarse con sus experiencias y saberes previos de los estudiantes.	15
4.10.3 Proponerles problemas	15
4.10.4 Posibilitar aprendizajes útiles.	15
4.10.5 Hacerles trabajar en grupos	16
4.10.6 Estimularlos a trabajar con autonomía	16
V. DISEÑO METODOLÓGICO	17
5.1 Primera Etapa de la investigación	17
5.1.1 Tipo de estudio	17
5.1.2 Técnicas e instrumentos para recopilar información	18
5.2 Segunda etapa desarrollo de la capacitación	19
5.2.1 Tipo de Estudio	19
5.2.2 Técnicas e instrumentos para recopilar información	20
5.3 Población y muestra	20
5.4 Escenario de la investigación	21
5.5 Contexto en que se ejecuta el estudio	22
5.6 Criterios Regulativos	23
VI. DESARROLLO DEL SUBTEMA	25
6.1 Primer momento: Revisión de los trabajos realizados anteriormente	25
6.2 Segundo momento: Conformación de las comunidades de investigación . 25	
6.3 Tercer momento: Planificación de la intervención Educativa	26
6.4 Cuarto momento: Ejecución de la propuesta educativa	27
6.4.1Experiencias realizadas durante el proceso de planificación, ejecución, y evaluación de la capacitación	27
6.5 Quinto momento: Análisis e interpretación de la información	30
VII. CONCLUSIONES	40
VIII. LECCIONES APRENDIDAS	42
IX. Bibliografía	43
Web video	44

X. ANEXOS	45
Anexo 1. Plan de capacitación	46
Anexo 2: Registro de asistencia a capacitación 2020	55
Anexo 3: Instrumento de evaluación general de la capacitación 2020	56
Anexo 4: Agenda de la Capacitación	58
Anexo 5: Presupuesto de la Capacitación	59
Anexo 6: Brochure	60
Anexo 7: Diploma de Participación	62
Anexo 8: Fotos del diagnóstico en el Centro José Dolores Estrada	63
Anexo 9: Fotos de la Capacitación en el Centro José Dolores Estrada	64
Anexo 10: Presentación de la Innovación Pedagógica - Didáctica	66
Anexo 11: Artículo Científico	67

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo de Seminario de Graduación.

- ✓ *A Dios por la sabiduría necesaria que nos brindó para lograr nuestra formación profesional.*
- ✓ *A nuestros padres por su apoyo incondicional, motivándonos día a día a seguir adelante y a luchar por nuestras metas.*
- ✓ *A nuestros esposos por su paciencia y comprensión, por estar a nuestro lado y su apoyo que nos brindaron en todo el proceso de esta investigación con el fin de culminar nuestras aspiraciones y convertirnos en profesionales.*
- ✓ *A nuestros hijos por las veces que no estuvimos con ellos, por llegar tarde a nuestros hogares, por no dedicarles el tiempo necesario que se merecen.*
- ✓ *Gracias por su apoyo, comprensión y estar contar con todos ustedes cuando más lo necesitábamos.*

AGRADECIMIENTO

Primero y antes que nada, dar gracias a Dios por estar con nosotras en cada paso que damos, por fortalecer nuestro corazón e iluminar nuestra mente y por haber puesto en nuestro camino a aquellas personas que han sido nuestro soporte y compañía durante todo el período de estudio.

A nuestros padres por sus consejos sabios, los cuales nos guiaron hasta el final de esta investigación.

A nuestra familia por contar con ustedes en todo momento, y cuando más lo necesitábamos, por animarnos, apoyarnos y motivarnos a que todo es posible si lo realizamos con esmero y esfuerzo.

A la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua UNAN-MANAGUA por habernos brindado la oportunidad de estudiar en tal prestigiosa institución; Gracias por formarnos profesionalmente y una enseñanza de calidad. En especial a las maestras María de Carmen Fonseca Jarquín y Nohemy Scarleth Aguilar Chávez quienes nos ayudaron, facilitaron y acompañaron en todo este proceso de formación y nos guiaron para terminar de manera satisfactoria y significativa en este Seminario de Graduación.

A la Escuela José Dolores Estrada por permitirnos llevar la ejecución del plan de capacitación, a los docentes que nos apoyaron para llevar a cabo este proceso.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de las habilidades de lectoescritura mediante la capacitación “el juego como estrategia didáctica a los docentes de educación primaria de la Escuela José Dolores Estrada del municipio de Masaya” durante el segundo semestre del año 2020.

En el diseño metodológico se tomó en cuenta lo siguiente: El enfoque utilizado en el diagnóstico de esta investigación es de tipo cualitativa, ya que brinda las herramientas necesarias para la recopilación de la información y es de corte transversal ya que el estudio se realizó en el I Semestre del año 2020. La población es un universo total de 44 de los cuales corresponde a los siguientes datos: 24 estudiantes, 6 docente y 1 directora y la muestra del estudio es 24 estudiantes, 1 docente y 1 directora.

En la segunda etapa se trabajó el enfoque mixto, ya que permitió realizar el proceso de recolectar los datos necesarios y analizarlo cuantitativamente y cualitativamente para dar respuestas objetivas y es de corte transversal, ya que el estudio se realizó en el II Semestre del año 2020. La población es un universo total de 14 de los cuales corresponde a los siguientes datos: 12 docentes, 1 directora y 1 subdirectora y la muestra del estudio es 11 docentes de educación primaria.

La información se recopiló con la aplicación de encuesta, entrevista, test, observación, rúbrica, los que se aplicaron a los actores involucrados que conforman la comunidad educativa, como: Directora, Sub directora, docentes y estudiantes.

Las recomendaciones al Centro educativo fueron: Impartir una capacitación por parte de las estudiantes de la UNAN- Managua sobre “El juego como estrategia didáctica para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura” en educación Primaria.

Palabras claves: juego, estrategia, proceso enseñanza y aprendizaje.

I. INTRODUCCIÓN

El presente estudio realizado en el Centro Educativo José Dolores Estrada, municipio de Masaya, durante el segundo semestre del año escolar 2020, tiene como punto de partida los hallazgos encontrados en el diagnóstico educativo realizado durante los meses de abril a mayo de este mismo año, identificando como principal necesidad “estrategias para el desarrollo de la lectoescritura”.

Luego de retomar dichos hallazgos, se procedió a delimitar el tema y diseñar un plan de capacitación y se tituló “El juego como estrategia didáctica para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura”, durante los meses de septiembre a noviembre del año escolar 2020”, cuyo objetivo principal es contribuir al fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje que realizan los docentes al aplicar el juego como estrategia didáctica en Educación primaria.

Siendo una investigación aplicada se centra en brindar una posible solución a tal necesidad para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Así que, presenta la importancia del juego como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades de lectoescritura en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por ello, se plantea que existe una estrecha relación, entre las actividades que realiza el docente con lo que aprende el estudiante “jugando aprendemos y aprendemos jugando”.

Cuando el niño juega, desarrolla el pensamiento, la imaginación y amplía su vocabulario, permite representar personajes y situaciones donde se puede conocerse a sí mismo y establece un mejor contacto con los demás para resolver problemas según su nivel de aprendizaje.

Por tanto, los juegos utilizados durante el proceso enseñanza y aprendizaje permiten desarrollar el lenguaje y la escucha, además definen la motora fina y gruesa, ya que durante el juego los niños platican, se expresan, se interesan , se motivan y van enriqueciendo su vocabulario la expresión oral y corporal.

La elaboración del plan de capacitación, cumplió con varios procesos, entre los cuales está la planificación, en la cual se llevaron a cabo, visitas, solicitud de permisos, organización en los encuentros de Seminario de Graduación. Por otra parte, tenemos el proceso de ejecución, que se desarrolló el día 22 de octubre, con

una duración de 2 horas, por último y para cumplir el proceso de evaluación se aplicó una rúbrica, que contenía 13 criterios con una escala numérica del 0 al 5, logros, dificultades y sugerencias, las cuales permitieron conocer el cumplimiento de los objetivos planteados desde un principio de la capacitación.

Este trabajo investigativo, está conformado por diversos apartados a través de los cuales se van describiendo y planteando distintos aspectos relacionados tanto, al proceso de diagnóstico de necesidades educativas como al plan de solución a la necesidad identificada. Incluye introducción, justificación, objetivos de los cuales orientan nuestro trabajo, los referentes teóricos, diseño metodológico del diagnóstico y la capacitación, seguidamente de las experiencias realizadas durante el proceso, evaluación de la capacitación, conclusiones y lecciones aprendidas, las referencias bibliográficas , anexos y por último la presentación de la innovación pedagógica-didáctica (documento de apoyo) que fue orientado para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.

II. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación, se aborda por las deficiencias en lectura y escritura que se presentan en los estudiantes del segundo grado de la Escuela José Dolores Estrada. Es por ello, que el empleo del juego como estrategia didáctica para desarrollar habilidades de lectoescritura, contribuirá a que los estudiantes construyan su propio aprendizaje interactuando de forma natural al sentir la necesidad de leer y escribir.

Por tanto, con este trabajo se pretende dar respuesta a la situación educativa que motivó dicha investigación, identificada mediante la realización de un diagnóstico educativo en el cual se aplicaron instrumentos a los estudiantes de segundo grado, una docente y una directora del centro educativo “José Dolores Estrada”, municipio de Masaya durante el primer semestre del año 2020, dichos instrumentos arrojaron la dificultad de la docente en implementar estrategias que desarrollen la lectoescritura en los estudiantes principalmente del segundo grado de primaria.

Esta situación se ve reflejada en el aprendizaje de los estudiantes, por cuanto la lectura es determinante para los procesos que se llevan a cabo en la formación de los niños de educación primaria, el docente de esta modalidad debe promover metodologías activas participativas, donde el juego didáctico es el principal elemento a destacar en el actuar de los educando.

Así que, para brindar solución a esta necesidad se planificó, organizó y ejecutó una capacitación en dicho centro educativo sobre la importancia que tiene el juego como estrategia didáctica para desarrollar habilidades de lectoescritura en los estudiantes de segundo grado de este colegio, facilitando el intercambio de conocimientos entre los participantes y las facilitadoras, fortaleciendo de esta manera el proceso de enseñanza y aprendizaje, beneficiando de forma directa al docente al aportar elementos que faciliten su labor.

Sin embargo esta capacitación también será de mucha importancia para los estudiantes, ya que se le facilitará a los docentes un compendio con diferentes juegos y una nueva perspectiva de cómo desarrollar el juego mediante estrategias

didácticas que se propongan para satisfacer y desarrollar habilidades de lectoescritura, promoviendo al educando capacidades de superar aquellas dificultades que prevalecen al momento de leer y escribir.

III. OBJETIVOS

Objetivo General

- Analizar las principales necesidades que presentan los docentes al desarrollar los procesos de lectoescritura con los estudiantes de segundo grado de la Escuela José Dolores Estrada del municipio de Masaya durante el segundo semestre del año 2020.
- Fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de las habilidades de lectoescritura mediante la capacitación “el juego como estrategia didáctica a los docentes de educación primaria de la Escuela José Dolores Estrada del municipio de Masaya” durante el segundo semestre del año 2020.

Objetivos Específicos

- Describir las principales necesidades que presentan los docentes al desarrollar los procesos de lectoescritura con los estudiantes de segundo grado de la Escuela José Dolores Estrada del municipio de Masaya durante el segundo semestre del año 2020.
- Proponer el juego como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades de lectoescritura permitiendo el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.
- Capacitar a los docentes para contribuir al fortalecimiento y aplicación del juego como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades de lectoescritura en la asignatura de Lengua y Literatura.

IV. MARCO REFERENCIAL

A continuación se presentan las referencias teóricas con las cuales se fundamenta el objeto de estudio relacionado con “El juego como estrategia didáctica para desarrollar habilidades de lectoescritura en los estudiantes de segundo grado de la escuela José Dolores Estrada del municipio de Masaya durante el segundo semestre del año 2020.

Primeramente, se muestra el concepto de juego. Luego, se presenta el juego como estrategia didáctica, su importancia y los tipos de juegos para fortalecer las habilidades de lectoescritura y sus características. Posteriormente una aproximación conceptual sobre lo que es el proceso de enseñanza y aprendizaje, las características de los estudiantes de segundo grado, así como el rol de los docentes de Lengua y Literatura de educación primaria.

4.1 Juego

Para Huizinga (1954), en su libro sobre el juego nos dice “El niño juega con una serenidad perfecta” es decir se entrega de forma seria a una actividad que desde el punto de vista del adulto no pasa de ser entretenimiento y pasatiempo, pero para el niño, o mejor dicho, el cerebro del niño mediante el juego se está creando un nuevo conocimiento, de ahí la importancia que tiene este en todo proceso educativo.

Este autor resalta tres aspectos fundamentales del juego: la libertad con la que se lleva a cabo, el estar libre de obligación, es decir, a nadie se le obliga a participar de estas actividades y que es un proceso natural, forma parte de la vida y de la experiencia.

Posada González (2014) “La acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”. Por otro lado determina que el juego es una manifestación externa del impulso lúdico. Y esto cumple con los principios básicos del juego, a saber: los participantes deben de integrarse a este de forma libre y natural, nadie puede obligarlos a formar parte de esta actividad sin su consentimiento; igualmente durante el juego no se espera ninguna recompensa,

solo la satisfacción de haber jugado en un determinado periodo de tiempo y cumplido con su rol y las reglas establecidas.

A su vez Leiva A(2011) dice que el juego “es la actividad recreativa que experimenta el ser humano, desde edades tempranas, lo cual les ayuda simultáneamente a socializar, explorar y gozar diferentes emociones”, esto es mediante el juego las personas no solo aprenden o se divierten, sino también establecen relaciones con otros individuos, exploran nuevos conocimientos y desarrollan la inteligencia emocional.

De igual manera, hay que mencionar el papel del juego en el desarrollo de la personalidad. Los niños a medida que se involucran en este tipo de actividades van moldeando su carácter, su forma de ver la realidad y enfrentar el mundo que lo rodea, además fortalecen su cuerpo y su capacidad para pensar y actuar ante cualquier situación, por eso es que “el juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, intelecto y la personalidad del estudiante” Ruiz Tórrez, Espinoza Quiroz y Díaz Carballo,(2019)

Benitez Murillo (2009) “es necesario respetar el juego de cada niño y permitirles jugar, porque así crecen, conocen y maduran y se vuelven más seguros, porque los niños jugando se hacen adultos y los adultos al jugar vuelven a ser un poco niños es decir, el juego en la educación es de vital importancia porque le permitirá al individuo crecer y ser más independiente, a la vez que irá adquiriendo mayor seguridad en sus pensamientos y acciones.

4.2 El Juego como estrategia didáctica

El juego está presente en muchas de las facetas del desarrollo humano, desde que nace hasta que crece el individuo está jugando de diferentes maneras, por medio de estas actividades aprende y socializa; es por esta razón que en la educación también se está utilizando el juego como estrategia didáctica.

Según Marcano Godoy (2015) afirma que:

Los juegos didácticos son atractivos y motivadores, captan la atención de los estudiantes hacia la asignatura, activan rápidamente los mecanismos de aprendizaje y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Igualmente, el docente deja de ser el centro de la clase, pasando a ser un facilitador-conductor del proceso de enseñanza y aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

Necesariamente aplicar esta estrategia, ayuda a crear entornos que estimulen al estudiante a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido de formación, no obstante, el docente impulsara a sus estudiantes a partir de esta estrategia a un mayor nivel de conocimientos con respecto al tema del aprendizaje de la lectura y escritura.

Según Acevedo Urbina, Brígida Virginia, Ortiz Hernández, Fania Raquel (2017) “el juego como estrategia didáctica es uno de los medios más eficaces con los que cuenta el educador para la formación del niño. Dentro de la planificación diaria del docente se deben incluir actividades lúdicas previamente seleccionadas y organizadas donde el maestro debe internalizar el aprendizaje adecuado para transmitirlos de manera óptima al niño”. Como se puede observar, estas autoras no solo mencionan la eficacia del juego, sino que enfatizan en la importancia de que los maestros comprendan que esta estrategia es sumamente relevante para la formación de los estudiantes y por eso deben de incluirla siempre en sus planes diarios.

A su vez González Germosén (2017) menciona que el juego “facilita la inserción de los niños en contextos socioculturales nuevos, su práctica permite alcanzar sus fantasías e inventar para conocer todo lo que le rodea. Es cierto que jugar no es exclusivo de los infantes, pero su práctica posibilita la exploración de mundos desconocidos, y alcanzar nuevos saberes” En este sentido, el juego como estrategia permitirá que los estudiantes potencien su capacidad creativa y así logren adquirir nuevos conocimientos, de igual forma podrán desenvolverse en diferentes ambientes y no solo los del aula, es decir, esta estrategia les permitirá tener una mejor comprensión de la cultura y la sociedad.

4.3 Importancia del juego como estrategia didáctica

Son muchos los autores, por tanto, que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del estudiante ya que mediante el empleo del juego se desarrolla el lenguaje, la creatividad, la solución de problemas, es decir con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales

Chacón (2008). Resalta la actividad del juego como proceso de comunicación que tiene que ver con la vida misma. Al jugar los estudiantes están haciendo uso de lo que saben y le suman lo que aprenderán, de esta forma el aprendizaje se vuelve significativo para ellos, porque pasa a formar parte de su existencia cotidiana. De igual forma esta estrategia hará que la lectoescritura sea un aprendizaje significativo.

Minerva Torres (2007) “El juego permite descanso y relajación –ni desorden ni indisciplina- porque esos altos – descansos- equilibran las actividades mentales con las físicas y en muchos casos descansar no significa acostarse a dormir o sentarse, sino cambiar de actividad.

El juego como estrategia también es importante porque obliga al docente a ser más creativo y dinámico no solo en su forma de enseñar, sino también en la ambientación del aula. Los estudiantes no solo juegan en el desarrollo de una asignatura, igualmente lo hacen cada vez que entran en contacto con el espacio que los rodea: letreros, rincones educativos, signos pegados en la pared, entre otros.

Ronquillo Soto (2017) “Los niños desarrollan una conexión concreta y personal con lo que está expuesto a tener contacto con su medio, ellos a pesar de no tener el concepto claro de algunas cosas a través de las imágenes conocen e identifican algunas señales propias de su comunidad, es por ello que en el mundo es importante establecer afiches, letreros así como recursos de aprendizaje.

De esta forma toda el aula se convertirá en un medio para que los estudiantes desarrollen y potencien su lectoescritura.

4.4 Tipo de juegos para fortalecer las habilidades de lectoescritura

Debido a la importancia y al papel que ha tenido el juego como estrategia para la enseñanza de la lectoescritura se han creado una serie de actividades para desarrollar en el aula y así hacer de la enseñanza aprendizaje una acción en el que los estudiantes aprendan jugando.

Para crear o implementar estas actividades se debe tomar en cuenta el área que se pretende desarrollar, estas áreas, según Paula Chacón, se pueden dividir de la siguiente manera:

4.4.1 Del área físico-biológica: capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.

4.4.2 Del área socio-emocional: espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.

4.4-3 Del área cognitiva-verbal: imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.

4.4.4 De la Dimensión Académica: apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades.

4.5 La Lectoescritura desde el área cognitiva verbal

La lectoescritura pertenece al área cognitiva-verbal, en este sentido los tipos de juegos que el docente de esta asignatura tiene que desarrollar son los siguientes:

4.5.1 Los rompecabezas: el estudiante debe formar imágenes con sus palabras correspondientes.

4.5.2 Crucigramas: el estudiante debe de encontrar palabras lógicas en un conjunto de letras que a veces forman palabras ilógicas.

4.5.3 Adivinanzas: El estudiante debe de predecir un resultado, de esta manera desarrolla la lógica y el pensamiento.

4.5.4 Secuencias lógico-temporales: El estudiante ordena en una secuencia temporal un conjunto de palabras desordenadas de forma adrede.

4.5.5 Juegos de colorear: Tipos de juegos que se utiliza para desarrollar la creatividad y la capacidad motriz de los estudiantes, estimula la asociación de ideas por ejemplo libros para colorear animales y países.

4.6 Tipos de juegos desde el Plan Curricular

A su vez Labrador Piquer (2008) citando al Plan curricular menciona los siguientes juegos didácticos para la enseñanza de la lectoescritura:

4.6.1 Juegos de observación y memoria: los señala como muy indicados para una práctica controlada de léxico. Ejemplo: el poner objetos sobre una mesa, cubrirlos y recordar o describir sus nombres.

4.6.2 Juegos de deducción y lógica: los señala como apropiados para practicar el pasado y apunta como ejemplo dar el final de una historia para que los estudiantes la completen haciendo preguntas. En realidad, pensamos que esta es más una técnica de creatividad, a la que podríamos sumar otras como dar el principio de una historia y que la completen, presentar una historia y que cambien el final, que nombren a los personajes de otra manera, que propongan profesiones para ellos, que cambien la historia de época.

4.6.3 Juegos con palabras: son actividades orales y escritas, e introduce, los trabalenguas, chistes y adivinanzas, mediante el juego de la palabra encadenada, que es una técnica que ayuda a la lectoescritura. Como se puede observar, estos juegos potencian el aprendizaje cognoscitivo en los

estudiantes al hacerlos entrar en contacto directo con las palabras, las frases y construcciones más complejas como los trabalenguas.

4.7 Características del juego didáctico

A su vez Paula Chacón también menciona una serie de características para diseñar o implementar un juego didáctico.

- **Intención didáctica:** Es decir, no es un juego sin finalidad, el propósito lo pone el maestro y este es enseñar al estudiante.
- **Objetivo didáctico:** El objetivo lo determina los contenidos de la asignatura.
- **Reglas, limitaciones y condiciones:** No se puede dejar libre el juego, se debe de poner reglas que se cumplan, limitaciones espacios temporales y condiciones, de esta manera el estudiante no solo fortalece un contenido específico, sino también aprende a escuchar y atender instrucciones.
- **Un número de jugadores:** debe de ser equitativa y regulada por el docente.
- **Una edad específica:** depende del grado o la modalidad.
- **Diversión:** el estudiante ante todo tiene que divertirse
- **Tensión:** para que haya tensión tiene que haber retos, el juego no tiene que ser fácil ni tan difícil, por eso el docente debe de tomar en cuenta el desarrollo del estudiante.

Todos los juegos mencionados anteriormente sirven al proceso enseñanza y aprendizaje propiciando en el estudiante conocimiento, satisfacción, dominio de sí mismo, creatividad, curiosidad, iniciativa, imaginación y solidaridad con sus compañeros de clase, además de facilitar en el aula un aprendizaje significativo.

4.8 Proceso enseñanza y aprendizaje

El proceso Enseñanza y Aprendizaje es la ciencia que estudia la educación como un proceso consciente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer vivir y ser, construidos en la experiencia socio-histórico, como resultado de la actividad del individuo y su interacción con la sociedad en su conjunto, en el cual se producen cambios que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer como personalidad.

Es por tanto, un proceso progresivo, dinámico y transformador, en el que se llevan a cabo dos funciones: la actividad del docente, enseñar y la del estudiante, aprender; así se ha manejado tradicionalmente el papel que desempeña de cada uno. Sin embargo, los nuevos paradigmas educacionales plantean que esta actividad es bidireccional pues tanto docente como estudiante aprenden y se realimentan.

En este sentido, enseñanza y aprendizaje constituyen procesos didácticos desarrollados hacia un objetivo y vinculados a un contenido; constituyen una unidad dialéctica, la que se caracteriza por la relación didáctica entre el docente como facilitador o guía y el auto actividad del estudiante en la búsqueda de su crecimiento persona González (2007)

Por tanto, un docente innovador, inteligente y actualizado debe de conocer que todo aquel conocimiento que quiera introducir en el aula requiere ser de su completo dominio tomando en cuenta las características de sus estudiantes, despertando en ellos el interes y la particiación activa facilitando el proceso enseñanza y aprendizaje de los dicentes.

4.9 Características de los estudiantes de educación primaria (06-12 años)

Martín Haro (2015) divide las características de los estudiantes de primaria en los siguientes aspectos:

- El lenguaje
- El desarrollo cognoscitivo
- El desarrollo social

- El desarrollo Moral

Según este autor desde el punto de vista del lenguaje el estudiante al llegar a esta primera educación tiene un dominio de estructuras sintácticas básicas, logra comunicarse pero en un nivel más o menos aceptable y acorde a su edad, se relaciona con su lengua materna y la usa de forma indiscriminada, a veces no es consciente del valor semántico de las palabras que utiliza para su lectoescritura.

“En la etapa de primaria el niño/a logra ser capaz de comprender el significado de los textos, aunque ello no implica que sea capaz de tener una perspectiva crítica sobre ellos.”

En el desarrollo cognoscitivo en esta edad los estudiantes ya han abandonado las conductas intuitivas y se relacionan con la realidad a partir de acciones más mentales, es decir, ya piensas lo que dicen o hacen. Esto tiene que lo que Martín Haro siguiendo a Piaget define como pensamiento operativo. “Las características del pensamiento operatorio son:

- La descentración, es decir, la capacidad de seguir las transformaciones sucesivas de la realidad a través de todos los caminos posibles y llegar a coordinar distintos puntos de vista.
- La reversibilidad: el pensamiento operatorio puede desenvolverse de manera reversible.

Tomando en cuenta las características de los estudiantes, se sugiere al docente que utilice estrategias para afianzar las habilidades de la lectoescritura induciendo a los estudiantes al uso del juego como una forma de aprender con la finalidad que estas estrategias faciliten en los dicentes su proceso de aprendizaje.

4.10 Rol de los docentes de Lengua y Literatura en educación Primaria

Según Dewey (1993) afirmaba que el estudiante es un sujeto activo y que es tarea del docente generar entornos estimulantes para desarrollar y orientar esta capacidad de actuar. De este modo, es el maestro quien debe conectar los

contenidos del currículum con los intereses de los estudiantes. Por lo tanto el docente debe propiciar en el aula las siguientes acciones:

4.10.1 Crear un ambiente de confianza y alegría.

La confianza entre el docente y sus estudiantes, así como un clima de familiaridad y acogida entre los mismos estudiantes, es requisito indispensable para el éxito de cualquier actividad.

4.10.2 Enlazarse con sus experiencias y saberes previos de los estudiantes.

Cualquier actividad puede resultar interesante a los educandos si se les propone hacer cosas semejantes a las que ellos realizan a diario en su vida familiar y comunitaria.

4.10.3 Proponerles problemas.

Los estudiantes deben sentirse desafiados a hacer algo que no saben hacer, es decir, encontrar la respuesta a un problema que reta su imaginación y sus propias habilidades.

Esta es una condición básica para que pueda participar con verdadero entusiasmo, no con pasiva resignación, con desgano de proponer cualquier actividad a los estudiantes bajo la forma de preguntas interesantes para resolver los problemas, cuya solución debe buscarse entre todos.

4.10.4 Posibilitar aprendizajes útiles.

Cuando la actividad propicia aprendizajes que los educandos puedan usar en su vida diaria perciben la utilidad de la escuela. No se trata de sacrificar ningún aprendizaje fundamental en favor de criterios utilitaristas e inmediatistas.

Por lo contrario, se trata de que estos aprendizajes, considerados esenciales, se pueden alcanzar en el proceso de adquirir competencias que habiliten a los niños para resolver problemas concretos de la vida diaria.

4.10.5 Hacerles trabajar en grupos.

Los niños, como todo ser humano son esencialmente sociales. Ninguna actividad que desarrollen de modo puramente individual pueda motivarlos de manera consistente. Lo significativo para ellos, es interactuar con sus compañeros. Naturalmente, si el docente no alienta un clima de integración y confianza entre ellos, quizá a muchos no les provoque relacionarse entre sí. Pero, eso ocurrirá por deficiencia nuestra, no porque así sean los niños. Es por ello, que se recomienda combinar permanentemente el trabajo individualizado, con el trabajo en pares, el grupo pequeño y grupo grande.

4.10.6 Estimularlos a trabajar con autonomía.

Los participantes pueden perder el interés en una actividad que al principio les resultó altamente significativa solo porque no los dejamos actuar con libertad. Si buscamos corregirlos a cada instante, dirigir su trabajo, censurar sus errores, adelantarles las respuestas y proporcionarles "modelos correctos", para que imiten y reproduzca; los niños no participarán con gusto.

Hay que estimularlos a pensar por sí mismos, a resolver sus dificultades, a construir sus propias hipótesis, a hacer sus propias deducciones y a arriesgar su propia respuesta, aunque se equivoquen.

De allí que el papel del docente no es el de proporcionarles todo enteramente al participante, sino que el problematizar el aprendizaje haciéndolo interesante.

V. DISEÑO METODOLÓGICO

El diseño metodológico consiste en realizar los procedimientos, métodos, técnicas, enfoques y los tipos de investigación que se tomarán en cuenta para llevar a efecto el proceso de recopilación de la información tanto para el diagnóstico realizado en la fecha del 27 de abril al 09 de mayo como la capacitación realizada en la fecha del 23 de octubre del presente año 2020, para ello se detalla a continuación lo que fue utilizado para la construcción de este estudio.

5.1 Primera Etapa de la investigación

El enfoque utilizado en el diagnóstico de esta investigación es de tipo cualitativa, ya que brinda las herramientas necesarias para la recopilación de la información. Con una metodología descriptiva se centra en el descubrimiento del conocimiento y tiene como objetivo la evaluación de algunas características de una población o situación en particular, desde una perspectiva inductiva apoyándose en observaciones específicas.

5.1.1 Tipo de estudio

En la primera etapa del diagnóstico educativo el tipo de estudio es de corte transversal ya que comprende un espacio de tiempo específico como es el Primer Semestre, que abarca desde el mes de abril hasta el mes de mayo del año 2020.

Referente al marco en el que tiene lugar la investigación, se realizó dentro del ambiente natural propio del Centro y del escenario pedagógico, que es el aula de clases de segundo grado en el Centro Escolar José Dolores Estrada.

Los métodos utilizados fueron el Inductivo ya que emplea la observación, registro y contraste de la información. También se aplicó el método Deductivo para extraer conclusiones lógicas de hechos particulares.

5.1.2 Técnicas e instrumentos para recopilar información

En la primera etapa para conocer las necesidades educativas mediante el diagnóstico se aplicaron técnicas como:

La entrevista: Es una técnica donde se establece un acto de comunicación oral o escrito que se establece entre dos o más personas (entrevistador y entrevistado).

La observación: Esta técnica consiste en la utilización de los sentidos, para obtener de forma consciente y dirigida, datos que nos proporcionen elementos para nuestra investigación.

La encuesta: Técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características.

En cuanto a los instrumentos se utilizaron los siguientes:

Test de Lectura y Escritura : La prueba de lectoescritura se aplicó con el fin de conocer las habilidades o debilidades de los estudiantes en cuanto a su aprendizaje de lectoescritura, dicha prueba se les realizó a todos los estudiantes que asistieron el día programado por las investigadoras. Se contó con la ayuda de la docente para la aplicación del test y a la vez se buscó por parte de las investigadoras crear un ambiente en que los estudiantes se sintieran cómodos para realizar su prueba donde los estudiantes demostraron espontaneidad y seguridad de lo que hacían

Guía de observación: El objetivo de la observación al desarrollo de la clase es recopilar información relacionada con la interacción de la docente con sus estudiantes, información relacionada al proceso de la enseñanza y aprendizaje que desarrolla la docente para la adquisición de la lectoescritura de los estudiantes de segundo grado "A".

Guía de encuesta: Este instrumento se aplicó por la factibilidad que posee en la recolección de datos, cuando se trabaja con grupos numerosos, además se pretendió

captar la apreciación de todos los involucrados como fueron los estudiantes del Segundo grado, en relación al estudio de investigación.

Guía de entrevista: Refiriéndose a preguntas en forma oral, que se les aplicó a los actores claves para el desarrollo de la investigación, entre ellos tenemos a la docente de Segundo Grado y la directora de la escuela pública José Dolores Estrada. El objetivo es obtener referencias, explicaciones, detalles y datos relativos sobre el uso del juego como estrategia didáctica de la asignatura de Lengua y Literatura en Segundo Grado.

La información obtenida se ordenó y clasificó con relación a los propósitos de la investigación, de acuerdo con la estructura metodológica que establece la matriz de descriptores.

5.2 Segunda etapa desarrollo de la capacitación.

En la segunda etapa se trabajó el enfoque mixto ya que se utilizó más de un enfoque para obtener los resultados, combinando una metodología cuantitativa con una cualitativa, para así obtener resultados más extensos.

Por tal razón, en este trabajo investigativo se utilizó el método cualitativo para tratar de conocer los hechos, procesos, estructuras y el personal involucrado en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula de clases y de igual forma, se usaron técnicas de procesamiento de datos de tipo cuantitativo, como son los gráficos, triangulación y tabulaciones que permiten mayor precisión en el análisis de la información.

5.2.1 Tipo de Estudio

En la segunda etapa del desarrollo de la capacitación, según el período de tiempo de la investigación, es de corte transversal porque se desarrolla en un tiempo específico programado que abarca desde el mes de septiembre hasta el mes de noviembre en el año escolar 2020.

Referente al marco en el que tiene lugar la investigación, se realizó dentro del ambiente natural propio del Centro y del escenario pedagógico, que es el aula de clases de segundo grado en el Centro Escolar José Dolores Estrada.

De acuerdo a sus objetivos y su nivel de profundidad el tipo de investigación es descriptiva, ya que se describieron los juegos y las estrategias mediante el material de apoyo brindado a los docentes para ser utilizados en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además que se utilizaron métodos de observación y de análisis.

5.2.2 Técnicas e instrumentos para recopilar información

En la segunda etapa para realizar la capacitación “El juego como estrategia didáctica para desarrollar habilidades de lectoescritura”, se aplicó la técnica del conversatorio así como instrumentos tales como cuestionario y rúbrica con una escala de estimación numérica del 0 al 5 que permitió obtener un análisis del desempeño de las facilitadoras, así como una valoración general de todo el proceso de capacitación.

5.3 Población y muestra

En la primera etapa del diagnóstico educativo la población total fue de 44 sujetos tomando como muestra 24 estudiantes con una participación del 64.8% una docente con un 100% y una directora con un 100%. La toma de la muestra fue intencional debido a que dependió de los criterios de selección establecidos en la investigación, para obtener los hallazgos más importantes.

En la segunda etapa para realizar la capacitación “El juego como estrategia didáctica para desarrollar habilidades de lectoescritura” la población seleccionada fue de 14 sujetos de los cuales se tomó como muestra a 11 docentes de Educación primaria, de los cuales 8 eran femenino y 3 masculino con una participación del 91.6%. No se pudo contar con la Directora debido a que en ese momento impartía una capacitación orientada por el MINED en otro Centro Educativo.

De igual forma la subdirectora tampoco pudo estar presente ya que a la escuela llegaron técnicos del MINED para realizar una auditoría. Por tal motivo ambas salen 0% de participación. Véase la siguiente tabla a continuación:

Tabla N° 1

Población y Muestra

Diagnóstico				Capacitación			
Sujeto	Población	Muestra	%	Sujeto	Población	Muestra	%
Estudiantes	37	24	64.8%	Docentes	12	11	91.6%
Docentes	6	1	16.6%	Directora	1	-	0%
Directora	1	1	100%	Subdirectora	1	-	0%
Total	44	26	59.09%	Total	14	11	78.5%

Fuente: Diseño propio (2020)

5.4 Escenario de la investigación

Este estudio se llevó a cabo en el segundo grado del Centro José Dolores Estrada, en el departamento de Masaya durante el primer semestre del año 2020.

El aula de clases de segundo grado tiene la forma geométrica de un cuadrado y las paredes están pintadas en color blanco, lo que permite una mejor iluminación, no cuenta con ningún tipo de verjas ya que la dirección considera que los niños deben aprender en un ambiente de libertad y autocontrol.

Las paredes laterales exterior e interior poseen ventanales de un metro de alto que se extienden a lo largo de toda la pared, proporcionando abundante luz diurna y ventilación. En la parte interna, el acceso al aula da a un pasillo que colinda con un el aula de tercer grado.

Imagen N°1



El piso es de ladrillo de color rojo. El aula tiene una pizarra acrílica en la pared interna anterior y un mural en la pared interna posterior, cada estudiante cuenta con un pupitre al igual que el docente con un escritorio con su silla independiente y un armario para sus materiales didácticos.

El aula se decora de acuerdo a las efemérides de la Imagen N°2

institución. Sin embargo los rincones de aprendizaje no se encuentran delimitados por asignatura, todos están ubicados de forma secuencial y esto hace que se vea un desorden, lo que no llama la atención por los estudiantes al



Aula de segundo grado

momento de acercarse para leer la información porque es una aula compartida por estudiantes del turno vespertino y cada docente ubica sus materiales didácticos donde le parezca confundiendo el aprendizaje de los estudiantes.

5.5 Contexto en que se ejecuta el estudio

La Escuela José Dolores Estrada fue fundada en 1970 atendiendo en el turno Matutino y Vespertino, la escuela inicio atendiendo a la población en diferentes casas, posterior se donó el terreno y se construyeron 2 aulas de clases por Visión Mundial, posteriormente se

Imagen N°3



Entrada Principal Escuela José Dolores Estrada

construyeron 2 aulas de clases más, una para Educación Inicial y otra para multigrado. Actualmente hay 6 aulas para clase, una biblioteca, aula de dirección, una bodega construida hace dos años por la Alcaldía donde se guarda la comida para la merienda escolar.

Atiende a una población estudiantil de 377 en los turnos Matutino y Vespertino, en la modalidad de preescolar y primaria regular, laboran en ella 10 docentes: 8

atienden primaria y 2 de Educación Inicial, 1 directora, 1 subdirectora, 1 secretaria, 1 bibliotecaria y 1 conserje.

Limita al norte con la comunidad Buena Vista, al sur con la Reforma #2, al este con las Flores y al oeste con la carretera Granada – Managua. Geográficamente la Escuela está ubicada en la comunidad El Edén, su dirección exacta es del Empalme las Flores 1 kilómetro ½ al este.

La infraestructura de la Escuela se encuentra en buenas condiciones, todas las aulas poseen ventilación, construidas de concreto, piso de ladrillo, puertas de madera, pizarra acrílica, pupitres en primaria, sillitas de madera y plásticas con sus mesitas en preescolar, silla y mesa para el docente, anaqueles y estantes.

Además posee un muro perimetral de enmallado construido con fondos de Visión Mundial, la Empresa Cargill benefició con barandas, gradas y agarraderos por la topografía del Centro Escolar, la FISE MINED ha contribuido con el embaldosado y han obtenido beneficios por parte de los padres de familia que cada año realizan un proyecto (construcción, techado y cerámica de la tarima), posee un cafetín, áreas verdes, servicios higiénicos, servicio de agua potable diario, servicio de energía eléctrica, cestos de basura, 1 tanque donado por la Alcaldía, 1 pila construida por los padres de familia y protocolo de bioseguridad ante la Covid-19.

5.6 Criterios Regulativos

La calidad de una investigación está determinada, en gran medida, por el rigor metodológico con que se llevó a cabo, por lo cual, se trabajó con los criterios que permitieron evaluar el rigor y la cientificidad de la investigación.

En esta investigación de tipo cualitativo, se garantizó la calidad y rigor científico del trabajo, a través de la aplicación cuidadosa de los distintos criterios establecidos para imprimirle cientificidad.

A continuación se detallan cada una de las acciones que se emprendieron para alcanzar los criterios establecidos para este trabajo.

El Criterio de Credibilidad: consiste en demostrar que la investigación se ha realizado de forma pertinente, garantizando que el tema fue identificado y descrito

con exactitud. Para ello, se llevó a cabo un proceso de entrevista a la directora, a la docente del Segundo grado "A" y una encuesta a los estudiantes.

Al momento de analizar la información se hizo uso de la técnica de triangulación de datos, porque se realizó un cruce de la información proporcionada por la directora, docente, los estudiantes seleccionados como informantes y la teoría recopilada.

El Criterio de Transferibilidad: en la investigación cualitativa, evita las generalizaciones, ya que los fenómenos sociales dependen del contexto dado. Este criterio se cumple en el proceso de investigación desarrollado, porque se hizo una descripción en detalle del lugar y las características de los sujetos donde se realizó la investigación.

Criterio de confiabilidad (neutralidad): consiste en confirmar la información, la interpretación de los significados y la generalización de las conclusiones.

Criterio de Consistencia (dependencia): el cual garantiza que los resultados obtenidos en la investigación puedan mantenerse inalterados en cualquier circunstancia.

VI. DESARROLLO DEL SUBTEMA

6.1 Primer momento: Revisión de los trabajos realizados anteriormente.

Los resultados obtenidos en esta etapa permitieron realizar una identificación de la principal necesidad que tienen los docentes al desarrollar la asignatura de Lengua y Literatura considerando que es de vital importancia para el desarrollo de esta investigación. Se tomó en cuenta el trabajo de investigación que se realizó en las Prácticas de Profesionalización del primer Semestre del año 2020.

Durante el proceso investigativo se aplicaron instrumentos que proporcionaron la información necesaria para llegar a las siguientes conclusiones:

- La docente no utiliza el juego como estrategia didáctica, por lo tanto, no le provee al estudiante situaciones de aprendizaje placentero y atractivo.
- Otro elemento a destacar sus estrategias son repetitivas y poco motivadoras.
- Entre los factores que dificultan la lectoescritura en los estudiantes están:
 1. La poca motivación de la docente.
 2. Es evidente que las estrategias de enseñanza y aprendizaje que utiliza la docente son repetitivas y cotidianas, desmotivando a los estudiantes.
 3. La docente debe implementar variedad de juegos, estrategias y actividades que respondan a las necesidades e intereses de los estudiantes ya que el grado de escolarización y el desarrollo fisiológico de ellos orienta que el juego es el medio natural de su aprendizaje.

6.2 Segundo momento: Conformación de las comunidades de investigación.

Una vez analizadas las principales necesidades encontradas en el diagnóstico educativo, se conformaron las comunidades y subcomunidades según línea de investigación con el fin de intercambiar información mediante la aplicación WhatsApp y Google Meet para facilitar el proceso investigativo y crear espacios educativos entre estudiantes y docentes, se tomó en cuenta los resultados obtenidos anteriormente en el diagnóstico permitiendo identificar la principal necesidad.

El trabajo de Seminario de Graduación para optar el título de Licenciado en Pedagogía con mención en Educación Primaria está dirigido a brindar posibles soluciones a los problemas, realizando una capacitación dirigida a los docentes sobre: El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje en la lectoescritura. Siendo un tema sugerido a la directora del centro, como estudiantes hemos considerados compartir y dar respuestas a las necesidades encontradas y de esta manera apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de este centro escolar.

6.3 Tercer momento: Planificación de la intervención Educativa

Partiendo del análisis y de la prioridad de la necesidad se procedió a identificar la sugerencia que como equipo se brindó a la docente de segundo grado y a la directora.

▪ **A la docente:**

1. Aplicar el juego como estrategia didáctica en el aprendizaje de los estudiantes para desarrollar habilidades de lectoescritura.
2. Realimentar sus conocimientos acerca de la importancia y aplicación que tiene el juego como estrategia didáctica en el aprendizaje de los estudiantes.

A la directora:

1. Impartir una capacitación por parte de las estudiantes de la UNAN-Managua sobre “El juego como estrategia didáctica para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura” en educación Primaria.
2. Proporcionar al docente un documento de apoyo de carácter pedagógico donde se implemente y aplique el juego como estrategia didáctica facilitando su trabajo pedagógico y el desarrollo del aprendizaje de sus estudiantes.

Se planificó y organizó entre el equipo investigativo la capacitación, seguido de las orientaciones de las tutoras de seminario de graduación, efectuar una capacitación en la escuela José Dolores Estrada con el fin de aportar soluciones a la problemática.

Se realizó el establecimiento de estrategias, recursos, medios y materiales a utilizar durante el desarrollo de la capacitación.

Por lo tanto, se procedió a solicitar permiso a la dirección del centro escolar en donde se impartiría dicha capacitación, establecer fecha y hora de la realización, así como delimitar el tema y objetivos de dicho proceso.

Entre los principales documentos y materiales que se procedieron a elaborar para la capacitación se encuentran: plan de capacitación con todos sus elementos, brochure, documento de apoyo didáctico, agenda, presupuesto, materiales didácticos, instrumentos para evaluar la capacitación, solicitudes de cartas de permiso y acceso al centro y diplomas de agradecimiento y participación.

6.4 Cuarto momento: Ejecución de la propuesta educativa.

Se organizó y ejecutó una capacitación dirigida a doce docentes de educación primaria, esta capacitación tenía como objetivo principal "Proponer a los docentes algunos juegos como estrategia didáctica que contribuyan al proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura", para esto se elaboró una planificación de la capacitación que nos permitió trabajar con los docentes donde se facilitaron algunas estrategias para la enseñanza de la lectoescritura con énfasis en segundo grado.

6.4.1 Experiencias realizadas durante el proceso de planificación, ejecución, y evaluación de la capacitación

Planificación de la capacitación

El proceso de planificación de la capacitación inició en el mes de septiembre y finalizó hasta el mes de octubre, donde se cumplieron agendas, cronogramas, solicitud de permisos etc. Este contemplaba la realización de una capacitación dirigida a los docentes de la Escuela "José Dolores Estrada" de la ciudad de

Masaya, en el II semestre del año lectivo 2020, dando solución a necesidades encontradas.

Para cumplir con este plan de capacitación, como primera acción, se establecieron objetivos y se tomaron decisiones acerca del tipo de capacitación que se realizaría según el diagnóstico de necesidades encontradas en el centro educativo.

Este proceso se vivió de la mano durante los encuentros sabatinos de Seminario de Graduación en la UNAN- Managua, con la tutoras del Seminario que fue apoyada con las comunidades de investigación, en las que se compartieron documentos importantes para el plan de capacitación.

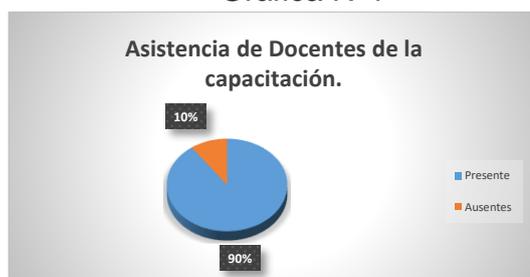
Seguido se realizaron visitas al colegio, solicitando los permisos pertinentes a la directora obteniendo una respuesta positiva, además se especificó la fecha, horario y duración de la capacitación.

La capacitación llevó como nombre “El juego como estrategia didáctica para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura”, para su ejecución se realizó un plan de capacitación que incluía una agenda de actividades, y el tiempo planificado, así mismo se establecieron las estrategias didácticas que se aplicaron en la capacitación.

Ejecución de la capacitación

La capacitación se realizó el día 22 de octubre de 2020, en la Escuela “José Dolores Estrada”, con una duración de dos horas de 10am a 12am, participaron 12 docentes, porque la directora y subdirectora por compromiso administrativo no pudieron asistir.

Gráfica N°1



Fuente: Asistencia de docentes a capacitación

Descripción de la Capacitación.

Como primera acción, se dirigió al colegio dos horas antes de lo acordado, para ambientar y colocar todos los medios a utilizar. Para esto, se habían elaborado previamente todos los recursos necesarios, como: Recursos didácticos, control de asistencia, rúbrica, diapositivas, documento de apoyo y brochure.

Para describir el proceso y las estrategias aplicadas en capacitación se detallaron por actividades.

Primera actividad: Se realizó una estrategia llamada "el acróstico", el cual consistió en formar dos hileras cada una con seis participantes, sus nombres estarán escrito en la pared y al son de la música cada integrante se ubicará según ubicación del capitán del equipo. El equipo ganador expondrá las cualidades de su equipo, el segundo equipo dirá como se sintieron con la actividad, que fue lo interesante, que aprendieron de la actividad. Expondrá la importancia que tienen las cualidades de los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Segunda actividad. Se llevó a cabo las estrategias de "las muñecas de las expectativas", donde cada participante recibía una cinta de colores y escribía las expectativas que esperaban recibir de la capacitación, el cual pasarían a ubicar cada cinta con su expectativa en cualquier parte de cuerpo de las muñecas.

Tercera actividad. De forma expositiva se dieron a conocer los hallazgos obtenidos del diagnóstico educativo en el estudio realizado en el año 2020

Cuarta actividad. Seguido se les facilitó a cada participante una hoja, donde se determinarían los pre saberes de la temática. Respondiendo las siguientes interrogantes:

- ¿Qué juegos realiza usted con sus niños en su grado?
- ¿Cómo implementa el juego en la clase?
- ¿Cómo diferencia una estrategia didáctica con el juego?
- ¿Porque es importante implementar el juego?

Al finalizar compartieron sus escritos.

Quinta actividad. Se realizó la estrategia de los "cubiertos", consistía en que la facilitadora les dice que cuando mencione cuchillos todos se ponen en pie, cuando diga cuchara todos se sientan y cuando diga cubiertos todos se cambian de lugar. El que se quede de pie pasará al frente a escoger un premio. Cada premio llevará una pregunta, una actividad o una acción el que tome el premio deberá realizar lo que está escrito. Esta estrategia nos facilitó introducir la temática

Sexta actividad: Se dio a conocer por medio de un video la importancia del juego como estrategia didáctica, la aplicación del juego y en que favorece la implementación del juego como estrategia didáctica en el aprendizaje de los estudiantes.

Séptima actividad: Se prosiguió a presentar el material de apoyo con juegos como estrategia didáctica que pueden utilizar los docentes a la hora de abordar determinado contenido y Broshures donde contenía la información que se abordó en la capacitación.

Evaluación de la Capacitación

Para terminar se les facilitó una hoja de evaluación "rubrica" en la que cada participante respondió a criterio propio, finalizando con las palabras de agradecimiento brindadas por las facilitadoras y la entrega del refrigerio y así culminar con la capacitación planificada durando 2 horas.

6.5 Quinto momento: Análisis e interpretación de la información

Imagen N°5



primaria.

Ante los resultados de intervención a través de la capacitación en la escuela José Dolores Estrada se evidencia en los docentes, directora y sub directora el valor de la experiencia y el éxito que se obtuvo. A continuación, se detallan los resultados de la capacitación realizada el 22 de octubre 2020, en el colegio José Dolores Estrada, del Departamento de Masaya, a un grupo de docentes de

Se tomaron las medidas de higiene recomendadas por la organización mundial de la salud (OMS).

Análisis de expectativas

En el inicio se utilizó la estrategia del acróstico con el propósito de conocer las cualidades de los participantes. Los docentes observarían los nombres de cada uno de los participantes ubicados en la pared. Luego se formaron en dos hileras y al son de una música cada uno de los integrantes se ubicó según la posición del capitán de equipo. El equipo que ganó expuso las cualidades de sus compañeros. El segundo equipo expresó sus sentimientos con la actividad qué fue lo interesante, qué aprendieron de la actividad.

Imagen N°4



El Acróstico – Capacitación 2020

Es importante aclarar que un acróstico por lo general presenta el nombre de una persona, cosa o animal, pero en este caso se introdujo la novedad de descubrir las cualidades o habilidades de los participantes, no enunciadas por la misma persona, sino por su compañero. De esta forma se rompió el hielo y se fomentó el desarrollo de las emociones de los capacitado y facilitadoras.

De los 12 docentes convocados solo 11 maestros participaron en este primer momento.

Antes de la capacitación, se había diseñado la dinámica con un muñeco para conocer las expectativas que los participantes tenían de la



Muñecas de las expectativas- Capacitación 2020

capacitación, pero por sugerencia de las tutoras la estrategia se cambió por

la de las tres muñecas. Esta consistió en pegar tres muñecas en la pared, los capacitados irían poniendo en tiras de papel de color lo que esperaban del taller, sus respuestas se detallan a continuación:

Tabla N°3

Expectativas de los Docentes

Participante	Expectativa:	Análisis
Docente 1	Adquirir nuevas estrategias, juegos para implementarlos en el aula de clase.	Como se puede observar este docente esperaba de la capacitación estrategias para implementar en el aula de clase. En este sentido, su expectativa era correcta, pues la finalidad de la capacitación era motivar y fortalecer el juego como estrategia en el docente.
Docente 2	Reforzar conocimientos y adquirir nuevos juegos para aplicarlos en el aula.	Este docente además de adquirir estrategias, esperaba también reforzar sus conocimientos teóricos sobre el tema de capacitación. Es decir, estar claro de la diferencia entre estrategias, dinámicas, juegos y métodos.
Docente 3	Reforzar nuestros conocimientos y Poner en práctica lo aprendido del taller.	El docente tres además de reforzar sus conocimientos, esperaba que esta capacitación le sirviera para replicarlo en salón de clase, ponerlo en práctica con sus estudiantes.
Docente 4	Obtener nuevas estrategias, juegos para la lecto-escritura.	El docente número 4 fue más específico aún porque esperaba obtener “nuevas estrategias de juegos para la lecto-escritura”, es decir, estaba claro de que la capacitación se enfocaría en estrategias para la enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura.
Docente 5	Aprender a usar métodos didácticos que nos ayuden a impulsar una mejor elaboración de nuevas estrategias.	El docente 5 introduce la palabra método y didáctica, pues esperaba aprender a elaborar nuevas metodologías. Al parecer este docente no estaba claro que la capacitación se enfocaría en el juego como estrategia didáctica y no necesariamente a diseñar métodos didácticos que corresponde a otro aspecto de la pedagogía.
Docente 6	Adquirir conocimiento que enriquezcan nuestro proceso enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.	Las expectativas de este docente se centraban en la adquisición de conocimientos para fortalecer su competencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje, no necesariamente en utilizar el juego como estrategia para enseñar la lectoescritura.
Docente 7	Aprendizaje significativo y enriquecido	Este docente esperaba adquirir un aprendizaje significativo, es decir que le fuera útil en su actividad docente.
Docente 8	Reforzar los conocimientos con las nuevas metodología que ahora imparten	El juego como estrategia no necesariamente es una nueva metodología, como se pudo constatar desde el siglo pasado muchos pedagogos habían llamado la atención sobre su importancia, por tal razón este docente hace referencia a metodologías nuevas, lo que indica que él no usa estrategias nuevas, sino tradicionales.
Docente 9	Fortalecer estrategias a implementar dentro del aula para mejorar el proceso de	Este docente esperaba fortalecer sus estrategias, es decir según su expectativa él ya pone en práctica el juego como estrategia.

	enseñanza y aprendizaje.	
Docente 10	Poniendo en práctica en todo momento lo aprendido.	La expectativa de este docente es más pragmática pues esperaba un aprendizaje significativo de la capacitación.
Docente 11	Valorar la importancia del juego dirigido propiciando la motivación e interés por aprender.	Este docente propicia en su aula de clase la motivación y el juego dirigido en sus estudiantes.

Fuente: Diseño propio (2020)

Luego de analizadas las expectativas de los docentes y revisado las rúbricas se puede afirmar que efectivamente los objetivos de la capacitación se cumplieron y se le dio respuesta a lo que ellos esperaban.

Análisis de pre saberes

Para conocer los pre-saberes de los participantes se plasmaron 4 preguntas en un papelógrafo, a cada maestro se le asignó una hoja de color para que escribiera sus respuestas. Luego cada uno compartió lo que sabía sobre el tema que se desarrolló en la capacitación. Las preguntas que se les hizo fueron las siguientes:

Imagen N°7

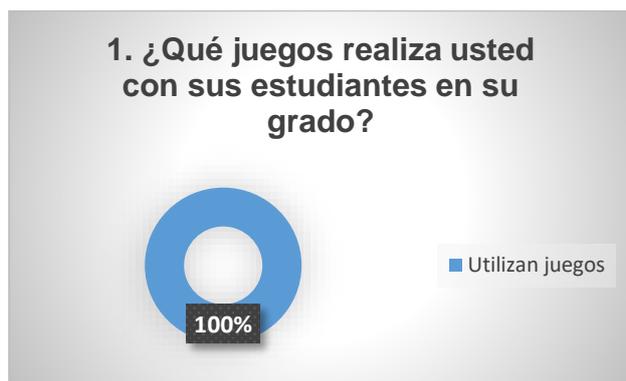


*Presaberes de los docentes-
Capacitación 2020*

En la primera pregunta: ¿Qué juegos realiza usted con sus estudiantes en su grado?, como se especifica en el gráfico, de 11 participantes el 100% demostró tener dominio sobre los juegos, además, según ellos, los utilizan cotidianamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto demuestra que los docentes conocen estrategias de juegos, pero como se pudo constatar en la observación no los ponen en prácticas a la hora de desarrollar los contenidos.

Entre las respuestas se comprobó que los docentes conocen juegos como: juegos de roles, el mundo al revés, doña Ana, el barco se hunde. Pero solo lo integran para motivar al estudiante y no para desarrollar sus capacidades y habilidades en su aprendizaje.

Gráfico N° 2



Fuente: Instrumento de evaluación a la capacitación 2020.

En la segunda pregunta ¿Cómo implementa el juego en la clase? El 81% de los participantes afirmó tener dominio para implementar el juego en el aula de clase. A partir de sus respuestas se puede constatar que conocen el procedimiento para llevar a cabo una clase a partir de la estrategia del juego.

El 19% de maestros afirmó que los implementan al inicio o al final, pero no en el desarrollo. La idea de esta estrategia es que el nuevo contenido a impartir se desarrolle a partir de los juegos y no solo para introducir el tema o para concluirlo.

Estos no utilizan el juego para que el estudiante aprenda jugando si no para motivar, es decir sacarlo del aburrimiento de la hora de clase. También se pudo apreciar que ellos tienen conocimiento de la importancia que tiene el juego en el desarrollo de un contenido y en el fortalecimiento de habilidades físicas y mentales de los estudiantes, pero cuando afirman que solo lo usan para iniciar o concluir se puede deducir que no lo aplican, se quedan enseñando en lo tradicional.

Gráfico N° 3



Fuente: Instrumento de evaluación a la capacitación 2020.

En la tercera pregunta ¿Cómo diferencia una estrategia didáctica con el juego? El 45% de los participantes no encontraron diferencias, 45% sí las encontraron y 10% demuestra no saber porque no respondió coherentemente.

Como se pudo comprobar en la investigación estrategias y juegos no es lo mismo, ya que la estrategia son procedimientos utilizados por el docente para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, y el juego es uno de estos procesos, es decir, la estrategias abarcan a los juegos.

Esta tercera pregunta generó controversia entre los participantes porque no se ponían de acuerdo entre ellos si había o no diferencia entre los dos conceptos; al final las facilitadoras intervinieron para aclarar las dudas. Por eso es que en el gráfico que se presenta a continuación se refleja la división entre los participantes.

Gráfico N° 4



Fuente: Instrumento de evaluación a la capacitación 2020.

En la cuarta pregunta ¿Por qué es importante implementar el juego? El 72 % de los participantes contestó que la importancia de la estrategia del juego motiva, activa y genera un conocimiento significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, es decir contestó satisfactoriamente, pues la razón principal de estas estrategias es hacer del salón de clase un espacio en el que los estudiantes no solo se llenen de conocimientos, sino que también aprendan a trabajar en equipo y que vean el aula como un lugar motivador donde aprender es también una diversión. Con el juego el estudiante fortalece o mejora sus capacidades a través de nuevas experiencias vividas.

El 28% por ciento respondió que la importancia del juego es para disciplinar a los estudiantes, mantenerlos calmados y activos, en otras palabras, estos profesores no ven utilidad significativa en el juego. Solo utilizan el juego para motivación y no en el desarrollo de contenidos para que sus estudiantes puedan ser capaces de crear su propio aprendizaje.

Gráfico 5



Fuente: Instrumento de evaluación de la capacitación 2020.

Análisis de rúbrica de evaluación de la capacitación y facilitadoras

A continuación se presenta un análisis de la rúbrica utilizada para la evaluación de las facilitadoras del taller sobre el juego como estrategia para la enseñanza de la lectoescritura. Los criterios que se tomaron en cuenta fueron las siguientes:

Tabla N° 4

Criterios Evaluativos de la Capacitación

N°	Criterios	5	4	3	2	1	0
1	Presentación de la facilitadora	90%	10%				
2	El tema y los objetivos se presentaron de forma clara y concreta	80%	20%				
3	Los objetivos de la capacitación respondieron a las necesidades de la temática	80%	20%				
4	Metodología	80%	20%				
5	Estrategias didácticas y juegos realizados	90%	10%				

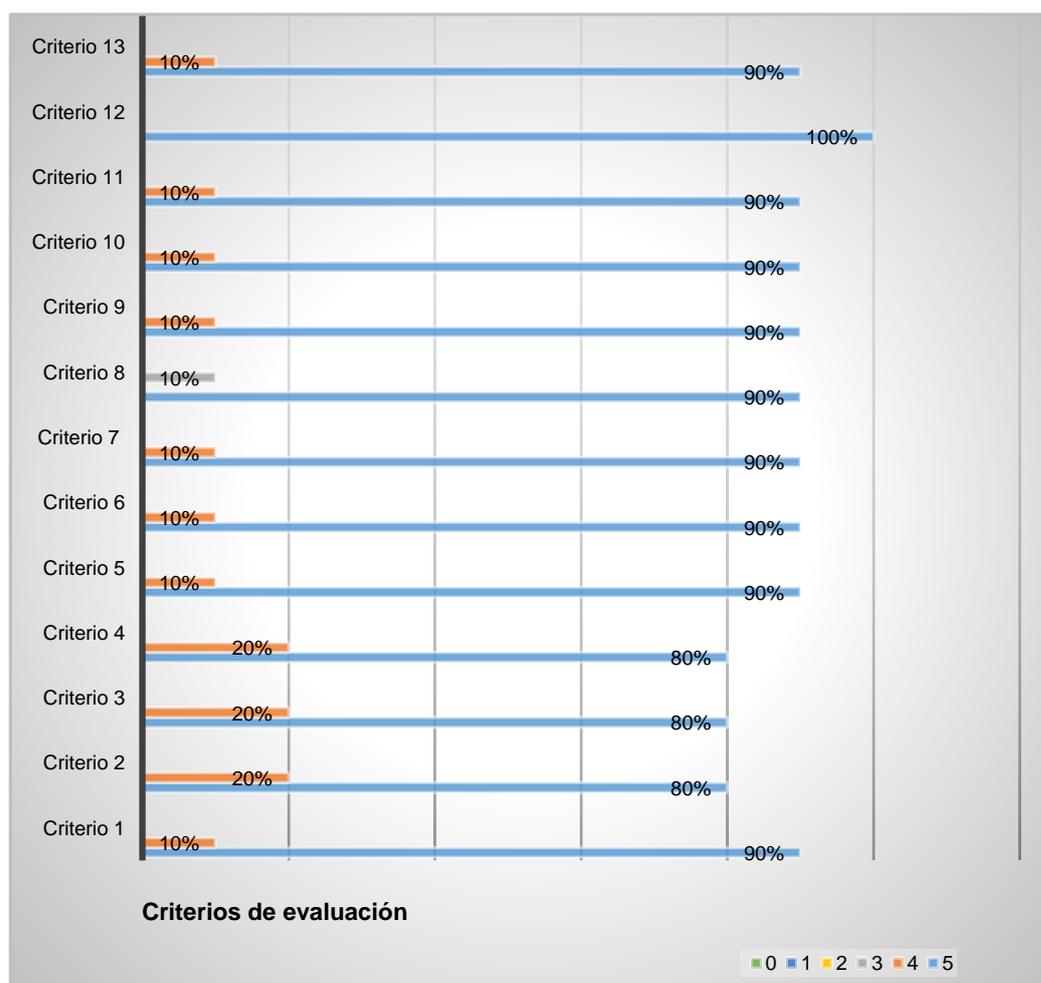
6	Las estrategias facilitadas fueron acorde al tema tratado.	90%	10%				
7	Materiales y medios	90%	10%				
8	Dominio científico	90%		10%			
9	Vocabulario técnico	90%	10%				
10	La información es relevante y significativa	90%	10%				
11	Se muestran organización en la información de las diapositivas.	90%	10%				
12	La presentación del local	100%					
13	El cumplimiento del horario	90%	10%				

La escala con la que se evaluó fue la siguiente

5. Excelente 4.Muy bueno 3.Bueno 2.Deficiente 1.Pobre 0. Muy pobre

Retomando los datos presentados en la tabla anterior se elaboró el siguiente gráfico

Gráfico N°6
Evaluación General de la Capacitación



Fuente: Rúbrica-Capacitación 2020

Como se puede observar en la tabla y en la gráfica, la evaluación general está entre el 90 % y el 10% esto quiere decir que los docentes se sintieron satisfechos con la capacitación. Esto se pudo constatar en la participación activa que tuvieron durante el desarrollo de la misma. Al inicio, como es normal, algunos tenían temor de integrarse, pero conforme se iban presentando las actividades se fueron sumando a las diferentes estrategias que se llevaban propuestas. A continuación se describe cada uno de los criterios de la gráfica.

De esta manera en el criterio uno (presentación de las facilitadoras) un 90% de los capacitados evaluó excelente y un 10% muy bueno. En el criterio 2 (El tema y los objetivos se presentaron de forma clara y concreta) un 80% de los participantes evaluó excelente y un 20% muy bueno. En el criterio 3 (Los objetivos de la capacitación respondieron a las necesidades de la temática) un 80% de los capacitados evaluó excelente y un 20% muy bueno. En el criterio 4 (metodología) un 80% de los participantes evaluó excelente y un 20% muy bueno.

En el criterio 5 (estrategias didácticas y juegos realizados) un 90% de los docentes evaluó excelente y un 10% muy bueno. En el criterio 6 (Las estrategias facilitadas fueron acorde al tema tratado) un 90% de los capacitados puntuó excelente y un 10% muy bueno. En el criterio 7 (Materiales y medios) un 90% de participantes evaluó excelente y un 10% muy bueno. En el criterio 8 (Dominio científico) un 90% de capacitados evaluó excelente y un 10% bueno.

En el criterio 9 (Vocabulario técnico) un 90% de los capacitados calificó excelente y un 10% muy bueno. En el criterio 10 (La información es relevante y significativa) un 90% de los docentes percibió excelente y un 10% muy bueno. En el criterio 11 (Se muestran organización en la información de las diapositivas) un 90% de los participantes evaluó excelente y un 10% muy bueno. En el criterio 12 (La presentación del local) un 100% de los capacitados evaluó excelente. En el criterio 13 (El cumplimiento del horario) un 90% de los capacitados valoró excelente y un 10% muy bueno.

Según esta evaluación, los participantes sintieron cumplidas sus expectativas en cuanto a temáticas, estrategias, metodologías y técnicas para la enseñanza y aprendizaje de la lecto-escritura.

En cuanto a los logros, la mayor parte de los docentes que participaron expresaron que los objetivos y el tema de la capacitación fueron útiles para su formación docente y que se logró el propósito de la capacitación que era contribuir al fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje que realizan los docentes al aplicar el juego como estrategia didáctica en Educación primaria.

Pocas o ninguna dificultades mencionaron los docentes. En las sugerencias pidieron más capacitaciones y visitas al centro. En cuanto a las facilitadoras les sugirieron seguir siendo innovadoras y dispuestas al cambio, así como mantener el dinamismo en cada una de sus capacitaciones para motivar a los docentes.

Imagen N°8

Para cerrar el momento de capacitación se hizo entrega a los docentes del documento de apoyo, así como diplomas extendidos por la UNAN – Managua a través del departamento de Pedagogía por su participación en dicha actividad, a lo que los docentes se mostraron sorprendidos, pero agradecidos de que nuestra Alma Mater reconociera su labor. Además, la Sub directora dio palabras de agradecimiento por el apoyo brindado al centro mediante esta intervención.



Entrega de diplomas-Capacitación
2020

VII. CONCLUSIONES

En los siguientes puntos se describen y analizan los resultados obtenidos durante el proceso de capacitación realizado en el Centro educativo José Dolores Estrada, ubicado en la ciudad de Masaya, contando con la participación de 11 docentes. A continuación se presentan las conclusiones:

Primer objetivo general: Analizar las principales necesidades que presentan los docentes al desarrollar los procesos de lectoescritura con los estudiantes de segundo grado de la Escuela José Dolores Estrada del municipio de Masaya durante el segundo semestre del año 2020. En respuesta a este objetivo se concluyó:

- El diagnóstico es un proceso que permite identificar, jerarquizar y seleccionar necesidades para realizar capacitaciones.
- Se propusieron alternativas de solución a las necesidades encontradas en el diagnóstico educativo a través de un plan de capacitación con el fin de dar solución.

Segundo objetivo general: Fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de las habilidades de lectoescritura mediante la capacitación “el juego como estrategia didáctica a los docentes de educación primaria de la Escuela José Dolores Estrada del municipio de Masaya” durante el segundo semestre del año 2020. En respuesta a este objetivo se concluyó:

- Se proporcionó a las docentes estrategias de enseñanza y aprendizaje que facilitarían el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de primaria.
- Capacitación a los docentes en la implementación, aplicación y la importancia que tiene el juego como estrategia didáctica para la lectoescritura fortaleciendo el aprendizaje de los estudiantes y su práctica docente.
- Motivación, promoviendo entre el grupo la aplicación del juego como estrategia didáctica.
- Intercambiaron y realimentaron conocimientos desde experiencia con docentes de la escuela y las facilitadoras.

- La diferencia entre juego y estrategia didáctica son conceptos que los docentes aprendieron en la capacitación.
- Las estrategias desarrolladas con los docentes serán de gran utilidad en su práctica docente y por consiguiente facilitaran el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.
- Los docentes manifestaron su agradecimiento hacia la universidad y las facilitadoras por haber tomado en cuenta el colegio para la ejecución de la capacitación.

VIII. LECCIONES APRENDIDAS

- La conformación de las Comunidades de investigación permitió el intercambio de idea, la puesta en práctica de la convivencia, tolerancia, solidaridad, trabajo en equipo, y práctica de valores.
- El aporte brindado a la escuela mediante el trabajo realizado es de gran satisfacción personal y profesional.
- Elaborar un material de apoyo para los docentes con un compendio de diferentes estrategias para facilitar su labor pedagógica.
- Identificar las necesidades de un centro educativo y dar posibles soluciones a la problemática.
- Realización de un plan de capacitación y su debida ejecución.
- Retroalimentación de conocimientos con el uso de la tecnología a través de las tutorías online.
- Diseñar instrumentos de evaluación, diplomas, Brochures, hacer gráficos y editar video.
- Enriquecer los conocimientos durante el proceso investigativo.
- Cuantificar datos cualitativos para realizar análisis más confiables.

IX. Bibliografía

- Acevedo Urbina, Brígida Virginia, Ortiz Hernández, Fania Raquel. *UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE NICARAGUA*. noviembre de 2017. <https://repositorio.unan.edu.ni/3808/> (último acceso: Jueves de Noviembre de 2020).
- Benitez Murillo, María Isabel. *Innovación y experiencia educativa*. Marzo de 2009. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf (último acceso: martes de Noviembre de 2020).
- Chacón, Paula. «El Juego Didáctico como estrategia de enseñanzay aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?» *Nueva Aula Abierta*, 2008: 15-30.
- Dewey, John. «Rol del profesor en la educación.» *Revista de educación comparada*(París, Unesco: Oficina Internacional de Educación), 1993: vol.XXIII, NÚMEROS1-2.
- González Germosén, Minerva. Junio de 2017. <https://planlea.listindiario.com/2017/06/juego-estrategia-aprendizaje/> (último acceso: Domingo de Noviembre de 2020).
- González, Martha Rubio. *Didáctica General*. Científico, Managua, Nicaragua: UNAN - Mnagua, Departamento de Pedagogía, 2007.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. México: Fondo de Cultura Económica, 1954.
- Labrador Piquer, María José. «El juego en la enseñana de ELE.» *Glosas didácticas: revista electrónica internacional de didáctica de las lengua y sus culturas.*, 2008: N°17.
- Leiva, Ana María. *Pontificia Universidad Javeriana*. 2011. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/6693>.
- Marcano. *Aplicación de un juego didáctico como estrategia pedagógica para la enseñanza de la estequiometria*. 2015.
- Marcano Godoy, Keiber Alberto. «Aplicación de un juego didáctico como estrategia pedagógica para la enseñanza de la estequiometria.» *Revista de Investigación*, 2015: 181-204.
- Martín Haro, Anaida. *Características generales del alumnado de educación primaria*. Castilla: Santillana, 2015.
- Minerva Torres, Carmen. «El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.» Científico, Bogotá, 2007.

Posada González, Regis. «La lúdica como estrategia didáctica.» Científico, Bogotá, Colombia, 2014.

Ronquillo Soto, Stephanie Brizzeeth. «Iniciación a la lectoescritura a través del juego didáctico.» Científico, Quetzaltenango, 2017.

Ruiz Tórrez, Espinoza Quiroz y Díaz Carballo. *El juego como estrategia Didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el nivel I* . Managua: UNAN, Managua, 2019.

Web video

<https://youtu.be/k7X8cSbBTns>

X. ANEXOS

Anexo 1. Plan de capacitación.



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

2020: “Año de la educación con calidad y pertinencia”

Recinto Universitario Rubén Darío
Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía
Carrera Pedagogía con mención en Educación Primaria

CAPACITACIÓN A DOCENTES DEL CENTRO EDUCATIVO JOSÉ DOLORES ESTRADA, MASAYA.



CAPACITACIÓN A DOCENTES DEL CENTRO EDUCATIVO JOSÉ DOLORES ESTRADA, MASAYA.

TEMA: El juego como estrategia didáctica para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura.

ALCANCE

El presente plan de capacitación está dirigido al personal docente del Centro Educativo José Dolores Estrada, facilitando información necesaria que sea de utilidad a los profesionales de la educación en sus prácticas pedagógicas.

Todas las estrategias propuestas de dicha capacitación estarán coordinadas y autorizadas por las estudiantes de la carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria con la asesoría de las docentes de la UNAN-Managua, Dra. María del Carmen Fonseca y MSc. Nohemy Aguilar Chávez.

FINES DEL PLAN DE CAPACITACIÓN

Siendo su propósito general desarrollar una capacitación que proporcione nuevas estrategias que faciliten el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura para que contribuyan a:

- Proponer el juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Retroalimentar los conocimientos de los docentes.
- Beneficiar a toda la comunidad educativa con el aporte de la preparación de los docentes en su labor pedagógica.
- Sensibilizar a los docentes sobre la importancia y aplicación que tiene el juego como estrategia didáctica en el aprendizaje del estudiantado.

OBJETIVOS DEL PLAN DE CAPACITACIÓN

General:

- Contribuir al fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje que realizan los docentes al aplicar el juego como estrategia didáctica en Educación primaria.

Específicos:

- Proporcionar información asertiva sobre la aplicación del juego en el proceso educativo.
- Actualizar los conocimientos requeridos sobre la importancia y la aplicación que tiene el juego como estrategia didáctica.
- Implementar algunas estrategias didácticas que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

METAS

- ✓ Realizar una capacitación con una duración de 2 horas.
- ✓ Capacitar a 10 docentes, 1 directora y 1 subdirectora del Centro Educativo José Dolores Estrada.
- ✓ Promover el interés de los participantes a través de las estrategias de motivación.
- ✓ Desarrollar todas las actividades de la capacitación en un cien por ciento.

ESTRATEGIAS METODOLOGICAS A UTILIZAR EN LA CAPACITACIÓN

La capacitación tiene como objetivo principal el “Contribuir al fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje que realizan los docentes al aplicar el juego como estrategia didáctica en Educación primaria” en el Colegio Público José Dolores Estrada.

En la propuesta de capacitación se plantearon metas específicas para fortalecer algunas estrategias didácticas, de modo que los participantes puedan desarrollarlas en su práctica pedagógica y aplicarlas en el aula de clase, elaborando una planificación exhaustiva de la capacitación que permitió trabajar con la directora y docentes de dicho centro educativo.

Para desarrollar estas estrategias el equipo de facilitadores de la carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria centró su quehacer en la importancia de mejorar su aplicación en el aula, se trabajó directamente con los 12 docentes que laboran en dicho colegio. Por lo tanto, la capacitación plantea algunas estrategias diseñadas en beneficio del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

- Trabajo en equipo: El trabajo grupal se realizó para integrar a los participantes a la capacitación y para desarrollar el trabajo de las estrategias en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Diálogo: Se desarrolló el diálogo entre docentes y las facilitadoras para compartir aportes de ideas y conocimientos sobre el tema de la capacitación.
- Exposición: La capacitación sobre el juego como estrategia didáctica se realizó de forma expositiva con la participación activa de los docentes, Considerando que la exposición tiene como función primordial transmitir información, que no se limitan simplemente a proporcionar datos, sino que a la vez agregan explicaciones.
- Juego de roles: En el momento de ejecutar las estrategias, los docentes asumieron el papel de estudiantes, reflejando las acciones que los niños podrían realizar en el aula de clase al implementar dicha estrategia.
- Plenario: Se realizó un conversatorio con los participantes donde expresaron las valoraciones y las experiencias obtenidas durante el desarrollo de la capacitación.

RECURSOS, MATERIALES Y MEDIOS

Recursos: Son los instrumentos que proporcionan el desarrollo de las actividades formativas.

Materiales: Son instrumentos elaborados y diseñados por los mediadores para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje. De los materiales depende en gran parte el éxito de toda implementación o taller, pues deben estar en concordancia con las actividades y los objetivos.

Medios: Los medios como su nombre lo indica son canales por los que viaja la información de un lugar a otro o de un emisor a un receptor. En el caso

didáctico el medio es todo instrumento que utiliza un facilitador para transmitir las actividades del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tabla No 4

Recursos, Materiales y Medios

Recursos	Materiales	Medio
Data show	Hojas de colores	Aula de clases
Computadora	Marcadores	Diapositivas
Celulares	Lapiceros	Brochures
Memoria USB	Sellador	Tiras de papel
Reproductor	Foammy	Material de apoyo
	Papelógrafos	Mobiliario

Fuente: Diseño propio (2020)

Recursos Humanos

Para la realización de la capacitación se trabajó con la participación de diversos actores de la comunidad educativa los cuales se señalan a continuación:

- ✓ Facilitadoras.
- ✓ Directora.
- ✓ Docentes

PLAN DE CAPACITACIÓN

N.º	OBJETIVO POR ACTIVIDAD	TEMÁTICA	ACTIVIDADES A REALIZAR	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO	FORMA DE EVALUACIÓN	RESPONSABLE	PARTICIPANTES	OBSERVACIONES
1	REFRIGERIO (Café, galletas) 5min								
2	Integrar a los docentes y facilitadoras al proceso de capacitación mediante la estrategia el acróstico.	Bienvenida	<p>Actividades Iniciales</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Inscripción de los participantes. 2. Entrega de gafetes a cada participante (con forma circular de diferentes colores) 3. Invocación al altísimo. 4. Himno Nacional 5. Presentación de la agenda y objetivos de la capacitación <p>Atenderán orientaciones para realizar la estrategia el acróstico.</p> <p>Observarán los nombres de cada uno de los participantes que estarán ubicados en la pared. Se formarán dos hileras al son de la música cada integrante se ubicará según ubicación del capitán del equipo.</p> <p>- El equipo ganador expondrá las cualidades de su equipo. El segundo equipo dirá como se sintieron con la actividad, que fue lo interesante, que aprendieron de la actividad. Atenderán el consolidado de la importancia que tienen las cualidades de los docentes en el proceso de enseñanza y</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gafetes circulares de colores ✓ Hoja de asistencia ✓ Hojas de colores con nombres de los participantes. ✓ Marcadores ✓ Reproductor(música) ✓ Facilitadoras ✓ Participantes ✓ Agenda 	15 min	Participación y orden	✓ Delia López	Docentes, directora, subdirectora y facilitadoras	<p>Se contara con el protocolo bioseguridad (las facilitadoras proporcionaran jabón, agua, alcohol a los participantes).</p> <p>En la estrategia de presentación se tienen que integrar tanto las facilitadoras como los participantes con dinamismo, ánimo y participación activa.</p>

			aprendizaje.						
3	Explorar las expectativas que tienen los participantes sobre la capacitación	Expectativas de los participantes	Atenderán indicaciones para realizar la estrategia de "Las muñecas y sus expectativas. Observarán láminas representando las tres muñecas a las que les hacen falta sus expectativas. Recibirán una cinta de colores para escribir una expectativa. Pasarán a ubicar las expectativas a cada una de las partes de las tres muñecas.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Láminas (muñecas) ✓ Cintas de colores ✓ Marcadores ✓ Maskingtape 	10 min	Participación	✓ Johana Ríos	Docentes, directora, subdirectora facilitadoras	Las facilitadoras deben de observar que cada participante escriba sus respectivas expectativas y las ubique en cada una de las muñecas.
4	Compartir los hallazgos obtenidos en el diagnóstico educativo	Resultados del diagnóstico o educativo	Escucharán presentación de los resultados obtenidos en el estudio realizado en el año 2020. Compartirán reflexiones sobre la temática identificada para su debida atención	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Facilitadoras ✓ participantes 	10 min	Participación	✓ Janicsia Obando	Docentes, directora, subdirectora facilitadoras	La presentación de los resultados del diagnóstico educativo debe de ser precisa y concisa para q los participantes quede claros.
5	Explorar los pre saberes que tienen los participantes sobre la capacitación	Pre saberes de los participantes	Se proporcionará a cada participante una hoja para determinar los pre saberes de la temática ¿Qué juegos realiza usted con sus niños en su grado? ¿Cómo implementa el juego en la clase? ¿Cómo diferencia una estrategia didáctica con el juego? Compartirán reflexiones sobre los presaberes escritos en cada uno de los Papelógrafos.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hoja en blanco ✓ Papelógrafo ✓ Marcadores ✓ Maskingtape 	15 min	Observación	✓ Johanna Ríos	Docentes, directora, subdirector y facilitadoras	Todos los participantes deben de escribir sus presaberes en la hoja correspondiente y compartir en plenario.

6	Determinar la importancia que tiene el juego como estrategia didáctica	Introducción de la temática "el juego como estrategia didáctica para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje	<p>Estrategia para introducir al tema "Los cubiertos"</p> <p>1. La facilitadora les dice que cuando mencione cuchillos todos se paran, cuando diga cuchara todos se sientan y cuando diga cubiertos todos se cambian de lugar.</p> <p>2. El que se quede de pie pasará al frente a escoger un premio. Cada premio llevará una pregunta, una actividad o una acción el que tome el premio deberá realizar los que está escrito.</p> <p>3. Presentación en diapositivas de la importancia, y aplicación que tiene el juego como estrategia didáctica en el aprendizaje de los estudiantes, según preguntas realizadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Facilitadora ✓ Participante ✓ Data Show ✓ Caja de Premio ✓ computadora 	20 min	Participación y orden	✓ Delia López	Docentes, directora, subdirectora facilitadoras	La capacitadora tiene que ser concisa y precisa en la temática para que los participantes queden claros de la importancia y aplicación que tiene el juego como estrategia didáctica.
7	Presentar el juego como estrategias didácticas mediante un material de apoyo	Presentación de las estrategias	Las facilitadoras presentarán a los participantes el material de apoyo de cada una de las estrategias en el aula de clase.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Material de apoyo ✓ Broshures 	15 min	Participación activa	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Delia López ✓ Janicsia Obando ✓ Johanna Ríos 		Las facilitadoras presentaran a los docentes las estrategias plasmadas en el material de apoyo para que estos a la vez los realicen con sus estudiantes en el aula de clase.

8	Evaluar el desarrollo de la capacitación y el desempeño de las capacitadoras.	Evaluación	Realizar un conversatorio con los participantes organizados en semicírculo donde expresarán las valoraciones y las experiencias obtenidas durante el desarrollo de la capacitación.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hoja de evaluación (rúbrica) ✓ lapiceros 	10 min	Aplicación de instrumento de evaluación al final del taller (rúbrica)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Janicsia Obando 	Docentes, directora, subdirectora y facilitadoras	Los participantes evaluarán mediante instrumentos de evaluación el desarrollo del taller y el desempeño de las facilitadoras
9	Brindar palabras de agradecimiento	Conclusión	La facilitadora dará las palabras de agradecimiento	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Facilitadora 	5 min	Participación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Delia López 	Docentes, directora, subdirector	
10	REFRIGERIO (REFRESCO NATURAL Y REPOSTERIA) 15 min								

Fuente: Colectivo de Seminario Graduación Pedagogía con mención en Educación Primaria (2020)

Anexo 2: Registro de asistencia a capacitación 2020.



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía

HOJA DE ASISTENCIA

Masaya, Nicaragua 22 de octubre de 2020.

Capacitación: “El juego como estrategia didáctica para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura”.

Capacitadoras:

Delia Isabel López Carranza.
Janicsia Lisbeth Obando Rocha.
Johanna Espinoza Ríos.

Nº	Nombres y Apellidos	Grado que imparte	Firma
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

Fuente: Estudiantes de quinto año de Pedagogía con mención en Educación Primaria
UNAN – Managua (2020)

Anexo 3: Instrumento de evaluación general de la capacitación 2020



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía

Masaya, Nicaragua 22 de octubre de 2020.

RÚBRICA

Capacitación: “El juego como estrategia didáctica para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura”.

Capacitadoras:

Delia Isabel López Carranza.
Janicsia Lisbeth Obando Rocha.
Johanna Espinoza Ríos.

Evaluación de la capacitación

- Por favor evalúe con una X cada uno de los siguientes criterios.

Criterios	5	4	3	2	1	0	Observaciones
Presentación de la facilitadora							
El tema y los objetivos se presentaron de forma clara y concreta							
Los objetivos de la capacitación respondieron a las necesidades de la temática							
Metodología							
Estrategias didácticas y juegos realizados							
Las estrategias facilitadas fueron acorde al tema tratado.							
Materiales y medios							
Dominio científico							
Vocabulario técnico							
La información es relevante y significativa							
Se muestran organización en la información de las diapositivas.							
La presentación del local							
El cumplimiento del horario							

Escala:

5. Excelente 4.Muy bueno 3.Bueno 2.Deficiente 1.Pobre 0. Muy pobre

Logros: _____

Dificultades: _____

—

—

Sugerencias:

—

—



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Anexo 4: Agenda de la Capacitación
Recinto Universitario Rubén Darío
Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía
Carrera Pedagogía con mención en Educación Primaria

2020: “Año de la educación con calidad y pertinencia”

AGENDA DE LA CAPACITACIÓN

Jueves 22 de octubre de 2020

TIEMPO	ACTIVIDADES	RESPONSABLE
10: 00 a.m. – 10 :05 a.m.		Docente Janicsia Obando
10:05 a.m.- 10:20 a.m.	Bienvenida. Presentación de los objetivos. Presentación de los participantes	Docente Delia López.
10:20 a.m.- 10:30 a.m.	Expectativas de los participantes	Docente Johanna Ríos
10:30 a.m.- 10:40 a.m.	Presentación de los resultados del diagnóstico educativo realizado en la “Escuela José Dolores Estrada” presentación oral.	Docente Janicsia Obando
10:40 a.m.- 10:55 a.m.	Nivel de conocimiento de los participantes sobre la temática de la capacitación.	Docente Johanna Ríos
10:55 a.m.- 11:15 a.m.	Introducción de la temática	Docente Delia López
11:15 a.m.-11:30 a.m.	Presentación de las estrategias preparadas por las facilitadoras Entrega del material de apoyo Entrega de Brochures	Docente Janicsia Obando, Delia López, Johanna Ríos
11:30 a.m. - 11:40 a.m.	Actividades de evaluación	Docente Janicsia Obando
11:40 a.m.- 11:45 a.m.	Conclusión de la capacitación.	Docente Delia López
11:45 a.m. – 12:00 a.m.		Johanna Ríos

Fuente: Estudiantes de quinto año de Pedagogía con mención en Educación Primaria UNAN Managua (2020)



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Anexo 5: Presupuesto de la Capacitación
Recinto Universitario Rubén Darío
Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía
Carrera Pedagogía con mención en Educación Primaria

2020: “Año de la educación con calidad y pertinencia”

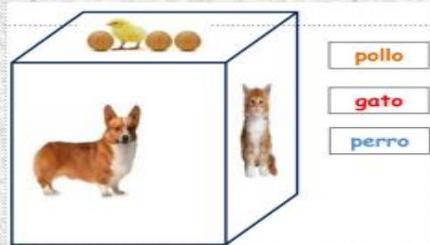
PRESUPUESTO DE LA CAPACITACIÓN

Recurso	Cantidad	Costo Unitario \$	Costo Unitario C\$	Costo Total \$	Factor de Cambio
Capacitador	3	30	1,050	180	35.00
Alquiler de Data Show	1	14	500	14	
Refrigerio y Almuerzo	12	4	140	48	
Impresión	18	0.085714	3	1.542857	
Fotocopias	120	0.057142	2	6.857142	
Transporte	1	10	350	10	
Alquiler de mesa plástica	1	1	35	1	
Alquiler de sillas plásticas	12	0.146190	5	1.714285	
Papelógrafos	2	0.142857	5	0.285714	
Folders	2	0.142857	5	0.285714	
Maskingtape	1	1	35	1	
Hojas de colores	6	0.057142	2	0.342857	
Marcadores permanente	2	0.5	17.5	1	
Tiempo de Internet	2	2	140	4	
Imprevisto		5	175	5	
Total				275.028569	

Fuente: Estudiantes de quinto año de Pedagogía con mención en Educación Primaria
UNAN – Managua (2020)

Anexo 6: Brochure

➤ Los dados travesos



Procedimiento

Los dados travesos como estrategia didáctica y su aplicación desde el juego se aplica tirando los dados, el lado que caiga hacia arriba esa será la palabra que el estudiante utilizara para escribir una lista o posibles oraciones. El docente procura que el dado sea tirado las veces que sea necesario para escribir todas las palabras del dado.

➤ El ábaco de sílabas



Procedimiento

El ábaco como estrategia didáctica y su aplicación desde el juego consiste en que los estudiantes giren los envases en el primero se observara una lámina, posterior saldrán sílabas, donde formaran la palabra de la imagen que se observó en el primer envase.

AGENDA DE LA CAPACITACIÓN

TIEMPO	ACTIVIDADES	RESPONSABLE
10:00 a.m. - 10:05 a.m.		Docente Janicsia Obando
10:05 a.m. - 10:20 a.m.	Bienvenida. Presentación de los objetivos. Presentación de los participantes	Docente Delia López.
10:20 a.m. - 10:30 a.m.	Expectativas de los participantes	Docente Johanna Ríos
10:30 a.m. - 10:40 a.m.	Presentación de los resultados del diagnóstico educativo realizado en la "Escuela José Dolores Estrada" presentación oral.	Docente Janicsia Obando
10:40 a.m. - 10:55 a.m.	Nivel de conocimiento de los participantes sobre la temática de la capacitación.	Docente Johanna Ríos
10:55 a.m. - 11:15 a.m.	Introducción de la temática	Docente Delia López
11:15 a.m. - 11:30 a.m.	Presentación de las estrategias preparadas por las facilitadoras Entrega del material de apoyo Entrega de brochuras	Docente Janicsia Obando, Delia López, Johanna Ríos.
11:30 a.m. - 11:40 a.m.	Actividades de evaluación	Docente Janicsia Obando
11:40 a.m. - 11:45 a.m.	Conclusión de la capacitación.	Docente Delia López
11:45 a.m. - 12:00 a.m.		Johanna Ríos



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
URRUTIA - MANAGUA

El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.



"Enseño jugando"

Todos los aprendizajes más importantes de la vida se hacen jugando.

Francesco Tonocci

Elaborado por:

Delia Isabel López Carranza

Johanna del Carmen Espinoza Ríos

Janicsia Lisbeth Obando Rocha

¿Qué son estrategias didácticas?

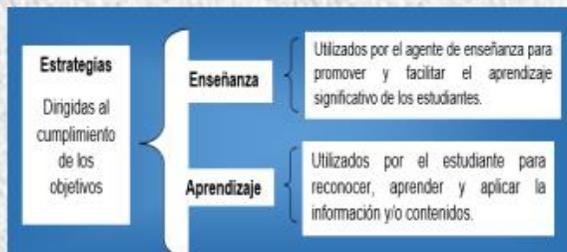


Según Díaz (2002) Son procedimientos que el docente utiliza en el proceso de enseñanza y aprendizaje de forma reflexiva y flexible para promover el desarrollo de capacidades y el logro de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes. Así mismo se define como los medios o recursos para prestar ayuda pedagógica a los estudiantes.

Por otro lado se define como recursos educativos que pone en práctica el profesor en el aula individual o grupalmente, con distintos materiales o herramientas, adaptadas a las circunstancias y a la realidad socioeducativa del centro escolar, para lograr o alcanzar uno o más objetivos.

TIPOS DE ESTRATEGIAS

Existen dos grandes tipos de estrategias didácticas: las de aprendizaje y las de enseñanza (Alonso-Tapia 1997):



JUEGO

Citado por (Posada 2014) define al juego como "La acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión" y por otro lado determina que el juego es una manifestación externa del impulso lúdico.

Juegos Didácticos

Según Chacón (2008) "Los juegos didácticos son atractivos y motivadores, captan la atención de los estudiantes hacia la asignatura, activan rápidamente los mecanismos de aprendizaje y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Igualmente, el docente deja de ser el centro de la clase, pasando a ser un facilitador-conductor del proceso de enseñanza y aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas"

ALGUNOS TIPOS DE JUEGOS DIDÁCTICOS

✔ **Juegos de memoria.** Tipos de juegos en los que se utilizan cartas o fichas. Se fomentan las habilidades visuales o auditivas del cerebro. Por ejemplo: *memofest con cartas de animales*.

✔ **Juegos de laberintos y construcción.** Tipos de juegos que se utilizan para que el niño pueda desarrollar funciones secuenciales, habilidades motoras finas y establecer la noción de espacio y construcción. Por ejemplo: *construcción de torres con vasos*.

✔ **Juegos con el abecedario y los números.** Tipos de juegos que se utilizan en niños que están aprendiendo a leer y a escribir.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Ciudad Real y Landul (2017) proponen los siguientes juegos como estrategia didáctica:

➤ El árbol sabio



Procedimiento

El árbol sabio como estrategia didáctica y su aplicación desde el juego consiste en tomar una fruta del árbol, el cual ella contiene una palabra o una sílaba. Los estudiantes que tomen una fruta con sílaba formará una palabra y los que tomen una fruta con una palabra formarán una oración.

➤ El abanico



Procedimiento

El abanico como estrategia didáctica y su aplicación desde el juego consiste en que el docente presentará el abanico a sus estudiantes con una letra en cada una de sus aspas, formando una palabra. El docente también puede proporcionar una palabra, luego los estudiantes formarán más.

Anexo 7: Diploma de Participación



Anexo 8: Fotos del diagnóstico en el Centro José Dolores Estrada



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

2020: “Año de la educación con calidad y pertinencia”

Recinto Universitario Rubén Darío Facultad de Educación e Idiomas Departamento de Pedagogía Carrera Pedagogía con mención en Educación Primaria



Entrevista a la Directora



Observación al desarrollo de la clase de Lengua y Literatura



Test de Lectura y escritura



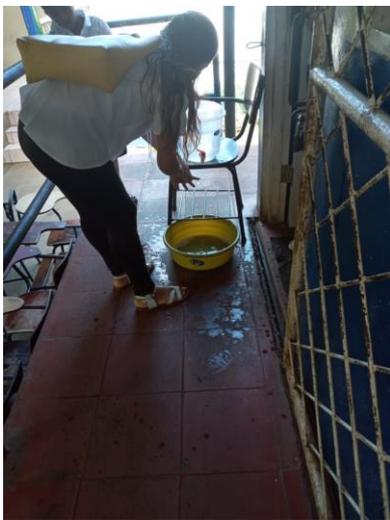
Encuesta a los estudiantes

Anexo 9: Fotos de la Capacitación en el Centro José Dolores Estrada



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA
2020: “Año de la educación con calidad y pertinencia”

Recinto Universitario Rubén Darío Facultad de Educación e Idiomas Departamento de Pedagogía Carrera Pedagogía con mención en Educación Primaria



Protocolo de bioseguridad



Asistencia de los participantes



Refrigerio (café con galleta)



*Presentación de las facilitadoras al
cuerpo docente por parte de la
Subdirectora*



Invocación al Altísimo



Estrategia El Acróstico



Expectativas de los Participantes



Presaberes de los participantes



Evaluación de la Capacitación



Entrega del documento de apoyo



Entrega de diplomas



Palabras de agradecimientos

Anexo 10: Presentación de la Innovación Pedagógica - Didáctica



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

2020: “Año de la educación con calidad y pertinencia”

Recinto Universitario Rubén Darío Facultad de Educación e Idiomas Departamento de Pedagogía Carrera Pedagogía con mención en Educación Primaria

El presente documento de apoyo se elaboró con el fin de proponer el juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz y cognitivo de los estudiantes José Dolores Estrada.

Según (Cagigal 1996) expresa que el juego es la acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas.

Es decir el juego genera un ambiente de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado en forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimientos y potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo, el docente busca generar conocimiento adaptándolo al estilo de aprendizaje del estudiante, como el estudiante pretende aprender de forma grata.

Por consiguiente el documento de apoyo fue orientado para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje facilitando diferentes tipos de juegos como estrategia didáctica para que el docente las pueda abordar dentro del aula de clase aplicándolas en las distintas asignaturas, adecuándolas al ritmo de aprendizaje de los estudiantes y los contenidos que desea abordar.

El documento presenta información detallada como introducción, objetivo del documento, diversos tipos de juegos que se conforman de objetivos, procedimientos y materiales a utilizar en cada uno concluyendo con una bibliografía para que el docente se guíe si desea más información.

De esta manera se estructuró este documento facilitando el proceso de enseñanza y aprendizaje haciendo las clases más atractivas, motivadoras y despertando el interés de los estudiantes propiciando un aprendizaje significativo.



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

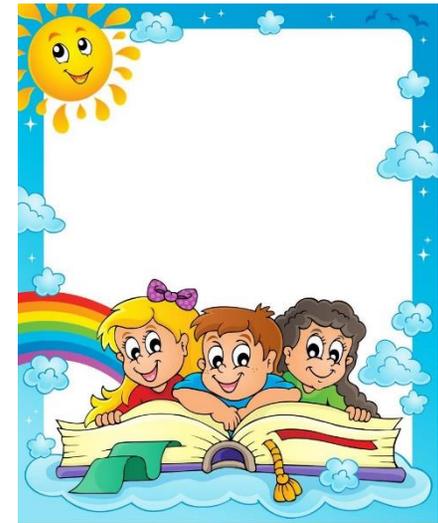
Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua
UNAN-MANAGUA.
Facultad de Educación e Idioma
Departamento de Pedagogía
Carrera de Pedagogía con Mención en Educación Primaria.

El juego como estrategia didáctica.

"Enseño Jugando"

Autores

- ◆ *Delia Isabel López Carranza.*
- ◆ *Janicsia Lisbeth Obando Rocha.*
- ◆ *Johanna del Carmen Espinoza Ríos.*





INDICE

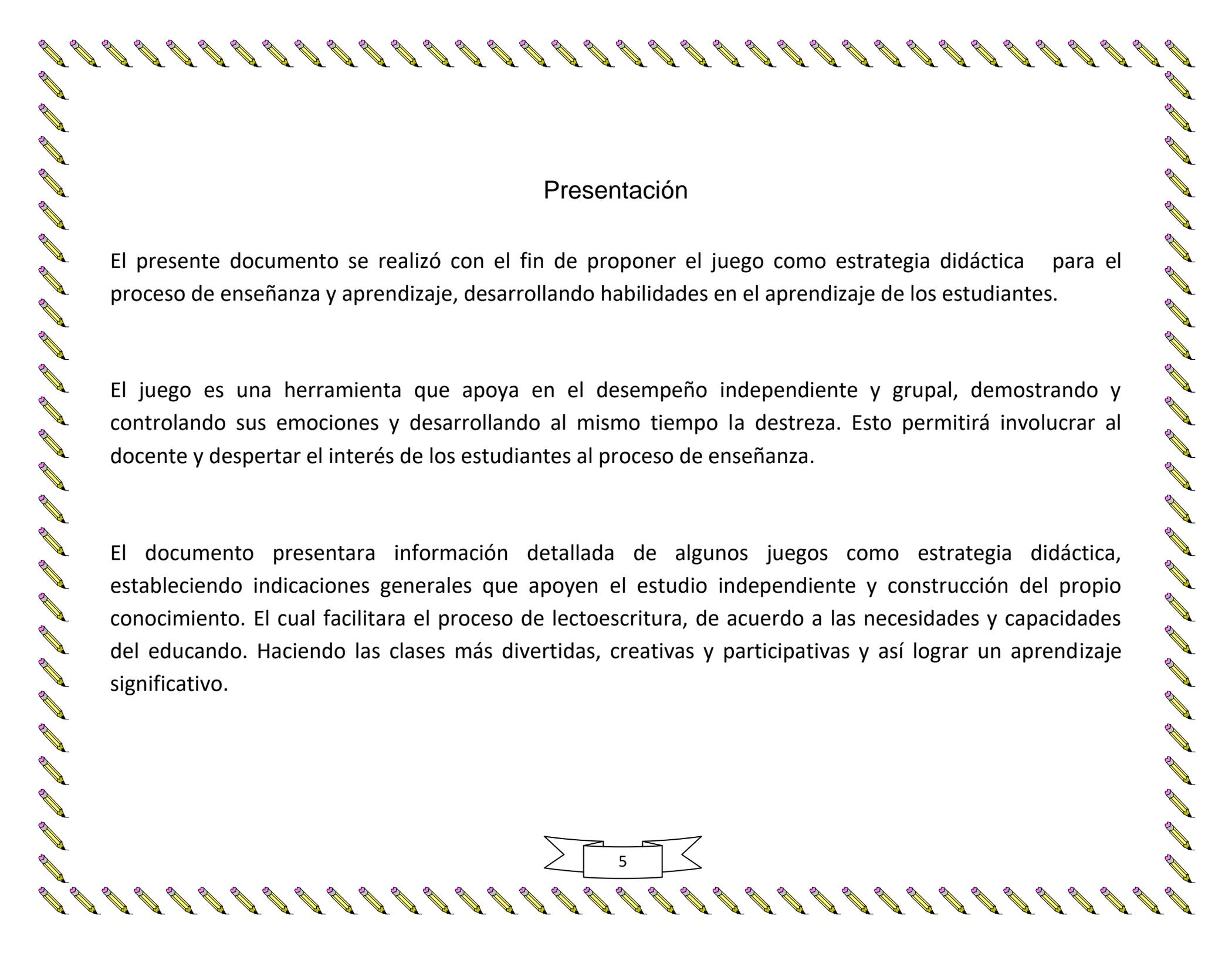
Portada	
Presentación.....	5
Objetivo.....	6
Juegos Didácticos.....	7
1. El árbol sabio.....	7
1. Los dados traviosos	7
2. El ábaco silábico	8
3. El abanico	8
4. La ventanita	9
5. Dígalo con mímica.....	9
6. Cadena de palabras.....	10
7. Silabas de palabras.....	10
8. Un barco cargado de.....	10
9. Las Frutas	11
10. Palabras encadenadas	11
11. Caja misteriosa	12
12. Paseando en el zoológico	12
13. Panel de silabas.....	13
15. La caja de silabas	13
16. Juego con las palabras.....	14



17.	Juego cuentolandia	14
17.	Mi mundo de letras.....	15
18.	Juego ¿Quién es mi vecino?	15
19.	Juego un cuento corto	16
	Bibliografía.....	17

“Los niños y niñas no juegan para aprender, pero aprenden porque juegan”. (Jean Piaget)



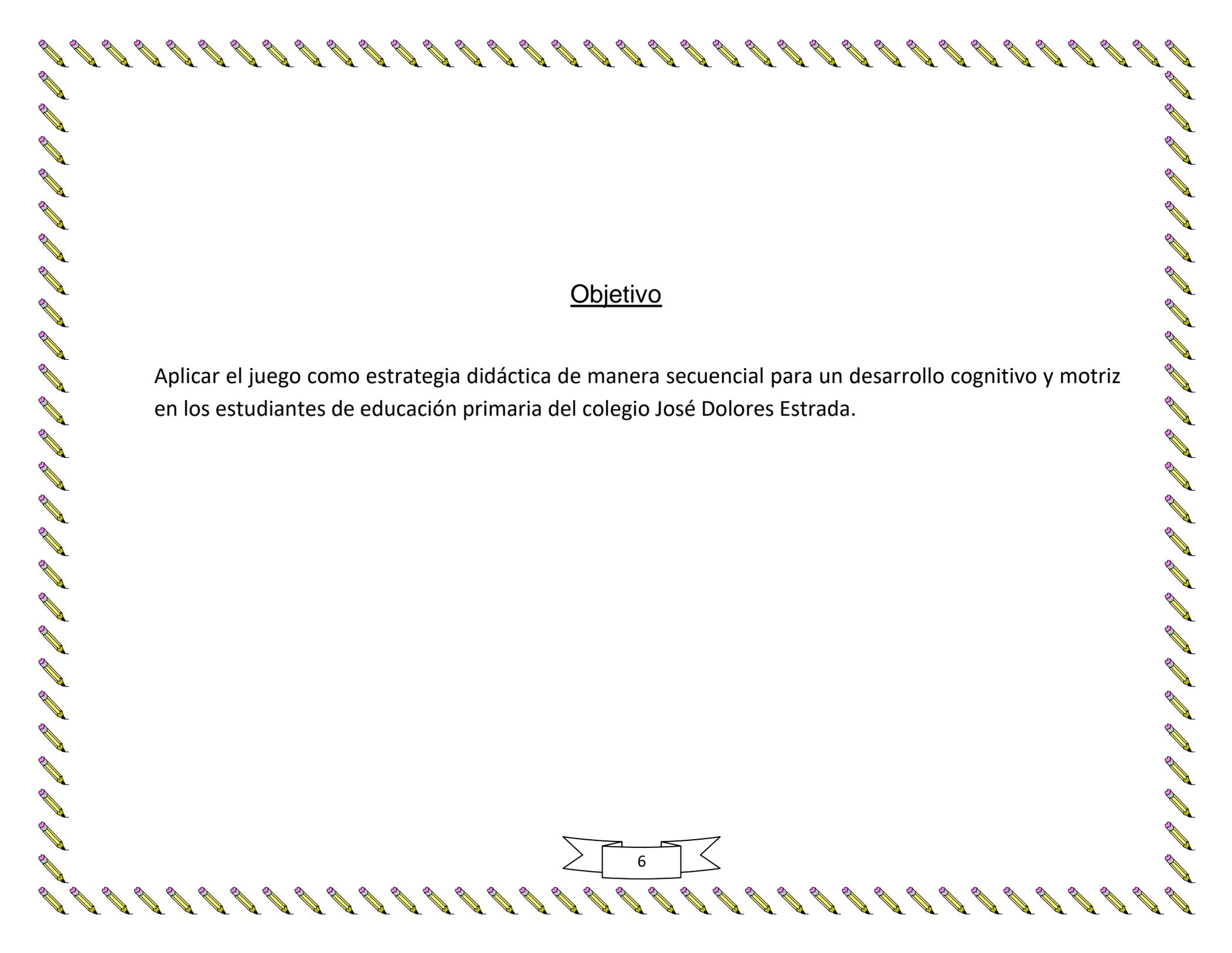


Presentación

El presente documento se realizó con el fin de proponer el juego como estrategia didáctica para el proceso de enseñanza y aprendizaje, desarrollando habilidades en el aprendizaje de los estudiantes.

El juego es una herramienta que apoya en el desempeño independiente y grupal, demostrando y controlando sus emociones y desarrollando al mismo tiempo la destreza. Esto permitirá involucrar al docente y despertar el interés de los estudiantes al proceso de enseñanza.

El documento presentara información detallada de algunos juegos como estrategia didáctica, estableciendo indicaciones generales que apoyen el estudio independiente y construcción del propio conocimiento. El cual facilitara el proceso de lectoescritura, de acuerdo a las necesidades y capacidades del educando. Haciendo las clases más divertidas, creativas y participativas y así lograr un aprendizaje significativo.



Objetivo

Aplicar el juego como estrategia didáctica de manera secuencial para un desarrollo cognitivo y motriz en los estudiantes de educación primaria del colegio José Dolores Estrada.

Juegos Didácticos

Según (Marcano, 2015), “Los juegos didácticos son atractivos y motivadores, captan la atención de los estudiantes hacia la asignatura, activan rápidamente los mecanismos de aprendizaje y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje.

Ciudad Real (Landul, 2017) proponen las siguientes fichas de estrategias didácticas para la enseñanza de la lectoescritura:

1. El árbol sabio

Tiene como objetivo que los estudiantes escriban palabras utilizando la predicción y anticipación, a partir de la silaba. El juego consiste en tomar una fruta del árbol, el cual ella contiene una palabra o una silaba. Los estudiantes que tomen una fruta con silaba formara una palabra y los que tomen una fruta con una palabra formaran una oración.

Material:

- Cartulina de colores
- Papel bond
- Colores
- Marcadores



Esta estrategia facilitara el proceso de enseñanza y aprendizaje para la lectoescritura y la comprensión lectora a nivel literal ya que los estudiantes relacionan las palabras, sonidos y significados.

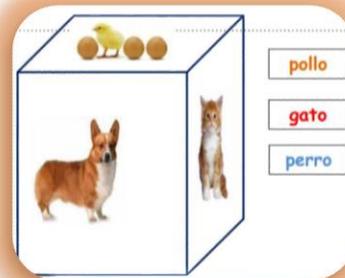
Otro juego que ayudara al proceso de la lectoescritura es:

1. Los dados traviesos

Tiene como fin ayudar a avanzar en la relación sonoro-grafía. Este juego se aplica tirando los dados, el lado que caiga hacia arriba esa será la palabra que el estudiante utilizara para escribir una lista o posibles oraciones. El docente procura que el dado sea tirado las veces que sea necesario para escribir todas las palabras del dado.

Material:

- Dados grandes de papel.
- Dibujos pegados en las caras.
- Tarjetas con palabras.



Esta estrategia fortalecerá el proceso de lectoescritura a nivel inferencial donde activaran sus conocimientos y experiencias para llegar a una comprensión interpretativa.

2. El ábaco silábico

Su objetivo es que los estudiantes formen palabras de acuerdo a la imagen presentada. La técnica de este juego consiste en que los estudiantes giren los envases, en el primero se observará una lámina, posterior saldrán sílabas, donde formarán la palabra de la imagen que se observó en el primer envase.

Material:

- Botellas plásticas
- Imágenes
- Cuadrante de madera
- Marcadores



Esta estrategia permitirá que los docentes constaten si los estudiantes son capaces de identificar palabras y medir la capacidad de comprensión a nivel literal e inferencial.

3. El abanico

Permitirá consolidar el valor sonoro de las grafías. Consiste en que el docente presentará el abanico a sus estudiantes con una letra en cada una de sus aspas, formando una palabra. El docente también puede proporcionar una palabra, luego los estudiantes formarán más.

Material:

- Tiras de cartón 25x2cm.
- Hojas de colores.
- Marcadores.
- Tijeras.



4. La ventanita

Este juego tiene como objetivo propongan posibles palabras con el fin de practicar la lectoescritura. Consiste en dejar ver la primera letra de la palabra por la ventanita; los estudiantes proponen palabras para adivinar la que está escondida. Luego se va mostrando la segunda letra y proponiendo posibles palabras, que pueden anotarse en el pizarrón para ir comparando y descartando si coincide. A medidas que los estudiantes van comprendiendo el juego, son ellos quienes leen, se corre toda la palabra escondida, y se verifica si adivinaron. También este juego se puede comenzar mostrando la última letra antes de introducir la palabra en la ventanita.

Material:

- Hojas de colores.
- Tiras de cartulina.
- Marcador.



5. Dígalo con mímica

Este juego consiste en que los estudiantes leen una palabra o serie de palabras que sacan al azar de una bolsa o caja, la dramatizan en silencio y los demás intentan adivinar de qué se trata. Puede jugarse con los títulos de un cuento o con los nombres del personaje; en todos los casos, el docente organiza el juego y presta ayuda a quienes la necesitan, alienta a que lean y ayuda a leer.

Material:

- Bolsa o caja.
- Tiras de hojas de colores con palabras escritas.



6. Cadena de palabras

Es un juego grupal que tiene como objetivo principal la discriminación fonológica, sobre todo en las letras iniciales de palabras, además ayuda al estudiante a pensar a buscar opciones que le den la respuesta cuando sea su turno de participar. El juego consiste en que el docente dirá una palabra y quien siga deberá mencionar otra palabra que inicie con la última letra de la palabra mencionada.

Ejemplo: GUITARRA

- ARBOL
- LUZ
- ZAPATO
- OSO

Si el docente se ha apoyado del pizarrón como guía podría crear una especie de gusano. Observe el ejemplo que siempre la última letra fue resaltada en color rojo.

Ejemplo: guitarr**ar**bol**uz**apato**so**

7. Silabas de palabras

Este juego permite a que los estudiantes practiquen la lectura de palabras de manera divertida y constructiva, ya que ellos mismos serán quienes la formen y lean, además este juego los obliga a buscar opciones entre compañeros para formar palabras que sean reales, también permite la interacción de conocimientos. El juego consiste en que la docente le reparte a cada estudiante una tarjeta u hoja con

una silaba, se les da la orden y rápidamente buscaran un compañero, y una vez que ya estén formados, se procede a revisar pareja por pareja, que silabas se han juntado y que palabra pueden formar.

Posteriormente se vuelve a repetir para formar nuevas parejas y nuevas palabras; incluso, se ser posible, se puede formar grupos de tres entres, para darle un poco más de complejidad.

Es posible que se formen palabras inexistentes como: **so me, lu sa**, que no tienen significado, sin embargo se debe permitir su lectura, pues permite a los estudiantes la reflexión de silaba.

Material:

- Tarjetas grandes con silabas u hojas blancas con silabas.

8. Un barco cargado de.....

Este juego consiste en pensar en una palabra que comience con el fonema elegido o una silaba determinada con anterioridad. De esta forma el estudiante formará y leerá palabras.



9. Las Frutas

Este juego tiene como propósito que los estudiantes relacionen imágenes contexto para consolidar la relación sonoro-gráfica.

Las figuras y los textos estarán sobre el escritorio del docente. En un primer momento se toma una figura y con el grupo se empieza a analizar la palabra del nombre de esa figura de manera reflexiva haciendo estas preguntas: ¿con qué letra empieza? ¿Con cuál termina? Con estas pistas, se le pide a un estudiante que busque la palabra correspondiente. Una vez localizada la palabra se continúa con el análisis reflexivo. ¿Cuántas sílabas tiene una palabra? ¿Cuál es la primera? ¿Cuál es la última?

Material:

- Cartón para dibujar las figuras.
- Imán o figuras de plástico.

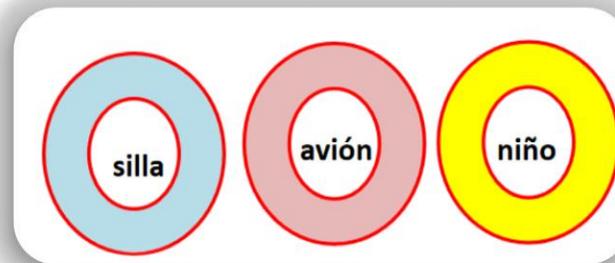


10. Palabras encadenadas

Los niños reconocerán principios y finales de palabras. Por equipos se establece un turno de juego, tras el último le vuelve a tocar el primero. El primer estudiante dirá una palabra cualquiera, por ejemplo: "silla". El siguiente dirá otra palabra que inicie por la letra que acaba la última palabra dicha. Ejemplo: "a". Si el jugador dijera "avión" el tercero deberá empezar su palabra con "n" ejemplo: "niño", el que sigue dirá "oso". El juego termina hasta que algún jugador repite una palabra.

Material:

- Diferentes palabras.



11. Caja misteriosa

El objetivo de este juego es que los estudiantes tomen confianza con su docente y compañeros, mediante la participación oral.

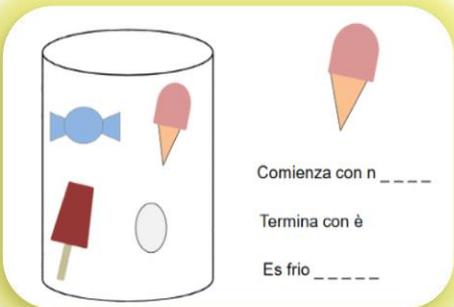
Para este juego se coloca dentro de la caja de cartón los juguetes o cosas.

Se puede jugar de dos maneras.

1. Se pide que el estudiante pase y saque un objeto. Dirá el nombre y una breve descripción de lo que es. Pueden ayudar sus compañeros si es necesario. Se anotarán en el pizarrón de 3 a 4 palabras para su análisis reflexivo.
2. El docente se dirige a un estudiante o equipo de trabajo y comenzará dando pistas del objeto que vaya a sacar. Por ej. Su nombre comienza con ___ termina con la letra ___ cuantas letras tiene ___ etc.

Material:

- Caja de cartón forrada,
- Diversos juguetes o cosas.



12. Paseando en el zoológico

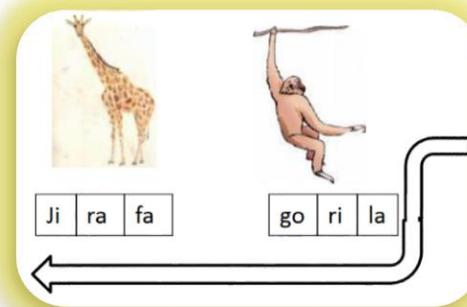
El objetivo de este juego es formar palabras divididas en sílabas, relacionándolas con dibujos para apoyar a los estudiantes que estén transitando en el momento silábico.

Para este se juego se dará a cada equipo una ilustración de un zoológico en dónde estén ubicados los lugares de cada animal y un espacio para colocar el nombre.

Se les indicará a los niños que tendrán que comenzar el juego en la entrada y formar los nombres de manera sucesiva. Quien al terminar el recorrido haya formado los nombres de manera correcta será el ganador. El equipo ganador dictará al grupo cinco nombre y con ellos formarán oraciones.

Material:

- Hojas por equipo con ilustración de un zoológico
- tarjetas con nombres de animales recortados en sílabas.



13. Panel de sílabas

El objetivo de este juego consiste en que el estudiante reconozca los grupos vocálicos, fonemáticos y sílabas en palabras y los utilice en su escritura. Para este juego se le pedirá al estudiante que forme una palabra saltando en las sílabas que oriente el docente y con ella formar oraciones.

Material

- 2 papelógrafos
- Cinta adhesiva para forrar el paleógrafo.
- Hojas de colores
- Marcadores.



14. La caja de sílabas

El juego de la caja de sílabas consiste en que el estudiante lee, construye y aprende. Lee la palabra sugerida por el docente, construye la palabra con las consonantes que la forman y aprende a reconocer por cuantas sílabas está compuesta la palabra.

Material

- Caja de cartón.
- Tapas de gaseosa.
- Letras del alfabeto.
- Cinta de Ilustraciones o palabras



15 Juego con las palabras

El objetivo de este juego es que el estudiante exprese mensajes orales con coherencia en su expresión oral. La docente lee el inicio de las frases y el estudiante piensa en algo con lo que se relacionen para completarlas. Puede ser el color, el sabor, qué se siente, qué realiza....

Ejemplos:

Decimos sol y la palabra brilla.

Decimos paloma y la palabra vuela.

Decimos árbol y la palabra verdea.

Decimos flor y la palabra huele.

Decimos viento y la palabra sopla.

Decimos fiesta y la palabra baila.

Decimos miel y la palabra endulza.

16. Juego cuentolandia

Tiene como objetivo desarrollar habilidades y destrezas en la comunicación oral y escrita que permite facilitar en los estudiantes su expresión verbal y corporal. El juego consiste en que los estudiantes escucharan de manera atenta el cuento escogido por el docente, después cada educando tendrá la oportunidad de sacar de la caja un papel de preguntas, el papel tendrá escrito una interrogante con respecto al cuento que se enuncio inicialmente. El alumno que no responda deberá tomar un papelito de caja de penitencias y cumplirá el reto propuesto. Para finalizar, se preguntara al estudiante como se sintió durante el desarrollo de la actividad.

NOTA: cada pregunta, cada penitencia, se dirigen a desarrollar temas de lectura y escritura.

Material:

- Cajas de colores
- Fichas (preguntas, penitencias, premios)
- Tijeras
- Lápicos
- Colores
- Marcadores



17. Mi mundo de letras

Este juego su objetivo es desarrollar habilidades en la comunicación oral y escrita. Consiste en que la docente colocara en el pizarrón una serie de palabras desordenadas, y a partir de una pelota loca, lo que conducirá a escoger a uno de los estudiantes, el cual tendrá la oportunidad de organizar las líneas de las palabras desordenadas descubriendo la palabra que se encuentra. Acorde a las palabras organizadas los estudiantes construirá un cuento y nuevamente con la pelota loca cada estudiantes compartirá su cuento, historia, poesía, fabula, etc.

Material

- Hojas de colores
- Fichas (palabras)
- Pelota
- Marcador
- Lápices
- Colores



18. Juego ¿Quién es mi vecino?

Este juego consiste en que el docente escogerá a dos estudiantes y les facilitara láminas o fotografías, el cual las tendrán pegadas en la frente de su rostro, debido a que el estudiante no sepa de qué trata la lámina o fotografía. Su compañero dará pista y el escribirá la palabra en el pizarrón. Este juego permitirá el desarrollo de la escritura, la concentración, memoria y comunicación.

Material:

- Láminas
- Fotografías
- Marcadores



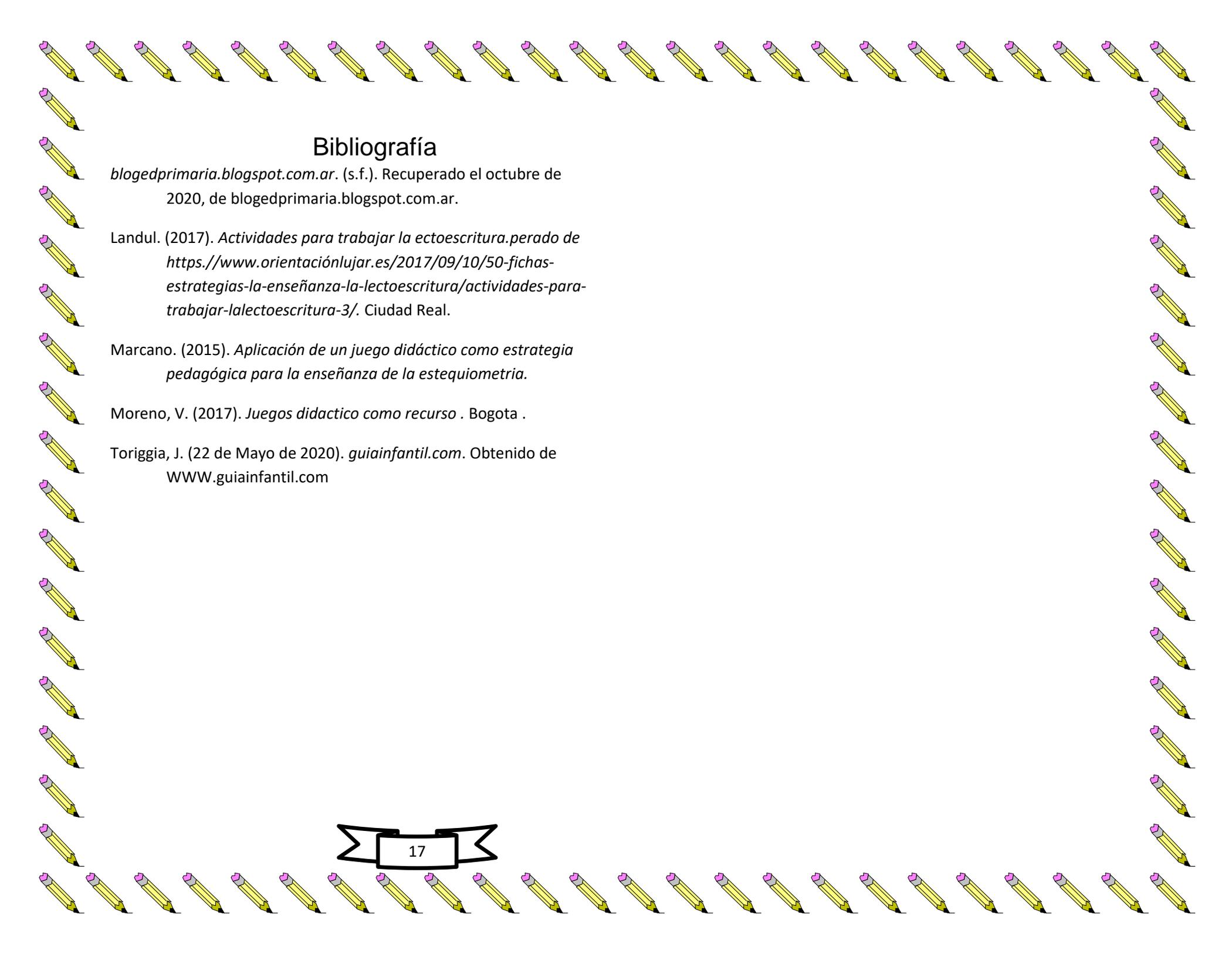
19. Juego un cuento corto

Para este juego la docente organizara a los estudiantes en grupo, después de estar conformados los grupos la docente les entregara a cada uno una ficha con una palabra escrita, partiendo de un estudiante empezaran a construir un cuento acorde a la palabra que tengan, el cuento continua con el siguiente estudiante y la palabra que él tenga y así sucesivamente hasta llegar al último estudiante y la última palabra. Este juego tiene como objetivo facilitar el desarrollo de la comprensión lectora y escrita, a la expresión verbal y corporal.

Material:

- Fichas (palabras)





Bibliografía

blogedprimaria.blogspot.com.ar. (s.f.). Recuperado el octubre de 2020, de *blogedprimaria.blogspot.com.ar*.

Landul. (2017). *Actividades para trabajar la lectoescritura*. perado de <https://www.orientaciónlujar.es/2017/09/10/50-fichas-estrategias-la-enseñanza-la-lectoescritura/actividades-para-trabajar-lalectoescritura-3/>. Ciudad Real.

Marcano. (2015). *Aplicación de un juego didáctico como estrategia pedagógica para la enseñanza de la estequiometría*.

Moreno, V. (2017). *Juegos didactico como recurso* . Bogota .

Toriggia, J. (22 de Mayo de 2020). *guiainfantil.com*. Obtenido de WWW.guiainfantil.com

Anexo 11: Artículo Científico

“Los niños y niñas no juegan para aprender, pero aprenden porque juegan”. (Jean Piaget)

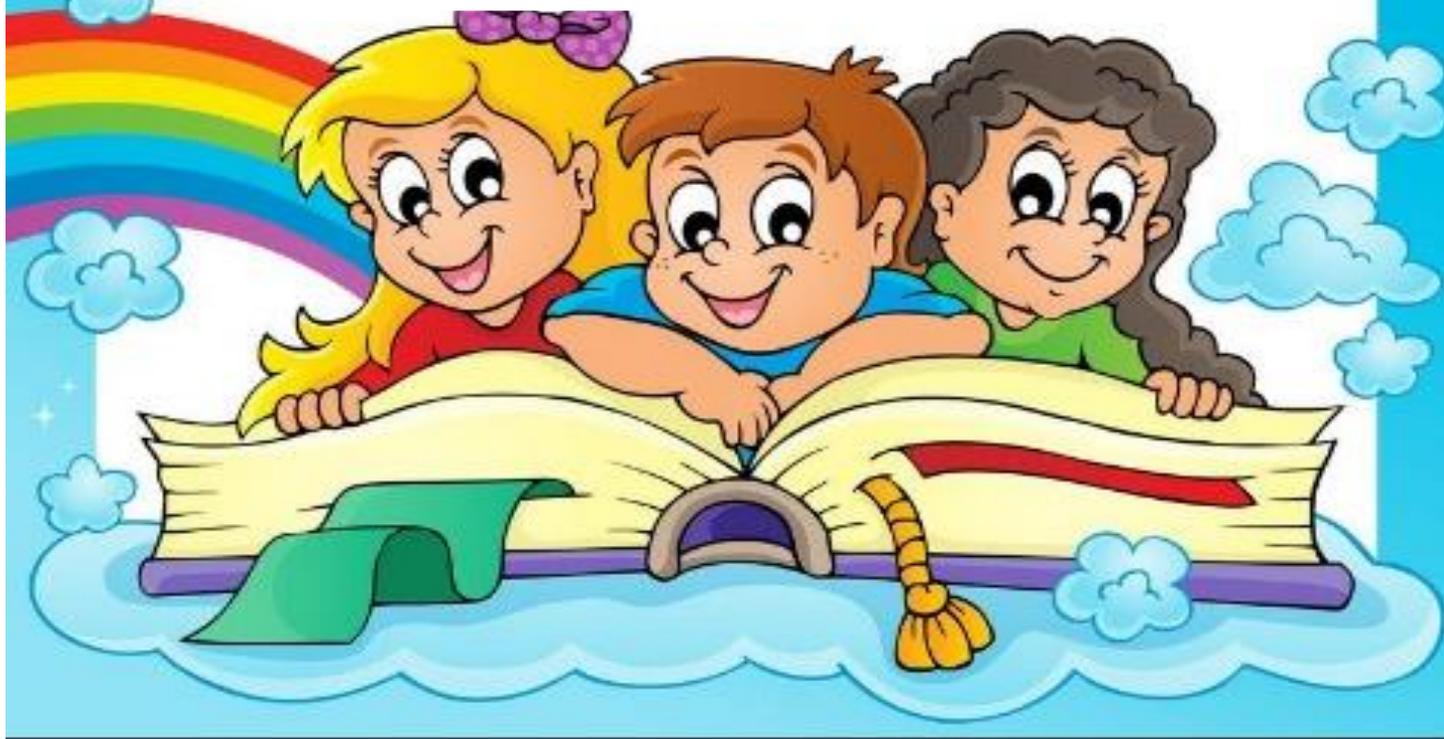
El juego como estrategia didáctica para desarrollar habilidades de lectoescritura en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Autoras:

Delia Isabel López Carranza
Janicsia Lisbeth Obando Rocha
Johanna del Carmen Espinoza Ríos

Coactoras:

Dra. María del Carmen Fonseca Jarquín
MSc. Nohemy Scarleth Aguilar Chávez



El juego como estrategia didáctica para desarrollar habilidades de lectoescritura en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Autoras:

Delia Isabel López Carranza
Janicsia Lisbeth Obando Rocha
Johanna del Carmen Espinoza Ríos

Coactoras:

Dra. María del Carmen Fonseca Jarquín
MSc. Nohemy Scarleth Aguilar Chávez

Resumen

El estudio se realizó en el Centro escolar “José Dolores Estrada”, en el segundo semestre del año escolar 2020, los hallazgos encontrados en el diagnóstico del trabajo de la asignatura de “Prácticas de profesionalización” en el primer semestre del 2020, fue el inicio para identificar la principal necesidad que presentan los docentes, en cuanto, las estrategias para el desarrollo de la lectoescritura”. El enfoque utilizado en el estudio es mixto, permitiendo recolectar información necesaria tanto, cualitativa como cuantitativa, es de corte transversal. Para obtener información se aplicaron instrumentos tales como: encuestas, entrevistas, observación, rúbrica y test, la muestra estuvo referidas a los estudiantes, docentes y directora y subdirectora, donde los resultados fueron que, “La docente no utiliza el juego como estrategia didáctica y las que aplica son estrategias repetitivas y poco motivadoras”. Se procedió a delimitar el tema y diseñar el plan de capacitación, donde su objetivo principal fue ayudar al fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje que realizan los docentes al aplicar el juego como estrategia didáctica en educación primaria.

Como estudiantes de la UNAN-Managua se pretende dar solución al problema y necesidad encontrada mediante una capacitación referida al juego como estrategia didáctica y ayudar al proceso de enseñanza y aprendizaje, en esta se les propuso a los docentes la importancia que tienen las estrategias para el desarrollo del aprendizaje del estudiante y el uso de estas, permite trabajar el pensamientos críticos, siendo ellos, los principales protagonistas de este proceso y promoviendo así un aprendizaje significativo en estos.

Al finalizar la capacitación se evaluó el proceso efectuado para resolver la necesidad de los docentes, los resultados fueron positivos, reflejando confianza, entusiasmo y participación antes las estrategias sugeridas, solicitando más capacitaciones y agradecidos por haberlos tomado en cuenta en dicho proceso, se considera efectivo los pasos realizados que ayudaron a concretar lo establecido en la misión de la universidad la que expresa :“Formar profesionales y técnicos integrales desde y con una concepción científica y humanista del mundo, capaces de interpretar los fenómenos sociales y naturales con un sentido crítico, reflexivo y propositivo, para que contribuyan al desarrollo social, por medio de un modelo educativo centrado en las personas; un modelo de investigación científica integrador de paradigmas universales;...” P E I, UNAN. Managua (2011-2015).

Palabras claves: Juego, estrategia didáctica, enseñanza y aprendizaje.

Introducción

El presente trabajo investigativo se centra en la búsqueda y presentación de estrategias didácticas que desarrollen las habilidades de lectoescritura en los estudiantes de segundo grado del centro escolar “José Dolores Estrada”, Municipio de Masaya, como respuesta a la necesidad encontrada en este centro mediante un diagnóstico educativo realizado durante los meses de abril a mayo del año 2020, identificando como principal necesidad “estrategias para el desarrollo de la lectoescritura”.

Por tal razón, la investigación se centró en la búsqueda de una posible solución a la necesidad identificada durante el diagnóstico, debido a que el juego como estrategia didáctica, desarrolla las habilidades de lectoescritura en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por ello, se plantea que existe una estrecha relación, entre las actividades que realiza el docente con lo que aprende el estudiante “jugando aprendemos y aprendemos jugando”.

De esta manera, los juegos utilizados durante el proceso enseñanza y aprendizaje permiten desarrollar el lenguaje y la escucha, además definen la motora fina y gruesa, ya que durante el juego los niños platican, se expresan, se interesan , se motivan y van enriqueciendo su vocabulario la expresión oral y corporal.

Así que, a fin de alcanzar los objetivos propuestos para esta investigación cuyo objetivo principal es contribuir al fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje que realizan los docentes al aplicar el juego como estrategia didáctica en Educación primaria, se realizó una capacitación sobre el tema y se elaboró un material de apoyo que contiene un compendio de estrategias didácticas adecuadas a la asignatura de Lengua y Literatura

Metodología

Para el desarrollo de la presente investigación se realizó un diagnóstico educativo con el objetivo de identificar necesidades educativas presentes en el centro escolar “José Dolores Estrada” del Municipio de Masaya durante el primer semestre del año 2020, para lo que se diseñaron instrumentos de investigación como guía de encuesta, entrevista, observación así como un test de lectura y escritura, siendo nuestros informantes 24 estudiantes, 1 docente y 1 directora. El tipo de investigación fue cualitativo, ya que brinda las herramientas necesarias para la recopilación de la información.

En la segunda etapa se trabajó el enfoque mixto ya que se utilizó más de un enfoque para obtener los resultados, combinando una metodología cuantitativa con una cualitativa, para así obtener resultados más extensos. Se utilizó el método cualitativo para tratar de conocer los hechos, procesos, estructuras y el personal involucrado en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula de clases y de igual forma, se usaron técnicas de procesamiento de datos de tipo cuantitativo, como son los gráficos, triangulación y tabulaciones que permiten mayor precisión en el análisis de la información.

De acuerdo a sus objetivos y su nivel de profundidad el tipo de investigación es descriptiva, ya que se describieron los juegos y las estrategias mediante el material de apoyo brindado a los docentes para ser utilizados en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además que se utilizaron métodos de observación y de análisis. Es de corte transversal porque se desarrolla en un tiempo específico programado que abarca desde el mes de septiembre hasta el mes de noviembre en el año escolar 2020.

Para realizar la capacitación “El juego como estrategia didáctica para desarrollar habilidades de lectoescritura”, se aplicó la técnica del conversatorio así como instrumentos tales como cuestionario y rúbrica con una escala de estimación numérica del 0 al 5 que

permitió obtener un análisis del desempeño de las facilitadoras, así como una valoración general de todo el proceso de capacitación.

Tabla N° 1: Población y Muestra del diagnóstico y capacitación.

Diagnóstico				Capacitación			
Sujeto	Población	Muestra	%	Sujeto	Población	Muestra	%
Estudiantes	37	24	64.8%	Docentes	12	11	91.6%
Docentes	6	1	16.6%	Directora	1	-	0%
Directora	1	1	100%	Subdirectora	1	-	0%
Total	44	26	59.09%	Total	14	11	78.5%

Fuente: Diseño propio (2020)

Resultados y discusión

Los resultados obtenidos en la primera etapa permitieron realizar una identificación de la principal necesidad que tienen los docentes al desarrollar la asignatura de Lengua y Literatura considerando que es de vital importancia para el desarrollo de esta investigación. Se tomó en cuenta el trabajo de investigación que se realizó en las Prácticas de Profesionalización del primer Semestre del año 2020.

Una vez identificada la necesidad, se elaboró una propuesta de capacitación dirigida a los docentes sobre: El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje en la lectoescritura. Siendo un tema sugerido a la directora del centro, como estudiantes hemos considerados compartir y dar respuestas a las necesidades encontradas y de esta manera apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de este centro escolar.

La capacitación se realizó el día 22 de octubre de 2020, en el Escuela “José Dolores Estrada”, con una duración de dos horas de 10am a 12am, participaron 11 docentes, porque la directora por compromiso administrativo no pudo asistir de educación primaria.

Gráfica N°1



Fuente: Asistencia de docentes a capacitación

Se analizaron los resultados de intervención durante el desarrollo de la capacitación, relacionado a la participación de los participantes con la estrategia del acróstico con el propósito de conocer las cualidades de los participantes y de esta manera romper el hielo y fomentar el desarrollo de las emociones de los capacitados y facilitadoras.

Imagen N°1



El Acróstico – Capacitación 2020

Imagen N°2



Además de las expectativas, para esta se diseñó la estrategia de las muñecas de las expectativas. Esta consistió en pegar tres muñecas en la pared, los capacitados irían poniendo en tiras de papel de color lo que esperaban del taller.

Muñecas de las expectativas- Capacitación 2020

Para conocer los presaberes de los participantes se plasmaron 4 preguntas en un papelógrafo, a cada maestro se le asignó una hoja de color para que escribiera sus respuestas. Luego cada uno compartió lo que sabía sobre el tema que se desarrolló en la capacitación.

De las preguntas plasmadas en el papelógrafo todas son importantes pero la tercera es la más significativa porque se pudo

Imagen N°3



Presaberes de los docentes- Capacitación 2020

comprobar si los participantes dominaban o tenían claro la diferencia entre estrategia y juego, a lo que ellos respondieron:

Gráfico N° 2



Fuente: Instrumento de evaluación a la capacitación 2020.

En la tercera pregunta ¿Cómo diferencia una estrategia didáctica con el juego? El 45% de los participantes no encontraron diferencias, 45% sí las encontraron y 10% demuestra no saber porque no respondió coherentemente. Como se pudo comprobar en la investigación estrategias y juegos no es lo mismo, ya que la estrategia son procedimientos utilizados por el docente para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, y el juego es uno de estos procesos, es decir, la estrategias abarcan a los juegos.

Esta tercera pregunta generó controversia entre los participantes porque no se ponían de acuerdo entre ellos si había o no diferencia entre los dos conceptos; al final las facilitadoras intervinieron para aclarar las dudas. Por eso es que en el gráfico que se presenta a continuación se refleja la división entre los participantes.

Y por último la rúbrica con trece criterios evaluativos con una escala numérica del 0 al 5 para obtener un análisis del desempeño de las facilitadoras, así como una valoración general de todo el proceso de capacitación.

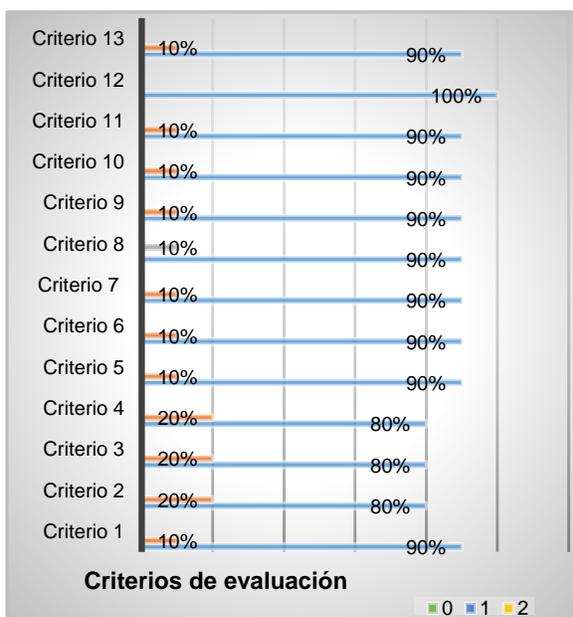
Tabla N° 2: Criterios Evaluativos de la Capacitación

N°	Criterios	5	4	3	2	1	0
1	Presentación de la facilitadora	90%	10%				
2	El tema y los objetivos se presentaron de forma clara y concreta	80%	20%				
3	Los objetivos de la capacitación respondieron a las necesidades de la temática	80%	20%				
4	Metodología	80%	20%				
5	Estrategias didácticas y juegos realizados	90%	10%				
6	Las estrategias facilitadas fueron acorde al tema tratado.	90%	10%				
7	Materiales y medios	90%	10%				
8	Dominio científico	90%		10%			
9	Vocabulario técnico	90%	10%				
10	La información es relevante y significativa	90%	10%				
11	Se muestran organización en la información de las diapositivas.	90%	10%				
12	La presentación del local	100%					
13	El cumplimiento del horario	90%	10%				

Gráfico N°3

Evaluación General de la Capacitación

Como se puede observar en la gráfica y en la tabla, la evaluación general está entre el 90 % y el 10%, esto quiere decir que los participantes se sintieron satisfechos con la capacitación. Esto se pudo constatar en la participación que tuvieron durante el desarrollo de la capacitación. Al inicio, como es normal, algunos tenían temor de integrarse, pero conforme se iban presentando las actividades, se fueron sumando a las diferentes estrategias que se llevaban propuestas.



Según esta evaluación, los docentes, sintieron cumplidas sus expectativas en cuanto a temáticas, estrategias, metodologías y técnicas para la enseñanza y aprendizaje de la lecto-escritura.

Conclusiones

Ya analizados los resultados obtenidos en la principal necesidad encontrada, a continuación se describirán las conclusiones siguientes:

- El diagnóstico nos permite identificar, jerarquizar y seleccionar necesidades para realizar capacitaciones.
- Se propusieron alternativas de solución a las necesidades encontradas en el diagnóstico educativo a través de un plan.
- Se proporcionaron a los docentes estrategias de enseñanzas y aprendizajes que faciliten el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de primaria.
- Capacitación a los docentes en la implementación, aplicación y la importancia que tiene el juego como estrategia didáctica para la lecto escritura.
- La metodología utilizada en la capacitación generó un intercambio y realimentación de conocimientos muy activa.
- Se establecieron diferencias entre el juego y las estrategias didácticas.
- Estrategias desarrolladas con los docentes facilitará el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes.
- Motivación entre el grupo de docentes y facilitadoras.
- Los docentes expresaron agradecimiento, hacia la universidad y a las facilitadoras por haberlos tomado en cuenta para la ejecución de la capacitación.

Recomendaciones

A partir de los resultados obtenidos en la investigación se proponen las siguientes recomendaciones:

A los Docentes: Utilizar con los estudiantes dentro del aula el compendio de estrategias didácticas proporcionadas por las facilitadoras mediante el material de

apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje y así mejorar las habilidades de lectoescritura

A la Directora: Realizar periódicamente el acompañamiento pedagógico en el salón de clases con el propósito de facilitar a los docentes las sugerencias pedagógicas adecuadas.

Bibliografía

Chacón Paula. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*, 15-30.

Cortes Cortes, D.E., & Iglesias Leon, D. (2004). *Generalidades sobre metodología de la investigación*. Mexico: Universidad Autonoma del Carmen.

Ruiz Tórrez, Espinoza Quiroz y Díaz Carballo;. (2019). *El juego como estrategia Didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el nivel I*. Managua: UNAN, Managua.

Toledo Díaz de Leon Neftalí. (2016). *Población y Muestra*. México: Repositorio Institucional de la Universidad Autónoma del Estado de México.