



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA

Carrera de Pedagogía con mención en educación primaria

Foco:

Incidencia del juego como estrategia en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura de los estudiantes de primer grado B del Centro Escolar Público Nueva Vida # 2 en el municipio de Ciudad Sandino, departamento de Managua, durante el segundo semestre del año lectivo 2017

Investigación para optar al título de licenciatura en Pedagogía con mención en Educación Primaria

Investigadoras:

- Tec. Sup. Tania Guadalupe Silva Alegría
- Tec. Sup. María Mayela Gutiérrez Ríos
- Tec. Sup. Ericka del Socorro Aguirre

Tutor: MSc. Nohemy Scarleth Aguilar Chávez

Managua enero de 2018

RESUMEN

La presente investigación está basada en la Incidencia del juego como estrategia metodológica en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura de los estudiantes de primer grado B del Centro Escolar Público Nueva Vida # 2 en el municipio de Ciudad Sandino. Las investigadoras tuvieron como propósito: Valorar la incidencia del juego como estrategia en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura, del centro anteriormente mencionado.

Llegando a la conclusión: La docente del primer grado del Centro Escolar Público Nueva Vida, no aplica juegos en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura, aun estando capacitada por el Ministerio de Educación para implementar los juegos, lo que significa que ella no tiene disposición o compromiso para mejorar y dar una enseñanza de calidad.

La investigación está enmarcada en el enfoque cualitativo, fundamentada en una narración analítica del fenómeno en estudio, está referido como investigación de tipo descriptiva, ya que incorporamos la teoría con la realidad de las personas que interactúan, se generan preguntas durante el proceso y van refinándose conforme se recaban más datos.

Una de las recomendaciones dirigida a la docente es hacer uso de la compilación facilitada en este estudio, encontrado en anexos, que favorecerán el proceso de enseñanza – aprendizaje en la disciplina de lengua y literatura.

Palabras claves: Incidencia, juego, estrategia, lengua y literatura.

ÍNDICE

RESUMEN.....	2
I. INTRODUCCIÓN.....	5
1.1 Planteamiento del problema.....	5
1.2 Justificación.....	6
1.3 Antecedentes.....	8
II. FOCO DE INVESTIGACIÓN:.....	10
III. CUESTIONES DE INVESTIGACIÓN.....	11
IV. PROPÓSITOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	12
4.1 Propósito General:.....	12
4.2 Propósitos Específico:.....	12
V. PERSPECTIVA TEÓRICA.....	13
1. Conceptos generales.....	13
• Concepto de Juego.....	13
• Estrategia.....	13
• Proceso enseñanza – aprendizaje.....	14
• Lengua y literatura.....	14
2. Importancia del juego.....	15
3. Características del juego.....	16
4. La incidencia del Juego como estrategia Pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura.....	17
5. Criterios para elegir un juego en Lengua y Literatura.....	18
6. Juegos que favorecen el proceso de enseñanza – aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura.....	19
7. Tipos de juego.....	20
8. El juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje.....	20
VI. MATRÍZ DE DESCRIPTORES.....	23
VII. PERSPECTIVA DE LA INVESTIGACIÓN.....	29
7.1 Enfoque de la investigación.....	29
7.2 Tipo de estudio.....	29

7.3 Escenario de la investigación.....	29
7.4 Selección de los informantes.....	31
7.5 Contexto en que se ejecutó el estudio.	32
7.6 Rol de las investigadoras.....	32
7.7 Estrategia para recopilar la información.....	33
7.8 Criterios regulativos.	34
7.9 Estrategia para el acceso y retirada del escenario.	34
7.10 Técnicas de análisis.	34
VIII. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.	35
8.1 El Juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura.....	35
8.2 Incidencia del juego como estrategia en el proceso de Enseñanza Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura.	37
8.3 Juegos que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura.....	39
IX. CONCLUSIONES.....	42
X. RECOMENDACIONES	43
XI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	44
XII. ANEXOS.....	46
Instrumentos	46
Fotografía	54
Compilación de Juegos	56

I. INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia el juego ha sido considerado como un recurso educativo explorado por el hombre y aunque en un principio, no fue tomado en cuenta como parte del proceso educativo, gracias a los diferentes aportes de la pedagogía, la psicología, la filosofía, la antropología, la educación ha dado un giro, aprovechando todas las ventajas que su uso conlleva. La palabra juego se refiere a la actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como recurso educativo. El juego en la Educación Inicial, (2011).

El juego tiene gran importancia en la enseñanza de Lengua y Literatura, ya que generan un clima propicio para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea ameno y al mismo tiempo efectivo, es por ello que a través de la información recopilada con las diferentes técnicas se pretendió describir los juegos que utiliza la maestra en la disciplina de Lengua y Literatura y su incidencia en la misma.

A continuación se describe a detalles la situación encontrada en el primer grado B del Centro Escolar público Nueva Vida #2, del Municipio de Ciudad Sandino, Departamento de Managua.

1.1 Planteamiento del problema

Como docentes de primaria se considera que el primer grado es la etapa primordial en la vida del ser humano, ya que este constituye el pilar fundamental donde se fortalecen las habilidades, capacidades y destrezas de nuestros estudiantes. Es por tal motivo que el docente que se seleccione para impartir este nivel debe ser activo, dinámico y proactivo con iniciativas para trabajar con niños y sobre todo tomar en cuenta sus intereses y necesidades. Además debe reconocer que la actividad principal del aprendizaje es el juego este abre un mundo de posibilidades que se deben potenciar para alcanzar un aprendizaje significativo.

Sin embargo a la mitad del camino el estudiante se encuentra con obstáculos que le impiden cumplir la meta, por esta razón nos motiva investigar la situación que se vive en el Centro Escolar Público Nueva Vida, en el 1º grado B del turno Matutino.

Una de las investigadoras labora en el Centro Escolar Público Nueva Vida, donde observó que su colega del primer grado B muestra ser una maestra apática con sus estudiantes, puesto que en muchas ocasiones le ha oído gritar a los estudiantes para llamar la atención y mantener la disciplina; cada vez que pasa por el pasillo, ve muy poco dinamismo en la docente; lo cual llama poderosamente la atención que esto esté sucediendo en un primer grado.

Dicha investigadora ha impartido el primer grado y según sus experiencias, comparte que el Ministerio de Educación (MINED) está capacitando desde el año 2013 esta temática para que implementen el Juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje en los estudiantes de los primeros y segundos grados, principalmente.

Es por eso que al ver que el juego es de suma importancia en el nivel de primaria no hemos planteado la siguiente interrogante: **¿Cuál es la Incidencia del juego como estrategia en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura del primer grado B del Centro Escolar Público Nueva Vida # 2 en el municipio de Ciudad Sandino, departamento de Managua, durante el segundo semestre del año lectivo 2017?**

1.2 Justificación

En esta nueva era donde los estudiantes tienen muchos distractores en su entorno, es necesario conocer nuevas alternativas de estrategias donde ellos puedan desarrollar sus habilidades y socializar entre sí; nos referimos al juego, y porque mediante él se desarrollan múltiples habilidades en las cuales el docente captará fácilmente la atención de sus estudiantes y por ende obtendrán excelentes resultados en su aprendizaje que jamás en su vida olvidará.

El Ministerio de Educación de Nicaragua (MINED) ha estado impulsando fervorosamente la implementación del juego como una estrategia en la disciplina de Lengua y Literatura, donde ha facilitado a los docentes de primero y segundo grado capacitaciones con sus respectivos documentos para que puedan hacer uso de ellos.

Mediante esta investigación, los beneficiarios serán: La docente del primer grado del Centro Escolar Público Nueva Vida #2, ya que por medio de esta podrá tener en cuenta la importancia que tiene el juego para el desarrollo socioeducativo de sus estudiantes, entre ellos tenemos también a los estudiantes, pues por medio del juego las clases se verán atractivas, motivadoras, participativas e interactivas y llamarán la atención de los mismos siendo así una manera más fácil de aprender jugando. Así también a dirección académica del Centro escolar, los docentes y estudiantes que visiten el centro de documentación del departamento de pedagogía de la UNAN – Managua.

Finalmente, a las investigadoras les será de gran provecho, pues por medio de este estudio pondrán en práctica toda la teoría estudiada durante estos cinco años en esta institución que nos ha brindado grandes recursos para poder llegar hasta este momento.

1.3 Antecedentes

En la búsqueda de información, se encontró documentos que tienen una estrecha relación con esta investigación, puesto que hablan de metodologías en la lecto – escritura e importancia del juego; estas investigaciones dieron pauta para realizar dicha investigación.

En el centro de documentación (CEDOC) del departamento de Pedagogía, se encontró con afinidad la investigación de Carolina del Carmen Pascua Gaitán, en enero 2014, con el tema “Estrategias metodológicas que aplica la docente para la enseñanza de la lecto – escritura y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes de primer grado del turno matutino de la Escuela Pública Sol de la Libertad, del municipio de Masaya, durante el segundo semestre del año 2013. Con el propósito de valorar las estrategias metodológicas que aplica la docente para la enseñanza de la lecto – escritura y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes.

Teniendo como conclusión: “las estrategias metodológicas utilizadas por la docente, no favorecen el proceso de enseñanza – aprendizaje, debido a que son pocas, como la lectura oral, dictado, participación en la pizarra y la realización de cantos que no están relacionados con el contenido que imparte.”

También, teniendo como antecedente el de las bachilleras María Mayela Gutiérrez Ríos con Linda Rosa Briceño Vanegas, con el foco “El juego como estrategia motivacional en el desarrollo de la lectura y escritura de los niños y niñas del primer grado A del turno matutino de la Escuela pública Paul Harris del Distrito II Municipio de Managua, Departamento de Managua, durante el segundo semestre del año 2016.

Como propósito principal: “Valorar el juego utilizado como estrategia motivacional en el desarrollo de la lectura y escritura en los niños y niñas del primer grado A del turno matutino de la Escuela pública Paul Harris del Distrito II municipio de Managua, Departamento de Managua, durante el segundo semestre del año 2016” llegando a la conclusión: “El juego tiene un valor importante como estrategia motivacional en el desarrollo de la lectura y escritura para la docente del primer

grado, tomando en cuenta las orientaciones que brinda el Ministerio de Educación sobre todo en la etapa de adquisición al introducir la consonante en estudio. Sin embargo, no aplica los juegos como estrategia.”

Estos trabajos investigativos se relacionan con este estudio, debido a su contenido teórico, ya que, dan luces a la realización del mismo, cada uno de sus aportes antes investigados nos han servido de gran apoyo para la iniciación y culminación.

II. FOCO DE INVESTIGACIÓN:

Incidencia del juego como estrategia en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura de los estudiantes de Primer grado B del Centro Escolar Público Nueva Vida # 2 en el municipio de Ciudad Sandino, departamento de Managua, durante el Segundo semestre del año lectivo 2017.

III. CUESTIONES DE INVESTIGACIÓN

3.1 ¿Qué juegos utiliza la maestra en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura?

3.2 ¿Cómo incide el juego al ser utilizado como estrategia de Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura?

3.3 ¿Qué juegos favorecen el desarrollo del proceso de Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura?

IV. PROPÓSITOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Propósito General:

Valorar la incidencia del juego como estrategia en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura del primer grado B del Centro Escolar Público Nueva Vida # 2 en el municipio de Ciudad Sandino, departamento de Managua, durante el segundo semestre del año lectivo 2017.

4.2 Propósitos Específico:

- 4.2.1 Describir los juegos que utiliza la maestra en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura en los estudiantes del primer grado B.
- 4.2.2 Determinar la incidencia del juego como estrategia en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura en los estudiantes del primer grado B.
- 4.2.3 Proponer juegos que faciliten el desarrollo del proceso de Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura en los estudiantes del primer grado B.

V. PERSPECTIVA TEÓRICA

1. Conceptos generales

- **Concepto de Juego**

Blanco en el 2012 cita a Karl Groos (1902) “el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.”

Para Jean Piaget (1956), “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.” (Blanco 2012)

El juego es una herramienta donde el docente puede valerse para desarrollar sus clases y para ello conseguir con mayor precisión la atención de los estudiantes, es por eso que el juego en la educación debe ser primordial para que estos niños capten con mayor facilidad los contenidos que el docente quiera impartir y obtener un aprendizaje de calidad.

- **Estrategia**

“El término estrategia es utilizado por diferentes disciplinas y ciencias para explicar los fenómenos que ocurren al interior de ellas. (...)¿Qué es la estrategia? Es una noción que aparece mencionada desde el Antiguo Testamento y cuenta con una continua y dinámica evolución semántica en el ámbito práctico y académico (Backer, 1980).” (Rivera H. & Malaver M. 2011)

“Las estrategias de aprendizaje tienen pues la función de facilitar los procesos de aprendizaje, y para ello se sirven de tácticas o técnicas específicas de estudio (Beltrán, 2002). Para este autor, un rasgo importante de cualquier estrategia es que está bajo el control del estudiante, es decir, a pesar de que ciertas rutinas pueden ser aprendidas hasta el punto de automatizarse, las estrategias son generalmente deliberadas, planificadas y conscientemente comprometidas en actividades.”

- **Proceso enseñanza – aprendizaje**

Simplificando, para las investigadoras, podemos decir que desde el conductismo se derivan fundamentalmente dos tipos de aprendizaje:

a) Uno de ellos llamado “condicionamiento clásico” que se refiere al aprendizaje de reflejos condicionados. El precursor de este campo de investigación ha sido el fisiólogo IVAN PAVLOV. Un reflejo es la reacción o respuesta automática a un estímulo.

b) Pero la mayor parte de las conductas no se producen de forma involuntaria. Las personas “operan” de manera activa en su entorno para producir diversas clases de consecuencias. Otro tipo de aprendizaje más complejo que el anterior sería el “condicionamiento operante”. El término operante u operativo ya nos indica que el aprendiz (a diferencia del aprendizaje por condicionamiento clásico) tiene que hacer algo. (Doménech. S.f.)

- **Lengua y literatura**

La literatura es un arte que emplea las palabras. Transmitida en un principio de manera oral, tuvo una fijación escrita más tardía. La obra literaria es un mensaje creado por un autor y dirigido a un lector/oyente a través de un canal utilizando un código (lengua literaria) y en un contexto

determinado. Pero la literatura es un acto de comunicación lingüística especial, ya que el lenguaje literario se aparta voluntariamente del lenguaje corriente con el fin de embellecer la expresión. De este modo, el receptor se siente atraído no solo por lo que se dice sino también por la forma del mensaje (función poética). (Moreno, 2011)

2. Importancia del juego

Según el módulo facilitado por el Ministerio de Educación (MINED, 2016) Plantea que el juego es una actividad irremplazable para ampliar la capacidad de aprendizaje, como un medio de expresión, maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social.

Además de ello indica que cuando a los niños y niñas se les deja jugar libremente, son felices. El juego, les provoca bienestar por que produce en el cerebro una sustancia química llamada **Dopamina** (Su principal función es la transmisión de información de una neurona a otra, es importante en todas las respuestas nerviosas que están relacionadas con la expresión de las emociones) lo que va a permitir que se den más conexiones neuronales, las mismas que les ayudan a un mejor desarrollo del aprendizaje. (MINED, 2016).

En este mismo sentido "EL DOCUMENTO DE APOYO PARA MAESTROS DE EDUCACIÓN PRIMARIA" Juguemos y Aprendamos, proporcionado por el Ministerio de Educación (MINED) en el mes de julio, 2017. Aduce que, "El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de construcción de los aprendizajes."

Por otra parte el Modulo VI: El juego como Estrategia Pedagógica, implementado por el Ministerio de Educación (MINED, 2014) en sus objetivos destaca la importancia del juego en la vida de los niños, para su desarrollo, evolución, socialización y madurez intelectual.

Por tal razón orienta incorporar el juego en la clase de Lengua y Literatura, como una estrategia de aprendizaje, mediante actividades que: Desarrollen su imaginación, amplíe su vocabulario, expresen oralmente sus vivencias y comprendan variedades de textos.

De acuerdo a este módulo cabe señalar que en su introducción cita a una serie de autores que mencionan el juego como parte importante del desarrollo del niño. Entre los autores que aborda este tema esta Platón, uno de los primeros filósofos que reconoce el valor práctico del juego. Asimismo Aristóteles alude al tema del juego como parte del proceso de formación. Citado por el Modulo VI: El juego como Estrategia Pedagógica, implementado por el Ministerio de Educación (MINED ,2014)

3. Características del juego.

Una vez abordada la importancia del juego mencionaremos también sobre sus características.

El juego es una actividad creativa, formativa, divertida su característica principal es la socialización que este conlleva y el valor educativo, es satisfacer el interés de las niñas y los niños en la escuela. A través de este el docente promueve una valiosa información sobre conocimientos, capacidades lingüísticas, comprensión del medio social, dominio de algunas destrezas, desarrollo de actitudes, valores, respuestas a sus preocupaciones y necesidades. Por eso las actividades desarrolladas en los primeros grados deben ser relajantes que permitan nuevos aprendizajes, porque en esta etapa los niños siguen jugando. (MINED) Ministerio de Educación, Enero, 2016.

De acuerdo al documento de apoyo facilitado por el Ministerio de Educación (MINED, 2017) señala que "El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de construcción de los aprendizajes.

Cuando se crea un juego se debe tener presente lo siguiente: ¿para qué grupo se prepara?, ¿Qué características tiene?, ¿Cantidad de estudiantes por grupo?, ¿Qué edad promedio tiene?. ¿Qué intereses colectivos hay? Se diseña fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos y en la consolidación de conocimientos.

Los juegos no son una estrategia de enseñanza nueva, pero si efectiva siempre y cuando se construyan con un propósito claro y de manera organizada. Cada actividad comprende objetivos y reglas clara, ya que esto impedirá que cambie de un ambiente educativo a uno hostil y desordenado. (MINED) Ministerio de Educación, Dirección General de Educación Primaria, 2017.

4. La incidencia del Juego como estrategia Pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura.

El juego tiene gran importancia en la enseñanza de Lengua y Literatura y se ha comprobado que incide de manera positiva llevando a cabo actividades lúdicas en el aula de clase y estas a su vez generan un ambiente propicio para que el proceso de aprendizaje sea ameno y al mismo tiempo efectivo. Módulo VI, El Juego como Estrategia Pedagógica. (MINED, 2014)

Por otra parte en este mismo documento propone a los maestros buscar infinidad de recursos que les ayuden en la transmisión de los contenidos, en la aplicación y puesta en práctica de los mismos. Diferentes corrientes metodológicas y pedagógicas, aducen que el juego es una herramienta que genera un ambiente productivo en el proceso de enseñanza aprendizaje en la Disciplina de Lengua y Literatura, así mismo el componente lúdico cobra un papel fundamental en el desarrollo de los programas de estudio.

De igual manera destacan que en las últimas décadas se ha dado paso a un nuevo modelo educativo en el ámbito del aprendizaje: el enfoque comunicativo funcional su característica más importante es la de proporcionar al estudiante las

herramientas necesarias que le permitan desenvolverse en situaciones reales y cotidianas, tomando en cuenta el componente lúdico puede ser un fin para conseguir nuestro objetivo final, captar el interés de nuestros estudiantes para el uso del español.

5. Criterios para elegir un juego en Lengua y Literatura

Platón se propone como fin de la educación la belleza y la perfección: *lo que la Gimnasia para el cuerpo es la Música para el alma*; en lo que llama Música incluye la Literatura, la poesía y las artes; consideraba que la educación se basaba en el juego.

Estimaba que se debía comenzar por la música para la formación del alma y posteriormente con la educación física para el cuerpo. Aristóteles enfatiza el juego y diferencia entre el juego físico y el juego más elaborado dirigido a otros fines.

Luis Vives (siglo XVI), influido por Quintiliano, reconoce la importancia del juego en la educación y propone diversos expedientes sustitutos del juego para aquellos momentos en el que el niño no tenga ganas de jugar, tales como las conferencias de carácter ligero, las fábulas, las historietas, los chistes, los acertijos, etc.; además, señala que la fatiga y la desidia se remedian con descansos periódicos, con ejercicios lúdicos y estímulos para la voluntad.

Se deben tomar en cuenta los siguientes criterios:

- ✓ La edad escolar del estudiante
- ✓ El grado
- ✓ Características particulares del grupos o necesidades
- ✓ Unidad y contenido a desarrollar.
- ✓ El espacio físico.

6. Juegos que favorecen el proceso de enseñanza – aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura.

Los juegos, según El Plan Curricular del Instituto Cervantes (1994:110-112), posibilitan tanto la práctica controlada dentro de un marco significativo como la práctica libre y la expresión creativa, además de cubrir tanto conocimientos lingüísticos como Socioculturales; los clasifica de la forma siguiente:

- **Juegos de observación y memoria:** Indicados para una Práctica controlada de léxico. Ejemplo: el poner objetos sobre una mesa, Cubrirlos y recordar o describir sus nombres.
- **Juegos de deducción y lógica:** Apropriados 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...
- **Juegos con palabras:** Actividades orales y escritas, e introduce, como dijimos, trabalenguas, chistes, adivinanzas...Da el ejemplo del juego de la palabra encadenada, que es una técnica que está en la poesía española de autor y tradicional, como por ejemplo: *esta es la llave de Roma y toma/ en Roma hay una calle/ en la calle hay una casa. / En la casa hay un patio...etc.*

A estos ejemplos podríamos añadir los juegos que plantea Rodari en su *gramática de la fantasía*, entre los que destacamos el *Binomio fantástico* y *La piedra en el estanque* y los que acabamos de citar de variación de historias.

El juego con las palabras se puede tomar como base de un aprendizaje lingüístico porque en él están presentes la motivación, las metas, el enfrentamiento, la creatividad, las trampas y trucos y el placer de ganar.

Según Zapata citado por Blaisa (2010) dice que: El juego cumple un rol esencial en la formación de la personalidad y es de gran importancia para el desarrollo de la inteligencia. Es también un equilibrador de la afectividad y permite al niño su socialización y la incorporación a una vida social. Por todas estas razones, el Juego se constituye como una herramienta para ampliar las posibilidades en la práctica educativa; es considerado como un elemento renovador de la enseñanza y como medio para el aprendizaje que le proporciona el desarrollo integral del niño.

7. Tipos de juego

En el ámbito educativo existen diferentes tipos de juegos los cuales se pueden desarrollar en el salón de clases dependiendo del objetivo que se persiga. Según León, Bárcena y Cook (2012) los juegos se dividen en:

- Juegos creativos.
- Juegos didácticos.
- Juegos profesionales.

8. El juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje

1. El juego y su valor didáctico Hugo Araujo, Julio, 2.012

Muchos han sido los autores que han realizado definiciones sobre el juego, sobre sus características, sus distintos tipos. Hay acuerdo en que es una actividad libre, voluntaria, que genera placer, que tiene un tiempo y un lugar definido, con reglas y con un fin en sí mismo. Hasta en el juego más competitivo se comparte un tiempo determinado y un lugar concreto y simbólico. El juego es encuentro con otro y con uno mismo.

2. El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y aprendizaje individuales y grupales. Desde la

enseñanza se combinan los distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia.

3. Desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta a la par que cumple con su trabajo.
4. _Al incluirse el juego en las actividades diarias de los estudiantes se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa.
5. ¿Por qué utilizarlo en el aula?
6. Genera placer: Con y desde el juego se intenta rescatar el sentimiento de placer que tan saludable es para todas las personas. Los alumnos se vinculan y se manejan en una situación fuera de la realidad, que hace vivir los tiempos y los lugares de todos los días de una manera distinta. A su vez la diversión y la risa son aspectos fundamentales que generan una situación placentera
7. Propicia la integración: El jugar activa y dinamiza la conducta del grupo y cuanto más complejidad van teniendo los juegos mayor aún será la interacción y por ende la alegría y el placer.
8. Construye la capacidad lúdica: Cuando se juega hay una actitud de desinhibición, de animarse y asumir un riesgo frente a lo nuevo. En el proceso de animarse a jugar y hacerlo a menudo se pone de manifiesto una actitud

que propicia el clima de respeto y libertad que luego da paso a la construcción de una capacidad lúdica.

9. Acelera los aprendizajes: Al margen de que puede ser trascendental, por razones emocionales, existe un elemento central del tema: los aprendizajes que el niño realiza cuando juega pueden ser transferidos a otras situaciones no lúdicas, como ser, actividades cotidianas, escolares, domésticas, de grupo, etc. Esto permite constatar que el juego constituye un intenso acelerador y un instrumento trascendental de muchos aprendizajes.
10. ¿Por qué algunos docentes manifiestan desaprobación del juego como estrategia de enseñanza y Aprendizaje?
11. Por inseguridad personal para el manejo de alumnos con propuestas menos rígidas que las tradicionales. Por desconocimiento de la fundamentación teórica del juego como estrategia didáctica.
12. Por falta de conocimiento de los diferentes juegos, sus posibilidades y los objetivos que facilita cada uno de ellos.

Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

VI. MATRÍZ DE DESCRIPTORES

Objetivos específicos	Preguntas de Investigación	Preguntas Específicas	Técnicas para recoger la información	Fuente de información
<p>Describir los juegos que utiliza la maestra en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura en los estudiantes del primer grado B.</p>	<p>¿Qué juegos utiliza la maestra en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Cuáles son los juegos que utiliza la docente en la disciplina de Lengua y Literatura? ➤ ¿Qué criterios toma en cuenta la docente para seleccionar los juegos que utiliza en la disciplina de Lengua y Literatura? 	<p>Observación / Entrevista / Revisión documental</p> <p>Entrevista / Revisión documental</p>	<p>Docente / Sub - Directora / Estudiantes / Plan de Clase de la docente</p> <p>Docente / Sub - Directora / Plan de Clase de la docente</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Cómo realiza los juegos, sus instrucciones, indicaciones y procedimientos? ➤ ¿Por qué utiliza esos juegos? ➤ ¿Los juegos los emplea como una estrategia didáctica que le sirve para desarrollar la temática propuesta en la disciplina? 	<p>Observación / Entrevista / Revisión documental</p> <p>Entrevista</p> <p>Entrevista</p>	<p>Docente / Sub - Directora / Plan de Clase de la docente</p> <p>Docente / Sub - Directora</p> <p>Docente / Sub - Directora</p>
--	--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué estrategia utiliza si los estudiantes no se integran en el juego? ➤ ¿Con qué frecuencia realiza esos juegos? 	<p>Observación / Entrevista</p> <p>Entrevista / Revisión documental / observación</p>	<p>Docente</p> <p>Docente / Plan de Clase de la docente</p>
Objetivos específicos	Preguntas de Investigación	Preguntas Específicas	Técnicas para recoger la información	Fuente de información
Determinar la incidencia del juego como estrategia en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura en los	¿Cuál es la incidencia del juego al utilizarlo como estrategia de Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué efectos provoca en los estudiantes estos juegos en la disciplina de Lengua y Literatura? 	<p>Observación / Entrevista</p>	<p>Docente / Sub - Directora / Estudiantes</p>

<p>estudiantes del primer grado B.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Cómo es el comportamiento de los estudiantes, antes, durante y después del juego? ➤ ¿De qué manera contribuye el juego a mejorar el proceso Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura? ➤ ¿Cuál es la disposición de la docente al implementar los juegos? 	<p>Observación / Entrevista /observación</p> <p>Entrevista /observación</p> <p>Entrevista /observación</p>	<p>Docente / Sub - Directora</p> <p>Docente / Sub - Directora / Estudiantes</p> <p>Docente / Sub - Directora</p>
--	--	--	--	--

Objetivos específicos	Preguntas de Investigación	Preguntas Específicas	Técnicas para recoger la información	Fuente de información
<p>Proponer juegos que faciliten el desarrollo del proceso de Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura en los estudiantes del primer grado B.</p>	<p>¿Qué juegos proponer para favorecer el desarrollo del proceso de Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué juegos considera necesarios para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura? • ¿Cómo podemos implementar estos juegos para la disciplina de 	<p>Entrevista</p> <p>Entrevista</p>	<p>Docente / Sub - Directora</p> <p>Docente / Sub - Directora</p>

		<p>Lengua y Literatura?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son los juegos que orienta el currículo de primaria en sus programas de estudio, malla curricular o guías metodológicas? • ¿Qué juegos propuestos por la teoría son oportunos para este nivel educativo? 	<p>Entrevista / Revisión Documental</p> <p>Revisión Documental</p>	<p>Docente / Sub - Directora</p> <p>Programa de estudio de Lengua y literatura o Malla Curricular y Guías Metodológicas</p>
--	--	---	--	---

VII. PERSPECTIVA DE LA INVESTIGACIÓN

7.1 Enfoque de la investigación.

La investigación está enmarcada en el enfoque cualitativo, fundamentada en una narración analítica del fenómeno en estudio, está referido como investigación descriptiva donde utilizamos la información para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación. Las investigadoras fueron parte del escenario para tener una mejor comprensión del estudio y análisis de los instrumentos con el fin de comprender la manera en que se está comportando el problema en su estado natural.

7.2 Tipo de estudio.

El tipo de estudio es descriptivo, ya que incorpora la teoría y la realidad de las personas que interactúan, se generan preguntas durante el proceso y van refinándose conforme se recaban más datos, de acuerdo al tiempo se considera de corte transversal ya que tiene un punto definido y de corta duración, realizada en el segundo semestre del año 2017.

7.3 Escenario de la investigación.

El escenario del fenómeno en estudio se desarrolló en el Centro Escolar Público Nueva Vida, fundada en 1999, por una organización Española y financiada por la Reyna Sofía de España en dicho año. Esta escuela surgió a raíz del desastre que ocasionó el huracán Mitch en el mismo año en Nicaragua, estos pobladores que



antes vivían a orillas de la playa fueron reubicados en este barrio por ello el nombre "Nueva Vida" el cual está constituido por cinco etapas.

Según medios de comunicación expresan que es un barrio altamente delincuencial en donde el enfrentamiento entre pandillas y el robo está a la orden del día. Por otra parte estos pobladores han sido beneficiados por muchas organizaciones, una de ellas financiada por la Reyna Sofía de España, en el barrio existen comedores infantiles en donde les proporcionan alimentos a los niños y niñas que habitan en ese barrio. En su mayoría los pobladores que habitan este barrio son de escasos recursos económicos.

El centro está ubicado en el barrio Nueva Vida III etapa , distrito X de Ciudad Sandino departamento de Managua , este centro de estudios tiene una construcción de concreto , no tiene muro perimetral, solamente en la parte sur y sus alrededores , está construido de muro minifalda y hacia arriba con barras de hierro , sus aulas son de ladrillos y cielo raso con ventanas de vidrio . El centro atiende las modalidades de educación inicial: I, II, III nivel, primaria regular: 1º, 2º y 3º grado solo por el turno matutino, ya que este centro es una escuela satélite.

En su infraestructura el centro cuenta con: 4 pabellones , 3 aulas por pabellón con excepción del pabellón 1 en él se encuentran 2 aulas de primer grado, la subdirección, una sala pequeña para los maestros y al final del pabellón una bodega donde se guardan mobiliarios como sillas y mesas que están en buen estado pero que no son utilizados y se guardaba también el PINE escolar .

El centro carece de biblioteca, aula tic y kiosco, en el receso los niños y niñas compran de personas que llegan a vender a dicho centro, cuenta con un área verde amplia, hay columpios para los niños de preescolar pero estos están en mal estado.

Estado de las aulas.

Todas las aulas cuentan con un escritorio para el maestro y su respectiva silla, la pizarra está en buen estado, ubicada correctamente al este del aula, favoreciendo la visibilidad de los estudiantes.

Las sillas y espacio están acorde a la cantidad de estudiantes, cada aula tiene un inodoro dentro para las necesidades fisiológicas de los niños y niñas, además cuenta con una iluminación natural como artificial, tiene servicios básicos de agua potable, luz eléctrica y aguas negras.



El aula de 1º grado se encuentra en el primer pabellón a la izquierda una bodega y a su derecha el 1º grado A, al frente una parte del patio de la escuela en el cual esta arborizado y ornamentado, cuenta con un bebedero cerca del aula el cual lo comparte con los niños de educación inicial.

Límites del centro.

Este centro escolar limita:

Al este con la Comarca San Andrés de la Palanca,

Al oeste con el barrio Carolina Calero Sur,

Al norte con la Urbanización San Francisco,

Al sur con la Colonia San Miguel.

Cabe señalar que a pesar que dicho centro se encuentra contiguo a una estación de policía, existe un número de foco de riesgo como son pandillas provenientes de este mismo barrio y de los otros barrios aledaños.

7.4 Selección de los informantes.

Los informantes se seleccionaron bajo los siguientes criterios:

Se seleccionó a la subdirectora como máxima autoridad del Centro por ser satélite de otro centro de estudio más grande. También seleccionamos a la docente de 1º grado a través de la muestra por conveniencia, ya que estaba dispuesta a colaborar con la investigación y dieron acceso al escenario.

Se seleccionó a cinco niños que la docente nos permitió entrevistar y que estaban dispuestos a cooperar con el estudio, ya que algunos estudiantes eran tímidos; de acuerdo al criterio de disponibilidad de tiempo.

7.5 Contexto en que se ejecutó el estudio.

El estudio y desarrollo del problema se está llevando a cabo en un contexto en el cual se habla de la incidencia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura, donde la población estudiantil es de escasos recursos económicos, el centro escolar ha sugerido llevar a cabo las orientaciones dadas por el Ministerio de Educación con respecto a este tema para que el docente pueda desarrollar una educación con calidad y eficacia, que permita el desarrollo pleno de los estudiantes .

Actualmente el gobierno en conjunto con el Ministerio de Educación, (MINED) ha propuesto y desarrollado una serie de capacitaciones y facilitado compendios que ayuden al quehacer docente garantizando así la aprobación de su grado de forma exitosa .

7.6 Rol de las investigadoras.

Para tener acceso al escenario del estudio fue necesario que las investigadoras realizarán las gestiones ante la dirección de este centro escolar haciendo una serie de coordinaciones que garantizaran la recolección oportuna y relevante de la información para dicha investigación.

Las investigadoras fueron las responsables de la elaboración y aplicación de los instrumentos que fueron útiles para la recolección de información, así mismo las investigadoras estuvieron a cargo del procesamiento y elaboración de del informe.

7.7 Estrategia para recopilar la información.

Para la recolección de la información se emplearon las técnicas de la entrevista, la observación y revisión documental.

A pesar de que una de las investigadoras labora en este centro de estudios se dificultó la recolección de datos ya que el día programado para aplicar el instrumento la docente se encontraba de subsidio, sin embargo la docente todo el tiempo estuvo anuente a colaborar con el estudio y se acordó otro día para su realización, en la cual se logró recopilar la información necesaria a través de una entrevista con preguntas abiertas.

Además de la docente quien nos proporcionó información de primera mano ya que es la responsable directa del 1º grado B, se hizo una entrevista a la subdirectora con la intención de adquirir información relacionada al estudio, dicha entrevista se administró en la oficina de la subdirección. La última entrevista fue con los estudiantes seleccionados por la docente. En todos estos casos se acordó la opción de un próximo encuentro para profundizar en detalles si fuera necesario en el cual recibimos apoyo y la disposición de los informantes.

Para finalizar se realizó la revisión documental al cuaderno de planes de la docente, y también a la malla curricular para conocer a la luz de la realidad lo que orienta el Ministerio de Educación en sus programas curriculares., y valorar así el cumplimiento de la misma

Se optó por estas técnicas (entrevistas, guías de observación, revisión documental) ya que permiten recabar información en forma verbal a través de una serie de preguntas estas a su vez son imprescindibles para obtener información cualitativa que

permitan conocer de manera directa la situación vivenciada y comparar los distintos aportes de las fuentes.

7.8 Criterios regulativos.

En dicha investigación se establecieron una serie de criterios que garantizan la calidad del estudio. Por tanto para el análisis y la interpretación de los datos se empleó la técnica de la triangulación de fuentes. A los informantes se les ofreció el anonimato, credibilidad, objetividad y el respeto a sus opiniones.

7.9 Estrategia para el acceso y retirada del escenario.

Para las investigadoras se facilitó el acceso al escenario ya que una de las investigadoras labora en este centro y solicitó el permiso a la subdirectora y docente de 1º grado B, para obtener información acerca de la situación que se vive en dicho centro. Se les agradeció a todas las fuentes por el apoyo brindado

7.10 Técnicas de análisis.

Para el análisis de la información fue necesario desarrollar la reducción y limpieza de los datos obtenidos, luego se transcribió las anotaciones obtenidas de las entrevistas así como la revisión documental en forma digital en un archivo de Word, en esta misma etapa se codificó la información la que a su vez comprendió realizar una limpieza para tener la información relevante.

La segunda etapa consistió en ubicar la información en una matriz de triangulación de las fuentes para facilitar el análisis de la información. Finalmente se procedió a analizar e interpretar los datos obtenidos para la redacción de cada uno de los aspectos presentes en el informe final de investigación.

VIII. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.

El juego ha sido considerado como un recurso educativo explorado por el hombre y aunque en un principio, no fue tomado en cuenta como parte del proceso educativo gracias a los diferentes aportes de la pedagogía, la psicología, la filosofía, la antropología, la educación ha dado un giro, aprovechando todas las ventajas que su uso conlleva. La palabra juego se refiere a la actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como recurso educativo. El juego en la Educación Inicial (2011).

Por otro lado diferentes autores citados por el documento de apoyo para docentes de primero y segundo grado MINED, (2014). Destacan el juego como una actividad importante para el desarrollo cognitivo, motivacional y social y atribuyen el juego como un gran beneficio educativo.

8.1 El Juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura.

Durante las visitas que realizamos a la docente de primer grado B y según la entrevista que se administró con el fin de poder describir los juegos que utiliza la maestra en el proceso de enseñanza aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura, se tomaron en cuenta algunas interrogantes entre ellas ¿Cuáles son los juegos que utiliza la docente en la disciplina de Lengua y Literatura?

Según la docente manifestó que no realiza ningún tipo de juego con sus estudiantes y que solamente hace dinámica de vez en cuando y al practicar la dinámica no toma en cuenta ningún criterio para aplicarlos en la disciplina de lengua y literatura. A pesar que la docente es licenciada en Psicología y Pedagogía se refirió a esta temática como si desconociera la importancia del juego en dicha asignatura.

Según el módulo facilitado por el Ministerio de Educación (MINED, 2016) Plantea que el juego es una actividad irremplazable para ampliar la capacidad de aprendizaje,

como un medio de expresión, maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social.

Además de ello indica que cuando a los niños y niñas se les deja jugar libremente, son felices. El juego, les provoca en todas las respuestas nerviosas que están relacionadas con la expresión bienestar por que produce en el cerebro una sustancia química llamada **Dopamina** (Su principal función es la transmisión de información de una neurona a otra, es importante en todas las respuestas nerviosas que están relacionadas con la expresión de las emociones) lo que va a permitir que se den más conexiones neuronales, las mismas que les ayudan a un mejor desarrollo del aprendizaje. (MINED, 2016).

Por otra parte según la entrevista que se le realizó a la sub directora coincidió con la respuesta que nos dio la maestra, expresando que en varias ocasiones le ha brindado acompañamiento pedagógico y ha observado que la docente no realiza juegos en cuanto a la disciplina de Lengua y Literatura y que lo único que algunas veces lo que realizaba eran dinámicas, pero que solo lo hacía para distraer a los niños, no con un fin pedagógico. También señaló que al practicar las dinámicas no tomaba en cuenta ningún criterio : Además de ello la subdirectora expresó que la docente al iniciar la clase lo hace de manera directa recordando el tema anterior y que no brinda a sus estudiantes ninguna instrucción u orientación, ni procedimientos ya que ella no implementa ningún tipo de juego durante la clase.

Al consultar la entrevista con los estudiantes ellos respondieron que la docente no realizaba con ellos ningún tipo de juegos, que algunas veces realizaba dinámicas pero que solo las mismas y las orienta de forma rutinaria en la clase de lengua y literatura, lo que coincide con la respuesta que expresaron tanto la maestra como la subdirectora.

Por otro lado al realizar las observaciones y la revisión documental en los planes de la maestra no se evidenció el juego como estrategia en su planificación, sin embargo al realizar la revisión en la malla curricular se observó claramente en las orientaciones específicas para la disciplina de Lengua y Literatura que se contemplan en la página 25, inciso 5, a continuación lo siguiente:

"Como actividades sugeridas, en cada clase se trabajaran: cantos, rondas infantiles y juegos tradicionales, juegos verbales con el propósito de motivar a los niños y para reforzar el aprendizaje de los grupos fonemáticos, dinamizando el Enfoque Comunicativo Funcional y el juego como metodología; estos deben ser retomados en el plan diario, para lo cual, la o el maestro valorara el momento en que lo realizara." (Malla curricular, unidad pedagógica de primero y segundo grado, MINED, 2015)

Por los hallazgos antes mencionados más lo dicho por la docente, la subdirectora y los niños entrevistados es una muestra de que la docente no aplica el juego en la clase de Lengua y Literatura y que está obviando las orientaciones que el Ministerio de Educación está implementando en las aulas de clase.

A sí mismo como se buscó describir los juegos que utiliza la maestra en la disciplina de Lengua y Literatura también es oportuno conocer cuál es la incidencia del juego como estrategia en el proceso de Enseñanza Aprendizaje de esta asignatura en el siguiente apartado se discute al respecto

8.2 Incidencia del juego como estrategia en el proceso de Enseñanza Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura.

El juego tiene gran importancia en la enseñanza de Lengua y Literatura y se ha comprobado que incide de manera positiva llevando a cabo actividades lúdicas en el aula de clase y estas a su vez generan un clima favorable de aprendizaje, que incluye el ambiente físico, social, pedagógico y emocional propicio para que el proceso de aprendizaje sea ameno y al mismo tiempo efectivo. Módulo VI, El Juego como Estrategia Pedagógica. (MINED).

En las observaciones realizadas a la docente se le preguntó ¿Qué efectos provoca en los estudiantes estos juegos en cuanto a la disciplina de Lengua y Literatura? La cual no respondió tal cuestión, por otro lado manifestó que el comportamiento de los estudiantes antes, durante y después refiriéndose a las dinámicas es que algunos participan y otros no se integran a las mismas, Además expresó que algunas veces

utilizaba las dinámicas para iniciar la clase obviando la importancia del juego en esta asignatura.

Al respecto la subdirectora opinó que no hay disposición de la docente para implementar los juegos en dicha asignatura y por ende al no aplicar los juegos provoca que la clase se torne aburrida y monótona de esta manera los estudiantes reciben la clase de forma pasiva incrementando factores psicológicos que conllevan al cansancio y la fatiga: sin embargo es necesario destacar que el juego utilizándolo como estrategia pedagógica contribuye de manera positiva en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes en dicha disciplina. "Hace que el estudiante trabaje en el aula de clase con motivación, que interactúe con sus compañeros y docente y sea una clase amena, activa y participativa "

De acuerdo al Modulo VI" El juego como Estrategia Pedagógica" (2014) facilitado por el Ministerio de Educación, MINED, señala que diferentes corrientes metodológicas y pedagógicas, aducen que el juego es una herramienta que genera un ambiente productivo en el proceso de enseñanza aprendizaje en la Disciplina de Lengua y Literatura el componente lúdico cobra un papel fundamental en el desarrollo de los programas de estudio. Además en las últimas décadas se ha dado paso a un nuevo modelo educativo en el ámbito del aprendizaje: el enfoque comunicativo funcional su característica más importante es la de proporcionar al estudiante las herramientas necesarias que le permitan desenvolverse en situaciones reales y cotidianas con el fin de conseguir nuestro objetivo final, captar el interés de nuestros estudiantes para el uso del español.

De acuerdo a las observaciones realizadas en este centro, la docente no tiene la disposición de implementar los juegos como una estrategia que facilite el proceso de enseñanza aprendizaje en esta asignatura, no está asumiendo el compromiso que conlleve alcanzar el éxito de sus estudiantes en el aprendizaje de la misma, por lo tanto se detallan algunas propuestas de juegos que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje en dicha disciplina.

8.3 Juegos que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura.

Continuando con la entrevista según lo expresado por la docente manifestó que hay muchos juegos necesarios para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura pero que, desconoce cómo implementarlos, manifestó que sabe que hay varios juegos que orienta la malla curricular pero que desconoce cuáles son estos juegos.

En cambio la subdirectora no comparte lo que dice la maestra ya que aduce que hay un sin número de juegos que ayudan a facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje para la disciplina de Lengua y Literatura y que no comprende la actitud de la docente porque desde el año 2013 hasta estos tiempos el gobierno en conjunto con el Ministerio de Educación se ha preocupado por implementar diferentes estrategias y capacitaciones a los maestros y directores en aras de mejorar la calidad educativa. También se les ha proporcionado compendios y materiales que ayuden a los y las docentes a documentarse y mejorar la práctica pedagógica en sus aulas de clase. También menciono algunos juegos que consideraba necesarios para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura: Competencias en formación de palabras, rondas, juego, la pulpería, la canasta de frutas etc.

Además aclaró que cada juego tiene un fin pedagógico y va a depender de los objetivos o indicadores de logro que el docente se propone, tomando en cuenta el contenido de la clase a desarrollar.

Por otra parte al realizar la entrevista a los estudiantes se les preguntó qué juegos les gustaría realizar con su maestra en la disciplina de Lengua y Literatura y ellos nos mencionaron algunos como: pato ganso, doña Ana, landa – landa, la leñita, el dado, los colores en los cuales los aprendieron con su maestra de preescolar.

Al leer la malla curricular constatamos que orientan a los docentes implementar juegos como: Rondas infantiles juegos tradicionales, juegos verbales y en sus compendios aparecen juegos psicomotores, juegos intelectuales, rondas infantiles.

Los juegos, según El Plan Curricular del Instituto Cervantes (1994:110-112), posibilitan tanto la práctica controlada dentro de un marco significativo como la práctica libre y la expresión creativa, además de cubrir tanto conocimientos lingüísticos como Socioculturales; los clasifica de la forma siguiente:

- **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.
- **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...
- **Juegos con palabras:** El plan los propone para actividades orales y escritas, e introduce, como ya hemos dicho antes, trabalenguas, chistes, adivinanzas...Da el ejemplo del juego de la palabra encadenada, que es una técnica que está en la poesía española de autor y tradicional, como por ejemplo: *esta es la llave de Roma y toma/ en Roma hay una calle/ en la calle hay una casa. / En la casa hay un patio...etc.*

El juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje

1. El juego y su valor didáctico Hugo Araujo, Julio, 2.012

Muchos han sido los autores que han realizado definiciones sobre el juego, sobre sus características, sus distintos tipos. Hay acuerdo en que es una actividad libre, voluntaria, que genera placer, que tiene un tiempo y un lugar definido, con reglas y con un fin en sí mismo. Hasta en el juego más competitivo se comparte un tiempo determinado y un lugar concreto y simbólico. El juego es encuentro con otro y con uno mismo.

Consideramos que estos aportes ya han sido retomados por el Ministerio de Educación, MINED, pero que al parecer hace falta disposición por parte de algunas docentes para generar cambios en los miembros de la comunidad educativa sobre todo en cuanto a actitud respecta.

Para concluir este análisis se puede expresar que el juego incide en el proceso de enseñanza aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura porque los estudiantes expresaron algunos juegos que aprendieron con su maestra en el preescolar en el año 2016 y, esto es un problema que está latente en las aulas de clase, es por ello que incentivamos a tomar conciencia de la importancia que tiene de despertar el interés en los estudiantes y motivarlos para su preparación ya que esto afecta el en el aprendizaje de los mismos.

IX. CONCLUSIONES

Como principal propósito nos planteamos valorar la incidencia del juego como estrategia en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje de la disciplina de Lengua y Literatura, del cual llegamos a las siguientes conclusiones:

Durante el proceso del estudio, se observó que la docente del primer grado del Centro Escolar Público Nueva Vida, no aplica juegos en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura, aun estando capacitada por el Ministerio de Educación para implementar los juegos, lo que significa que ella no tiene disposición o compromiso para mejorar y dar una enseñanza de calidad.

El Juego incide de manera positiva en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la disciplina de Lengua y Literatura, porque los estudiantes así lo expresaron y al contractarlo con la teoría, logran apropiarse de los contenidos, además desarrollan múltiples habilidades como: Socialización e interacción, desarrollo del lenguaje, motora fina y gruesa, juego de roles, aprenden a compartir y respetar normas de comportamiento. Sin embargo en este caso, del primer grado B de la escuela Nueva Vida #2, no incide de manera alguna puesto que la docente no lo aplica.

Como propuestas de juegos que faciliten el desarrollo del proceso de Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura, anexamos una compilación en este documento para que la docente pueda valerse de ellos y poder aplicarlos con sus estudiantes, teniendo así mejores herramientas para el buen desarrollo de la clase.

X. RECOMENDACIONES

A la sub directora del centro:

1. Brindar acompañamiento pedagógico paulatinamente a la docente de primer grado para que pueda sentir apoyo por sus autoridades.
2. Realizar círculos pedagógicos con las docentes de los primeros y segundos grados con enfoque del juego como estrategia pedagógica haciendo clases demostrativas.
3. Recibir capacitaciones que el Ministerio de Educación facilita a los docentes para que ella tenga apropiación de este tema y pueda sugerir a la maestra algunas alternativas de solución.

A la docente:

1. Hacer conciencia de la importancia que tiene el juego para los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que es una herramienta fundamental en esta etapa del infante.
2. Hacer uso de la compilación facilitada en este estudio, encontrado en anexos, que favorecerán el proceso de enseñanza – aprendizaje en la disciplina de lengua y literatura.
3. Plasmar y llevar a cabo, en el plan diario, el juego como una estrategia que implementará en la disciplina de lengua y literatura; poniendo en práctica los conocimientos profesionales que en su formación académica ha adquirido.
4. Documentarse de otros juegos que pueden facilitar el desarrollo en la disciplina de lengua y literatura.
5. Asistir a las capacitaciones que le oriente el Ministerio de Educación y la sub directora.

XI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Blanco V. (2012, Noviembre, 12) Teorías del Juego. Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/> .
- Doménech F. (s.f) Aprendizaje y Desarrollo de la personalidad. *LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE EN LA SITUACIÓN EDUCATIVA*. Recuperado de: <http://www3.uji.es/~betoret/Instruccion/Aprendizaje%20y%20DPersonalidad/Curso%2012-13/Apuntes%20Tema%205%20La%20ensenanza%20y%20el%20aprendizaje%20en%20la%20SE.pdf>
- Documento de apoyo para maestros de educación primaria, *juguemos y aprendamos*. Ministerio de Educación (MINED).dirección General de Educación primaria, 2017 Julio.
- Malla Curricular. Unidad Pedagógica de Primero y Segundo Grado (MINED). Segunda edición. 2015. Inciso 5, Pág 25.
- Labrador. M. Morote. P. (2008) Glosas didácticas, revista electrónica internacional. *EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ELE*. Recuperado de: <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>
- Módulo. La transición: *un camino hacia un aprendizaje más abierto*. MNED, Dirección de Educación Inicial. (DEI) Dirección General De Educación Primaria (DGEP), Enero 2016, Pág 29.
- Modulo 6: *El Juego como estrategia pedagógica*. Ministerio de Educación (MINED) Dirección de Educación Inicial. (DEI) Dirección General De Educación Primaria (DGEP), Managua 2014.
- Ortega E. Blandón C. (s.f) REVISTA CARIBE. Educación en la Costa Caribe Nicaragüense. *El juego pedagógico en la disciplina de lengua y literatura en el 7mo grado, instituto "Miguel Larreynaga"*. Recuperado de: [file:///C:/Users/MGutierrez/Downloads/463-1654-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/MGutierrez/Downloads/463-1654-1-PB%20(1).pdf)

- Rivera H. Malaver M. (2011, Julio). Documento de investigación: *¿Qué estudia la estrategia?*. Recuperado de: http://www.urosario.edu.co/urosario_files/a0/a0235d32-301a-4066-9027-789035821cb3.pdf
- Universidad Nacional de Catamarca. (s.f) – Secretaría de Ciencia y Tecnología Editorial Científica Universitaria. *Qué son las estrategias de aprendizaje*. Recuperado de: <http://www.editorial.unca.edu.ar/Publicacione%20on%20line/DIGITESIS/Nora%20Olmedo/PDF/F.%20CONSIDERACIONES%20TEORICAS.pdf>
- Moreno, R. (2011, Octubre, 24) Lengua y Literatura. LA LITERATURA Y EL LENGUAJE LITERARIO. Recuperado de: <http://rosamorenolengua.blogspot.com/2011/10/la-literatura-y-el-lenguaje-literario.html>

XII. ANEXOS

Instrumentos



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Facultad de Educación e Idiomas

Departamento de Pedagogía

Carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria

Guía de entrevista a la Sub - Directora

Las estudiantes de la carrera de “Pedagogía con mención en educación primaria” de la UNAN Managua estamos realizando una investigación sobre la incidencia del Juego en la disciplina de Lengua y literatura de los estudiantes de primer grado, por lo que, la información que nos brinde será de mucha utilidad para la misma. Agradecemos su apoyo.

DATOS GENERALES:

Nombre: _____

Sexo: _____ Edad: _____ Nivel académico: _____

Nombre del centro: _____

Principales Preguntas:

1. ¿Cuáles son los juegos que utiliza la docente en la disciplina de Lengua y Literatura?
2. ¿Qué criterios utiliza la docente para seleccionar los juegos que aplica en la disciplina de Lengua y Literatura?

3. ¿Cómo desarrolla los juegos en la disciplina de Lengua y Literatura?
4. ¿Cómo realiza los juegos, sus instrucciones, indicaciones y procedimientos?
5. ¿Por qué utiliza esos juegos en la disciplina de Lengua y Literatura?
6. ¿Cómo los relaciona los juegos con la disciplina de Lengua y Literatura?
7. ¿Qué estrategias utiliza la docente si los estudiantes no integran en los juegos?
8. ¿Los juegos los emplea como una estrategia didáctica que le sirve para desarrollar la temática propuesta en la disciplina?
9. ¿Con que frecuencia realiza esos juegos?
10. ¿Qué efectos provoca en los estudiantes estos juegos en cuanto a la disciplina de Lengua y Literatura?
11. ¿Cómo es el comportamiento de los estudiantes, antes, durante y después del juego?
12. ¿De qué manera contribuye el juego a mejorar el proceso Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura?
13. ¿Cuál es la disposición de la docente al implementar los juegos?
14. ¿Qué juegos considera necesarios para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura?
15. ¿Cómo podemos implementar estos juegos para la disciplina de Lengua y Literatura?
16. ¿Cuáles son los juegos que orienta el currículo de primaria en sus programas de estudio, malla curricular o guías metodológicas?



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía
Carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria

Guía de entrevista a la docente

Las estudiantes de la carrera de “Pedagogía con mención en educación primaria” de la UNAN Managua estamos realizando una investigación sobre la incidencia del Juego en la disciplina de Lengua y literatura de los estudiantes de primer grado, por lo que, la información que brinde nos brinde será de mucha utilidad para la misma. Agradecemos su apoyo.

DATOS GENERALES:

Nombre: _____

Sexo: _____ Edad: _____ Nivel académico: _____

Nombre del centro: _____

Principales Preguntas:

1. ¿Cuáles son los juegos que utiliza en la disciplina de Lengua y Literatura?
2. ¿Qué criterios toma en cuenta para seleccionar los juegos que aplica en la disciplina de Lengua y Literatura?
3. ¿Cómo realiza los juegos, sus instrucciones, indicaciones y procedimientos?

4. ¿Por qué utiliza esos juegos en la disciplina de Lengua y Literatura?
5. ¿Cómo los relaciona los juegos con la disciplina de Lengua y Literatura?
6. ¿Los juegos los emplea como una estrategia didáctica que le sirve para desarrollar la temática propuesta en la disciplina?
7. ¿Qué estrategias utiliza usted, si los estudiantes no integran en los juegos?
8. ¿Con que frecuencia realiza esos juegos?
9. ¿Qué efectos provoca en los estudiantes estos juegos en cuanto a la disciplina de Lengua y Literatura?
10. ¿Cómo es el comportamiento de los estudiantes, antes, durante y después del juego?
11. ¿De qué manera contribuye el juego a mejorar el proceso Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura?
12. ¿Cuál es la disposición de la docente al implementar los juegos?
13. ¿Qué juegos considera necesarios para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura?
14. ¿Cómo podemos implementar estos juegos para la disciplina de Lengua y Literatura?
15. ¿Cuáles son los juegos que orienta el currículo de primaria en sus programas de estudio, malla curricular o guías metodológicas?



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía
Carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria

Guía de entrevista a estudiantes

Las estudiantes de la carrera de “Pedagogía con mención en educación primaria” de la UNAN Managua estamos realizando una investigación sobre la incidencia del Juego en la disciplina de Lengua y literatura de los estudiantes de primer grado, por lo que, la información que los estudiantes, brinde nos será de mucha utilidad para la misma. Agradecemos su apoyo.

DATOS GENERALES:

Nombre del estudiante: _____

Edad: _____ Sexo: _____ Fecha: _____

Preguntas	
1.	¿En la disciplina de Lengua y Literatura juegas con tu maestra? a. Si b. no c. a veces d. nunca
2.	¿Qué juegos realiza tu maestra contigo?

3.	¿La maestra les orienta antes de realizar los juegos?
4.	¿Qué te gustan de los juegos que realiza tu maestra? a. Lo divertido b. Que comparte con sus compañeritos c. Aprendo
5.	¿Consideras importantes los juegos? ¿Por qué?
6.	¿Qué aprendes con los juegos que realiza la maestra en disciplina de Lengua y Literatura?
7.	¿Qué juegos te gustaría realizar con tu maestra en la disciplina de lengua y literatura?



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía
Carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria

Guía de revisión documental

DATOS GENERALES:

Nombre del centro: _____ Fecha de observación: _____

1. ¿Cuáles son los juegos que utiliza la docente en la disciplina de Lengua y Literatura?
2. ¿Qué criterios toma en cuenta la docente para seleccionar los juegos que utiliza en la disciplina de Lengua y Literatura?
3. ¿Cómo realiza los juegos, sus instrucciones, indicaciones y procedimientos?
4. ¿Cuáles son los juegos que orienta el currículo de primaria en sus programas de estudio?
5. ¿Cuáles son los juegos que orienta el currículo de primaria en la malla curricular?
6. ¿Cuáles son los juegos que orienta el currículo de primaria guías metodológicas?
7. ¿Qué juegos propuestos por la teoría son oportunos para este nivel educativo?



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Facultad de Educación e Idiomas
Departamento de Pedagogía
Carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria

Guía de observación

1. ¿Cuáles son los juegos que utiliza la docente en la disciplina de Lengua y Literatura?
2. ¿Cómo realiza los juegos, sus instrucciones, indicaciones y procedimientos?
3. ¿Qué estrategia utiliza si los estudiantes no se integran en el juego?
4. ¿Con qué frecuencia realiza esos juegos?
5. ¿Qué efectos provoca en los estudiantes estos juegos en la disciplina de Lengua y Literatura?
6. ¿Cómo es el comportamiento de los estudiantes, antes, durante y después del juego?
7. ¿De qué manera contribuye el juego a mejorar el proceso Enseñanza – Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura?
8. ¿Cuál es la disposición de la docente al implementar los juegos?

Fotografía

Patio de la escuela.



Entrada del primer grado B



Estudiantes del primer grado B



Entrada principal del centro



Compilación de Juegos



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

Facultad de Educación e Idiomas

Departamento de Pedagogía

Carrera de Pedagogía con mención en Educación Primaria

Juegos para la disciplina de Lengua y Literatura.



Compilado por:

- ❖ María Mayela Gutiérrez Ríos
- ❖ Tania Guadalupe Silva Alegría
- ❖ Ericka del Socorro Aguirre

Tutora: MSc. Nohemy Aguilar

Diciembre de 2017

La chalupa del abecedario

(Adaptación de la chalupa de lotería real: Mayela Gutiérrez)

Este juego consiste en que el niño pueda memorizar letras y palabras de acuerdo a las imágenes que están en la chalupa:



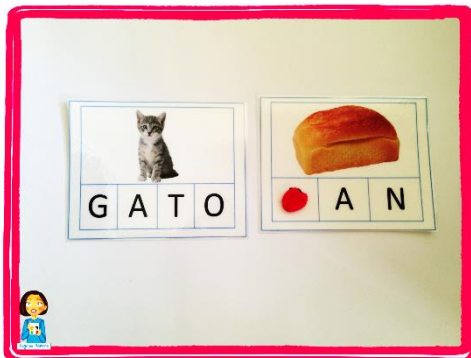
Materiales:

- ✓ Chalupa (realizada por el docente)
- ✓ Plastilina o semillas

Esta se elabora con materiales coloridos y vistosos, puede buscar en internet diversas imágenes de acuerdo a las letras del abecedario y armar las fichas y el tablero, debe reproducirlas al menos una buena cantidad de acuerdo al número de los estudiantes o bien para los niños que presenten mayor dificultad en la lectura.

¿Cómo se juega? Este juego de mesa se desarrolla al igual como la chalupa tradicional. La docente reparte una tarjeta a los niños, la maestra ira sacando las fichas al azar y el niño que tenga la figura correspondiente, ese la coloca un pedazo de plastilina o semillas en la tarjeta, así sucesivamente irá realizando el juego hasta que el primero que la llene será el ganador, la docente pueda darle como premio un dulce o según sus posibilidades.

Bingo de letras



Este juego de mesa es ideal para introducir o darle continuidad al fonema en estudio.

Materiales:

- Fichas con figuras con sus respectivos nombres (pueden ser utilizadas las mismas de la chalupa)
- ✓ Plastilina o semillas
- ✓ Fonemas estudiados (letras)

Se reparten las fichas a los estudiantes, la docente irá sacando las letras al azar y los niños deben estar atentos para poder colocar la plastilina o semilla en la letra que haya salido, esto si en su figura aparece, y el primero que logre completar la palabra ese es el ganador. La docente puede darles un pequeño obsequio a los participantes.

Véase en: https://www.youtube.com/watch?v=GnRvJqdP_bk

Leer y actuar

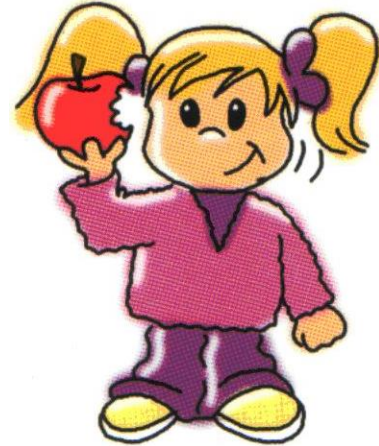
(Guadrón)

Habilidades y conceptos: Lectura

Descripción: Ejecutar acciones que diga en la tarjeta

Materiales:

- ✓ Tarjetas grandes (en donde estén escritas diferentes acciones en cada tarjeta)
- ✓ Marcadores



Indicaciones:

1. La maestra deberá controlar las tarjetas
2. Se deberá dividir la clase en dos equipos
3. Se deberá escoger unos niños para que ejecuten las acciones para los dos equipos
4. La maestra enseñará la acción únicamente a los niños escogidos
5. Estos niños deberán ejecutar la acción sin hablar
6. El equipo que adivine más acciones puede ganará
7. Los niños que ejecuten las acciones pueden rotarse

Comer

RONDAS INFANTILES Y JUEGOS TRADICIONALES

DOÑA ANA

Vamos a la huerta Del toro toronjil A
ver a doña Ana Cortando perejil

¿Esta doña Ana? Doña Ana no está
aquí Anda en su vergel Abriendo la
rosa Y cerrando el clavel

Daremos la vuelta Al toro toronjil A
ver a doña Ana Sembrando perejil.

¿Esta doña Ana?



DESCRIPCION: Una niña o niño será Doña Ana, permanecerá sentado (a) en el centro de una ronda. Los otros niños tomados de la mano formaran una ronda o círculo entonando la canción y girando.

Se detienen y estiran los brazos lo más que puedan sin soltarse para hacer la ronda lo más grande posible.

Escogen los brazos sin soltarse y tratan de unirlos en el centro de la ronda para hacerla bien pequeña

Vuelven a girar alrededor de doña Ana. Para finalizar la ronda preguntan ¿Dónde está doña Ana?

Responde el niño que hace de Doña Ana, se murió y entonces se deshace la ronda y todos salen corriendo.

NERON NERON

Nerón Nerón, donde

Pasa tanta gente, en la calle

De san Vicente que pase el Rey

Ha de pasar, el hijo del conde

Se queda atrás, atrás, atrás, atrás.

Campanita de oro déjame pasar

Con todos mis hijitos menos

El de atrás, atrás, atrás, atrás.



DESCRIPCION: Este es un juego muy popular en Nicaragua, los jugadores pasaran por un puente formado por dos niños mientras pronuncian el verso de Nerón Nerón.

1ero. Se elige a dos niños para formar el puente. Cada uno de ellos escoge anillo o pulsera, esto lo hacen en secreto, sin que el resto de niños se den cuenta.

2ero. Los dos se toman de las manos y las alzan para formar un arco.

3ero. Los demás niños se ubicaran un una fila agarrados de la cintura y pasaran por debajo del puente, mientras los dos que forman el arco canta : Nerón Nerón donde pasa tanta gente

4to.- Al momento de terminar la canción los dos niños bajan los brazos y atrapan a uno de la fila y le preguntan con quién se va., con el anillo o la pulsera, el atrapado elegirá a uno de los que forman el arco y se colocara detrás de él, tomándolo de la cintura.

5to. Continúa el juego hasta que no haya nadie en la fila que camine debajo del puente.

6to. Cuando todos los niños estén colocados detrás de aquellos que formaban el arco, empieza la lucha por medir la fuerza de cada equipo, para ello se dibujara una línea en el piso y el grupo que traspase dicha línea será el perdedor

Bibliografía

- Aprendamos juntos, segunda etapa, autora: María Guisela Rodríguez, Republica Dominicana
- El juego como estrategia pedagógica módulo VI, ministerio de educación, Dirección general de educación primaria 2014