

*“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  
Espinoza Johanna del Carmen 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%

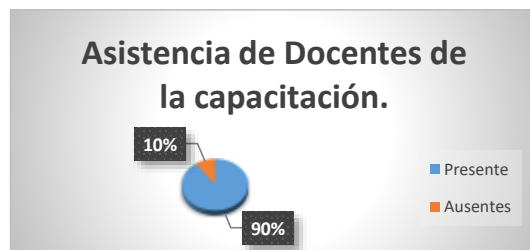
*Fuente: Diseño propio (2020)*

## 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.



Fuente: Asistencia de docentes a capacitación

Imagen N°1



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°2



Muñecas de las expectativas- Capacitación 2020

El Acróstico – Capacitación 2020

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.

Imagen N°2

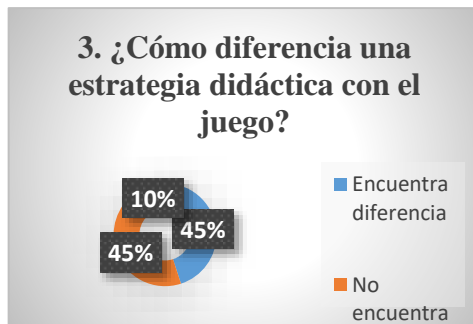
Para conocer los presaberes de los participantes se plasmaron preguntas en un papelógrafo, a cada maestro se le asignó una hoja de color para que escribiera sus respuestas. Luego cada uno compartió lo que sabía sobre el tema que se desarrolló en la capacitación.



Presaberes de los docentes- Capacitación 2020

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

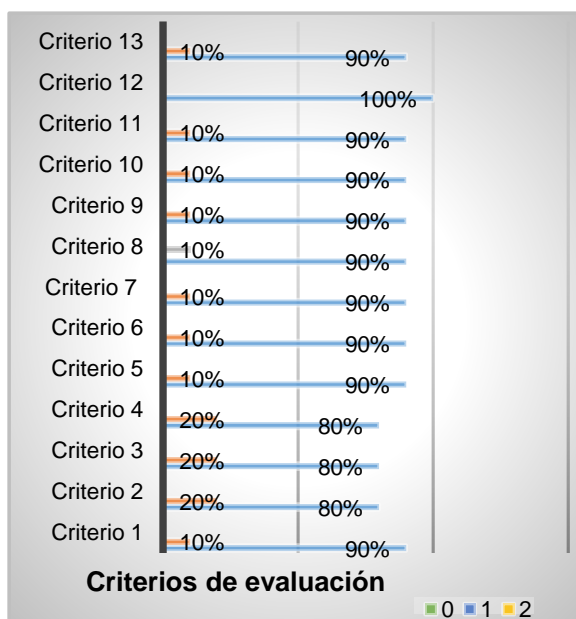
Y por último la rúbrica con una escala numérica del 0 al 5 para obtener un análisis del desempeño de las facilitadoras, así como una valoración general de todo el proceso de capacitación.

**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%					
	El cumplimiento del horario	90%	10%				

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 capacitados se sintieron satisfechos con la capacitación. Esto se pudo constatar en la participación 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.

**Evaluación General de la Capacitación**



Según esta evaluación, los docentes capacitados 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 metodologías de la investigación*. Mexico: Universidad Autónoma 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.