



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN**

# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN**

**Carrera de:**

**Educación Básica**

**Itinerario Académico en: Educación General Básica**

**APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS, ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA  
PARTICIPACIÓN EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES,  
SEGUNDO AÑO DE EGB, UNIDAD EDUCATIVA SAYAUSÍ, 2021-2022**

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

**Autor:**

Erika Lisseth Lozado Torres

CI: 0106140544

**Autor:**

Raquel Alexandra Pacheco Montesdeoca

CI: 0106410491

**Tutor:**

Ricardo Enrique Pino Torrens

CI: 0151398914

**Azogues - Ecuador**

**Marzo, 2023**



## Agradecimientos

En primer lugar damos gracias a Dios, por permitirnos transitar este proceso y por las experiencias obtenidas dentro de la universidad, las cuales nos han ayudado en nuestra formación profesional. A cada uno de los docentes que desde primer ciclo nos compartieron conocimientos, experiencias, anécdotas, y el cariño por esta hermosa profesión. También a nuestras familias que nos han motivado y alentado a lo largo del proceso, pues, con su cariño y paciencia nos han brindado apoyo incondicional, en cada una de nuestras decisiones y proyectos. De la misma manera, a nuestro grupo de amigos los cuales han estado en días buenos y malos, compartiendo momentos, experiencias y aprendizajes que llevaremos en nuestros corazones. Además, a nuestra querida Universidad UNAE la cual nos abrió sus puertas, dándonos la oportunidad de cumplir nuestros sueños y a la que le estaremos eternamente agradecidas, puesto que las experiencias vividas dentro de la misma son realmente gratas y enriquecedoras para nuestra vida profesional. Finalmente y no menos importante, a la Senescyt por habernos apoyado en el cumplimiento de esta meta tan importante, ya que, sin la ayuda de la misma el proceso hubiese sido difícil y casi imposible.



**Resumen:**

El trabajo de Integración Curricular tiene como propósito implementar el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como estrategia didáctica para promover la participación, en la enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales en el segundo año de EGB de la Unidad Educativa Sayausí, 2021-2022. A través de la observación se identificó la limitada participación de los estudiantes, lo cual fue constatado a través del diagnóstico aplicado. La metodología utilizada para el desarrollo de la investigación se basa en el paradigma interpretativo, con un enfoque cualitativo de tipo descriptivo y diseño de investigación acción. Los métodos utilizados para la recolección de información fueron la observación, el análisis documental, las entrevistas y las pruebas pedagógicas, mediante su utilización se pudo obtener resultados en los diferentes momentos de la investigación, a través del diagnóstico se constata que los estudiantes presentan escasa participación y protagonismo en su proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales. Como propuesta de solución se propone trabajar en 6 temas con la utilización del ABJ como estrategia didáctica. Los resultados obtenidos después de la aplicación de la propuesta fueron favorables, ya que a través de los juegos los estudiantes fueron motivados a participar y con mayor protagonismo individual y grupal en su proceso de aprendizaje.

**Palabras claves:** Estrategia didáctica, Aprendizaje Basado en Juego, participación, proceso de enseñanza aprendizaje



**Abstract:**

The purpose of the Curricular Integration work is to implement Game-Based Learning (ABJ) as a didactic strategy to promote participation in the teaching-learning of Social Studies in the second year of EGB of the Sayausí Educational Unit, 2021-2022. Through observation, the limited participation of the students was identified, which was verified through the applied diagnosis. The methodology used for the development of the research is based on the interpretative paradigm, with a qualitative approach of a descriptive type and action research design. The methods used for the collection of information were observation, documentary analysis, interviews and pedagogical tests, through their use it was possible to obtain results at different moments of the investigation, through the diagnosis it is verified that the students present little participation and prominence in their teaching-learning process of Social Studies. As a solution proposal, it is proposed to work on 6 topics with the use of ABJ as a didactic strategy. Therefore, the results obtained after the application of the proposal were favorable, since through the games the students were motivated to participate more and with greater individual and group leadership in their learning process.

**Keywords:** Didactic strategy, Game-Based Learning, participation, teaching-learning process



## Índice del Trabajo

<b>Introducción</b>	8
<b>Línea de investigación</b>	9
<b>Problemática</b>	9
<b>Justificación</b>	13
<b>Objetivos</b>	17
General	17
Específicos	17
<b>Capítulo 1. Marco teórico referencial de las estrategias didácticas para promover la participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales.</b>	19
<b>1.1. Antecedentes</b>	<b>19</b>
1.1.1. Antecedentes Internacionales	19
1.1.2. Antecedentes Nacionales	22
<b>1.2. Documentos normativos MINEDUC</b>	<b>26</b>
1.2.1 Currículo Ecuatoriano de Estudios Sociales en EGB	26
1.2.2. Estándares de calidad	33
<b>1.3. Didáctica de las Ciencias Sociales</b>	<b>36</b>
<b>1.4. Las estrategias didácticas</b>	<b>42</b>
<b>1.5. Aprendizaje Basado en Juegos</b>	<b>48</b>
1.5.1 Análisis del concepto de Aprendizaje Basado en Juegos	48
<b>1.6. La Participación</b>	<b>54</b>
1.6.1. La participación en el Aprendizaje Basado en Juegos	55
<b>Capítulo 2. Marco metodológico de la investigación</b>	61
<b>2.1. Paradigma</b>	<b>61</b>
<b>2.2 Enfoque de investigación</b>	<b>62</b>
<b>2.3 Tipo de estudio</b>	<b>62</b>



	5
<b>2.4 Diseño de investigación</b>	<b>63</b>
2.4.1 Fases de la Investigación Acción	64
<b>2.5. Operacionalización del concepto fundamental de la investigación</b>	<b>67</b>
<b>2.6. Métodos, técnicas e instrumentos de recolección y análisis de la información a la población y muestra</b>	<b>77</b>
Observación	77
Diario de campo	79
Análisis documental	80
Entrevista	80
Prueba pedagógica de entrada y salida	82
2.6.1 Muestra y población	83
<b>2.7. Análisis del diagnóstico de necesidades y potencialidades. Planificación de la propuesta</b>	<b>84</b>
<b>Capítulo 3. Propuesta, aplicación y evaluación de la estrategia didáctica</b>	<b>89</b>
<b>3.1 Descripción de la propuesta / Fase 2 y 3</b>	<b>89</b>
3.1.1 Objetivo general	89
3.1.2 Fundamentos Pedagógicos, Disciplinarios y Epistemológicos	89
3.1.2.1 Fundamentos Pedagógicos	89
3.1.2.2 Fundamentos Disciplinarios	90
3.1.2.3 Fundamentos Epistemológicos	91
<b>3.2 Actividades de la estrategia didáctica</b>	<b>91</b>
3.2.1 Fundamento de los tipos de juegos en las actividades	92
<b>Juego de argumento</b>	92
<b>Juego de tradicional</b>	93
<b>Juego de movimiento</b>	94
<b>Juego de roles</b>	95
<b>Juego de construcción</b>	96



	6
<b>Juego simbólico</b>	97
<b>3.3 Evaluación/ Fase 4</b>	<b>128</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>133</b>
<b>Recomendaciones</b>	<b>135</b>
<b>Referencias</b>	136
<b>Anexos</b>	148
<b>Anexos 1. Guías de observación</b>	<b>148</b>
Anexo 1.1: Guía de observación de la clase de la docente	148
Anexo 1.2: Guías de observación de la propuesta de intervención / Clase 1	158
Anexo 1.3: Guía de observación de la propuesta de intervención/ Clase 2	170
Anexo 1.4: Guía de observación de la propuesta de intervención/ Clase 3	181
Anexo 1.5: Guía de observación de la propuesta de intervención/ Clase 4	191
Anexo 1.6: Guía de observación de la propuesta de intervención/ Clase 5	202
Anexo 1.7: Guía de observación de la propuesta de intervención/ Clase 6	210
<b>Anexo 2: Diario de campo</b>	<b>219</b>
Anexo 2.1: Guía de análisis de diarios de campo/ 14 de septiembre hasta 7 de octubre	219
Anexo 2.2: Guía de análisis de diario de campo/ 4 de abril del 2022, hasta 25 de abril de 2022	233
Anexo 2.3: Guía de análisis de diario de campo /8 de noviembre de 2022 hasta 20 de enero de 2023	241
<b>Anexos 3: Guía de análisis documental</b>	<b>248</b>
Anexo 3.1: Guías de análisis documental/ PCI	248
Anexo 3.2: Guía de analice documental/ PEI	257
Anexo 3.3: Guía de análisis documental/ Estándares de calidad	264
Anexo 3.4: Guía de análisis documental/ Currículo del subnivel elemental	271
Anexo 3.5: Guía para el análisis de la Planificación de Unidad Docente y de Visita a Clase	279



<b>Anexo 4: Entrevistas</b>	<b>288</b>
Anexo 4.1: Guía de entrevista estructurada a la o el docente 1	288
Anexo 4.2: Guía de entrevista estructurada a la o el docente 2	291
Anexo 4.3: Guía de entrevista grupal semiestructurada para estudiantes	297
<b>Anexo 5: Pruebas pedagógicas</b>	<b>299</b>
Anexo 5.1: Cuestionario de entrada	299
Anexo 5.2: Cuestionario de salida	299
<b>Anexo 6: Análisis de los documentos de diagnóstico</b>	<b>304</b>
Anexo 6.1: Análisis de la guía de observación de a docente	304
Anexo 6.2: Análisis de la entrevista a la docente 1	306
Anexo 6.3: Análisis de la entrevista a la docente 2	308
Anexo 6.4: Análisis de la entrevista de los estudiantes	310
Anexo 6.5: Análisis de la PUD	311
Anexo 6.6: Análisis del PEI	313
Anexo 6.7: Análisis de la PUD	315
Anexo 6.8: Análisis de diario de campo período virtual	318
Anexo 6.9: Análisis de diario de campo periodo presencial	323
Anexo 6.10: Análisis de resultados de cuestionario de entrada	333
<b>Anexo 7: Análisis de instrumentos de evaluación</b>	<b>333</b>
Anexo 7.1: Análisis de instrumento de juego de argumentación	333
Anexo 7.2: Análisis de instrumento de juego tradicional	336
Anexo 7.3: Análisis de instrumento de juego de movimiento	339
Anexo 7.4: Análisis de instrumento de juego de roles	342
Anexo 7.5: Análisis de instrumento de juego de construcción	346
Anexo 7.6: Análisis de instrumento de juego simbólico	349
Anexo 7.7: Análisis de resultados de cuestionario de salida	351

## Introducción

Para Fuente externa (2011, párr. 1) las Ciencias Sociales son un conjunto de disciplinas académicas que estudian el origen y desarrollo de la sociedad, buscan formar sujetos libres, críticos, creativos y democráticos en base a la realidad social. Mientras que el Ministerio (2016, p. 225) afirma que, las Ciencias Sociales se encargan del estudio de procesos de producción y reproducción social, mediante la elaboración de herramientas, representaciones cognitivas valorativas e ideológicas que contribuyen a la cultura vinculados a la naturaleza, sociedad y conciencia social. Por lo tanto, las Ciencias Sociales también son la agrupación de asignaturas que abordan temas sociales (historia, geografía, educación ciudadana, filosofía, economía, entre otras) que van desde los aprendizajes concretos sensibles, a los más abstractos y desde ahí a lo concreto pensado, en un proceso de ascendente complejización de los aprendizajes, los cuales se abordan y expresan acorde al nivel educativo. Estas asignaturas mediante la elaboración de diferentes tipos de herramientas son las encargadas de promover el proceso de enseñanza-aprendizaje en base a la realidad social, cultural, política, económica, ideológica, etc.

Las Ciencias Sociales es el área de conocimiento que se trabaja en la Educación General Básica y el Bachillerato General Unificado, mientras que dentro de la Educación General Básica (EGB) se aborda como una asignatura que se denomina Estudios Sociales, como se ha expresado en el párrafo anterior se trabajan contenidos que han sido estructurados de los más simples a los más complejos, y que responden a los años de segundo a décimo de la EGB en tres subniveles elemental, medio y superior. En la investigación, acorde al autor que se maneja y al objeto de que se trata en cada momento de la investigación aparecerán los dos términos indistintamente.

En EGB, desde el subnivel elemental, es de suma importancia abordar las temáticas establecidas en el currículo, debido a que estos primeros acercamientos sirven como base para

establecer conocimientos posteriores. Los temas son distribuidos de acorde las edades y los subniveles educativos en el que se encuentren los estudiantes, su importancia es que se parten desde experiencias sociales y familiares para extenderse a la realidad de su contexto, localidad, país, mundo, etc. Además, los aprendizajes desarrollados dentro de la asignatura en la EGB forman parte fundamental de la formación del perfil de salida del Bachillerato ecuatoriano y el logro de la formación de seres humanos justos, solidarios e innovadores.

### **Línea de investigación**

El proyecto de investigación se adecua a la línea de investigación de la UNAE, siendo la misma “Formación integral y desarrollo profesional docente”. Ya que, se trabajará con el Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia didáctica, empleando actividades en donde los estudiantes se sientan motivados por participar dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales. Además, se implementan 6 actividades de juego en donde se busca que los estudiantes aprendan de manera activa, para que logren obtener un aprendizaje significativo.

### **Problemática**

En el Ecuador, por lo general, ha disminuido la significación de Ciencias Sociales frente a materias como: Matemáticas, Lengua y Literatura y Ciencias Naturales, creando así un estancamiento que debe ser corregido para las futuras generaciones. De la misma manera, dentro de las aulas de clases, se percibe poco interés y participación en esta asignatura, también se manifiesta poco tiempo que le asignan a sus contenidos y la falta de actividades que promuevan la participación. Sin embargo, la asignatura debería contribuir a que los alumnos se conviertan en sujetos activos, para desarrollar un pensamiento crítico y autónomo, y con ello a una sociedad más justa y equitativa, fortaleciendo los valores éticos, morales y patrióticos,

teniendo en cuenta el desarrollo pleno de los derechos y deberes ciudadanos (El Jaya, 2011, párr. 3).

A partir de lo antes mencionado, se trabaja con la asignatura de Estudios Sociales, perteneciente al área de las Ciencias Sociales en el Currículo del 2016, es una de las cuatro asignaturas principales dentro la Educación General Básica. A través de esta materia en el subnivel elemental, se busca potenciar la identidad de los estudiantes en tanto individuos y seres sociales, asimismo pretende estimular en los estudiantes el desarrollo de destrezas como: ubicación y espacio-temporal y se plantea nutrir la valoración de la convivencia como medio indispensable (Ministerio de Ecuación, 2016, p. 86).

El Ministerio de Educación, a través del currículo de Estudios Sociales, propone como objetivo general del área: “interiorizar nociones de espacio, tiempo, cambio, permanencia y continuidad, convivencia responsable, dimensión individual auténtica y autónoma, relación solidaria y comprometida” (Ministerio de Educación, 2016, p. 86). En este sentido, para el cumplimiento del objetivo, se le asigna a la asignatura en el segundo año de EGB solo 2 horas semanales, en nuestra opinión, debería tener un mayor tiempo para un correcto desarrollo de contenidos del proceso de enseñanza aprendizaje.

El presente proyecto de investigación surge durante el período de práctica pre profesional, en el subnivel elemental, segundo año de EGB, de la Unidad Educativa Sayausí, ubicada en la ciudad de Cuenca, provincia del Azuay (Ecuador). A partir de la observación, la recolección de información mediante los diarios de campo, las entrevistas a las docentes y estudiantes durante este período. Se evidencia que los estudiantes tienen escaso interés y poca participación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales, considerándose la causa principal la falta de actividades motivadoras, interesantes, activas que permitan la participación e interacción. De la misma manera, al no existir participación por parte

del alumnado, no se verifica la comprensión del contenido trabajado dentro de la clase. Ello obstaculiza reconocer los aprendizajes (conocimientos, destrezas, actitudes y valores) que han obtenido y poder brindar una retroalimentación oportuna para la mejora.

También, a partir de la utilización de las técnicas e instrumentos antes señalados, se evidencia que en mayor parte las clases de esta asignatura y el material didáctico se limita a un cartel creado por la docente, con pocos aportes en datos para la comprensión que los estudiantes necesitan para desarrollar las actividades que luego se plantean. Por lo tanto, se busca una estrategia en base al juego que ayude a promover la participación en el proceso de enseñanza aprendizaje de manera activa, donde los estudiantes puedan interactuar, brinden opiniones personales acerca del tema, expresen lo que entienden, mostrando la relación necesaria entre pensamiento y lenguaje, sean capaces de analizar, reflexionar y construir sus propios aprendizajes. Esto a partir de la explicación que se realiza, de las estrategias didácticas que se emplean, los recursos de apoyo que se utilizan, del proceso de evaluación formativo que se ejecute, entre otros criterios didácticos.

Además, acorde a lo ocurrido en ciclos pasados tanto en el ámbito presencial como virtual dentro subnivel elemental, se evidenció que en las aulas de clases los estudiantes necesitan actividades que los motiven y que promuevan la participación. Para de esta manera captar la atención del estudiantado, con la finalidad de construir sus aprendizajes de forma significativa. En estos espacios observados, se pudo constatar que los estudiantes, al desarrollar sus actividades a través de estrategias didácticas, en específico a partir de juegos, lograron dominar conocimientos y destrezas. Los temas en los que se observan estas actividades son: sumas, restas, multiplicaciones, lectura literal, lectura inferencial y lectura crítica, no se pudo observar directamente la asignatura Estudios Sociales. Sin embargo, a través de las entrevistas a docente y estudiante, la situación expresada es similar y con resultados más marcados hacia el

rechazo dado al propio contenido de aprendizaje de la materia o destrezas con criterios de desempeño que deben desarrollarse, con tendencias al método memorístico y al nivel de asimilación reproductivo.

Por ese motivo, se considera que al aplicar las estrategias didácticas como el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), se puede trabajar en el aula de clases dentro de las distintas asignaturas, lo cual, ayudaría a que los estudiantes construyan y desarrollen sus aprendizajes (conocimientos, destrezas, actitudes y valores) de manera participativa. Es así que, García (2018, p. 2.) sostiene que las actividades que se realizan mediante juegos en base a una estrategia metodológica se deben utilizar de manera cotidiana para lograr el cumplimiento de los objetivos de la asignatura, trabajando los contenidos curriculares correspondientes. De acorde a esta línea de pensamiento, en la Planificación Curricular Institucional (2018-2021) de la institución donde se realizan las prácticas se afirma:

Juegos: La pedagogía moderna reconoce cada vez más importancia a las técnicas lúdicas, los juegos didácticos contribuyen a crear un ambiente positivo en el salón de clases y proporcionan refuerzo de estructuras gramaticales y de léxico, los juegos reflejan el carácter y el interés de los educandos. (p. 31)

Por ello, para promover la participación en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales, se plantea el ABJ por ser una estrategia didáctica que permite captar la atención de los estudiantes y promueve la participación e interacción entre pares. Ya que la participación y las actividades que realiza el estudiantado es de suma importancia dentro de su proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que favorece al pensamiento racional y crítico del alumnado (Planificación Curricular Institucional, 2018-2021, p.27). De la misma manera, los juegos permitirán dar cumplimiento al objetivo general planteado dentro del presente proyecto y poder crear un ambiente activo y de interés para los estudiantes. Para que sean capaces de

desarrollar las actividades planteadas de manera correcta, consolidando los aprendizajes requeridos para cada uno de los temas.

En síntesis, es casi nula la aplicación del ABJ en clases de segundo año, lo cual llama la atención porque es una actividad esencial para el aprendizaje de los niños, la baja carga horaria y el desempeño evidenciado por los estudiantes en clases, en cuanto a sus escasos conocimientos, pobre desarrollo de destrezas, actitudes individualistas, poco colaborativas y participativas. Así como la falta de expresión clara en la práctica de valores como solidaridad, ayuda, justicia, todo ello refleja carencias importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje que deben ser atendidas desde la investigación. Ante esta situación se plantea atender parte de estas problemáticas, por lo que se presenta la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo promover la participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en el segundo año de EGB de la Unidad Educativa Sayausí, 2021-2022?

Se trabajará con los estudiantes el bloque curricular número dos designado como “Los seres humanos en el espacio” con el título “Conozco mi escuela y mi comunidad” el cual se encuentra dentro del currículo del subnivel elemental. En esta unidad se abordarán “la ubicación y localización de las características y componentes del entorno más cercano: la vivienda, la escuela, la comunidad, el barrio, la parroquia, la ciudad, la provincia” (Ministerio de Educación, 2016, p. 55). En específico temas como; los tipos de vivienda y sus estructuras, los valores, las normas de convivencia, derechos y obligaciones de los niños, la escuela y el primer día de clases y reconocer los datos importantes de la escuela.

### **Justificación**

La asignatura de Estudios Sociales cumple un rol importante dentro de la educación de niños y niñas. La misma tiene el objetivo de brindar conocimientos de cultura general que se

utilizan en el contexto de la cotidianidad. Esta asignatura dentro de la EGB estimula a los estudiantes a reflexionar en base a la identidad y la pertenencia de grupos sociales, para contribuir en la comprensión de la cultura, los espacios y entornos de los que forman parte (Ministerio de Educación, 2016, p.2). Es por ello que, en la educación ecuatoriana se debe dar la importancia demandada por la asignatura dentro de cada uno de los distintos subniveles. De la misma forma, López et al., indican lo siguiente:

Las Ciencias Sociales, deben considerarse importantes en la educación de los niños y jóvenes ya que las mismas promueven la cultura general que contribuyen a comprender fundamentos de nuestra nacionalidad, la democracia y el desarrollo del pensamiento racional y crítico-reflexivo que aportan al desarrollo de capacidades cognitivas y afectivas exigidas en las sociedades complejas, plurales y cambiantes de la actualidad. (2021, s.p)

En tanto, dentro del subnivel elemental se encuentran los primeros años de escolaridad, donde se debe motivar al estudiantado, con estrategias que promuevan el aprendizaje y participación activa para lograr mayores y profundos aprendizajes. De igual forma, el Ministerio de Educación (2016) menciona que, el aprendizaje de Estudios Sociales, busca potenciar la identidad de los estudiantes en cuanto a individuos y seres sociales para el desarrollo de destrezas en relaciones con su contexto (p. 258).

Por consiguiente, esta investigación aportará para que los estudiantes de aproximadamente 6, 7 y 8 años de edad se involucren con los primeros aprendizajes sobre la sociedad y todos los aspectos que engloba la asignatura de Estudios Sociales. De la misma forma, en la guía de implementación curricular manifiesta que “el ser humano es por naturaleza social, por lo tanto es importante que los estudiantes desde sus primeros años de educación, empiecen a tener una visión general de la sociedad a la que pertenecen” (Planificación Curricular

Institucional, 2018-2021, p. 12). En este sentido, se espera que los estudiantes del subnivel elemental participen de las clases y actividades propuestas para el desarrollo de aprendizajes en torno a las temáticas abordadas de la asignatura, puesto que ahí se encuentran niños y niñas que quieren descubrir y construir nuevos conocimientos.

Esta investigación se enfoca en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales por la importancia de sus contenidos, pues, estos no solo se hablan en la escuela, son aquellos que sirven a lo largo de la vida. Debido a que esta asignatura ayudará a formar un criterio propio acerca de distintos temas y de la relación del ser humano con el contexto, ya que se asumen conocimientos que luego profundizará en materias como la antropología, sociología, geografía, historia, derecho, ciencia política, economía, comunicación, pedagogía y psicología. Los aprendizajes que corresponden a este año escolar se ajustan a las características del desarrollo de los niños de esta edad (6 – 8 años), por tanto los aprendizajes se trabajan de acorde a la edad de los estudiantes y se rigen a lo planteado por el Currículo Nacional.

Este trabajo permitirá promover la participación de los estudiantes del segundo año de EGB, captando su atención a partir de clases activas, que les permitan interactuar y reflexionar acerca de los temas trabajados. Lo cual, ayudará en la mejora de sus aprendizajes, al transformar las clases pasivas en activas, creando un ambiente agradable. Por ello que, la investigación se enfoca en promover la participación de los estudiantes, que según Albornoz et al., (2015) se relacionan todos los aspectos de la vida escolar, se requiere que el aprendizaje sea activo y colaborativo, teniendo en cuenta la noción que involucra al estudiante como miembro activo de su aprendizaje (p.83). Ante lo cual, se busca una estrategia que promueva la participación de los estudiantes para que puedan construir sus propios aprendizajes. Para ello, se plantean actividades mediante juegos que ayudarán, desde la participación, a generar un aprendizaje activo y

significativo en el alumnado, motivándolos desde una estrategia activa dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales. Por lo que, Gómez et al afirma que:

El juego nos muestra que tareas difíciles y tediosas pueden ser lo suficientemente divertidas y motivantes cuando forman parte de una buena historia. Si conseguimos que el contenido de aprendizaje se difumine con la historia de un buen juego, nace el concepto de aprendizaje basado en juegos y el término “enseñanza basada en juegos” se utiliza para describir la aplicación de los juegos en la enseñanza. (2004, p. 3)

El juego resulta una forma divertida de aprender el contenido que se plantea dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de dicha asignatura. Para ello, se debe tener en cuenta la realidad educativa de los estudiantes y el contexto al que se enfrentan diariamente, es así que, las actividades serán adaptadas y dirigidas a desarrollar la participación y generar un aprendizaje duradero. El uso de los juegos beneficia a los estudiantes pues, favorece el aprendizaje mediante la creación de un ambiente motivador, facilita la asimilación de nuevos contenidos, fomenta el trabajo en equipo, socialización, y tolerancia a la frustración, mejora la concentración, memoria y atención (Basquero, 2022, párr. 9). Es esencial reconocer la importancia de la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales y el uso adecuado de estrategias que faciliten este proceso, ya que, son contenidos que los educandos necesitan a lo largo de su vida.

Con la estrategia en base a los juegos que se pretende implementar, se beneficiará a 32 estudiantes de segundo año de EGB y a la docente, para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la asignatura de Estudios Sociales. Para ello al hacer uso de los juegos, se promoverá la participación activa de los niños y niñas con la finalidad de desarrollar un aprendizaje eficaz. Por otro lado, la docente se beneficiará, ya que el ABJ es una estrategia que plantea clases activas y motivadoras, en donde se generará participación e interés por parte de los



alumnos en cuanto a las temáticas de la clase. Cabe recalcar que esta estrategia brinda la posibilidad de adaptar los juegos de acorde a la necesidad de los estudiantes, se puede trabajar de forma digital a través de un aparato electrónico o física con los elementos de su entorno.

Acorde a lo señalado anteriormente los objetivos de la investigación son los siguientes:

## **Objetivos**

### **General**

Implementar el Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia didáctica para la participación en la enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en el segundo año de EGB de la Unidad Educativa Sayausí, 2021-2022.

### **Específicos**

- Fundamentar teóricamente el Aprendizaje Basado en Juegos y su papel como estrategia didáctica que propicia la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales.
- Diagnosticar la participación de los estudiantes en la enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en el segundo año de EGB de la Unidad Educativa Sayausí, 2021-2022.
- Diseñar una estrategia didáctica basada en el Aprendizaje Basado en Juegos para la participación en la enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en el segundo año de EGB de la Unidad Educativa Sayausí, 2021-2022.
- Aplicar la estrategia didáctica diseñada para la participación en la enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en el segundo año de EGB de la Unidad Educativa Sayausí, 2021-2022.



- Evaluar la estrategia didáctica para la participación en la enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en el segundo año de EGB de la Unidad Educativa Sayausí, 2021-2022.

La investigación se organiza en capítulos, **El Capítulo 1** se titula Marco teórico referencial de las estrategias didácticas para promover la participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales; **El Capítulo 2** titulado Metodología de investigación; **El Capítulo 3** lleva como título, Propuesta, aplicación y análisis de resultados de la estrategia didáctica para promover la participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales.

**Capítulo 1.** Marco teórico referencial de las estrategias didácticas para promover la participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales.

En este capítulo se cumple el objetivo específico redactado como: Fundamentar teóricamente el Aprendizaje Basado en Juegos y su papel como estrategia didáctica que propicie la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales. Para la elaboración del marco teórico, se ha realizado la revisión minuciosa de artículos, revistas, tesis, entre otros, y en base a esta información se han extraído ideas, opiniones de distintos autores con respecto al tema trabajado. Ello se plasmó dentro de cada uno de los puntos del marco teórico, para de esta manera justificar los temas que se trabajan, destacar la importancia que conlleva elaborar la presente investigación.

### **1.1. Antecedentes**

En este apartado se presentan investigaciones realizadas en años anteriores, las cuales anteceden al análisis que se realiza sobre el tema de este trabajo. Las mismas permiten tener una visión más amplia del objeto de estudio, ya que tienen alcances tanto a nivel nacional como internacional, en años recientes.

#### **1.1.1. Antecedentes Internacionales**

En el texto titulado “La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje” de los autores Morales y Urrego (2017), dentro de un contexto educativo en Colombia, tiene el objetivo de “Crear una propuesta pedagógica que involucra cuatro aspectos importantes dentro de la comunidad: enseñanza, juego, aprendizaje y cuidado del medio ambiente” (Morales, Urrego, 2017. p. 127). Para ello, se promueve la participación activa de estudiantes, docentes y administrativos, quienes pasaron por un proceso de sensibilización y concientización sobre el cuidado del medio ambiente. En donde se propicia las tres R (reciclar, reutilizar y reducir) por medio de talleres lúdicos que crean estrategias pedagógicas y educativas para los

estudiantes y su proceso de enseñanza aprendizaje. Estos autores realizan una investigación de carácter cualitativo, de acción-participación, cuya propuesta requiere lograr que los estudiantes aprendan mientras se divierten y refuerzan los conocimientos y conceptos adquiridos en su proceso educativo. La teoría recopilada se sustenta en base al juego como herramienta de aprendizaje, la cual está proyectada a la creación de actividades que generen impacto social en donde se plantean estrategias con la finalidad de disminuir la contaminación (Morales, Urrego, 2017).

Díaz (2019), en su investigación “Estudio experimental sobre estrategias didácticas innovadoras y tradicionales en la enseñanza de Estudios Sociales”, desarrollada en Nicaragua con estudiantes de cuarto año de educación primaria, participan en la investigación los docentes y los estudiantes. Realiza su investigación a partir de las inquietudes que se presentan en el estudiantado, en relación a las metodologías innovadoras y tradicionales que se desarrollan en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los Estudios Sociales. Ante lo cual, el autor utiliza una metodología de investigación experimental, de tipo exploratorio y con ejes teóricos en base a la literatura de la enseñanza tradicional e innovadora.

El trabajo brinda como resultados que el profesor actualmente lleva a cabo un proceso de lucha entre lo tradicional e innovador, con la finalidad de evitar que sus clases sean aburridas, tradicionales, que generen sueño, para no promover la desmotivación. Por lo cual, algunos estudiantes manifiestan que prefieren abordar una metodología innovadora, con actividades que requieren de participación activa, mientras que otros prefieren también la utilización de metodologías tradicionales, en la cual se utilicen cuestionarios y el uso del dictado.

Por su parte, la investigación de Martínez (2017) titulada “Tecnología y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot”, realizado dentro del contexto educativo en España, se presenta la importancia de los juegos dentro de un proceso educativo, el

cual está enfocado en realizarse por medio de dispositivos móviles, los cuales promueven acceso a los distintos juegos, como en este caso es Kahoot. Ante lo cual se da un cambio de roles dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, ya que los alumnos ya no solo escuchan, sino que intervienen e interactúan con otros dentro de la construcción de sus conocimientos. Esto promueve la motivación y diversión, lo que permite que los estudiantes aprendan sin darse cuenta en un ambiente relajado y agradable.

El objetivo que el autor propone es “Investigar el uso de dispositivos móviles como herramienta de aprendizaje basado en el juego y si esto aumenta la motivación, participación y resultados del aprendizaje” (Martínez, 2017, p. 252.). Dentro de la investigación utiliza una metodología de investigación exploratoria basada en entrevistas grupales a profesores. Es por ello que, en algunas instituciones educativas, obtienen un aprendizaje que incluye competencias lúdicas y tecnológicas que mejoran la eficacia dentro del proceso de aprendizaje. Finalmente, los resultados dentro de esta investigación son en base a la aplicación de Kahoot y la experiencia de profesores dentro de sus aulas de clases para fomentar la innovación educativa (Martínez, 2017).

Por su parte, Orozco (2016) realizó una investigación denominada “Estrategias didácticas y aprendizaje de las Ciencias Sociales”, realizada en España con docentes de los diferentes subniveles educativos. Debido a que estos educadores se limitan a participar en sus aulas de clase con nuevas estrategias didácticas, dado que las utilizadas en sus clases aburren al estudiantado y por lo general son las mismas. Para el desarrollo de la investigación, la metodología empleada cuenta con el apoyo de la investigación documental y con los ejes teóricos en base a la utilización de metodologías participativas y aportes a la enseñanza de las Ciencias Sociales. Con el propósito que dentro de la educación de Ciencias Sociales se admitan a revisar los fundamentos prácticos para enfrentar los retos del mundo contemporáneo que se desarrolla en la época actual (Orozco, 2016).

Del mismo modo, al revisar la investigación de García et al., (2020), titulada “Inclusión educativa a través del aprendizaje basado en juegos de mesa”, desarrollada en España, con el objetivo de “analizar la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos desde el punto de vista de la inclusión educativa” (García et al., 2020, p. 819). Se ejecuta bajo la metodología de investigación cualitativa, a través del diseño de un estudio de caso, en él se abordan temas en relación al juego dentro del proceso educativo en las aulas de clases, conjuntamente con la aplicación del ABJ, la inclusión educativa y la importancia de los juegos de mesa y el rol familiar. La propuesta que se presenta es una sesión de juegos de mesa, que promuevan la interacción con la familia y los agentes educativos para mejorar la relación del entorno. Es así que se presenta al juego como un gran potencial para la participación de los estudiantes en la construcción de sus conocimientos, también contribuye con la inclusión educativa gracias a la flexibilidad propia de los juegos (García et al., 2020).

### **1.1.2. Antecedentes Nacionales**

En el contexto nacional, el uso de las TIC es un factor que en la actualidad tiene importancia, pues, dentro de la asignatura de Estudios Sociales se puede plantear el proceso de enseñanza aprendizaje de manera activa, utilizando el Aprendizaje Basado en Juegos por medio de las TIC. En este sentido se tiene en cuenta la tesis de maestría titulada, “El uso de las TICs como factor de generación de aprendizajes significativos de la historia y las Ciencias Sociales, con estudiantes del segundo año de BGU, en la Unidad Educativa «Eloy Alfaro» de Santo Domingo”. Realizada en Quito - Ecuador, por Criollo (2017) el cual propone que, se debe integrar las innovaciones de las TIC, en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes y los docentes, de la Unidad Educativa «Eloy Alfaro», en esta nueva era del conocimiento, lo cual debería proponerse dentro de todas las escuelas para aprovechar los beneficios y el interés de los estudiantes por emplearlo en clases.

El principal objetivo es: Fomentar un aprendizaje innovador, con el aporte de las nuevas tecnologías, en la enseñanza y el aprendizaje de Historia y Ciencias Sociales, correspondiente al Segundo Año de BGU, en la Unidad Educativa «Eloy Alfaro» de S. Domingo (Criollo, 2017, p.9). Se utilizó el método descriptivo y los enfoques cualitativo y cuantitativo. En cuanto a la población escogida para la investigación, corresponde al alumnado de segundo año de BGU, de la Unidad Educativa «Eloy Alfaro». Esta investigación ayuda a tener en cuenta que se puede aprovechar la tecnología dentro de las clases, para impulsar el aprendizaje en los estudiantes, en el caso de la presente investigación poder trabajar con el Aprendizaje Basado en Juegos apoyándonos de las TICs para aprovechar todos sus beneficios dentro de una clase activa.

De la misma manera, Moreira (2021), en su tesis previa a la obtención de título de Magíster en Educación mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC, “Propuesta estratégica de enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales dirigida a los jóvenes de 9no año de la Escuela Manuel de Jesús Calle”, realizada en el contexto ecuatoriano, en la ciudad de Quito. Aquí menciona la importancia de la didáctica de los Estudios Sociales, aplicándola desde el ámbito virtual aprovechando los beneficios de la tecnología. Donde se quiere generar un trabajo colaborativo en el aula de clases adaptando las clases y temáticas a la virtualidad.

El objetivo del trabajo es diseñar una estrategia de enseñanza aprendizaje de las Ciencias Sociales en la virtualidad, dirigida a estudiantes del 9no año de la escuela de educación básica Manuel de Jesús Calle. El estudio se proyecta desde el enfoque positivista, el cual se sustenta desde la metodología cuantitativa. Para analizar los datos se plantea la tabla de distribución de frecuencias de las respuestas, organizadas en las diferentes dimensiones. De acuerdo a los resultados las condiciones de conectividad y de los recursos tecnológicos de los estudiantes no son las más óptimas, por ello es importante que la metodología se comprenda de actividades asincrónicas y sincrónicas (Moreira, 2021).

La investigación revisada se refiere a la asignatura de Ciencias Sociales en la virtualidad, sus pros y contras dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. En los últimos dos años, dada la pandemia por Covid-19, se tuvieron que adaptar las clases presenciales a las clases virtuales para que de esta manera no existan contagios. Por ello se estudia la manera de mantener el ritmo de las clases por medio de las TIC para desarrollar y cumplir con los objetivos establecidos dentro de la asignatura.

Es así que, Simbaña (2021) en su tesis de maestría “La enseñanza de las ciencias sociales en los textos de educación básica superior: símbolos de identidad nacional y diversidad”, también menciona lo importante que es la enseñanza de la asignatura de Ciencias Sociales dado que aprendemos sobre: “la identidad de los habitantes de un país que tiene mucho que ver con el desarrollo del estado-nación y con la formación de valores de su población” (Simbaña, 2021, p.5). Dicha tesis ha sido realizada dentro del contexto ecuatoriano, específicamente en Quito. Con la finalidad de abordar los libros de texto de Ciencias Sociales, para comprender cómo se expresa la lógica que limita la comprensión de asuntos de un orden identitario. La metodología de investigación se basó en el enfoque mixto, el cual utiliza aspectos cualitativos y cuantitativos.

La población favorecida por los aportes de este trabajo fueron los estudiantes, docentes y las comunidades educativas en general. De la misma manera, los resultados evidenciaron el predominio en los libros de texto, tanto del sector público como privado de una ausencia de símbolos de identidad y diversidad cultural (Simbaña, 2021). Esta investigación complementa la investigación que se ha venido realizando, pues el uso de los libros de texto es fundamental dentro de las aulas de clases, puesto que viene ordenado según el currículo nacional. Por ende, trabajar con los libros de texto es vital puesto que todas las planificaciones van ligadas al currículo y están plasmadas en el libro de texto, aunque existen excepciones, por contenidos que no están en dichos textos. Lo cual, dentro de las prácticas preprofesionales ha sido muy común

observar que se trabajan en hojas impresas y no en los libros de texto, porque actualmente hay temas que se plantean en las planificaciones pero que no se encuentran en los libros.

Dentro de las investigaciones revisadas también está la de Sosa (2021), titulada “Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la enseñanza de las ciencias sociales para bachillerato de la I.E. San José de Minas”, realizada en Ecuador, específicamente en la ciudad de Quito. La misma que habla sobre el desconocimiento de los docentes de la I.E. San José de Minas en la aplicación del ABP en la enseñanza de las ciencias sociales. Esta investigación tiene como objetivo general determinar la influencia de la correcta aplicación de la estrategia activa Aprendizaje Basado en Proyectos en la enseñanza de las Ciencias Sociales en bachillerato de la I.E. San José de Minas.

La investigación se desarrolla con un enfoque mixto, tiene como alcance mejorar la enseñanza de las ciencias sociales y su diseño es cuasiexperimental, el cual permite manipular deliberadamente al menos una variable independiente Hernández (2014, citado en Sosa 2021). Las técnicas e instrumentos para la recolección de información en el desarrollo de la presente investigación, son la encuesta y la entrevista (Sosa, 2021). Esta investigación resalta lo que se ha venido mencionando acerca de la importancia de la asignatura de Ciencias Sociales. La asignatura en la actualidad se ha devaluado, recortando el tiempo de la misma dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que es fundamental resaltar que es una asignatura que no queda solamente en teoría sino en la práctica de la misma en la cotidianidad.

Así mismo, Sánchez (2021), en su tesis previa a la obtención del grado de magíster, titulada “Estrategias metodológicas en la enseñanza de las ciencias sociales para docentes de la U.E Baños”, menciona que se busca renovar las metodologías que se utilizan en las distintas Unidades Educativas. Para lo cual se realiza una ardua investigación, planteando la metodología de campo y se utilizó como instrumento de recolección de información a través de una encuesta,

la misma que se trabajó sobre una población de 9 docentes dedicados al área de Ciencias Sociales. “En donde se destacó que, las estrategias en la metodología son muy importantes para el adecuado aprendizaje de los estudiantes que permiten el desarrollo de las competencias académicas” (Sánchez, 2021, p. 13).

La investigación antes mencionada ayuda a entender que muchas veces no es que las metodologías planteadas están mal, sino que se puede innovar a partir de las mismas y que los docentes necesitan saber cómo innovarlas. Por ello esta investigación ha ayudado a comprender este aspecto, también las metodologías deben acoplarse a la edad e intereses de los estudiantes. Lo cual puede llevarse a cabo mediante juegos, que es lo que hoy en día a los niños más les gusta hacer y por qué no aprovechar para de esta manera captar su atención y lograr que construyan sus conocimientos en base al mismo.

## **1.2. Documentos normativos MINEDUC**

Los documentos del Ministerio de Educación ofrecen una guía al docente para crear y construir la planificación de una clase, con la finalidad de promover un proceso de enseñanza aprendizaje de calidad y calidez. Además, gracias a la flexibilidad que brinda el currículo las instituciones pueden realizar algunos ajustes de acuerdo a sus necesidades. Es por ello que los documentos ministeriales que se analizaron para el desarrollo de la investigación son: Estándares de calidad educativa, el Currículo de Estudios Sociales y del sub nivel elemental. A partir de esta documentación se observan algunos criterios a analizar como: participación protagónica de los estudiantes y el uso de juegos.

### **1.2.1 Currículo Ecuatoriano de Estudios Sociales en EGB**

Dentro de la Educación General Básica (EGB), la asignatura de Estudios Sociales brinda a los estudiantes una visión general de dónde viven, su ubicación y desarrollo, la identificación

con su país, así como los valores de la democracia. De la misma manera, están entrelazadas la Geografía, Historia y Cívica, expresados en tres bloques de contenidos que van desde segundo año hasta el décimo año de la EGB, las cuales resultan fundamentales para el desarrollo de la personalidad y la concientización de la patria. Su importancia radica en el conocimiento profundo de la sociedad, así como en el rol del sistema educativo para lograr ese conocimiento. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que varias veces la asignatura de Estudios Sociales ha sido tachada como inútil frente a disciplinas técnicas, tal y como se declara por el propio Ministerio de Educación (2016). Es por ello que, en la actualidad dicha asignatura por lo regular sigue sin tener la importancia que debería, aunque forma parte de las 4 asignaturas básicas, es una de las que no tienen, según nuestra opinión y la de los docentes entrevistados, el tiempo necesario dentro de los horarios de clase.

Por lo que tomar acciones que promuevan el mejor desarrollo de los aprendizajes en la asignatura es imprescindible. El currículo de Estudios Sociales propone desarrollar formas de enseñanza y aprendizaje, las cuales permitan a los estudiantes poseer una posición cívica consciente, creatividad social, la participación democrática y responsabilidad tanto propia como colectiva, con la finalidad de dejar a un lado el aprendizaje pasivo y deshacer las ideologías de métodos tradicionales de enseñanza-aprendizaje (Ministerio de Educación, 2016, p. 27). Considerando lo anterior, el currículo de Estudios Sociales desde un nivel meso plantea formas de enseñanza y aprendizaje a adoptar en un nivel micro, las cuales permiten a los estudiantes participar activamente de estos procesos. Para facilitar la activación del aprendizaje, el currículo se divide en subniveles, los cuales son: preparatoria, elemental, media y superior, en los que los estudiantes van descubriendo y construyendo sus conocimientos acordes al año escolar, el desarrollo ontogenético y de personalidad en el que se encuentren.

En el Currículo del subnivel elemental se tiene en cuenta que: “en EGB cada subnivel educativo aporta de distinta manera como: por ejemplo, en el subnivel elemental, la construcción

de la identidad individual y social desde su entorno: comunidad, escuela y familia, y por último convivencia conjuntamente con trabajo en equipo” (Burbano, 2017, p. 64). Para dar cumplimiento a lo antes mencionado el Ministerio de Educación por medio del currículo (2016) propone trabajar 2 horas a la semana con la asignatura. Pero cada institución educativa puede distribuir la carga horaria de acorde a las necesidades e intereses de la institución y sobre todo del subnivel en el que se trabaje.

La asignatura de Estudios Sociales se encarga del estudio de los procesos de producción y reproducción social, la cultura con sus formas de conciencia social, un análisis teórico, siempre enfocada hacia un proyecto social justo, innovador y solidario (Ministerio de Educación, 2016). La asignatura debe trabajar también categorías como espacio, tiempo, causalidad y casualidad, causas y consecuencias, ubicación espacial, localización, lo sincrónico y diacrónico, entre otras, como son los conceptos de cultura general, ética, política, desarrollo, formación, procesos, acontecimiento y hechos que los educandos necesitan a lo largo de su vida.

En el currículo general de Ciencias Sociales se expone los objetivos generales del área, los cuales son:

Aquellos que identifican las capacidades asociadas al ámbito o ámbitos de conocimiento, prácticas y experiencias del área, cuyo desarrollo y aprendizaje contribuyen al logro de uno o más componentes del perfil del Bachillerato ecuatoriano. Los objetivos generales cubren el conjunto de aprendizajes del área a lo largo de la EGB y el BGU, así como las asignaturas que forman parte de la misma en ambos niveles, tienen un carácter integrador, aunque limitado a los contenidos propios del área en un sentido amplio (hechos, conceptos, procedimientos, actitudes, valores, normas; recogidos en las destrezas con criterios de desempeño). (Ministerio de Educación, 2016, p. 19)

Los objetivos generales aportan al perfil de salida, y preparan a los estudiantes para enfrentar los problemas de la vida cotidiana y brindar soluciones de forma creativa y crítica. Además, estos objetivos están distribuidos tanto para EGB como para BGU, los cuales son abordados de acorde al subnivel en el que se encuentren los estudiantes. También, mediante estos objetivos orientan a que los estudiantes puedan desarrollar destrezas y habilidades, las mismas tienen un carácter integrador dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

En el mismo sentido, se presenta los principios que para el desarrollo del currículo de Ciencias Sociales, el cual menciona que:

Ha sido diseñado mediante destrezas con criterios de desempeño que apuntan a que los estudiantes movilicen e integren los conocimientos, habilidades y actitudes propuestos en ellas en situaciones concretas, aplicando operaciones mentales complejas, con sustento en esquemas de conocimiento, con la finalidad de que sean capaces de realizar acciones adaptadas a esa situación y que, a su vez, puedan ser transferidas a acciones similares en contextos diversos. De este modo, se da sentido a los aprendizajes, se establecen los fundamentos para aprendizajes ulteriores y se brinda a los estudiantes la oportunidad de ser más eficaces en la aplicación de los conocimientos adquiridos a actividades de su vida cotidiana. (Ministerio de Educación, 2016, p. 17)

De esta forma, el currículo de Ciencias Sociales busca que los estudiantes apliquen sus conocimientos y aprendizajes de forma participativa en diversas situaciones del contexto cotidiano. Pero para alcanzar estos conocimientos significativos, el desarrollo de destrezas, habilidades y actitudes debe trabajarse de forma progresiva y multidisciplinar, para que los estudiantes puedan aplicar sus conocimientos en diferentes momentos ya sean del entorno educativo o social. Para que el desarrollo de aprendizajes sea efectivo se debe proponer tareas

que motiven y sean de interés para los estudiantes a partir de problemas reales y con la utilización de variado material didáctico, estrategias, metodologías, recursos, etc. Cabe recalcar que es necesario conocer las necesidades de los estudiantes, ya que cada aula es heterogénea y por ende todos los estudiantes aprenden en diferentes ritmos o estilos, pero la finalidad del currículo es que los estudiantes puedan obtener un proceso de enseñanza aprendizaje óptimo y eficaz.

A partir de los principios mencionados con anterioridad, el Ministerio de Educación (2016) presenta orientaciones metodológicas para empezar con procesos didácticos en donde:

Las instituciones educativas desarrollarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes, favoreciendo su capacidad de aprender por sí mismos y promoviendo el trabajo en equipo. Se fomentará una metodología centrada en la actividad y participación de los estudiantes que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión. En el caso de la Educación General Básica, especialmente en sus primeros tres subniveles, se integrarán en todas las áreas referentes a la vida cotidiana y al entorno inmediato de los estudiantes. El objeto central de la práctica educativa es que el estudiante alcance el máximo desarrollo de sus capacidades. (p. 19)

Por lo tanto, desde el currículo se expresa que los estudiantes deben abordar sus aprendizajes teniendo en cuenta una variedad de procesos cognitivos, para lo cual las instituciones educativas crean métodos de enseñanza aprendizaje a partir de las necesidades educativas. Además, las metodologías utilizadas promueven la realización de actividades de manera participativa y tratando de lograr el protagonismo de todos los estudiantes, ya sea de

forma individual o a través del trabajo colaborativo. Los primeros años escolares son fundamentales para el abordaje de los Estudios Sociales, ya que aquí se construyen aprendizajes a partir de lo que ya conocen y se encuentra a su alrededor o en su diario vivir.

Es por ello que, al abordar y construir conocimientos a partir de las distintas temáticas que se plantean dentro de la asignatura se generan competencias, las cuales se espera que los estudiantes adquieran. Por lo cual, Mena y Roca (2017) describen que.

La propuesta de los Estándares Básicos de Competencias de Ciencias Sociales espera que los estudiantes construyan una mirada en relación con el individuo y la sociedad, así como de su relación con el medio ambiente; además, que asuman las formas como proceden los científicos sociales para buscar conocimientos; y finalmente, que asuman compromisos personales y sociales a medida que avanzan en el aprendizaje, la comprensión y la apropiación de las ciencias sociales. (p. 8)

La idea anterior se ajusta plenamente al currículo de destrezas con criterios de desempeño como lo es el del 2016 en Ecuador, para las Ciencias Sociales, es decir, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de dicha asignatura se espera que los estudiantes construyan sus propios criterios acerca de los temas que se trabajan dentro del aula de clases. Para de esta manera poder dar cumplimiento a las competencias que se requieren o plantean para el año de básica y subnivel en el que se encuentren. Y así desarrollar compromisos tanto con la sociedad como consigo mismo, para alcanzar los objetivos dispuestos por la asignatura y obtener ciudadanos responsables. En el mismo sentido, se espera que los estudiantes relacionen los contenidos de las temáticas de la asignatura con su contexto, esto con la finalidad de complementar sus conocimientos.

Por otro lado, al analizar el currículo del subnivel elemental y teniendo como unidad de análisis a la actividad del juego se puede denotar que, dentro de este documentos no se plantean

objetivos y propósitos en base o en torno al mismo. Además, en el documento no se observan apartados específicos de aprendizajes a través del juego pero, en los principios y orientaciones metodológicas que se ofrecen en la introducción del currículo se plantea aquello que no debe dejar de hacerse en clases como la participación protagónica, así como orientaciones de cómo debe lograrse metodológicamente en el desarrollo de las planificaciones micro curriculares en cada uno de los subniveles y asignaturas. Para ello utilizando la flexibilidad que se otorga por el MINEDUC, la cual brinda la oportunidad al docente de utilizar diferentes estrategias didácticas y metodologías activas e innovadoras en el desarrollo de la clase, para que los estudiantes puedan participar y apropiarse de los conocimientos, destrezas, actitud y valores.

En esta dirección, el currículum brinda las orientaciones generales necesarias para el abordaje de la materia, por ejemplo, plantea destrezas con criterio de desempeño, las cuales motivan la participación de los estudiantes en el subnivel elemental: la destreza CS.2.3.4. la cual menciona “identificar los derechos y responsabilidades de los niños y niñas mediante la participación en espacios familiares, escolares y en su ejercicio ciudadano” (p. 93). De la misma manera, la destreza CS.2.3.6. la cual se refiere sobre “participar en acciones de cooperación, trabajo solidario y reciprocidad (minga, randi-randi) y apreciar su contribución al desarrollo de la comunidad, ejemplificando con temas de seguridad vial y desastres naturales” (Ministerio de educación, 2016. p. 93).

Según el análisis, el currículo promueve el liderazgo, la organización, la participación activa tanto de alumnos como de los docentes, quienes deben plantear las actividades eligiendo estrategias que motiven a los estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. La participación protagónica también depende de una gran variedad de elementos, por ejemplo: las necesidades de los estudiantes, intereses, motivaciones, sus ritmos de aprendizaje, las estrategias

de aprendizaje, didácticas y metodológicas que se utilicen etc., lo cual influye o debe influir al momento de la planificación de actividades y el abordaje de las mismas en el aula de clases.

### **1.2.2. Estándares de calidad**

Los estándares de calidad educativa son parámetros de logros esperados que se deben cumplir dentro de las instituciones educativas los diferentes actores, es decir son orientaciones de carácter público determinan las metas educativas a conseguir en una educación de calidad. (Ministerio de Educación, 2012, p. 6). Por tanto, los estándares de calidad educativa son el principal medio de verificación para comprobar si una institución educativa alcanza los logros esperados y en el caso de no ser así en qué rango se encuentra. Además, estos cumplen el rol de orientar, apoyar y monitorear el accionar de los miembros y la gestión educativa de la institución. Estos estándares son planteados con la finalidad de llevar a la institución hacia una mejora continua, ya que mediante el mismo se puede conocer las fortalezas y debilidades que tiene el sistema educativo.

Se dividen en dos tipos, curriculares y profesionales, los primeros entienden al rendimiento (aprendizaje) y gestión escolar, los segundos al desempeño profesional tanto docente como directivo. Estos estándares se dividen en dimensiones, componentes, estándares, indicadores, y medios de verificación, cada uno de los criterios que aquí se presentan orientan y promueven la calidad educativa. Las dimensiones son: gestión administrativa, gestión pedagógica, convivencia, participación escolar y cooperación, seguridad escolar. Además, existen nueve componentes en total: cuatro relacionados a la gestión administrativa, los mismos que son: organización institucional, desarrollo profesional, información y comunicación e infraestructura, equipamiento y servicios complementarios. Dos a la gestión pedagógica: información y comunicación e infraestructura, equipamiento y servicios complementarios, dos a la convivencia, participación escolar y cooperación: convivencia escolar y participación escolar y

alianzas estratégicas de cooperación para el desarrollo. Y finalmente uno relacionado a la dimensión de seguridad escolar el mismo que es la gestión de riesgos y protección (Ministerio de educación, 2017, pp. 14-15).

Los estándares que aplican a estudiantes, se refieren al conjunto de destrezas del área curricular que el alumno debe desarrollar a través de procesos de pensamiento, y que requiere reflejarse en sus desempeños. Por otro lado, cuándo los estándares se aplican a profesionales de la educación, son descripciones de lo que estos deberían hacer para asegurar que los estudiantes alcancen los aprendizajes deseados. De igual forma, cuando los estándares se aplican a los establecimientos educativos, se refieren a los procesos de gestión y prácticas institucionales que contribuyen a que todos los estudiantes logren los resultados de aprendizaje deseados. (Ministerio de educación, 2012, pp. 6-7). Además, se puede encontrar indicadores de calidad educativa, con lo cual se puede valorar a una institución, para ello se presenta una escala valorativa de; no cumple, en proceso, satisfactorio y destacado, con la cual se puede señalar el cumplimiento que tenga la institución en relación al estándar valorado.

A partir de ello se presenta a cada uno de los estándares propuestos y sus características principales. Los estándares de aprendizaje son aquellos que contribuyen a establecer las descripciones de logro de los aprendizajes esperados en estudiantes. Su función principal es orientar los procesos de aprendizaje, son insumos para el momento de evaluar externamente y principalmente centra su atención en los aspectos académicos (Ministerio de Educación, 2018, p.7). Mediante estos estándares se puede comprobar y determinar si se cumple con la calidad educativa, esto a partir del desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño y los objetivos planteados de cada asignatura. Para el desarrollo de estos tipos de estándares se requiere garantizar la equidad en los estudiantes, por ende del involucramiento y la participación dentro de sus procesos educativos para alcanzar la calidad educativa.

Así mismo, los estándares de gestión escolar son aplicados a las instituciones educativas, en específico se centra en procesos de gestión y prácticas institucionales que aporta al buen funcionamiento de la institución (Ministerio de educación, 2017, p. 13). Estos estándares favorecen al personal que labora en la institución, promoviendo un desempeño óptimo en su funcionamiento. Los estándares están planteados dentro del marco del buen vivir, ya que el mismo promueve la participación de toda la comunidad educativa. Mediante el monitoreo a la gestión institucional se puede obtener un acercamiento a todos los lineamientos que cumple la institución y a partir de ellos se logra que los estudiantes alcancen un proceso de enseñanza aprendizaje eficaz.

Por otro lado, los estándares de desempeño profesional directivo presentan la actuación de los representantes que están al frente de la institución. Según el Ministerio de Educación (2017) dentro del manual de implementación de los estándares explica las “acciones necesarias para optimizar la labor directiva y hacen referencia a la gestión administrativa, gestión pedagógica, convivencia y seguridad escolar; para asegurar su influencia efectiva en aprendizajes de calidad de todo el estudiantado de las instituciones educativas a su cargo” (p.13). Es así que los estándares de desempeño directivo están dirigidos a valorar el accionar y el trabajo que realizan los directivos de las institución. Cabe mencionar que los directivos representan a la institución por que deben poseer liderazgo e imparcialidad al momento de tomar decisiones para promover un proceso de enseñanza aprendizaje efectivo.

Otro de los estándares que se presenta es el de desempeño profesional docente, el cual presenta su accionar de la labor que realizan los docentes de la institución. Por tanto, dentro del manual de implementación de estándares, se menciona que “permiten establecer las características y las prácticas de una o un docente de calidad. Estas prácticas abarcan aspectos disciplinares, pedagógicos y de ética profesional, que debe mostrar el personal docente para

desarrollar un proceso de enseñanza aprendizaje de calidad” (Ministerio de educación, 2017, p. 13). Este estándar, permite denotar las características de la práctica que realizan los docentes con la finalidad de promover un proceso de enseñanza aprendizaje de calidad. Los docentes deben ser profesionales con vocación, que dominen su área laboral y estén en constante formación obteniendo hábitos de investigación. Además, los docentes deben brindar un sin número de oportunidades dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, buscando que los estudiantes participen activamente de este proceso de formación.

Finalmente, se analizó los estándares de calidad educativa con la finalidad de observar cómo estos influyen en promover el aprendizaje de calidad dentro de las instituciones educativas. Para ello, cada tipo de estándar presenta diferentes dimensiones y componentes que están relacionados con el fin de valorar el accionar que realiza la institución, los directivos, docentes, estudiantes, entre otros. Cabe recalcar que mediante la aplicación de estos estándares a una institución educativa se puede evaluar, conocer las fortalezas y debilidades las cuales pueden ser mejoradas por los actores educativos. Mediante estas valoraciones se puede destacar que el Ministerio de Educación busca la participación de la comunidad educativa dentro de diferentes procesos que tengan que ver con la institución, esto para poder alcanzar la calidad educativa y procesos de enseñanza aprendizaje óptimos.

### **1.3. Didáctica de las Ciencias Sociales**

A lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje, donde los estudiantes construyen sus conocimientos, los cuales se orientan y organizan curricularmente, se destaca el abordaje de los Estudios Sociales, una de las cuatro asignaturas principales dentro de la Educación General Básica. Es importante conocer qué Estudios Sociales es el nombre de la asignatura que se trabaja desde segundo a décimo año de la EGB, mientras que se le denomina Ciencias Sociales al área de conocimiento, esta área incluye las asignaturas de EGB y del Bachillerato General Unificado

(BGU). Por ello encontraremos en la redacción momentos en que los autores citados hablan de Estudios Sociales y en otras de Ciencias Sociales, también hay que esclarecer que esta es una división que se utiliza en el Currículo de Ecuador del 2016, pero que no aparece en todas las propuestas curriculares universales.

Antes de hablar de Didáctica de las Ciencias Sociales es oportuno señalar que “la Didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando” (Mallart, 2001, p.7). Por tanto, se entiende por didáctica a una disciplina pedagógica que estudia el proceso de enseñanza aprendizaje. Esta ciencia o disciplina debe ser primordial al momento de abordar aprendizajes tanto dentro como fuera del aula de clases, ya que la misma brinda formas eficaces de enseñar y aprender. Mediante el uso de la didáctica se puede contribuir de manera significativa para que los estudiantes logren alcanzar los aprendizajes y obtener una formación integral.

Por tanto, la Didáctica de las Ciencias Sociales estudia el proceso de enseñanza de esta área de conocimiento y asignaturas que le corresponden. En esta dirección Orozco (2018) declara que:

La Didáctica de las Ciencias Sociales, como construcción social, constituye un sistema a través del cual se toman decisiones sobre aquella parte de la cultura que se considera conveniente que las nuevas generaciones conozcan y aprendan en la escuela para integrarse en la sociedad. (p.5)

Es decir, se abordan temas que los estudiantes necesitan conocer dentro de su proceso de enseñanza aprendizaje, en donde se pretende transmitir valores, basándose en la necesidad de formar buenos ciudadanos y ciudadanas, para lo cual el currículo nacional se encarga de seleccionar los saberes que mejor permiten cubrir estas finalidades (Pagés, 1994, párr. 18). De

acuerdo a lo antes mencionado, la didáctica de las Ciencias Sociales responde a las necesidades educativas que presentan los estudiantes según el año escolar en el cual se encuentren, y propone la estructuración didáctica de la actividad de enseñar y de aprender.

Mena y Roca (2017), sostienen que “las ciencias sociales no solo se interesan por saber qué son las cosas y cómo son, sino que construyen un discurso orientado a la comprensión de las personas, los grupos humanos, los hechos y los fenómenos” (p.17). De tal manera, los temas se encuentran distribuidos según el subnivel dentro del Currículo ecuatoriano, lo cual se plantea por bloques de aprendizaje a través del propio currículo y se desarrolla en el libro de texto de dicha materia. Ello constituye un elemento didáctico, pues ordena los aprendizajes acorde a las características del desarrollo de los estudiantes y le asignan, según la edad, aquellos aprendizajes de conocimiento, destrezas, actitudes, valores que pueden aprender en ese momento y le apoyan con un texto como recurso didáctico para el aprender a aprender de los estudiantes.

En el mismo sentido, la didáctica de las Ciencias Sociales debe contribuir en procesos de enseñanza aprendizaje, para que los estudiantes no solo desarrollen habilidades y destrezas sino que se adentren en dinámicas de movimiento del pensamiento, a través del cual obtenga la capacidad de ordenar ideas, realizar propuestas y brindar soluciones Pino et al. (2021, p. 29). De este modo, los estudiantes podrán desarrollar habilidades, destrezas y sobre todo el pensamiento, el cual le brinde la capacidad de realizar propuestas coherentes para resolver cualquier tipo de problema que se le presente. La didáctica de las Ciencias Sociales puede ser aplicada en cualquier asignatura, ya sea de nivel de EGB o BGU, con la finalidad de que el proceso de enseñanza aprendizaje sea efectivo.

Además, la didáctica de las Ciencias Sociales dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en los niveles de EGB posee valores formativos, los mismos que responden a las necesidades personales del alumno en cuanto a seres humanos independientes en proceso de

formación y responde a la generación de condiciones para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje. Ante lo cual, los valores formativos son principios fundamentales en los procesos de aprendizaje, ya que parten de las necesidades que los estudiantes presentan para conocer su proceso de formación. Por lo tanto, los estudiantes deben conocer la organización de su aprendizaje, saber diagnosticar y reflexionar sobre su práctica y participación en ella. Pino et al. (2021, pp. 90-91)

Para López et al. (2021, p. 39), la importancia del abordaje de la asignatura de Ciencias Sociales radica en el desarrollo de conocimientos sólidos y motivados para mejorar la vida personal y social de los educandos. La principal fortaleza de las Ciencias Sociales es resaltar los valores nacionales, conociendo el entorno el cual ha ayudado a la sociedad en su conjunto como propio sistema educativo. Entonces, las Ciencias Sociales tienen un rol muy importante en la sociedad ya que ayuda a plasmar los hechos más relevantes de la historia a nivel nacional e internacional, lo cual se transmite mediante el proceso de enseñanza aprendizaje con la ayuda del libro de texto.

Además, para Hernández, 2013, “el niño participa activamente en el proceso de aprendizaje por lo que su rol es construir sus propias interpretaciones para comprender su mundo social” (p.132). Por lo que, la concepción de “adaptarse al medio social donde vive el niño” está vinculada con el rol que deberían tener las y los educadores cuando enseñan Ciencias Sociales. De esta idea se deriva la actividad de los componentes personales del proceso de enseñanza aprendizaje, el maestro y el alumno, ambos tienen un importante rol en el planteamiento didáctico de las ciencias sociales, cuál es la actividad que desarrolla el maestro para enseñar, planificar, proponer las estrategias didácticas y cómo aprenden los estudiantes a partir de esas orientaciones.

Esta forma de entender el rol de las y los educadores lleva a que ellos hagan una reproducción de lo social y de lo cultural en sus clases. Sin embargo, hablar de reproducción de lo social aleja el verdadero rol de la didáctica de las ciencias sociales que es la de producción de nuevas realidades y no solo reproducir o de la adaptación al medio social, en aceptar el “status quo”. Si esto ocurre, los conocimientos, las ideas, las creencias de las y los educadores no son valorados y no participan activamente en la enseñanza del conocimiento del medio social. Su papel es enseñar lo que ya está impuesto o dado por hecho (Hernández, 2013, p. 184), lo cual constituye un error y debe ser rechazado por todo docente que enseñe ciencias sociales.

De acuerdo a lo anterior, en el aula de clases el rol del docente y del estudiante es fundamental, son los roles importantes que cada uno debe cumplir dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Un docente enseña lo que el currículo prescribe, desde luego, el currículo expresa las necesidades más generales que tienen la sociedad y cuál es el resultado esperado de ella. Por tanto, el Ministerio de Educación (2016, p. 10) a través de currículo presenta el perfil de salida del bachillerato ecuatoriano, el cual se define a partir de tres valores fundamentales: la justicia, la innovación y solidaridad. A su vez la labor didáctica que desempeña se le ha concedido la posibilidad de ser flexibles, de incorporar y priorizar aprendizajes que respondan a los objetivos generales de la sociedad. En ello radica la posibilidad de que los profesores generen innovación, lo cual está determinado por varios aspectos: su formación académica, el interés y la decisión para que sus alumnos mejoren sus desempeños (Mena y Roca, 2017, p. 9).

Dentro de la formación académica tiene que aparecer la formación didáctica, la cual implica conocer a fondo la asignatura que explica y facilita el aprendizaje a los estudiantes. Es decir, conocer profundamente la organización didáctica del meso currículo, para poder utilizar y planificar el microcurrículo, se trata de conocer los componentes mencionados (maestros y alumnos) y cuál es el rol de cada uno de ellos en el proceso enseñanza aprendizaje. También, se debe entender los componentes que se personalizan, acorde al proceso de enseñanza aprendizaje,

a la materia que enseña, al año de sus alumnos, estos son: los objetivos, las destrezas con criterios de desempeño, las estrategias metodológicas y estrategias de aprendizaje, los recursos didácticos y la evaluación.

Todo lo anterior, ajustado a las temáticas que se desarrollan en torno a las Ciencias Sociales, es fundamental la necesidad de estudio y examinar las sociedades y conductas humanas, lo cual se realiza mediante disciplinas académicas, como las ciencias sociales, que permitan analizar las interacciones y el desarrollo cultural en el mundo. Las ciencias sociales aportan conocimientos que interiorizan la experiencia y ayudan a explicar el funcionamiento de las sociedades (Cajal, 2021, párr. 2), por medio de un proceso de enseñanza aprendizaje activo y participativo.

Por tanto, desde una concepción didáctica se debe apreciar: los componentes personales del proceso enseñanza aprendizaje, los maestros y los estudiantes, para algunos autores también el grupo es un componente personal, y desde los componentes personalizados: los objetivos o metas a compartir, las destrezas con criterios de desempeño que se expresan en los aprendizajes básicos, imprescindibles y deseables cuya organización en el currículo es por bloques de contenidos de aprendizaje, las estrategias metodológicas para el aprendizaje, los recursos didácticos que apoyan a las estrategias, y la evaluación con sus criterios e indicadores de que se deben alcanzar.

En el currículo también aparecen principios y orientaciones metodológicas que dan fuerza a los tipos de estrategias metodológicas y de aprendizajes, así como a los recursos didácticos que deben utilizarse como apoyo, al estar organizadas de esta forma, ayudan a que el abordaje de las mismas se de manera organizada según lo que los educandos requieren conocer en cada momento de su desarrollo. Ante lo cual, el pensamiento didáctico más avanzado considera que

los estudiantes pueden construir retos de aprendizaje acorde a sus intereses, ritmos, destrezas y habilidades, con el objetivo de construir conocimientos.

#### **1.4. Las estrategias didácticas**

En este epígrafe se trabajarán conceptos de estrategias didácticas y cuál será el tipo de estrategia didáctica que se asume para la propuesta en esta investigación.

Según varios autores las estrategias didácticas son procedimientos, recursos, herramientas y medios que son utilizados por docentes o facilitadores, por medio de procesos educativos para que los estudiantes desarrollen el conocimiento de forma significativa y posean un pensamiento crítico y creativo (Rosales, 2007; Jiménez y Robles, 2016). Es decir, estos autores asumen las estrategias a partir del concepto procesos educativos, no obstante, su propuesta es aplicable al concepto trabajado en esta investigación que es proceso enseñanza – aprendizaje como objeto de estudio de la didáctica, por ello se considera que las estrategias didácticas son parte del desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes, intervienen positivamente si son correctamente utilizadas. Pueden ser utilizadas en todos los momentos de las clases pero se debe actuar de diferente manera en cada espacio, ya sea en la anticipación, construcción o consolidación de conocimientos, utilizando, según estos autores: herramientas, recursos y medios.

Para Gutiérrez y Gutiérrez (2018) las estrategias didácticas son un:

Procedimiento pedagógico que contribuye a lograr el aprendizaje en los alumnos, en sí, se enfoca a la orientación del aprendizaje. Dicho de otra manera, la estrategia didáctica es el recurso de que se vale el docente para llevar a efecto los propósitos planeados. (pp. 2-3)

Estos autores conciben a las estrategias didácticas como un procedimiento pedagógico en el cual se brindan orientaciones para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje. El docente hace uso de las estrategias didácticas para llevar a cabo el desarrollo de sus clases y estas tengan un efecto positivo en el cumplimiento de las actividades. Además, los autores manifiestan que las estrategias didácticas utilizadas en base a la experiencia y en saberes referentes al objeto de reflexión facilita la explicación de y vinculación del conocimiento con la experiencia (Gutiérrez y Gutiérrez, 2018, p. 12). Es decir el proceso de enseñanza aprendizaje se vuelve más fácil de asimilar cuando se trabaja desde la experiencia y la reflexión sobre el tema, para ello es necesario que los estudiantes trabajen participativamente de las clases y puedan tener vivencias en su conocimiento para que este sea significativo.

Además, Feo (2010) menciona que las estrategias didácticas “se definen como los procedimientos (métodos, técnicas, actividades) por los cuales el docente y los estudiantes, organizan las acciones de manera consciente para construir y lograr metas previstas e imprevistas en el proceso enseñanza y aprendizaje” (p. 222). Este autor define a las estrategias didácticas como los procedimientos las cuales engloban a los métodos, técnicas y actividades que realizan en conjunto los docentes y los estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Los docentes y estudiantes estructuran las actividades de acorde a la asignatura, al tema a trabajar y sobre todo teniendo en consideración las necesidades de los estudiantes al momento de construir conocimientos, lograr el desarrollo de destrezas y el cumplimiento de objetivos. Mediante la aplicación de estas estrategias se puede llegar a un aprendizaje significativo, en donde los estudiantes puedan compartir sus conocimientos, compartir ideas y participar en la clase de manera activa.

Así mismo Telcán y Telcán (2018) afianzan sus ideas en sobre estrategias didácticas, por lo que afirman que:



Se conocen como estrategias didácticas a los diferentes elementos, indicaciones o directrices que permiten fortalecer el desenvolvimiento tanto del docente como del estudiante durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, tornando los contenidos mucho más sencillos de asimilar, potenciando su desempeño académico tanto dentro como fuera del entorno socio-educativo. (p. 14)

En este sentido, los autores expresan que las estrategias didácticas son los diferentes elementos indicaciones o directrices que promueven la participación y el desarrollando de los estudiante y docentes en procesos de enseñanza aprendizaje. La aplicación de estas estrategias permite que los temas que se trabajan sean mucho más sencillo de abordar dentro de cualquier asignatura, es decir se lleva los conocimientos de lo más complejo a los simple de comprender. Esto permite que los estudiantes puedan favorecer y estimular su desempeño académico dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y esto plasmarlo dentro del entorno social o educativo en el que se encuentre.

Para que los estudiantes constituyan un proceso de enseñanza aprendizaje significativo y este sea duradero se trabaja con estrategias didácticas las cuales a través de la experiencia y la reflexión benefician al aprendizaje. Para Moreno y Velázquez (2017, p. 67) las estrategias didácticas se las identifica por ser aplicadas en procesos de enseñanza y aprendizaje por medio de métodos, procedimientos y estrategias metacognitivas y afectiva- motivacional que estimulan las capacidades y las habilidades del pensamiento crítico del sujeto. Por ello, estas estrategias permiten obtener como resultado la comprensión de los temas que se abordan en las clases y así promover el pensamiento crítico en los estudiantes al momento de dar ideas, opiniones o participar protagónicamente en cualquier ámbito. Las estrategias didácticas se las pueden identificar y diferenciar de otros tipos de estrategias por que se trabaja por medio de método, procedimientos y estrategias metacognitivas y afectivas las cuales motivan el proceso de enseñanza aprendizaje y en específico el desarrollo del pensamiento crítico.

En ocasiones las estrategias didácticas pueden ser confundidas con cualquiera de otro tipo pero comúnmente con las estrategias metodológicas. Por tanto Montenegro et al., (2016) dan a conocer la diferencia que existe entre estos dos tipos de estrategias

La metodología didáctica es la que propicia en forma directa el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, mientras la estrategia didáctica define lo que se va a hacer y la metodología didáctica define el cómo, la modalidad de enseñanza define el escenario. (p. 208)

En este sentido, para estos autores las estrategias didácticas dan a conocer lo que se va hacer, es decir responde al ¿qué? para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Por otro lado, las estrategias metodológicas definen el ¿cómo?, se realizará el proceso de enseñanza aprendizaje para que los estudiantes puedan desarrollar sus conocimientos. Por ello, dentro de este trabajo de investigación se utilizan estrategias didácticas que promuevan la participación en estudiantes de segundo año de EGB, ya que estas se desarrollan en torno a la planificación de las actividades con las que se quiere promover la participación.

Ante ello, las estrategias didácticas tienen gran importancia dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, ya que brindará un aprendizaje significativo, que debe ser el resultado directo de las estrategias que dependen, entre otros factores de los aprendizajes previos, las estrategias metacognitivas de los estudiantes, sus ritmos de aprendizajes o de la propia estrategia planteada por la o él docente. De la misma manera, es necesario considerar que la labor que realizan los docentes dentro de las instituciones educativas, implica elementos que se deben tener en cuenta en sus estrategias didácticas como la participación, lo cual debe ir incluido dentro de las planificaciones que competen, según el tema y la asignatura en la que se va a trabajar. También, la selección de conocimientos pertinentes para el desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño dado que la adecuada aplicación de estrategias didácticas para cada nivel

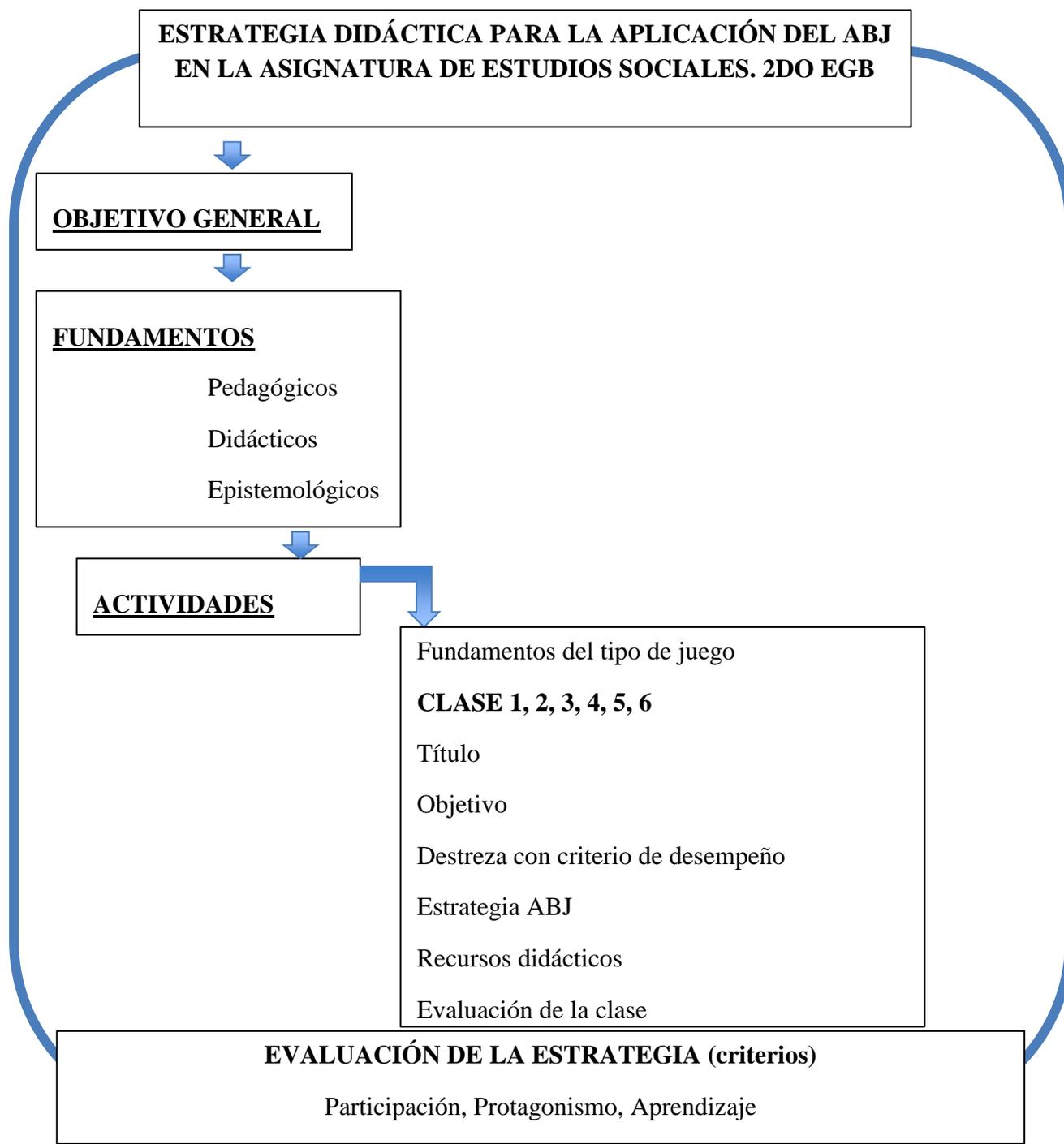
de formación deben ser planteadas según la edad de los estudiantes, pues lo que se quiere lograr es que a través de las mismas se puedan generar conocimientos duraderos (Hernández et al., 2015, p.75).

En otra dirección, es importante conocer el desarrollo de las estrategias didácticas, pues, deben incluir actividades motivadoras y significativas, las cuales deben estar encaminadas a promover el aprendizaje y el logro de competencias. Además, deben contribuir a la formación integral de los educandos, como personas responsables y con valores humanos comprometidos con su proyecto de vida (Hernández et al., 2015, pp.75-76). Es así como, en base a las estrategias didácticas el proceso de enseñanza aprendizaje tendrá un mejor desarrollo, por el hecho de que se busca cumplir con varios aspectos antes mencionados. Pero para el cumplimiento de los mismos debe existir una selección adecuada que permita motivar a los alumnos y que puedan participar e interactuar.

En síntesis, se entiende como estrategia didáctica para esta investigación aquellas acciones que, desde los fundamentos pedagógicos, didácticos y epistemológicos, permiten al proceso de enseñanza aprendizaje de las CCSS, transitar del estado actual al estado deseado, dando cumplimiento a un objetivo didáctico general, a la organización de actividades para su cumplimiento, empleando recursos para su apoyo y evaluando sus resultados generales.

La estrategia didáctica en esta investigación se fundamenta desde los postulados pedagógicos, didácticos y epistemológicos del currículo del área de conocimientos de las Ciencias Sociales, organiza sus actividades en un conjunto de clases donde se aplica la estrategia metodológica del ABJ, se utilizan recursos didácticos como apoyo a las estrategias y se evalúa el proceso en cada clase y los resultados generales considerando esencialmente la participación para el aprendizaje de los estudiantes.

**Figura 1:** Estructura de la estrategia didáctica para la aplicación del ABJ en la asignatura de Estudios Sociales. 2do año EGB



## 1.5. Aprendizaje Basado en Juegos

Dentro de este apartado se han revisado documentos de diferentes autores los cuales estudian sobre el Aprendizaje Basado en Juegos, el juego como estrategia y el significado del juego en la educación. Además, se identifica la definición, la utilidad y el resultado que se espera en relación a la participación.

### 1.5.1 Análisis del concepto de Aprendizaje Basado en Juegos

Entre los autores estudiados se encuentra Pyle (2018) quien en su artículo denominado “Aprendizaje basado en el juego” menciona que, “El aprendizaje basado en el juego es un enfoque pedagógico que destaca la importancia del uso del juego para fomentar el desarrollo y el aprendizaje del niño en diversas áreas. El juego libre y el guiado son dos tipos distintos de aprendizaje basados en el juego: el primero está dirigido por el niño y su motivación es interna, y el segundo es guiado por el adulto y está orientado a un objetivo específico del aprendizaje” (p. 5). Para esta autora el aprendizaje basado en juegos es un enfoque pedagógico, por su parte señala que el ABJ ayuda a fomentar el desarrollo y el aprendizaje del niño en diversas áreas, esperando como resultado que los niños desarrollen su aprendizaje en el área que se desee trabajar.

Para Sánchez (2017) en su blog titulado “ABJ: Aprender jugando la metodología lúdica que funciona” señala que el “El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es la utilización de juegos como vehículo y herramienta de apoyo al aprendizaje, la asimilación o la evaluación de conocimientos. Usamos, creamos y adaptamos juegos para utilizarlos en el aula” (párr. 3). Según menciona el autor, el ABJ consiste en utilizar, crear y adaptar distintos juegos dentro de los procesos de aprendizaje de los estudiantes, los cuales son considerados como una herramienta que promueve el desarrollo de conocimientos.

De acuerdo con Rodríguez (2021) dentro de su investigación “El Aprendizaje Basado en Juego. Propuesta de programación para la enseñanza de las partes del cuerpo en educación infantil” define que “El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) es una metodología que se centra en utilizar juegos para promover el desarrollo integral y el aprendizaje significativo de los alumnos. Se proponen pues una serie de actividades basadas en los principios del juego para promover el desarrollo de los objetivos expuestos en el currículum para el área seleccionada.” (p. 38). Por tanto la autora define al ABJ como una metodología que se utiliza dentro de procesos educativos. Es aquí en donde principalmente se utiliza el principio de los juegos para promover el desarrollo integral y el aprendizaje significativo de los estudiantes dentro de cualquier área de conocimiento.

De la misma forma, para Molgalero (2021) aborda el ABJ dentro de su investigación “Aprendizaje Basado en Juegos en educación infantil”, donde expone que el “Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) Es a través de esta metodología, donde los niños van a experimentar, aprender, entender y transformar la realidad que les rodea. Además, serán protagonistas de su aprendizaje y podrán ir formando su personalidad y conocer las normas de convivencia.” (p. 4). A partir de lo que menciona la autora, se considera al ABJ como una metodología, la cual permite que los estudiantes sean los protagonistas de su aprendizaje, a partir de experiencias, aprendizajes, para poder entender y transformar la realidad que rodea al niño.

Para Cobos y Galarza (2022) en su trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciatura, mencionan que el “Aprendizaje Basado en Juegos es una estrategia didáctica importante en los procesos de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, debido a que esto presenta un ambiente en constante cambio, así como recursos variados y divertidos en el aula de clase” (p. 84). Para estas autoras, conciben al Aprendizaje Basado en Juegos como una estrategia

didáctica, la cual es muy relevante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, pues aporta a un ambiente en constante y variado cambio.

En síntesis para Pyle (2018) el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es un enfoque pedagógico, por su parte para Sánchez (2017) es vehículo y herramienta de apoyo al aprendizaje, con otra mirada Rodríguez (2021) considera metodología, al igual que Molgalero (2021), mientras que Cobos y Galarza (2022) lo consideran una estrategia didáctica. Acorde al objeto de estudio de nuestra investigación como trabajo de titulación lo consideramos al igual que Cobos y Galarza como una estrategia didáctica.

Para Gee (2005, como se citó en Moral et al. 2016, p.179), propone que se debe aprovechar el potencial educativo que presentan los juegos digitales para impulsar cualquier proceso formativo, favoreciendo que los estudiantes adquieran aprendizajes de forma motivadora, involucrándose y dotándolos de un papel más activo. Por lo cual, el ABJ (sus siglas en inglés *GBL*), aprovecha el potencial de los juegos y los vincula con procesos educativos para impulsar la construcción de conocimientos. Los juegos ayudan a que los estudiantes obtengan un proceso de enseñanza aprendizaje motivador y una participación activa dentro de este proceso.

Es así que, el Aprendizaje Basado en Juegos, tiene como principio para la construcción de saberes a los juegos, en los cuales los educandos puedan desarrollar sus destrezas y habilidades de acorde a sus intereses y ritmos de aprendizajes. Es por ello que López (2010) afirma que:

El juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño

experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. (p.24)

Es importante mencionar que los juegos deben ser adaptados y de acorde a las necesidades educativas que se presenten, es por ello que el docente o facilitador debe seleccionar o adaptar los juegos al ámbito escolar. Y de la misma manera, se adaptarán los temas a los juegos seleccionados para la actividad a trabajar, buscando que se entienda correctamente y que a los estudiantes les resulte sencillo adaptarse al juego. En consecuencia, los juegos ayudan a que las temáticas complejas y extensas se muestren más divertidas y fáciles de entender. Pero, para obtener eficacia dentro de un proceso educativo se debe reconocer a los juegos con los que se quiere trabajar, ya que no todos tienen esta finalidad. Los jugadores (que en este caso serían los estudiantes) deben comprometerse a trabajar correctamente con los juegos, ya que caso contrario no se alcanzarán los objetivos de aprendizaje.

Además, cumple un rol muy importante dentro de la educación, por el hecho de que promueve la motivación, la participación y ayuda a captar la atención de los estudiantes mediante actividades interactivas. De la misma manera, Gonzales (2017), afirma que,

El juego es una actividad de la que los educandos adquieren múltiples beneficios, ya que generalmente se produce por un placer intrínseco, de ahí que sea un pilar básico para el aprendizaje, ya que se parte de los intereses y motivaciones que mueven al alumnado. (p. 2)

Por ello, el juego estimula su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea, afinar la atención, la memoria y el ingenio. Por lo tanto, el juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad a través de lo observado, ya que, el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo, lo que ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

De acuerdo a lo antes mencionado, el ABJ beneficia positivamente a los estudiantes y de igual manera a los y las docentes. Pues busca cambiar una clase pasiva y volverla activa, promoviendo la participación y motivando a los estudiantes mediante los juegos, facilitando el proceso de enseñanza aprendizaje. Además, se destaca por ser una estrategia que promueve la interacción de los estudiantes, teniendo en cuenta la modalidad virtual que ha complicado la participación de los mismos. También brinda la oportunidad de aprovechar los recursos tecnológicos con los cuales se trabaja en la actualidad, usándolos de manera creativa para obtener un aprendizaje significativo.

Cabe recalcar que la implementación del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje, revela a la ludicidad como importante para el desarrollo integral del niño, porque es a través de juegos y juguetes lúdicos que el niño se descubre a sí mismo y al otro. Es a partir del juego que el niño inventa, descubre, aprende, experimenta y refina habilidades. Además, las actividades recreativas proporcionan el desarrollo del pensamiento, la atención y la concentración, también estimula la confianza en sí mismo, la curiosidad y la autonomía (Putton y Cruz, 2021, párr. 5). Es decir, mediante la experimentación y participación de los educandos en los juegos, se gana su atención e interés por el tema. Es entonces cuando se debe aprovechar respondiendo todas las dudas, para que de esta manera generen y construyan sus propios conocimientos, partiendo de lo que aprenden mediante las actividades interactivas.

Por lo consiguiente, el ABJ puede ser implementado en cualquier asignatura, ya que los juegos pueden ser adaptados y modificados. Los mismos permiten que los estudiantes generen sus propias experiencias dentro de diferentes contextos, impulsando el desarrollo del individuo a través de situaciones en donde experimenta, descubre y encuentra respuestas (Tamayo y Restrepo, 2017, p. 116). De acuerdo con lo anterior, se quiere motivar a que los educandos puedan construir sus propios conocimientos acerca de la asignatura. Se ha elegido a la misma porque resulta tediosa y aburrida para el alumnado, pero todo se relaciona a la manera en la que

se lleva a cabo. Es por ello que, se indaga una estrategia activa, que pueda generar curiosidad acerca de los contenidos en los estudiantes. En definitiva, se toma como referente al Aprendizaje Basado en Juegos para desarrollar un aprendizaje eficaz y significativo en la asignatura a través de la participación protagónica del aprendiz.

En síntesis, entendemos para este trabajo al Aprendizaje Basado en el Juego, como una estrategia didáctica innovadora y participativa en la que los niños y las niñas se convierten en los/las protagonistas de su propio aprendizaje. Busca que los estudiantes interaccionen y participen activamente dentro de la clase, con actividades que los motiven y logren captar su atención y los/ las docentes deben abandonar la manera tradicional de transmitir información de forma unidireccional para convertirse en un guía-facilitador-mediador de los procesos emocionales, cognitivos y educativos de su estudiantado dentro del proceso de enseñanza aprendizaje (Martín y Pastor, 2020, pp. 94-95).

Por tal motivo, la intención del docente de utilizar el juego como estrategia didáctica para la enseñanza en las Ciencias Sociales implica que previamente se plantee preguntas que son lugares comunes: qué, cómo, quién, para qué, dónde, cuál forma emplear, por qué se va a enseñar, qué evaluar. Desde esta perspectiva, preguntando y respondiendo didácticamente se tiene en cuenta que la relación entre la enseñanza de las Ciencias Sociales y el juego como estrategia de enseñanza implica tener en cuenta: la necesidad, el interés, la complicidad, la motivación, la trasgresión, la negociación, los permisos, la confianza y los acuerdos de los sujetos en un contexto particular. Es una oportunidad para el trabajo colectivo y colaborativo entre los docentes y los alumnos (Celi, 2018, p. 1). Por lo tanto, al utilizar el ABJ como estrategia didáctica para las Ciencias Sociales se propone mejorar la participación para el aprender dicha asignatura, a través de actividades que motiven a los estudiantes en el proceso del aprendizaje de los diferentes contenidos que se plantean para el subnivel elemental.

## 1.6. La Participación

En este epígrafe se trabaja el concepto participación y se determina cuál es el que se asume para la investigación.

La participación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental, es una manera de verificar la consolidación de conocimientos del alumnado. Pues, “en general implica tomar parte y ser parte de algo, en la escuela representa un proceso de comunicación, decisión y ejecución que permite el intercambio permanente de conocimientos y experiencias” (Prieto, 2005, p. 28). Para esta autora la participación la concibe como la manera de comprobar lo aprendido, es decir los conocimientos que los estudiantes han logrado desarrollar. La participación se da mediante un proceso en el cual se comunica, se toman decisiones y se ejecutan acciones o actividades a través del cual se dan procesos de intercambio permanente entre pares o con los docentes. Al momento de participar los estudiantes pueden compartir conocimientos, experiencias, ideas, opiniones, etc., de las cuales incluso pueden aprender algo nuevo.

Las clases en las que el estudiantado más aprende son aquellas en donde se les permite pensar y opinar, ya que, una de las maneras de construir aprendizajes es relacionándose entre estudiantes y con el docente. De esta manera, el docente será el guía del proceso de enseñanza-aprendizaje, compartirán conocimientos mediante la participación e interacción. El presente trabajo de integración curricular se enfoca en la asignatura de Estudios Sociales, en donde el Plan Curricular institucional (2018-2021) menciona que, se trabaja con métodos que favorecen la capacidad de aprender por sí mismos y promueve el trabajo en equipo, también, la metodología se centra en la actividad y participación de los estudiantes (p.27). Lo cual dentro del segundo año de EGB no se pudo verificar lo antes mencionado, por el hecho de que no se promueve la participación.

De la misma manera, la participación del niño en actividades lúdicas y pedagógicas debe ser plena ya que estas permiten: explorar el ambiente, los objetos, las relaciones humanas, descubrir y hacer cosas por sí mismo. También, los niños y niñas pueden elegir, realizar y evaluar sus propios objetivos y planes, pensar y buscar opciones para resolver los problemas, interactuar con otros niños y adultos, pues los intereses del niño depende de la edad en la que se encuentran en este caso los niños de 6 a 8 años. Pues, las actividades planteadas deben atender las necesidades e intereses del niño, en un ambiente en donde los estudiantes se sientan motivados a participar.

A partir de los aportes que han presentado los distintos autores sobre participación se presenta el concepto, el mismo que parte del desarrollo y operacionalización de la investigación. La participación de niños de 6 a 8 años deberá ser trabajada de forma individual, colectiva, cooperativa, activa y consistente, desarrollándose a través de experiencias significativas, las cuales pueden ser democráticas o autoritarias, de apoyo a abandono, inclusión o exclusión. Además, la participación puede ser protagónica, es decir, cuando el estudiante piensa y razona lógicamente y a partir de ella se toma decisiones sobre la base de los criterios. En el mismo sentido, puede diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores. También, se puede considerar a la participación como protagónica cuando los estudiantes analizan y juzgan las situaciones y actividades de juego, ya que a partir de ello pueden expresar sus opiniones de forma argumentada y decidir los pro y contra de sus decisiones, sacar conclusiones y actuar con autonomía y confianza.

### **1.6.1. La participación en el Aprendizaje Basado en Juegos**

En este apartado, se presentan conceptos que definen a la participación, los cuales surgen a partir de la revisión de los aportes de distintos autores, en los que se identifica la propuesta que

los mismos realizan dentro de su investigación, así como la definición, la utilidad y el resultado que se espera de la participación.

Sobre la participación podemos encontrar obras como la de Ochoa et al., (2020) en su artículo publicado en la Revista Sinéctica de México, “Análisis del concepto de participación en estudiantes de secundarias” afirma que “la participación no solo es un derecho, sino un proceso educativo que se hace efectivo mediante las interacciones escolares cotidianas “(p. 6). Estos autores asumen a la participación en otra dimensión de la educación, dependiendo de las interacciones escolares de carácter cotidiano, por tanto, permanentes y sistemáticas, esperando como resultado que la participación no sea solo un derecho sino que se considere un proceso educativo. Lo cual constituye otro aspecto de interés en torno a la participación.

Dentro de su investigación titulada “Actividad física un punto de partida para la participación activa durante la jornada de estudio” en la Revista científica dominio de las ciencias, Aguagiña y Medina (2020) menciona que “la participación activa durante la jornada de clase es una estrategia que los docentes utilizan para fomentar un aprendizaje activo y significativo con el fin de beneficiar a sus estudiantes en relación a su nivel de confianza” (p. 677). Reiterando lo que se aprecia en el planteamiento anterior, a la participación se la utiliza para fomentar el aprendizaje activo y significativo, por lo cual se la concibe como una estrategia que los docentes utilizan para beneficiar a los estudiantes en relación a su nivel de confianza.

Para Moliní y Sánchez, (2019) en su texto investigativo “Fomentar la participación en clase de los estudiantes universitarios y evaluarla” expresa que “los alumnos al participar se hacen más artífices de su propio aprendizaje y mejoran su autoestima. No tiene sentido que los estudiantes escuchen del profesor lo que algunos de ellos ya saben, es mejor que lo oigan de sus compañeros” (p. 212), Como idea reiterada los estudiantes deben ser protagonistas de sus procesos de aprendizajes y como idea diferente a las planteadas, el protagonismo del estudiante

debe ser utilizada en la mejora de la autoestima, para obtener como resultado compartir sus conocimientos con los compañeros y a la vez puedan ser críticos ante ideas que emitan los mismos.

De acuerdo con Rueda et al., (2017), dentro de su investigación “La participación en clases universitarias: Evaluación desde la perspectiva del alumno”, mencionan que “se considera que esta estrategia fomenta el aprendizaje activo que beneficia el pensamiento crítico, las habilidades para escuchar y hablar, así como la atención e involucramiento en la clase” (p. 149). Según este autor, la participación es una estrategia, lo cual se ha visto en otras obras anteriores al igual que su rol en el fomento del aprendizaje activo, su aporte en el beneficio al momento de potenciar el pensamiento crítico, las habilidades que el estudiante puede adquirir y desarrollar tales como escuchar y habla, así también la atención e involucramiento en la clase por parte de los estudiantes.

Por su parte Ascorra et al., (2016), en su artículo publicado en la Revista de Psicología (Santiago de Chile), titulado “Participación estudiantil en escuelas chilenas con buena y mala convivencia escolar”, afirma que “La participación activa de los estudiantes en la construcción de sus propios aprendizajes y normas que posibilitan una adecuada y enriquecida convivencia escolar entra fuertemente en tensión con la cultura escolar que se ha caracterizado como autoritaria” (p.2). Estos autores definen que la participación es la construcción de propios aprendizajes y normas vinculada a lo que denominan adecuada y enriquecedora convivencia escolar, la cual puede entenderse como organización, disciplina, actividad y autoaprendizaje.

Según Parra (2015), en su Trabajo de investigación para obtener el título de Magíster en Educación, en la Universidad de Antioquia, titulado “Participación de estudiantes de quinto grado en ambientes de modelación matemática. Reflexiones a partir de la perspectiva socio-crítica de la modelación matemática”, expone que “la participación exige repartir la capacidad de

decisión, no es una cuestión de estar más o menos motivado. La expresión de las voces de los estudiantes es el punto de partida para su participación que permite visualizar sus propias comprensiones sobre la realidad vivida en el contexto escolar, a la vez que refleja sus esfuerzos por definir por sí mismos lo que piensan, experimentan y esperan” (p. 40). Para esta autora la intervención protagónica y la motivación, es un punto de partida para que los estudiantes alcancen una buena participación, ya que la misma aporta a la necesidad de autoconciencia de su actividad en el entorno y contexto escolar, para que por sí mismos manifieste sus ideas, pensamientos, criterios, lo que experimentan y esperan.

Para Jara (2011) quien en su artículo publicado en *Cisma* Revista del centro telúrico de investigaciones teóricas, “Sobre el falso concepto de participación en educación”, menciona que, “la participación escolar no es sólo una práctica derivada de un principio de funcionamiento político, además, contribuye a la eficacia de los procesos educativos, siendo una exigencia de su calidad, tal como reconocen la mayoría de los estudios que analizan los factores del buen funcionamiento escolar” (p. 5). Para esta autora, la participación escolar contribuye a la eficacia de los procesos educativos y la destaca como una exigencia de su calidad, dando como resultado el buen funcionamiento escolar esperado.

En este sentido, Carriego (2010) en su investigación titulada “Contribuciones de la comunidad a la mejora escolar: investigaciones y experiencias” en la Revista Iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en educación, menciona “La participación como una acción tendente a mejorar el nivel educativo de sus hijos, a la vez que como medio que, en otros ámbitos, ya sea el familiar o el social, favorece ambientes cordiales que fomenten la acción conjunta con el profesorado. Podemos decir por tanto que, en este sentido, la participación potencia en cierta medida la importancia social del hecho educativa” (p. 28). Como se aprecia, esta autora, a diferencia de la anterior, considera la participación como una acción cuyo

propósito es mejorar el nivel educativo, este aspecto coincide con uno de los elementos de la calidad educativa, de la misma forma se interesa por la acción para ayudar en los ambientes y relaciones cordiales que se promueven a través de la acción e interrelación entre los que participan.

De acuerdo con Prieto (2005), en el texto “La participación de los estudiantes: ¿Un camino hacia su emancipación?”, una publicación de la Red Theoría de España. Explica que la participación “en general implica tomar parte y ser parte de algo, en la escuela representa un proceso de comunicación, decisión y ejecución que permite el intercambio permanente de conocimientos y experiencias” (p. 28), Esta autora asume a la participación desde una visión amplia “tomar parte y ser parte de algo”, no obstante, precisa que ello constituye un proceso de comunicación, decisión y ejecución permanente de conocimientos y experiencias necesarias para la construcción de los conocimientos de los estudiantes.

Además, para Rinaudo et al., (2000), en su investigación “La participación en clases universitarias: Evaluación desde la perspectiva del alumno”, expone que “la participación de los estudiantes en las clases, considerada como una cuestión a tener en cuenta por el docente en la programación didáctica, en vista de atender a aprendizajes de mayor calidad” (p. 77). El enfoque de estos autores es diferente y también necesario, esta es la consideración de la organización didáctica del proceso de participación, a lo que lo denominan programación didáctica y en este sentido contribuir a la calidad de los aprendizajes.

A partir de las aportaciones de distintos autores mencionados con anterioridad, se han recopilado ideas generales en base a la participación, las cuales se presentan a continuación. Para Aguagiña y Medina (2020); Moliní y Sánchez, (2019); y Rueda et al., (2017), consideran que la participación es una estrategia que fomenta el aprendizaje activo y significativo de los estudiantes. Además, para Ochoa et al., (2020); Ascorra et al., (2016); y Prieto, M. (2005), es un



proceso educativo que favorece la interacción y convivencia escolar, a través de la comunicación, decisión y ejecución de actividades como una acción permanente. También, para Parra (2015); Carriego (2010) Jara (2011) y Rinaudo et al., (2000), la participación contribuye a que se desarrollen procesos educativos de calidad.

Ante la diversidad de pronunciamientos de autores y de las carencias y potencialidades que se presentan al asumir el objeto de investigación del trabajo de titulación se considera oportuno precisar un concepto de Aprendizaje Basado en Juegos donde se aborden las diferentes dimensiones o unidades de análisis a utilizar en el desarrollo de la investigación en el subnivel elemental, por ello, se considera para esta investigación al **Aprendizaje Basado en Juego para niños en edad escolar de 6 a 8 años de la Educación General Básica** como *aquella estrategia didáctica a través de la cual se estimula la participación protagónica de los niños entre 6 y 8 años en el proceso de aprendizaje de conocimientos, habilidades para escuchar y hablar, en actitudes para el desarrollo del pensamiento crítico y su motivación e interés en las actividades asociadas a la edad, de valores como la justicia, la colaboración, la solidaridad y la innovación, así como su motivación e interés para interactuar en las diferentes esferas donde se desenvuelve la vida del niño: el hogar, la escuela y la comunidad.*

## Capítulo 2. Marco metodológico de la investigación

El presente proyecto de integración curricular dentro de la metodología, analiza el paradigma, el enfoque y tipo de investigación, los métodos, técnicas e instrumentos de recolección y análisis de información. Pues, se destacarán los puntos más importantes, dándole un sentido específico a la investigación. A continuación, se detallarán cada uno de los apartados mediante un breve análisis de la relación que tienen con el proyecto investigativo.

### 2.1. Paradigma

Esta investigación se fundamenta en un paradigma interpretativo, ya que Santos (2010) indica que:

En el no se pretende hacer generalizaciones a partir del objeto estudiado, dirige su atención a aquellos aspectos no observables, ni medibles, ni susceptibles de cuantificación (creencias, intenciones, motivaciones, interpretaciones, significados para los actores sociales), interpreta y evalúa la realidad, no la mide. Los hechos se interpretan partiendo de los deseos, intereses, motivos, expectativas, concepción del mundo, sistema ideológico del observador, no se puede interpretar de manera neutral, separando al observador del factor subjetivo. (pp. 5-6)

A partir de ello, el paradigma interpretativo busca la objetividad en el ámbito de los significados, al momento de describir lo que se ha observado, busca lo único, lo que permite a las personas que observan interpretar la realidad. De esta manera, la interpretación ayudará en primer lugar a destacar los problemas presentes dentro del aula para poder actuar en base a los mismos. También a que los observadores puedan estudiar el tema desde la perspectiva de los actores, lo cual permitirá describir lo más detallado posible lo que ha acontecido en el aula de clases (p.156).

## 2.2 Enfoque de investigación

Después de abordar el tema de investigación, y según los factores y variables que lo conforman se ha destacado el enfoque cualitativo como parte del proceso investigativo. Es por eso que Toro (2006) argumenta que:

El método cualitativo busca la medición de los fenómenos sociales, lo cual supone derivar de un marco conceptual, pertinente al problema analizado, una serie de preguntas que expresan relaciones expresadas entre las variables formuladas en forma deductiva. Estas relaciones conceptuales se examinan y ponen a prueba mediante el análisis de la interacción entre indicadores que operan como referentes empíricos de los conceptos. La manipulación de la realidad, que esto supone es controlada por las técnicas de validación y confiabilidad, desarrolladas para tal fin. (párr. 3)

Por lo tanto, el enfoque cualitativo permite identificar variables, categorías e indicadores que presentan durante el proceso investigativo, todo ligado al tema central de investigación. Las evidencias surgirán a partir del análisis de pruebas empíricas, las cuales se destacarán en diarios de campo, para de esta manera ir seleccionando los sucesos más relevantes evidenciados mediante la observación realizada en el lugar de estudio. En este caso las evidencias serán recogidas en el segundo año de EGB de la Unidad Educativa Sayausí en la asignatura de Estudios Sociales.

## 2.3 Tipo de estudio

La presente investigación ha considerado al tipo de estudio como descriptivo, en donde Hoyos y Espinoza (2013) menciona que:



El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. (p.1670)

Es decir, el tipo de estudio permite describir las situaciones evidenciadas dentro de las prácticas preprofesionales, para de esta manera poder dar a conocer en que se enfoca la presente investigación. Es así que, el objeto de investigación destaca a través de la recolección de datos y la observación participante. De la misma manera, el conocer cada situación presente dentro del aula de clases, ayudará a determinar la situación más compleja y poder brindar una solución específica al problema.

## **2.4 Diseño de investigación**

La presente investigación estudia la situación de un grupo de estudiantes, mediante la observación se detallan los aspectos que se trabajan dentro del aula de clases. A partir de lo cual, los estudiantes necesitan motivación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en las distintas actividades de la asignatura de Estudios Sociales. Es por ello que, asume como Diseño de la investigación, la metodología de Investigación Acción (IA), para Colmenares y Piñero (2008) lo definen como:

La investigación acción constituye una opción metodológica de mucha riqueza ya que por una parte permite la expansión del conocimiento, y por la otra va dando respuestas concretas a problemáticas que se van planteando los participantes de la investigación, que a su vez se convierten en coinvestigadores que participan activamente en todo el proceso investigativo, y en cada etapa o eslabón del ciclo



que se origina producto de las reflexiones constantes que se propician en dicho proceso. (p. 105)

Es decir que, la IA permite conocer e indagar abiertamente en el caso a trabajar, para buscar una solución al problema que se haya evidenciado. Lo cual, se realiza con la intención de mejorar la situación del grupo de personas, sea una comunidad, escuela, colegio o empresa. Por lo tanto, la investigación acción explora los sucesos educativos que existen en las aulas de clases, para así conocer los problemas y darles solución. Es por ello que, la presente investigación toma a la investigación- acción como método de recolección y análisis de información, ya que los investigadores forman parte de los espacios de participación que se presentan dentro del aula de clases, con la intención de mejorar la situación detallada dentro de la problemática.

#### **2.4.1 Fases de la Investigación Acción**

Para Fernández et al., (2021) y Latorre (2005) la investigación acción (IA) es utilizada para describir actividades, tales como el desarrollo curricular, la mejora de los programas educativos, los sistemas de planificación o la política de desarrollo. Estas actividades tienen estrategias de acción que son implementadas y expuestas a observación, reflexión y cambio. Se considera como un instrumento que genera cambio social en entornos de la realidad educativa. Para ello, se conlleva un proceso el cual está formado por cuatro fases (planificación, acción, observación, y reflexión). Las que constituyen una especie de espiral, el cual permite la estrecha relación entre la investigación como de la acción, es decir se investiga mientras se implementa la transformación.

**Fase 1, Planificación:** Latorre (2005) afirma que, en la primera fase se identifica el problema, y es preciso analizar y dar un diagnóstico del mismo. La finalidad es hacer una descripción y explicación comprensiva de la situación actual presente en el aula de clases; y así

obtener evidencias que sirvan de punto de partida y de comparación de los cambios observados o efectos del plan de acción. Por lo tanto, la observación y la recogida de datos parte de la identificación de la problemática dentro del segundo año de EGB de la Unidad Educativa Sayausí, seguidamente se realizará un análisis a partir de la revisión documental, para después crear un plan de acción el cual se pueda seguir.

**Fase 2, Acción:** Latorre (2005) indica que, dentro de la segunda fase la acción es meditada, controlada, fundamentada e informada críticamente. Mediante una acción observada se registra información que aportará evidencias en las que se apoyará la reflexión. Debemos considerar la observación como una realidad abierta, que registra el proceso de la acción. La acción es deliberada y está controlada, proyecta como un cambio cuidadoso y reflexivo de la práctica. Además, esta fase pone en marcha la acción estratégica planteada en la fase anterior. Para poner en marcha la acción dentro del trabajo de investigación, deberá crear un cronograma, en donde describan los pasos y el tiempo establecido para implementar la acción estratégica. Finalmente, los resultados de la información recolectada en la fase anterior permitirán crear la actividad de acción, con énfasis en las necesidades y requerimientos de los estudiantes.

**Fase 3, Observación:** Latorre (2005) dice que, la observación proporciona una guía para supervisar la acción, y procedimientos para documentar el proceso de la investigación. De tal manera, se indican principios generales sobre cómo gestionar los datos, recoger algunas ideas sobre documentación, y cómo implicar a otras personas en el proceso de supervisión de la acción. La observación recae sobre la acción, ésta controla y registra a través de la observación y permite ver lo que está sucediendo, la IA prevé una mejora de la práctica profesional. Dentro del trabajo de integración curricular se elaborará una guía de supervisión acerca de la acción que desea investigar, documentando la información de lo que haya observado en el aula de clases en donde se lleva a cabo la presente investigación. Además, en este espacio permitirá identificar,



registrar y controlar los sucesos que se produzcan dentro de la acción para poder corregirlos o mejorarlo.

**Fase 4, Reflexión:** La reflexión constituye uno de los momentos más importantes del proceso de investigación-acción. Con esta fase se cierra el ciclo y da paso a la elaboración del informe y posiblemente al replanteamiento del problema para iniciar un nuevo ciclo de la espiral autorreflexiva. Es el momento de centrarse en qué hacer con los datos; pensar cómo va a interpretar la información. Además, muchos investigadores piensan que han fracasado si los resultados no han sido los esperados o la solución no ha funcionado, es importante distinguir entre la acción, que no siempre logra sus propósitos, y la investigación-acción. La reflexión e interpretación permite indagar el significado de la realidad. Por lo tanto, el análisis de la información que se haya recopilado ayudará a evidenciar si es que el método utilizado ha dado buenos resultados o se requiere realizar ajustes para volver a empezar.

## 2.5. Operacionalización del concepto fundamental de la investigación

*Tabla 1*

<b>Pregunta científica (en esta se expresa el problema de investigación)</b>	<b>Concepto que se asume de ABJ</b>	<b>Variable</b>	<b>Unidades de Análisis</b>	<b>Categorías de análisis</b>	<b>Subcategorías de análisis</b>	<b>Criterios de análisis</b>	<b>Técnicas de investigación para evaluar</b>	<b>Instrumentos de investigación para evaluar</b>
¿Cómo promover la participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales en el segundo año	Se estimula la participación protagónica de los niños entre 6 y 8 años en el proceso de aprendizaje de conocimientos, habilidades para	Aprendizaje Basado en Juegos en estudiantes de 6 a 8 años de la Educación	Actividades de juego	Tipo de juegos	Juego de roles  Juegos de movimiento  Juegos de construcción	Se pone título al juego  El título de juego se asocia al	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Observación</li> <li>● Análisis de documentos</li> <li>● Entrevista</li> <li>● Encuesta</li> </ul>	-Guía de observación.  -Diarios de campo.  -Guía de análisis de contenido.

de EGB de la Unidad Educativa Sayausí, curso 2021-2022?	<p>escuchar y hablar, en actitudes para el desarrollo del pensamiento crítico y su motivación e interés en las actividades asociadas a la edad, de valores como la justicia, la colaboración, la solidaridad y la innovación, así como su motivación e interés para interactuar en las diferentes esferas donde se</p>	General Básica	<p>Juegos tradicionales</p> <p>Juego simbólico</p> <p>Juegos de argumento</p>	<p>objetivo del juego</p> <p>Desde el título se promueve la participación</p> <p>Desde el título se promueve el aprendizaje</p> <p>De conocimiento</p> <p>De destrezas</p> <p>De actitudes y emociones para la participación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Prueba pedagógica</li> <li>● Dibujo</li> </ul>	<p>-Guía de entrevista</p> <p>-Guía de orientación de prueba de entrada y salida.</p>
Objetivos del juego			<p>Se expresan objetivo(s) para los aprendizajes</p>			

desenvuelve la vida del niño: el hogar, la escuela y la comunidad.

De valores para la participación y colaboración

Argumentos del juego  
Se crean las condiciones para el juego  
Se relaciona con lo que experimentan y aprenden los participantes

Se intenciona el aprendizaje

Se intenciona la participación

Se explican las condiciones del juego a

De qué se trata el juego

Cuáles son las

los reglas del juego  
estudiantes

Conteni	Tipo de	Se selecciona el
do del	juego	juego acorde al
juego		contenido de
		aprendizaje

Se selecciona el  
juego para  
potenciar el  
aprendizaje

Se selecciona el  
juego para  
potenciar la  
participación

- Conocimientos

Se describen los contenidos de aprendizajes (aprendizajes básicos imprescindibles y deseables que el estudiante debe aprender

- Destrezas
- Actitudes y emociones
- Valores
- Los aprendizajes se expresan en el currículo

Interrelaciones que se establecen

- Entre niños y niñas a través del juego
  - Acorde al tipo de juego
  - De liderazgo
- Entre niños
  - De subordinación
- Entre niñas
  - De

organización

- De  
participación  
protagónica

- De  
participación  
pasiva

- Comunicativas  
(bidireccionales  
)

- De afecto o  
rechazo

Aprendizajes	Conocimientos	Aprendizajes básicos imprescindibles
	Destrezas	

que se logran	Actitudes y emociones	Aprendizajes básicos deseables
	Valores	
	Para la participación	Aprendizajes para la participación protagónica

Participación de niños de 6 a 8 años	Participación	Protagónica	Motivación
			Interés
			Individual
			Colectiva
		Pasiva	Cooperativa

## Consistente

Experiencias Democráticas/aut  
significativas oritarias  
de la  
participación De  
apoyo/abandono

De  
inclusión/exclusi  
ón

Pensam Razona y Toma decisiones  
iento piensa con sobre la base de  
crítico lógica criterios  
derivad  
o de la  
particip Puede diferenciar  
ación lo importante de  
lo secundario en  
cuanto a

conocimientos,  
destrezas,  
actitudes y  
valores

Analiza y juzga las situaciones de participación en el juego adecuadamente

Expresa su opinión argumentada

Puede decidir sobre los pro y contra de sus decisiones

Actúa con fundamento

Son conscientes y sacan conclusiones

Actúa con autonomía y confianza en sí

---

mismo

---

## 2.6. Métodos, técnicas e instrumentos de recolección y análisis de la información a la población y muestra

**Tabla 2**

*Métodos de recolección de datos*

<b>MÉTODOS</b>	<b>TÉCNICAS</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
Observación	Participante	Guía de observación Diarios de campo
Análisis documental	Análisis de contenido	Guía de análisis de contenido
Entrevista	Semiestructurada Entrevista Grupal	Guía de entrevista
Prueba pedagógica	Entrada Salida	Cuestionario

### **Observación**

La presente investigación se lleva a cabo en el segundo año de E.G.B de la Unidad Educativa Sayausí, parte de esta manera desde la observación determinando como la principal técnica para la recolección de datos. Es por ello que, Campos y Lule (2012) destaca que:

La observación es la forma más sistematizada y lógica para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer; es decir, es captar de la manera más objetiva posible, lo que ocurre en el mundo real, ya sea para describirlo, analizarlo o explicarlo desde una perspectiva científica; a diferencia de lo que ocurre en el mundo empírico, en el cual el hombre en común utiliza el dato o la información observada de manera práctica para resolver problemas o satisfacer sus necesidades. (p. 49)

Se han observado las actividades del docente y estudiantes, tanto dentro como fuera del aula del segundo año de EGB paralelo “B”, especialmente el desarrollo de las clases de varias asignaturas para constatar si se utilizaba el juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza- aprendizaje. También, otro de los aspectos a observar es la participación de los estudiantes en cada una de las actividades pero en especial en las clases de Estudios Sociales.

Las observaciones se realizan desde hace dos ciclos, primero en la virtualidad donde se identifica la nula utilización de juegos como estrategia didáctica que promueva la participación de los estudiantes. Segundo las observaciones presenciales del ciclo actual, donde se identifica la poca aplicación de estrategias didácticas a base de juegos, o de otra que potencie la participación de los estudiantes en la asignatura de Estudios Sociales. Tercero, las guías de observación son aplicadas también al momento de implementar la propuesta del ABJ como estrategia didáctica, donde se observa las actividades planificadas en base al juego y como se aprecia la estimulación de los estudiantes hacia el juego durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Todas las observaciones fueron plasmadas en **guías de observación (VÉASE ANEXO 1)**. La observación participante como primer punto requiere la elaboración de una guía de observación para tener claros los puntos que se tomarán en cuenta dentro del contexto. Rodríguez (1999, como se citó en Campos y Lule, 2012) señala que “las categorías en la observación conllevan hacia un modelo teórico definido con precisión y claridad que guía al observador para recoger hechos directos; por lo tanto, permiten construir guías orientadoras que acerquen al investigador a la realidad” (p.56). Las guías de observación fueron elaboradas según

la operacionalización de concepto principal, al igual que el resto de los instrumentos de la investigación, es decir, a partir de las variables, unidades de análisis, categorías y subcategorías y criterios de análisis, desde cuatro dimensiones (temporal, física, funcional y relacional), para realizar una observación cuidadosa y específica.

Las guías de observación que son utilizadas para esta investigación, tienen el propósito de observar las actividades de juego como estrategia didáctica y para la participación, estas se emplearon para el diagnóstico, en donde se aplicó en una sola clase de la asignatura de matemáticas debido a que los juegos no son aplicados con frecuencia. Después, las guías de observación fueron utilizadas para evaluar la aplicación de la propuesta de intervención, es decir, durante el desarrollo de las 6 clases con juegos aplicados.

### **Diario de campo**

El diario de campo permite detallar lo que hace cierto grupo de personas a las que investigamos, ayuda en la recolección de información para, de esta manera, analizar al grupo de estudiantes. Por lo que, Espinoza y Ríos (2017) sostienen que:

En la apropiación del conocimiento, vemos reflejado lo que el alumno ha aprendido y lo que requiere aprender; en la metacognición, en el diario de campo, refleja a través de las acciones que el alumno realizó o no en cada escenario que se le presentó; la competencia escritural queda registrada en el diario de campo a través del contenido y forma de las anotaciones que el alumno realiza. Por último, el sentido crítico se evidencia en el diario de campo al utilizar estrategias que “favorezcan el análisis profundo de las situaciones y la toma de posturas”. (p. 4)

Aquí se puede llevar notas de lo observado para el planteamiento del problema y proponer la solución del caso, es un instrumento que complementa otros de la investigación. Durante todo el proceso se utilizan los **diarios de campo** como instrumento para la recogida de datos y la guía que se elaboró al efecto (**VÉASE ANEXO 2**), facilita el análisis de los hechos que se presentan durante los tres ciclos en los que se desarrolla la investigación y permite

establecer tendencias en el desarrollo de la indagación. En el documento se plasman ideas, se anotan expresiones de estudiantes y maestros, se interpreta y destaca los aspectos relevantes acorde al objeto de investigación, es un documento donde se puede anotar sobre el seguimiento realizado a niños y docente de segundo año de EGB, paralelo “B”, mediante los diarios de campo se puede analizar la información en cada una de las situaciones, lo que ayuda a delimitar y definir la problemática y la posible propuesta de la solución.

### **Análisis documental**

Para el desarrollo de la investigación se realizó el análisis documental, según García (1993) “el análisis documental ha sido considerado como el conjunto de operaciones destinadas a representar el contenido y la forma de un documento para facilitar su consulta o recuperación, o incluso para generar un producto que le sirva de sustituto” (p. 11). A partir de esta idea, en la investigación se realiza las indagaciones que sirven como antecedentes para el desarrollo del proyecto, se revisaron y analizaron el contenido de documentos normativos del MINEDUC, como es el caso del Currículo Ecuatoriano de Estudios Sociales en EGB y los Estándares de calidad, parte fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje. Se revisan los documentos normativos de la institución: el Proyecto Curricular Institucional (PCI), Proyecto Educativo Institucional (PEI) de la unidad educativa y las planificaciones de clases realizadas por la docente del segundo año de E.G.B.

El objetivo del análisis de documentos es: constatar, a través del análisis de documentos normativos, científicos y académicos, la presencia y proyección de los fundamentos y orientaciones sobre la actividad de juego y la participación protagónica de los estudiantes en la EGB. La guía para el análisis documental (**VÉASE ANEXO 3**) se estructura a partir de la operacionalización y permite establecer la expresión del deber ser en el aula, lo que permite contrastar, a través de la triangulación, con lo que sucede en la realidad y cómo mejorar.

### **Entrevista**

La entrevista es considerada como una forma de recolección de información, debido a que permite que obtenga la información en base a lo que el investigador requiere indagar. Para Díaz et al., (2013).

La entrevista es uno más de los instrumentos cuyo propósito es recabar datos, pero debido a su flexibilidad permite obtener información más profunda, detallada, que incluso el entrevistado y entrevistador no tenían identificada, ya que se adapta al contexto y a las características del entrevistado. (p. 166)

Es uno de los instrumentos más empleados pues, permite la recolección de datos a través de la interacción o conversación que se genera entre dos o más personas. Para el desarrollo de esta investigación se han realizado dos tipos de entrevistas semi estructuradas, la primera a las docentes de segundo y tercer año de EGB y la segunda se realizó de forma grupal a los estudiantes de segundo año de EGB, paralelo “B”. Se ha planteado como objetivo para la entrevista de las docentes: constatar cómo la o el docente conoce y/o desarrolla la actividad de juego en el área de CCSS con los estudiantes de EGB de la Unidad Educativa Sayausí. Mediante la aplicación de estas entrevistas se busca conocer la experiencia y la labor actual de las docentes en base a la aplicación de juegos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y la participación de los estudiantes, principalmente en la asignatura de estudios Sociales. La entrevista se realiza a las dos docentes, ya que son quienes trabajan con niños de edades de 6 a 8 años, en los cuales se enfoca la investigación.

Por otro lado, el objetivo planteado para la entrevista de los estudiantes es: constatar la utilización y significación del juego para su aprendizaje de conocimientos, destrezas, actitudes y valores y para desarrollar su participación y protagonismo. Aquí se realiza una entrevista semi estructurada a los estudiantes, con preguntas abiertas en donde pueden responder de forma grupal y de acorde a su criterio sobre la utilización de juegos como estrategia didáctica y la influencia de estos en su participación.

La guía de entrevista es el instrumento que se utiliza para recopilar la información del método y la técnica que se utiliza, ayuda a recopilar los datos más relevantes en relación al objeto de estudio de esta investigación. Debido a que según Díaz et al., (2013) menciona que recolectar datos con una entrevista también se puede “contar con una guía de entrevista, con preguntas agrupadas por temas o categorías, con base en los objetivos del estudio y la literatura del tema” (p. 163). La guía de entrevista permite centrarse en el objeto de estudio, por medio de preguntas y temas que deseen abordar con el investigador, con la finalidad de no desviar la atención del tema central.

Una **guía de entrevista** está planteada de forma semi estructurada (**VÉASE ANEXO 4**), con preguntas abiertas, brindando la oportunidad de recolectar mayor cantidad de información. Esta guía sirvió como base para realizar la entrevista a dos docentes (**VÉASE ANEXO 4.1 Y 4.2**) de la institución que trabajan con niños de 6 a 8 años, además, se construyó y aplicó una **guía de entrevista grupal** para ser aplicada al grupo de estudiantes que sirven de muestra a la investigación, (**VÉASE ANEXO 4.3**). Dentro de estas entrevistas el tema abordado fue sobre el ABJ como estrategia didáctica y la participación, siendo estos dos componentes temas de interés para la investigación. Además, mediante las entrevistas se busca conocer la postura de los estudiantes y de las docentes sobre la aplicación de ABJ en el proceso de enseñanza aprendizaje para promover la participación en las asignaturas de Estudios Sociales.

### **Prueba pedagógica de entrada y salida**

Los conocimientos previos y los conocimientos que adquieran los estudiantes después de la intervención que se realizará durante la investigación son de suma importancia, por ello se toma en cuenta la utilización de una prueba pedagógica de entrada y salida. Silva (2015) menciona que “las pruebas pedagógicas son instrumentos técnicos de exploración y comprobación de conocimientos y habilidades escolares. Generalmente son creados por los profesores pero también, hay otras más válidas, confiables y objetivas, hechas por los expertos” (p. 5). Mediante las **pruebas pedagógicas** (**VÉASE ANEXO 5**) se puede realizar el análisis de

los conocimientos y habilidades que los estudiantes tienen de acuerdo a su aprendizaje, estas pueden ser desarrolladas al principio y al final de un proceso.

Las pruebas pedagógicas de entrada son aplicadas como diagnóstico, donde se puede conocer cuáles son las fortalezas y las debilidades que se tienen que tomar en cuenta antes de desarrollar una nueva clase. Dentro de estas se cuenta con un formulario con preguntas que ayudan a conocer los aprendizajes previos de los niños. Por otro lado, las pruebas pedagógicas de salida, son aplicadas al finalizar la intervención, mediante la aplicación de preguntas que permiten observar los conocimientos que los estudiantes lograron y aquí se evidencia si mediante la aplicación de esta estrategia didáctica se alcanza el objetivo provisto de esta investigación.

Los instrumentos para la aplicación de la prueba pedagógica son los **cuestionarios de entrada y salida (VÉASE ANEXO 5.1 Y ANEXO 5.2)**, la información obtenida tiene la finalidad de dar a conocer los aprendizajes y poder compararlos para interpretar los resultados. El cuestionario de entrada tiene la finalidad de sondear los conocimientos informáticos previos de los alumnos, así como conocer ciertas necesidades, inquietudes y predisposiciones, sobre las herramientas desarrolladas y los datos que son igualmente importantes porque se explora un área de la realidad muy significativa para el desarrollo de la personalidad de los niños y niñas. Por otro lado, el cuestionario de salida se realiza una vez terminado el desarrollo de la asignatura, con el propósito de conocer la participación, el protagonismo y el aprendizaje de los estudiantes (Trujillo et al., 2014, párr. 1). Es decir, el cuestionario de entrada ayudará a evidenciar en primer lugar los aprendizajes previos de los estudiantes, de acuerdo al tema que se desea trabajar y el cuestionario de salida, se aplicará para conocer la mejora y cómo la estrategia que se utilizó interviene en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales.

### **2.6.1 Muestra y población**

La investigación se desarrolla en la provincia del Azuay en la ciudad de Cuenca, parroquia Sayausí, en la Unidad Educativa Sayausí, ubicada en la Av. Dulcamara y Ordoñez Lazo. La institución cumple su labor brindando educación a niños y niñas de la zona en los distintos niveles del sistema educativo ecuatoriano, el cual propone trabajar con niveles que

corresponden a infantes (inicial 1 y 2), en EGB (preparatoria, elemental, básica, superior) y en bachillerato (técnico, internacional y BGU). Además, las institución labora en tres jornadas: matutina, vespertina, y nocturna, en la cual cuentan con dos paralelos de cada año de EGB en las diferentes jornadas, a los cuales se les denomina como paralelo A y B.

La institución cuenta con un total de 2460 estudiantes, 96 docentes en las diferentes jornadas. La población para esta investigación está compuesta por los estudiantes de dos paralelos de 2do año de EGB conformados por 66 estudiantes y dos maestras asignadas a grupos. La muestra en la que se centra la investigación es el segundo año de EGB, paralelo “B” de la jornada matutina, con un total de 32 estudiantes (entre las edades de 6 a 7 años) y una docente quien es tutora del aula. La investigación se desarrolla mediante las prácticas pre profesionales durante tres ciclos (el primero virtual y los dos últimos presenciales) dentro de las cuatro asignaturas principales y con mayor énfasis en la asignatura de Estudios Sociales, teniendo en cuenta la participación de los estudiantes en la misma.

## **2.7. Análisis del diagnóstico de necesidades y potencialidades. Planificación de la propuesta**

Dentro de la primera fase de la IA se desarrolla la planificación del diagnóstico y su análisis. Además, en este epígrafe se explican los instrumentos utilizados y se presentan las tendencias que se aprecian a través de la realización de la triangulación de los resultados. Los instrumentos utilizados en este proceso y la información recopilada se presentan en los anexos.

Se utiliza la observación (**VÉASE ANEXO 6.1**) de una actividad donde la docente utiliza el juego como estrategia didáctica, de igual forma se realiza el análisis de los diarios de campo (**VÉASE ANEXO 6.9**) de los tres ciclos en los cuales se realizaron las observaciones. Por otro lado, se realizó el análisis de los documentos normativos (**VÉASE ANEXO 6.5; 6.6 y 6.7**), tanto de la institución como del Mineduc, de este análisis se resaltan los aspectos relacionados con el juego y la participación como orientación para el trabajo con los estudiantes. Para completar el diagnóstico se realizaron tres entrevistas semi estructuradas, una al grupo de estudiantes de segundo año (**VÉASE ANEXO 6.4**) y las otras a las dos docentes de la institución de segundo y tercer año de EGB (**VÉASE ANEXO 6.2 y 6.3**).

Después se aplica la prueba pedagógica mediante el cuestionario de entrada (**VÉASE ANEXO 6.10**), para el análisis de las fortalezas y necesidades que los estudiantes presentan en la asignatura de Estudios Sociales. Los resultados del análisis de los instrumentos se muestran a través de las carencias o necesidades, expresadas en lo negativo y las potencialidades que se reflejan a través de lo positivo en la siguiente tabla.

**Tabla 3**

*Triangulación del análisis del diagnóstico de necesidades y potencialidades*

---

<b>Positivo</b>	<b>Negativo</b>
-----------------	-----------------

---



- 
- Los estudiantes participan más en las clases donde aplican juegos que en aquellas en donde se trabaja utilizando únicamente el cuaderno y el libro de texto.
  - Hace uso de recursos didácticos de fácil acceso para los estudiantes.
  - La institución promueve la creación de un ambiente de participación en situaciones de juego para la representación de las propias ideas, a partir de la teoría Montessori, pero no se aplican frecuentemente.
  - Los documentos normativos del Mineduc presentan, orientan, apoyan y proponen el monitoreo de la actividad de aprendizaje activo.
  - Las docentes coinciden con la idea de que la aplicación de juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje permite motivar, crear dinámicas y utilizar diversos métodos invitando al niño a participar mediante experiencias y la utilización de material concreto.
  - Mediante el juego se puede evaluar los
- No se cuenta con las estrategias adecuadas que promuevan la participación y motiven a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que es pobre la participación de los estudiantes en la construcción de nuevos aprendizajes.
  - La docente hace uso de las actividades de juego únicamente en la asignatura de Matemáticas.
  - Algunas acciones de indisciplina que realizan los estudiantes en el desarrollo de actividades pueden perjudicar la integridad propia y de los demás.
  - La docente pide que participen de forma grupal por ello, no puede identificar quiénes participan en la construcción del aprendizaje y quiénes no.
  - La institución propone trabajar con estrategias a partir de la experimentación, autonomía, exploración, creación, organización de experiencias de aprendizaje en ambientes estimulantes y afectivos que permiten el desarrollo de destrezas y habilidades, las cuales no se evidencian en el aula de clases.
-



conocimientos de los estudiantes al finalizar la actividad planteada.

- Para el desarrollo de la PUD se plantea un ambiente de participación a partir de actividades y juegos con la finalidad de brindar motivación pero, en no se observa la aplicación de este principio.
- Se presenta escasa participación de los estudiantes debido a que no se brindan orientaciones en base a lograr la participación protagónica.
- Para los estudiantes el juego es considerado como un momento netamente recreativo y no de aprendizaje.
- Los estudiantes mencionan que para jugar es necesario contar con espacio suficiente en donde todos puedan interactuar y participar.
- Mediante la aplicación del cuestionario de entrada, los estudiantes obtienen una nota promedio de 7,21 sobre 10.

Otros aspectos dentro de las potencialidades es la importancia que le otorgan los docentes a la motivación, a la interacción y participación mediante la aplicación de juegos y con la ayuda de diversos recursos didácticos. Además, consideran la importancia del fomento de emociones (positivas) durante la aplicación de las actividades de juego, sin embargo, se aprecia algo que puede ser negativo si no se trabaja educativamente, la competencia entre niños y niñas para ganar por encima de todo, a cualquier costo, al considerar que lo importante es ganar o terminar antes

que los demás, no aprender y colaborar para aprender. Lo que busca la participación es que los estudiantes puedan trabajar en las actividades tanto de forma individual como colectiva, haciendo uso de los valores éticos y morales, en donde exista cooperación más no competición.

Por otro lado, los niños aprenden a partir de experiencias con el uso de material concreto lo cual facilita el desarrollo de la actividad, y genera interés por la misma. Por ello, la institución propone trabajar con estrategias activas las cuales quedan en orientación y propósito, debido a que no se concretan dentro del desarrollo de las PUDS, estas generalmente no son aplicadas por las docentes, pero cuando utilizan el juego únicamente lo hacen en la asignatura de matemáticas por considerarla compleja e importante. El objetivo de la aplicación de estrategias activas es la adquisición de un aprendizaje significativo, del cual los estudiantes puedan hacer uso a lo largo de su vida. Es así que, uno de los puntos positivos que se evidencian dentro del proceso de enseñanza aprendizaje es que se logra captar la atención de los estudiantes mediante actividades de su interés, por ejemplo, actividades relacionadas con el juego (**VEASE ANEXO 1**). Pues, mediante el uso de juegos se promueve la participación e involucramiento de los estudiantes de forma activa dentro de cualquier asignatura.

Se han logrado identificar las necesidades para emplear estrategias, actividades, y recursos didácticos, es importante reiterar que dentro de las aulas de clases los estudiantes no participan de manera activa en el momento de la construcción de nuevos aprendizajes. Es positivo que los estudiantes consideren al juego como una actividad recreativa pero no asocia esta actividad con el aprendizaje, para ellos al momento de desarrollar la actividad de juego lo más importante es que se realice en espacios amplios de movimiento donde todos puedan interactuar, sin ningún significado educativo. Sin embargo, el objetivo de los juegos no es solamente la diversión, sino que estos pueden ser adaptados a temáticas de aprendizaje en donde se involucre el desarrollo de destrezas, conocimientos y habilidades.

### **Capítulo 3.** Propuesta, aplicación y evaluación de la estrategia didáctica

Dentro de este apartado se desarrolla la propuesta de intervención, en la cual se responde a las fases 2, 3 y 4 de la IA. Se aplica la propuesta de estrategia didáctica cuyas actividades se proponen a partir de 6 juegos. Finalmente, se evalúa la estrategia didáctica en base a los criterios de participación, protagonismo y aprendizaje.

#### **3.1 Descripción de la propuesta / Fase 2 y 3**

##### **ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA APLICACIÓN DE ABJ EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES. 2DO EGB**

#### **3.1.1 Objetivo general**

Promover la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales en el segundo año de EGB de la Unidad Educativa Sayausí, 2021-2022.

#### **3.1.2 Fundamentos Pedagógicos, Disciplinarios y Epistemológicos**

##### **3.1.2.1 Fundamentos Pedagógicos**

Los fundamentos pedagógicos hacen mención a cómo se enseña y aprende Ciencias Sociales, en los sub niveles de EGB responden a las necesidades de progresión según los niveles de complejidad, se propone el trabajo de forma narrativa con las temáticas de Estudios Sociales, tomando en cuenta las condiciones y necesidades específicas de aprendizaje. Es una asignatura donde debe destacarse el protagonismo de los actores colectivos más que los individuales y debe desarrollar en los estudiantes la capacidad de analizar y comprender los fenómenos sociales (Ministerio de Educación, 2016, p. 54). Cabe reiterar que en los subniveles de EGB se abordan temáticas que ayudan a los estudiantes a comprender la realidad a lo largo de toda su vida, son conocimientos que desarrollan la capacidad de analizar y comprender hechos históricos y sociales.

Dentro de EGB se trabaja con cuatro subniveles (preparatoria, elemental, media, superior), en cada uno de ellos se distribuyen tres bloques de aprendizaje, los mismos que son: Bloque 1 “Historia e identidad”, Bloque 2 “Los seres humanos en el espacio” y Bloque 3 “La convivencia”. En el subnivel elemental estos bloques son abordados a partir de conocimientos previos que han obtenido en el seno de sus familias, en la enseñanza inicial o en el primer año de la escuela, es una asignatura que se relaciona con hechos o sucesos que son parte de la cotidianidad del estudiante. El alumnado debe involucrarse y participar dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, a través de los contenidos se puede promover la formación de personas con valores éticos y morales que buscan el bien propio y colectivo. Los fundamentos pedagógicos responden al qué (al hablar de didáctica) y cómo (al hablar de metodología), por lo que al momento de abordar los contenidos de esta asignatura, se realizará a partir de estrategias que ayuden a potenciar cada uno de los puntos que el área de las Ciencias Sociales tiene como objetivos.

### **3.1.2.2 Fundamentos Disciplinarios**

Los fundamentos disciplinarios hacen referencia a lo que trata el área de las Ciencias Sociales, esta disciplina se encarga del estudio de la producción y reproducción social, desde lo más simple a lo más complejo y abstracto en relación a aspectos de la cultura, sociedad y la convivencia. De la misma manera, ayuda a conocer el desarrollo y evolución de la humanidad por ser un tema vital para la identidad humana y también dentro de los proyectos sociales para lograr en los estudiantes un perfil justo, innovador y solidario (Ministerio de Educación, 2016, p. 55). Los conocimientos, destrezas, actitudes y valores como resultados de aprendizaje que deben ser obtenidos dentro del área de Ciencias Sociales, ayudarán a entender el mundo en el que habitamos, quiénes somos, de dónde venimos y hacia dónde vamos. Finalmente, al entender los puntos importantes en la vida del ser humano y en el proceso del desarrollo histórico social, son necesarios muchos de los temas trabajados en ésta área del conocimiento para entender tanto lo que sucedió como lo que puede suceder.

Los fundamentos disciplinares dentro de los subniveles de EGB y en específico del subnivel elemental, propone trabajar desde aspectos en relación a la cultura, la sociedad y la convivencia, temas de Estudios Sociales que están relacionados con el contexto social del alumno, la familia, el espacio, el tiempo, la comunidad, lo cercano y lejano. Estos temas son abordados en las aulas de clases en un orden cronológico, en donde los estudiantes conocen, descubren y aprenden la evaluación humana y social, como también las actividades de supervivencia y de justicia y colaboración.

### **3.1.2.3 Fundamentos Epistemológicos**

En el desarrollo de este apartado se da a conocer cómo se construyen los conocimientos en el área de las Ciencias Sociales, en relación con todo el campo científico en donde se diferencia lo real del campo de construcción intelectual. Para ello, la asignatura de Estudios Sociales se aborda desde las narraciones históricas que son de interés social, pero estas son desarrolladas desde investigaciones, herramientas teóricas y conceptuales, a través de relaciones empíricas entre la teoría y la práctica, lo que ocurre se diferencia de lo que se interpreta y se narra (Ministerio de Educación, 2016, p.55). Los aprendizajes obtenidos dentro de la asignatura de Estudios Sociales, facilitarán la diferenciación de la realidad de la construcción intelectual del conocimiento, en cuanto a temas de interés social. En este sentido, los conocimientos de Ciencias Sociales y por ende en EGB de Estudios Sociales dan a conocer a partir de narraciones históricas, los cuales se desarrollan en el proceso de enseñanza aprendizaje a partir de la indagación y la relación de la información teórica con la práctica. Mediante el análisis de documentos y de pruebas empíricas a través de las cuales se puede llegar a obtener la verdad de los hechos o acontecimientos suscitados en la historia para construir y consolidar el aprendizaje.

### **3.2 Actividades de la estrategia didáctica**

Las actividades se desarrollan acorde a las temáticas del bloque número dos “Los seres humanos en el espacio”, con el título de la unidad “Conozco mi escuela y mi comunidad”. Además, se presenta el objetivo general de aprendizaje que se quiere lograr alcanzar mediante la

aplicación de ABJ, el cual es: los estudiantes deben comprender los aspectos más relevantes que aborda la vida y su diversidad, a partir del estudio de su origen, su importancia, sus retos y su compromiso para mantener ambientes sostenibles que aseguren la salud integral, la continuidad de la vida en sus diferentes formas, aplicando valores como la empatía y comunicándose de manera oportuna.

Se planifica en base al eje transversal propuesto por la institución, el cual es: Cuidados de la salud y los hábitos de recreación: medidas de bioseguridad, el empleo productivo del tiempo libre. A continuación se presentan y describen las 6 planificaciones realizadas en base al juego y a los temas de: Los valores, Las normas de convivencia, Derechos y obligaciones de los niños, La escuela y el primer día de clases y Reconocer los datos importantes de la escuela. Estos se desarrollan a partir de diferentes tipos de juegos como es el caso de juegos de argumento, de movimiento, tradicional, de roles, de construcción y simbólico.

### **3.2.1 Fundamento de los tipos de juegos en las actividades**

La diversidad de propuestas lúdicas para ser utilizadas en el proceso enseñanza aprendizaje indican la necesidad de explicar, al menos, aquellos tipos de juegos que se emplearán en la estrategia didáctica, esta explicación es lo que a continuación encontrará el lector, los juegos seleccionados son aptos, por sus características de desarrollo, para niños en edades entre 6 y 8 años, correspondientes al subnivel elemental, especial para niños de 6 años del segundo año de la EGB.

#### **Juego de argumento**

Consiste en armar diálogos acerca de un tema en específico, presentando el tema de manera creativa, ya sea a través de un cuento u otra actividad para llamar la atención de los estudiantes. Puesto que según Miranda, la argumentación es “un juego de lenguaje en el que los participantes buscan colectivamente y mediando el diálogo llegar a acuerdos válidos” (2007, párr. 10). También se promueve el razonamiento, y aumenta la capacidad de análisis ya sea de los distintos temas de trabajo, al igual que fuera de la clase al momento de resolver problemas de

la vida cotidiana. Finalmente, es importante mencionar que al momento de captar la atención de los estudiantes y cuando entienden el tema, buscan brindar su opinión acerca de lo que entendieron, y es cuando se les debe dar la apertura para que puedan argumentar sus respuestas.

Al aplicar la argumentación en el aula de clases trae consigo beneficios como la fluidez de ideas, la mejora del vocabulario, potenciar el razonamiento y pensamiento crítico a través del análisis de los distintos temas. Además, “argumentar es una habilidad del pensamiento que trata de dar razones para probar o demostrar una proposición con la intención de convencer a alguien de aquello que se afirma o se niega” (Canals, 2007, p.6). Así mismo, la persona que transmite su opinión o el mensaje, debe expresar de manera clara y defender su argumento contra los demás argumentos pues muchos pueden ser contrarios, puesto que cada niño es un mundo diferente por lo que sus argumentos pueden ser completamente diferentes. Por ello, los conocimientos de los estudiantes deben estar claros para que de esta manera se pueda entablar el diálogo, y puedan argumentar de manera correcta, participando de la clase y construyendo conocimientos a partir de las ideas obtenidas a partir de los argumentos. Las actividades o juegos que se pueden utilizar dentro de este tipo son: el debate, el conversatorio, describe la imagen, responde la pregunta de tu compañero, roba el punto, etc.

### **Juego de tradicional**

El juego es primordial en los primeros años de escolaridad, es en donde los niños tienen más energía, necesitan del juego como unas de las estrategias principales para aprender, por lo que se debe aprovechar dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Implementar actividades que sean del interés de los estudiantes para lograr captar su atención y potenciar sus habilidades. En donde, cabe mencionar que los juegos tradicionales son de ayuda, pues, contribuyen de manera notable al aprendizaje y la potenciación motriz, que permite adquirir una evolución en el patrón motor al desarrollar una serie de habilidades y destrezas (Sailema et al. 2017, pp. 1-2). Además, muchos de los juegos que se les puede aplicar en el proceso de enseñanza aprendizaje, la mayoría de los estudiantes ya los conocen y se les facilita al momento de acoplar en alguna de

las asignaturas que se desea abordar. Finalmente, para adaptar los juegos tradicionales se tomará en cuenta los gustos e intereses de los estudiantes, el tema, la asignatura y la edad de los mismos.

Los juegos tradicionales como el bingo, tres en raya, escondidas, gallinita ciega, rayuela, estatuas, revienta el globo, entre otras, se han ido transmitiendo de generación en generación, propuestos muchas veces por los padres de familia como actividades dentro de las reuniones familiares. Además, Sailema et al., mencionan que los juegos tradicionales “forman parte inseparable de la vida del sujeto, no es posible explicar la condición social del individuo sin los juegos, es una expresión cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno” (2017, párr. 3). Es decir, los juegos en general son de vital importancia para los niños, en el ámbito social y en cuanto a las destrezas motrices que cada uno debe desarrollar según la edad que atraviesa. De esta manera, los juegos que por lo general las madres aplican son los juegos tradicionales, que son los que permiten la socialización entre individuos, que tienen metas en común.

### **Juego de movimiento**

El juego de movimiento en los primeros años de escolaridad es de suma importancia, por el hecho de que constituye una esfera de aprendizaje natural para el niño que le permite adquirir nuevas nociones a sus esquemas, tanto motrices (fina y gruesa) como aprendizajes de destrezas físicas, intelectuales, sociales, así como conocimiento, actitudes y valores. Además, incorporan nuevos conocimientos de manera espontánea mediante la experiencia que cada uno atraviesa, lo cual puede conducir a la obtención de un aprendizaje significativo. De la misma manera, se considera al aprendizaje mediante el movimiento como una forma para incrementar en los estudiantes el interés por la adquisición de nuevos aprendizajes dado que facilita los procesos cognitivos (Backes et al. 2015, pp.777-778). Cabe destacar que, los niños y niñas en la etapa infantil aprenden mediante el movimiento, puesto que se encuentran en una etapa donde una de sus acciones más importantes es jugar. Por lo que implementar el movimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje puede facilitar la obtención de conocimientos.

Ante lo antes mencionado, el movimiento corporal es un lenguaje en donde el niño va descubriendo y aprende a percibir, a tomar conciencia de sí mismo como ser inmerso en un contexto, es un diálogo consciente o inconsciente que el niño internaliza según lo que vive (Backes et al. 2015, pp.779). Es decir, los niños y niñas en los primeros años de educación descubren el mundo según lo que viven día a día en los diferentes contextos, solos en casa o en la escuela con su grupo de amigos. Además, los padres de familia y los docentes son parte de este proceso, puesto que según lo que experimentan surgen sus dudas, allí intervienen las personas cercanas para brindar respuesta a aquellas interrogantes. Por último, estas experiencias que se presentan dentro de los distintos juegos de movimiento (como por ejemplo: equilibrista, toma lo que puedas, recoge objetos, la pelota viajera, quemados o las normas en su lugar, etc.) brinda la oportunidad de que los estudiantes aprendan o desarrollen habilidades para solucionar problemas.

### **Juego de roles**

Es una herramienta activa utilizada como parte de una estrategia didáctica recurrente entre las actividades pedagógicas, que se aplican en el ámbito de la educación en todos sus niveles y disciplinas de conocimiento. Además, se entiende como una actividad en donde los jugadores deben representar papeles de la realidad, formando equipos de trabajo que operan por empatía con los demás (Dosso, 2009, pp. 2-19). El trabajo en equipo dentro de la clase ayuda a que los estudiantes interactúen, al plantear las actividades deben encontrar una respuesta o solución en grupo. También, el juego de roles promueve el pensamiento crítico de los alumnos, ya que, al momento de desarrollar las temáticas planteadas deben analizar y ordenar ideas. Algunos ejemplos de juegos en donde se puede utilizar los roles son; la biblioteca, estación de servicio, escuela, exploradores, aventuras especiales, etc.

Para el juego de roles llamado “roles de los derechos y obligaciones” se forman grupos de trabajo de cuatro integrantes que deben cumplir con los siguientes papeles: secretario/a, portavoz, coordinador/ar, controlador/ra. Seguidamente, para el cumplimiento de cada rol, el secretario deberá apuntar las tareas, el portavoz comunicará al docente las decisiones del equipo

y hará preguntas, el coordinador anima a sus compañeros, y el controlador debe controlar el ruido y el volumen de la voz de sus compañeros. El o la docente deben supervisar que los alumnos cumplan con el rol planteado para cada uno, y también deben satisfacer las dudas que se producen en el desarrollo de la actividad. Los roles pueden ir rotando dentro de las siguientes clases, de esta manera los estudiantes experimentaran cada uno de los papeles que se plantean para este juego.

### **Juego de construcción**

Los juegos de construcción son imprescindibles durante la infancia, desde el primer año de vida hasta los primeros años de la adolescencia, en este proceso la dificultad de construcción va variando, ya sea en piezas o en los recursos que se utilicen. Desde muy pequeños los niños se entusiasman al momento de jugar a construir, apilar, destruir, y volver a empezar, además, estos juegos ayudan al desarrollo cognitivo y el ingenio de los niños. Cabe recalcar que, los juegos de construcción van más allá de estimular la imaginación y la creatividad, pues, favorecen el desarrollo de diversas capacidades cognitivas y la percepción, la orientación espacial, la atención, el lenguaje, entre otras (Tarrés, 2021, párr. 1-3). Ante lo mencionado, los niños y niñas pasan por un proceso de desarrollo diferente, en donde lo que tienen en común son los gustos hacia las actividades en relación a juego. Y es en esos momentos donde se debe implementar juegos que ayuden a desarrollar de manera correcta habilidades, tanto cognitivas como motrices, estos juegos pueden ser; ciudad de papel, legos, graficar el primer día de clase, construir la escuela, maquetas, etc.

Los beneficios de los juegos de construcción son: los niños y niñas desarrollan la coordinación óculo manual la misma que es indispensable para el aprendizaje de muchas tareas escolares. Además, favorece la psicomotricidad fina de manos y dedos, la cual ayuda a mejorar la precisión y la coordinación de los movimientos, también desarrollan habilidades viso-espaciales y visión-perceptivas, capacidades que necesitamos para ubicarnos en el espacio. Fomentan la organización, estimulando las funciones cerebrales ejecutivas de organización y flexibilidad, permite estimular el aprendizaje de las matemáticas básicas y de formas geométricas



sencillas. Por último, y entre los aspectos más importantes tenemos que mediante este juego los niños pueden aprender los colores, fomentan la imaginación, promueve el razonamiento cognitivo, estimulan la práctica de valores, entre otros (Tarrés, 2021, párr. 4-18).

### **Juego simbólico**

El juego simbólico pone a prueba la capacidad que tienen los niños para crear escenarios, son actividades espontáneas en donde pueden hacer de algo simple algo útil según su ingenio. Por ejemplo, de un cartón pueden recrear un barco, o de una escoba recrean un caballo, o en el caso de juegos de casa en donde fingen ser otras personas, que en este caso pueden ser sus padres o personas que han observado a su alrededor. Esta actividad permite poner en práctica conductas que han observado en su contexto, lo cual ayuda a estimular su percepción del mundo y la activación de habilidades y competencias socioemocionales. Además, este juego es de gran importancia durante el crecimiento infantil y aporta beneficios al desarrollo de las funciones intelectuales, sociales, físicas y psíquicas de los niños (Logos Nursery School, 2020). En resumen, el juego simbólico hace que los niños y niñas expandan su imaginación, construyendo escenarios a partir de lo que han observado dentro de su contexto, incentiva la adquisición de nuevas conductas, amplía el vocabulario, y estimula la creatividad, algunos ejemplos de este tipo de juego pueden ser, el papá o la mamá (familia), el profesor, policías y ladrones, detectives, el piso es lava, el doctor, entre otros.

En este sentido, los niños y niñas crean distintos escenarios que surgen a partir de las experiencias propias, ya sea que hayan observado o incluso que han vivido dentro de sus hogares o contexto. Estas experiencias pueden ser buenas o malas, por lo que según Villalobos, “el niño no instaura un mundo imaginario, él liga la realidad y la fantasía, imagina pero no alucina los objetos, sino que los vive, los recrea” (2009, p.273). Es decir, que cuando el niño decide jugar de manera simbólica, demuestra que tiene confianza en sí mismo tanto como en los demás, lo cual busca liberar sentimientos que han estado reprimidos. Además, dejan salir sus sentimientos junto con lo que buscan representar, o demuestran su creatividad al momento de recrear ciertos escenarios.



<b>Clase 1</b>		
<b>Diálogo de viviendas</b>		
<b>Datos generales</b>		
<b>Hora/lugar:</b> Sayausí/ 22 noviembre /8:20 am.		
<b>Organizador del juego:</b> Practicantes, Alexandra Pacheco, Erika Lozado		
<b>Grado/paralelo:</b> Segundo “B”		
<b>Duración:</b> 80 minutos		
<b>Objetivo de la clase</b>	<b>Actividad del estudiante</b>	<b>Actividad del profesor</b>
Reconocer los tipos de viviendas y sus estructuras. <b>Destreza con criterio de desempeño</b> CS.2.2.2. Describir los diferentes tipos de vivienda y sus estructuras. <b>Tema</b> Tipos de viviendas y sus estructuras <b>¿Para qué?</b> Para que los estudiantes aprendan a diferenciar el tipo de material con los que se pueden construir las viviendas, teniendo en cuenta que los niños	El estudiante escucha al docente e interroga sobre lo que va a realizar en la clase.	El docente comparte las metas de aprendizaje con el estudiante, responde sus inquietudes y les explica que aprenderán en la clase y que juego van a utilizar para el aprendizaje



necesitan un hogar en donde convivir con su familia, alimentarse, jugar, entre otras actividades.			
<b>Estrategia metodológica</b> Juego de argumentación	<b>Anticipación</b> - Dinámica (baile soy una taza)  - Dialogar acerca de la importancia de tener una vivienda.	-Los estudiantes tendrán que realizar movimientos según el ritmo de la música y los pasos demostrativos del docente.  -Posteriormente, se realiza un conversatorio en donde se pide la participación de todos los estudiantes para interactuar y responder preguntas sobre la importancia de tener una vivienda.	-El docente debe reproducir el audio, y realizar movimientos demostrativos según el ritmo de la canción para que los estudiantes puedan imitar sus movimientos.  -El docente debe guiar el conversatorio, controlando la disciplina y el orden dentro de la actividad, se realizarán preguntas que incentiven el diálogo y la participación, algunas puede ser prevista con anterioridad y otras realizadas en el momento de acorde a las respuesta de los estudiantes.



	<p><b>Construcción</b></p> <p>- Escuchar el cuento de los tres chanchitos.</p> <p>-Salir al patio a observar los diferentes tipos de viviendas y el material de su construcción.</p> <p>-Observar las imágenes del cuento “Los tres cerditos”</p> <p><b>- Contestar:</b></p> <p>¿De qué materiales están construidas las casas de los tres cerditos?</p> <p>¿Por qué se destruyeron las casas de los dos primeros cerditos?</p> <p>-Observar y describir las imágenes de</p>	<p>-Los estudiantes deben escuchar con atención el cuento para poder entenderlo, reconocer los personajes, y el desarrollo de la trama.</p> <p>-Los estudiantes deben observar y analizar la imagen sobre el cuento “Los tres chanchitos”, para después responder una serie de preguntas, las cuales llevan a la reflexión y el compartir ideas mediante el diálogo en grupo.</p> <p>-Los estudiantes deben salir al patio para poder observar las diversas construcciones y el tipo de material con el que están construidas, para luego socializar las observaciones con todos los compañeros.</p> <p>-Los estudiantes deben comparar y relacionar lo ficticio del cuento con aspectos reales de su contexto social, en este caso se deben hacer relaciones con los</p>	<p>-El docente debe reproducir el audio del cuento, previamente descargado y pedir a los estudiantes que hagan silencio y escuchen con atención.</p> <p>- El docente debe pedir a los estudiantes que salgan del aula de clases, para poder observar cada una de las edificaciones y el tipo de material, para después exponer sus observaciones con sus compañeros.</p> <p>-El docente debe mostrar imagen del cuento “Los tres chanchitos” a los estudiantes, realizar una serie de preguntas que guíen el diálogo en grupo.</p> <p>-El docente debe introducir al tema de la</p>
--	--	---	---



	<p>diferentes materiales de construcción</p> <p>Identificar el material con el que está construida su vivienda</p> <p>-Comparar sus casas con las de los compañeros.</p>	<p>distintos tipos de sus viviendas.</p>	<p>clase preguntas sobre su contexto, en donde se realicen comparaciones y compartan ideas.</p>
--	--	--	---



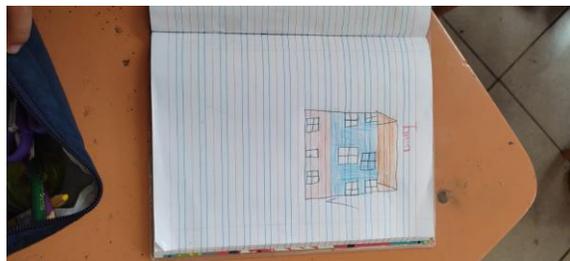
	<b>Consolidación</b>  - Dibujar y pintar su vivienda.	Después de haber reflexionado y analizado de forma grupal los tipos de viviendas y al hacer comparaciones con sus hogares, se pide que los estudiantes en el cuaderno de la asignatura de Estudios Sociales realicen un dibujo de sus viviendas reconozcan los materiales de construcción y lo pinten de forma realista.  Finalmente el dibujo es compartido y expuesto las características principales como el tipo de material con todo la clase.	El docente brinda orientaciones al momento de realizar la actividad, aquí se describe el activador y lo que los estudiantes deben realizar, durante este proceso.
<b>Recursos didácticos</b>	Parlante, cuento de los tres cerditos, hojas impresas con las imágenes de las casas, hojas de trabajo.		
<b>Criterios e indicadores de evaluación</b>	I.CS.2.2.1. Infiere que la ubicación de su vivienda, escuela y localidad le otorga características diferenciales en cuanto a estructuras, accidentes geográficos y riesgos naturales, y analiza las posibles alternativas que puede aplicar en caso de un desastre natural. (J.4., I.2., S.1.)		



**Referencias  
bibliográficas**

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>.  
  
<https://www.youtube.com/watch?v=mcmzMtAdi1M>

**Anexos**



Anexo 1.2: Guías de observación de la propuesta de intervención / Clase 1

**Clase 2**



**Los amigos valores**

**Datos generales**

**Hora/lugar:** Sayausí/ 1 diciembre /8:20 am

**Organizador del juego:** Practicantes, Alexandra Pacheco, Erika Lozado

**Grado/ paralelo:** segundo “B”

**Duración:** 80 minutos

**Objetivo de la clase**

Reconocer los valores que se deben aplicar a lo largo de la vida.

**Destreza con criterio de desempeño**

CS.2.3.4. Identificar los derechos y responsabilidades de los niños y niñas mediante la participación en espacios familiares, escolares y en su ejercicio ciudadano.

**Tema**

Los valores

**¿Para qué?**

Para que los niños y niñas conozcan los valores que deben practicar, tanto en el ámbito educativo como social, y en sus hogares, ya que hay padres de familia

**Actividad del estudiante**

El estudiante escucha al docente e interroga sobre lo que va a realizar en la clase.

**Actividad del profesor**

El docente comparte las metas de aprendizaje con el estudiante, responde sus inquietudes y les explica que aprenderán en la clase y que juego van a utilizar para el aprendizaje.



<p>que no controlan las actitudes de algunos estudiantes. Y de esta manera los niños y niñas puedan reflexionar acerca de sus acciones para la toma de decisiones.</p>			
<p><b>Estrategia metodológica</b></p> <p>Juego tradicional</p>	<p><b>Anticipación</b></p> <p>- Escuchar de los alumnos el significado de la palabra familia.</p> <p><b>La familia es el grupo de personas que viven juntas, en un mismo lugar y que están relacionadas entre sí por lazos de parentesco y de afecto.</b></p> <p>-¿Qué son los valores?</p> <p>-Lluvia de ideas</p>	<p>Los estudiantes deben escuchar atentamente una pequeña lectura del significado de familia, en la cual después tienen que brindar sus ideas de lo que entendieron y responder a ¿qué es familia?, mediante una lluvia de ideas.</p> <p>A partir del significado de familia los estudiantes podrán ir relacionando con el significado de valores, y finalmente se realizará una lluvia de ideas al momento de responder la pregunta ¿qué son los valores?</p>	<p>El docente debe dar las orientaciones de lo que trata la actividad y pedir que pongan atención. Posteriormente, debe dar lectura al pequeño fragmento del significado de familia y pedir a los estudiantes que lo interpreten brinden sus ideas mediante una lluvia de ideas, que son anotadas en el pizarrón. El docente debe inducir a que se trabaje con el tema de los valores y que respondan a la pregunta de ¿qué son los valores?</p>



			mediante una lluvia de ideas en colaboración con todo el grupo de estudiantes.
	<p><b>Construcción</b></p> <p>-Describir los valores y su importancia.</p> <p>-Presentar un video sobre los valores en familia.</p> <p>Realizar actos sobre los valores fuera del aula de clases.</p> <p><b>CONTESTAR</b></p> <p>-¿De qué hablaba el cuento?</p> <p>-¿Cuáles son los valores que se mencionan en el cuento?</p> <p>-¿Qué hicieron las conejitas en el</p>	<p>Los estudiantes deben poner atención al video que trata sobre los valores en la familia, en donde podrán conocer las características y posteriormente describir la importancia de la aplicación de los valores.</p> <p>Se les pide a los estudiantes que en parejas salgan al patio y busquen formas de llevar a cabo los valores aprendidos con las demás personas que se encuentran en la institución. Al regresar al aula comparten sus experiencias</p> <p>Para poder compartir las ideas que tienen sobre la importancia de los valores se realizan 5 preguntas, en las cuales pueden entender los</p>	<p>El docente debe dar las orientaciones y presentar el video de los valores, para ello previamente debe contar con el uso de material tecnológico.</p> <p>Además, debe manejar el conversatorio con los estudiantes, realizando las preguntas y controlando el orden y la disciplina al momento de que los niños respondan las preguntas.</p>



	<p>cuento? ¿Creen que esa actitud está bien?</p> <p>-¿Entonces qué debemos hacer nosotros en nuestros hogares, en la escuela o con el resto de personas que convivimos?</p>	<p>estudiantes pueden brindar sus ideas, criterios, etc, para poder participar y construir en conocimiento de forma colectiva.</p>	
	<p><b>Consolidación</b></p> <p>- Juego tradicional de los globos.</p>	<p>Los niños deben tomar el globo e ir pasando lo más rápido posible mientras escuchan “tingo, tingo” y parar cuando escuchan “tango”, el niño que esté con el globo responderá la pregunta del docente, después de responder los demás niños pueden brindar sus opiniones.</p>	<p>El docente debe explicar las reglas del juego tradicional, y debe entregar un globo inflado, y luego ir repitiendo “tingo, tingo, tango” cuando pare realizará una pregunta de acorde al tema trabajado al niño que se quedó con el globo.</p>
<p><b>Recursos didácticos</b></p>	<p>Video, parlante, _cuento, 10 globos, hojas con preguntas.</p>		



<b>Criterios e indicadores de evaluación</b>	I.CS.2.1.2. Analiza los lazos y la historia familiar que unen a los miembros de su familia, identificando la importancia de contar con acuerdos, vínculos, valores, trabajo equitativo, derechos y responsabilidades que cumplir en función del bienestar común. (J.1., S.1.)
<b>Referencias bibliográficas</b>	Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). <i>Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria</i> . <a href="https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf">https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf</a> .  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2CKZ5gAGTI4">https://www.youtube.com/watch?v=2CKZ5gAGTI4</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jdC0mU-qGr8&amp;t=16s">https://www.youtube.com/watch?v=jdC0mU-qGr8&amp;t=16s</a>
<b>Anexos</b>	 <p>Anexo 1.3: Guía de observación de la propuesta de intervención/ Clase 2</p>

**Clase 3**



**Las normas de convivencia en movimiento**

**Datos generales**

**Hora/lugar:** Sayausí/ 6 de diciembre /8:20 am

**Organizador del juego:** Practicantes, Alexandra Pacheco, Erika Lozado

**Grado/ paralelo:** segundo “B”

**Duración:** 40 minutos

**Objetivo de la clase**

Conocer y analizar las normas de convivencia en el hogar.

**Destreza con criterio de desempeño**

CS.2.3.4. Identificar los derechos y responsabilidades de los niños y niñas mediante la participación en espacios familiares, escolares y en su ejercicio ciudadano.

**Tema**

Las normas de convivencia

**¿Para qué?**

Para que los niños y niñas conozcan las normas de convivencia que se deben aplicar dentro del hogar. Lo cual les ayudará a diferenciar lo que pueden hacer de lo que

**Actividad del estudiante**

El estudiante escucha a docente e interroga sobre lo que va a realizar en la clase

**Actividad del profesor**

El docente comparte las metas de aprendizaje con el estudiante, responde sus inquietudes y les explica que aprenderán en la clase y que juego van a utilizar para el aprendizaje



no deben hacer, o también las acciones que pueden realizar en conjunto con su familia.			
<b>Estrategia metodológica</b>  Juego de movimiento	<b>Anticipación</b>  - Dialogar acerca de lo que son las normas de convivencia.  - Lluvia de ideas.	Los estudiantes participan brindando sus ideas para realizar una lluvia de ideas sobre el tema de las normas de convivencia.	El docente guía la actividad, copia las ideas en la pizarra y mantiene la disciplina del aula de clase, además, busca la participación de todos los estudiantes.
	<b>Construcción</b>  - Presentar imágenes sobre las normas de convivencia.  - Analizar las imágenes de las normas de convivencia.  - <b>Contestar:</b>  ¿Qué son las normas de convivencia?	Los estudiantes deben analizar las imágenes que se les presenta y brindar sus criterios sobre su observación.  Se lleva a cabo un conversatorio en donde se realizan preguntas sobre el tema y se	El docente debe brindar retroalimentaciones sobre la descripción de las imágenes en caso de ser necesario.  Además, debe controlar la disciplina y verificar que las respuestas vayan de acorde a la pregunta.  El docente debe dar las orientaciones y las reglas del juego, además, tiene que dividir a los estudiantes en dos grupos y verificar si la imagen corresponde a la



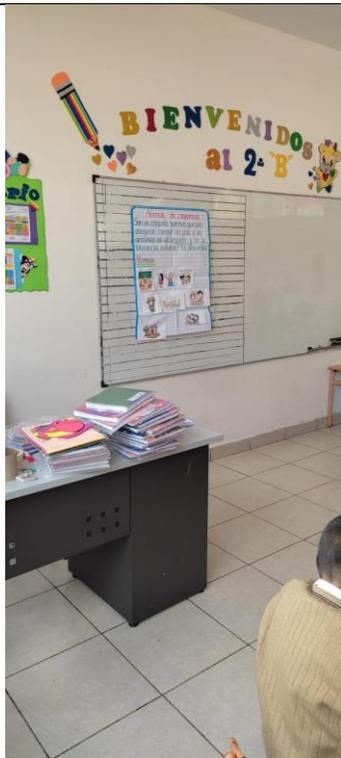
	<p>¿Nombra alguna norma de convivencia que usted realiza en su hogar?</p> <p>- ¿Por qué son importantes las normas de convivencia ?</p> <p>-¿Cuál es la norma de convivencia que usted no practica en su hogar?</p>	<p>requiere que todos participen.</p> <p>Los estudiantes deben dividirse en dos grupos a los cuales se les presenta imágenes, y tienen que irse levantando uno a uno de cada grupo y el que llega primero y coge la imagen, debe realizar un análisis de lo que observa y proceder a pegar en el papelógrafo ubicado en la pizarra.</p>	<p>norma de convivencia expresada por el estudiante.</p>
	<p><b>Consolidación</b></p> <p>- Pintar en la hoja de actividad las normas</p>	<p>Los estudiantes deben pintar las normas de convivencia que</p>	<p>El docente debe entregar una hoja impresa a cada estudiante para que realice la actividad.</p>



	de convivencia en el hogar.	utilizan en su hogar.	
<b>Recursos didácticos</b>	Imágenes que representan las normas de convivencia, papelógrafo con espacios para dividir las normas de convivencia, hoja de trabajo con imágenes de las normas de convivencia.		
<b>Criterios e indicadores de evaluación</b>	I I.CS.2.1.2. Analiza los lazos y la historia familiar que unen a los miembros de su familia, identificando la importancia de contar con acuerdos, vínculos, valores, trabajo equitativo, derechos y responsabilidades que cumplir en función del bienestar común. (J.1., S.1.)		
<b>Referencias bibliográficas</b>	Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). <i>Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria</i> . <a href="https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf">https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf</a> .		



Anexos



Anexo 1.4: Guía de observación de la propuesta de intervención/ Clase 3

#### CLASE 4

#### El rol de los derechos y obligaciones

**Datos generales:**

**Hora/lugar:** Sayausí/ 13 de diciembre /8:20 am.

**Organizador del juego:** Practicantes, Alexandra Pacheco, Erika Lozado

**Grado/paralelo:** Segundo “B”

**Duración:**



<p><b>Objetivo de la clase</b></p> <p>Reconocer los derechos y obligaciones de los niños.</p> <p><b>Destreza con criterio de desempeño</b></p> <p>CS.2.3.4. Identificar los derechos y responsabilidades de los niños y niñas mediante la participación en espacios familiares, escolares y en su ejercicio ciudadano.</p> <p><b>Tema</b></p> <p>Los derechos y obligaciones de los niños y niñas.</p> <p><b>¿Para qué?</b></p> <p>Este aprendizaje ayudará a que los niños y niñas tengan conciencia de sus derechos y obligaciones, tanto dentro del hogar como en la escuela y contexto social.</p>		<p><b>Actividad del estudiante</b></p> <p>El estudiante escucha a docente e interroga sobre lo que va a realizar en la clase</p>	<p><b>Actividad del profesor</b></p> <p>El docente comparte las metas de aprendizaje con el estudiante, responde sus inquietudes y les explica que aprenderán en la clase y que juego van a utilizar para el aprendizaje</p>
<p><b>Estrategia metodológica</b></p> <p>Juego de roles</p>	<p><b>Anticipación</b></p> <p>-Dialogar sobre: los derechos y obligaciones de los niños y niñas.</p>	<p>-Los estudiantes escuchan que son los derechos y obligaciones, y seguidamente les preguntamos</p>	<p>El docente da a conocer el tema, hablando sobre los derechos y obligaciones de los niños y niñas.</p>



	<p>- Lluvia de ideas sobre las formas de contribuir al bienestar en el hogar.</p>	<p>acerca de lo mencionado.</p> <p>-Los estudiantes opinan sobre cómo contribuir al bienestar del hogar.</p>	<p>Luego plantea preguntas acerca del tema.</p> <p><b>PREGUNTAS</b></p> <p>¿Qué son los derechos y obligaciones?</p> <p>¿Cuáles son las actividades que realizan en sus hogares?</p>
	<p><b>Construcción</b></p> <p>Para empezar con las actividades se forman grupos de 4 integrantes, en donde se le asigna a cada uno un rol, el líder, secretario, portavoz y controlador, y se les explica lo que tiene que hacer cada uno dentro del grupo.</p> <p>- Indicar imágenes relacionadas con los derechos y obligaciones de los niños y niñas.</p>	<p>Los estudiantes forman grupos de 4 integrantes en donde cada uno debe cumplir un rol.</p> <p><b>ROL DE CADA ESTUDIANTE</b></p> <p>-Coordinador (elige quién participa)</p> <p>-Secretario (Ayuda en la toma de decisiones al coordinador, verificando que se</p>	<p>-Comparte el tema y objetivo de la clase.</p> <p>-La docente arma grupos de 4 estudiantes y les asigna un rol a cada uno de ellos.</p> <p>-La docente presenta las imágenes acerca de los derechos y obligaciones de los niños y niñas, y pide a los estudiantes que hablen de cada una de las imágenes.</p>



	<ul style="list-style-type: none"><li>- Describir las imágenes presentadas sobre los derechos y obligaciones.</li><li>- Interpretar los derechos y obligaciones de los integrantes de un hogar.</li><li>- Describir lo que pueden hacer juntos los integrantes de un hogar.</li></ul>	<p>cumpla lo propuesto)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Portavoz (comunica al docente las respuestas del grupo y a sus compañeros sobre las decisiones tomadas)</li><li>-Controlador (controla el orden y la indisciplina en el grupo.)</li><li>-Los estudiantes describen las imágenes que presenta el docente.</li><li>-Brindan su opinión de cada una de las imágenes y las relacionan con sus acciones.</li><li>-Describen las actividades que</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Satisface las dudas de los estudiantes a lo largo de la clase.</li><li>-Habla sobre las actividades que pueden realizar los estudiantes con su familia.</li></ul>
--	---	---	--



		pueden hacer con su familia en sus hogares y las que hacen.	
	<p><b>Consolidación</b></p> <p>Se realiza un tres en raya en la pizarra con las imágenes que representan los derechos y responsabilidades de los niños y niñas. Van pasando por cada grupo a colocar la imagen en donde ellos piensan que debe ir, antes de pegar las imágenes deben realizar una reflexión acerca de la misma relacionándola con lo que hacen y no hacen y lo que deberían hacer en relación a sus derechos y responsabilidades. Dentro del grupo es el</p>	<p>-Los estudiantes pasan a la pizarra a pegar las imágenes y formar el tres en raya.</p> <p>-Antes de pegar las imágenes analizan cada una, según lo que entendieron de cada una.</p> <p>-El coordinador elegía el orden en el que pasaban a pegar las imágenes, el secretario vigilaba que se cumpla lo que mencionaba el coordinador, el portavoz les</p>	<p>-La docente vigila que los estudiantes cumplan con su rol y que se respete el orden de participación de cada uno de los grupos.</p> <p>-Retroalimenta a los estudiantes que no brindan análisis correcto de las imágenes con las que se trabaja.</p> <p>-Realiza el dibujo del tres en raya para que los estudiantes puedan pegar las imágenes.</p> <p>-Verifica cuál es el equipo que formó el tres en raya con las imágenes, que</p>



	líder el que elige quien pasa a pegar las imágenes, el secretario ve que se cumpla lo que el líder ordena, el portavoz menciona lo que el líder ha mencionado y el controlador da aviso al guía de la actividad quien pasará, también controla la indisciplina dentro de los grupos.	comunicaba tanto a la docente como a sus compañeros del orden y el controlador, controlaba el orden y la indisciplina.	vendría a ser el equipo ganador.
<b>Recursos didácticos</b>	Imágenes que representan los derechos y obligaciones, marcadores, cinta.		
<b>Criterios e indicadores de evaluación</b>			
I.CS.2.1.2. Analiza los lazos y la historia familiar que unen a los miembros de su familia, identificando la importancia de contar con acuerdos, vínculos, valores, trabajo equitativo, derechos y responsabilidades que cumplir en función del bienestar común. (J.1., S.1.)			
<b>Referencias bibliográficas</b>	Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). <i>Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria</i> . <a href="https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf">https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf</a> .		



Anexos



Anexo 1.5: Guía de observación de la propuesta de intervención/ Clase 4

**CLASE 5**

**Construyendo la escuela y su importancia**

**Datos generales**

**Hora/lugar:** Sayausí/10 de enero /8:20 am.

**Organizador del juego:** Practicantes, Alexandra Pacheco, Erika Lozado

**Grado/paralelo:** Segundo “B”

**Duración:** 80 minutos

**Objetivo de la clase**

**Actividad del  
estudiante**

**Actividad del profesor**



<p>Reconocer la importancia de la escuela</p> <p><b>Destreza con criterio de desempeño</b></p> <p>CS.2.1.4. Reconocer la importancia de la escuela a partir de la investigación de sus orígenes fundacionales, la función social que cumple, sus características más sobresalientes (nombre, símbolos, entre otros) y su aporte a la comunidad.</p> <p><b>Tema</b></p> <p>La importancia de la escuela.</p> <p><b>¿Para qué?</b></p> <p>Se plantea este tema para que los niños y niñas conozcan la importancia de la escuela y las características sobresalientes, como el nombre completo, los símbolos, el himno de la escuela, y lo importante que es asistir desde pequeños, puesto que dentro de cada nivel se plantean aprendizajes diferentes.</p>		<p>El estudiante escucha a docente e interroga sobre lo que va a realizar en la clase</p>	<p>El docente comparte las metas de aprendizaje con el estudiante, responde sus inquietudes y les explica que aprenderán en la clase y que juego van a utilizar para el aprendizaje</p>
<p><b>Estrategia metodológica</b></p>	<p><b>Anticipación</b></p> <p>-Escuchar un audio sobre el primer día de clases.</p>	<p>-Los estudiantes escuchan un audio sobre el primer día de clases y responden preguntas acerca</p>	<p>La docente da a conocer el tema y el objetivo de la clase, seguidamente, presenta el audio sobre el primer día de clases.</p>



Juego de construcción	<p>-Responder preguntas acerca del audio.</p> <p><b>Preguntas</b></p> <p>¿De qué hablan en el audio?</p> <p>¿Cómo se llamaba el niño?</p> <p>¿Qué hizo el niño?</p> <p>¿Cómo se sentía el niño?</p>	<p>de lo que escucharon.</p> <p>-Analizan lo que escucharon en el audio y lo relacionan con su primer día de escuela.</p> <p>-Recuerdan cómo se llamaba su docente del año pasado.</p>	<p>La docente plantea preguntas acerca del audio.</p> <p><b>Preguntas</b></p> <p>¿De qué hablan en el audio?</p> <p>¿Cómo se llamaba el niño?</p> <p>¿Qué hizo el niño?</p> <p>¿Cómo se sentía el niño?</p>
	<p><b>Construcción</b></p> <p>-Compartir experiencias que recuerdan dentro de la institución educativa.</p> <p>-Mencionar cómo fue su primer día de clases en la institución.</p>	<p>-Hablan de sus experiencias en la escuela, y de su primer día de clases.</p>	<p>-Comparte el tema de la clase y el objetivo.</p> <p>-La docente realiza preguntas las cuales los estudiantes van respondiendo.</p>



	<p>-Mencionar el nombre de la unidad educativa.</p> <p>- Hablar sobre los símbolos de la escuela.</p> <p>- ¿Cuáles son los símbolos de la escuela?</p>	<p>-Mencionan cómo fue su primer día de clases.</p> <p>-Recuerdan el nombre completo de la UE a la que asisten.</p> <p>-Hacen referencia a cuáles creen que son los símbolos de la escuela.</p>	<p>-Pregunta sobre el primer día de escuela de los estudiantes y les pregunta el nombre de la UE a la que asisten.</p> <p>-Les pregunta cuáles son los símbolos de la escuela para según sus respuestas realizar la explicación correcta.</p>
	<p><b>Consolidación</b></p> <p>Pintar, recortar y armar la hoja de trabajo en una cartulina.</p>	<p>-A los estudiantes se les entrega un rompecabezas impreso, el cual primero pintan, luego recortan y finalmente arman en una cartulina que se les facilitó.</p> <p>-Antes de que realicen la</p>	<p>-La docente explica la actividad, indicando la hoja del rompecabezas, menciona paso por paso lo que deben realizar.</p> <p>-Al momento de entregarles el rompecabezas impreso a los estudiantes, la docente pregunta uno por uno, que pueden observar en la</p>



		actividad los estudiantes deben analizar la imagen, en donde cada uno explica lo que puede ver en la imagen y a que hace relación.	imagen y a que hace referencia.
Recursos didácticos	Rompecabezas impreso del primer día de clases, pinturas, tijera, goma, cartulina, hojas impresas del símbolo y el escudo de la escuela.		
Criterios e indicadores de evaluación	I.CS.2.3.1. Reconoce los datos importantes de su escuela (nombre, símbolos, historia) y la identifica como un espacio de socialización e intercambio de aprendizajes con compañeros y maestros, que influyen en la construcción de su identidad.		
Referencias bibliográficas	Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). <i>Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria</i> . <a href="https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf">https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf</a> .		



Anexos



Anexo 1.6: Guía de observación de la propuesta de intervención/ Clase 5

## CLASE 6

### Creando la escuela

#### Datos generales

**Hora/lugar:** Sayausí/ 12 de enero /8:20 am.

**Organizador del juego:** Practicantes, Alexandra Pacheco, Erika Lozado

**Grado/paralelo:** Segundo “B”

**Duración:**



<b>Objetivo de la clase</b>	<b>Actividad del estudiante</b>	<b>Actividad del profesor</b>
<p>Reconocer los datos importantes de la escuela</p> <p><b>Destreza con criterio de desempeño</b></p> <p>CS.2.1.4. Reconocer la importancia de la escuela a partir de la investigación de sus orígenes fundacionales, la función social que cumple, sus características más sobresalientes (nombre, símbolos, entre otros) y su aporte a la comunidad.</p> <p><b>Tema</b></p> <p>Los datos importantes de la escuela.</p> <p><b>¿Para qué?</b></p> <p>Este tema está ligado al tema de la clase anterior, por lo que es importante que los estudiantes tengan claro, cuáles con los datos importantes dentro de la unidad educativa, y también que les gustaría mejorar para de esta manera conocer las opiniones de los estudiantes acerca de la escuela, como también en el espacio de aprendizaje, es decir, el aula de clases.</p>	<p>El estudiante escucha a docente e interroga sobre lo que va a realizar en la clase</p>	<p>El docente comparte las metas de aprendizaje con el estudiante, responde sus inquietudes y les explica que aprenderán en la clase y que juego van a utilizar para el aprendizaje</p>



<b>Estrategia metodológica</b>  Juego simbólico	<b>Anticipación</b>  -Se plantea un cuento para que los estudiantes escuchen acerca de cómo está construida una escuela.  - Armamos un diálogo acerca de lo mencionado en el audio.	-Los estudiantes escuchan un audio acerca de la estructura de una escuela, es decir, cómo está construida una escuela.  -Partimos del audio que escuchamos para armar un diálogo, en donde los estudiantes dan su opinión de las características de la escuela que escucharon.	- La docente presenta el tema de la clase y el objetivo.  -La docente pone el audio mediante un parlante para que escuchen los estudiantes.  -Realiza un diálogo preguntando cuáles fueron las características que mencionan en el audio acerca de la escuela.
	<b>Construcción</b>  -Luego salimos al patio y observamos la escuela.  -Relacionamos las características de	-Los niños salen al patio a observar las características de la escuela, relacionando con lo que escucharon en el audio.	-La docente coloca a los niños en filas para salir al patio de la escuela.  -Los guía hasta el patio y les pide que relacionen lo que escucharon con la escuela a la que asisten.



	<p>la escuela que escuchamos con la escuela a la que asisten los estudiantes.</p> <p>-Imaginamos que debería tener la escuela para que sea mejor.</p>	<p>-Luego imaginan y mencionan qué debería tener la escuela y que no es tan necesario según lo que ellos piensen.</p>	<p>-Luego les pide que según lo que ellos piensan, mencionen lo que le falta a la escuela o que está de más.</p>
	<p><b>Consolidación</b></p> <p>En una hoja de papel bond, dibujamos la escuela que imaginamos.</p>	<p>-Los estudiantes realizan un dibujo de la escuela que imaginan, teniendo en cuenta las características importantes de la misma. Pero según su criterio, que consideran importante y que no lo es.</p>	<p>-La docente entrega hojas de papel bond a los estudiantes y les explica la actividad.</p> <p>-Les pide a los estudiantes que según las características que se imaginaron, dibujen la escuela considerando las características que ellos creen importantes.</p>



Recursos didácticos	Hojas de papel bond, lápiz, pinturas, borrador.
Criterios e indicadores de evaluación	I.CS.2.3.1. Reconoce los datos importantes de su escuela (nombre, símbolos, historia) y la identifica como un espacio de socialización e intercambio de aprendizajes con compañeros y maestros, que influirán en la construcción de su identidad.
Referencias bibliográficas	Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). <i>Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria</i> . <a href="https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf">https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf</a> .
Anexos	 <p>Anexo 1.7: Guía de observación de la propuesta de intervención/ Clase 6</p>

### 3.3 Evaluación/ Fase 4

Después de la aplicación de la propuesta de estrategia didáctica es necesario evaluar para poder conocer el cumplimiento del objetivo planteado. Por lo que Jiménez (2009), menciona que, la evaluación no es simplemente la verificación de un conocimiento, pues considera más importante el acercamiento al conocer verdadero, que se define en el proceso de enseñar y aprender. Al incorporar la evaluación, se tiene presente que esta es permanente, se realiza a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje y se debe reorientar y retroalimentar mediante ajustes

y cambios en el mismo, valorando el progreso de los estudiantes. Además, debe permitir que el docente organice y planifique racionalmente la estrategia didáctica para ayudar a que los estudiantes construyan su propio aprendizaje, al finalizar la clase pueda interpretar los acontecimientos y plantear conclusiones que ayuden a mejorar ya sea la estrategia didáctica o aspectos que puedan perjudicar el aprendizaje de los estudiantes, ya que, la evaluación permite el ajuste de procesos de implementación metodológica. Es decir, mediante la evaluación los docentes pueden analizar las fortalezas y defectos en el proceso de enseñanza aprendizaje (pp. 181-188).

Por ello, mediante la evaluación se quiere interpretar los logros que se alcanzan mediante la aplicación de 6 juegos como estrategia didáctica para promover la participación en la asignatura de Estudios Sociales, los criterios que se toman en cuenta para esta evaluación son participación, protagonismo y aprendizaje. Para ello, se analiza la información recolectada mediante las guías de observación aplicadas en el desarrollo de cada uno de los 6 juegos (**VÉASE ANEXO 7.1; 7.2; 7.3; 7.4; 7.5 y 7.6**) y los resultados obtenidos mediante la aplicación del cuestionario de salida (**VÉASE ANEXO 7.7**). Los resultados se presentan a continuación de acorde a la triangulación de aspectos positivos y negativos de los instrumentos aplicados para la evaluación.

**Tabla 4**

*Triangulación de los resultados de evaluación*

Positivo	Negativo
- Las actividades están propuestas para que los estudiantes participen, dialoguen y se desarrollen un intercambio de ideas.	- Los estudiantes comprenden las reglas del juego, las más sencillas de manera inmediata, mientras que las más complejas deben ser



- 
- Desde el título y el objetivo de la clase se promueve la participación y el protagonismo de los estudiantes.
  - Las actividades planteadas ayudan a desarrollar destrezas, conocimientos y valores de acorde al tema de la clase.
  - Se desarrollan diferentes tipos de emociones en el transcurso del desarrollo de las actividades.
  - Los objetivos propuestos para las actividades de juego se cumplen de forma correcta.
  - Las actividades de juego propuestos tienen la finalidad de motivar a los estudiantes para que participen de forma activa y puedan construir sus conocimientos.
  - Las actividades de juego logran captar la atención y el interés de los estudiantes.
  - Cuando los estudiantes comprenden el tema de la clase, toman la iniciativa al momento de participar de las actividades planteadas.
  - Mediante las actividades se promueve el aprendizaje individual y colectivo.
- describas con mayor facilidad para que puedan ser entendidas.
  - En las actividades que se plantean fuera del aula de clases, no todos los estudiantes colaboran, puesto que se dedican a realizar otras actividades y a generar indisciplina.
  - Los estudiantes que generan indisciplina son los mismos que nos les gusta involucrarse en las actividades.
  - En el primer momento de la clase (anticipación), algunos estudiantes no relacionan sus respuestas con el tema planteado.
  - Algunos estudiantes muestran molestia al ser corregidos por los compañeros, ya que piensan que todas sus ideas son acertadas y ninguna errónea.
-

- En el cuestionario de salida se obtiene un promedio de 9,10 sobre 10 en las notas obtenidas por los estudiantes.
- Se promueve el papel protagónico dentro de todo el estudiantado.

---

Al hacer referencia a la evaluación de la participación se pueden mencionar varios momentos en donde los estudiantes son partícipes en su proceso de enseñanza aprendizaje, tanto dentro como fuera del aula de clases. Por ello, los estudiantes al momento de realizar las actividades que se plantean, responden preguntas, brindan opiniones sobre lo que entendieron, toman un papel protagónico dentro de la participación (esto es evidenciado a través de la observación realizada y la recogida de datos, utilizando como instrumento las guías de observación). La participación puede llegar a ser protagónica cuando los estudiantes logran entender correctamente las reglas, el tema y las orientaciones para el desarrollo de las actividades pero, en general una vez estén inmersos en el transcurso de las mismas se sienten motivados por involucrarse y participar. Mediante la participación protagónica, el involucramiento en las actividades y el llevar la teoría a la práctica los estudiantes logran construir aprendizajes significativos, a partir de los cuales puede brindar ideas, criterios o argumentos lógicos sobre un determinado tema. Estos aprendizajes se pueden construir de manera activa y cooperativa, en donde los estudiantes tienen el espacio para demostrar sus conocimientos previos, basándose en los temas trabajados desde su experiencia.

Por otro lado, al hacer una comparación entre la evaluación diagnóstica y la evaluación final, se puede mencionar que antes de la aplicación de la estrategia didáctica los aprendizajes de los estudiantes en la mayoría de preguntas fueron nulos o muy básicos, obteniendo un promedio general de 7.21 sobre 10. En la evaluación final los estudiantes logran comprender las temáticas

abordadas ya que presentan la capacidad de brindar ideas, opiniones o argumentos sobre el tema de forma crítica, obteniendo una nota promedio de 9.10 sobre 10 en el cuestionario de salida. Por ello, a partir de la implementación de la estrategia didáctica se produce el cumplimiento del objetivo general de la estrategia “promover la participación en el proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales”, mediante la participación protagónica de los estudiantes se genera un proceso de enseñanza aprendizaje con mayor efectividad, esto se ve reflejado en los conocimientos de los estudiantes presentados en la evaluación salida.

A partir de la aplicación de la estrategia didáctica se cumple con los fundamentos pedagógicos descritos en el currículo, mediante este fundamento se busca que los estudiantes desarrollen la capacidad de analizar y comprender los fenómenos sociales y culturales. Así mismo, al hacer referencia a los fundamentos disciplinares, se puede reconocer que son cumplidos pues, ayuda a que los estudiantes conozcan el desarrollo y evolución de la humanidad con la finalidad de obtener un perfil de salida justo, innovador y solidario cuyo proceso de formación se inicia desde el primer día de clases. En el mismo sentido, a través de los fundamentos epistemológicos se busca que los estudiantes tengan un acercamiento a los hechos o acontecimientos suscitados en la historia, los cuales influyen en los aprendizajes. Finalmente, se puede mencionar que los juegos aplicados en base a la estrategia didáctica planteada ayuda al cumplimiento de los criterios establecidos en los fundamentos, para la obtención de la participación y el aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales.

Los seis juegos planteados dentro de las clases fueron adaptados a los diferentes temas propuestos, los mismos que se establecieron dentro de las planificaciones de la asignatura de Estudios Sociales, para lo cual se plantea un objetivo de aprendizaje para la unidad, “los estudiantes comprenderán los aspectos más relevantes que aborda la vida y su diversidad, a partir del estudio de su origen, su importancia, sus retos y su compromiso para mantener ambientes sostenibles que aseguren la salud integral, la continuidad de la vida en sus diferentes formas, aplicando valores como la empatía y comunicándolos de manera oportuna”, del cual se toman seis temas para la aplicación de la estrategia didáctica, planteando objetivos en cada uno de ellos,

y dando el cumplimiento de los mismos dentro de cada una de las clases, al final de cada juego y mediante la evaluación se evidencia la adquisición de nuevos aprendizajes y nuevas actitudes relacionadas con la participación, se muestran seguros al momento de participar, tomando la iniciativa y siendo protagonistas del proceso de enseñanza aprendizaje.

## Conclusiones

Se desarrolla el proceso de análisis y fundamentación teórica del tema, se estudian textos como los documentos normativos Mineduc y sobre la didáctica de las Ciencias Sociales y el ABJ estrategia de aprendizaje, así como el papel de las estrategias didácticas para promover la participación en el alumnado. Se indagó en investigaciones tanto nacionales e internacionales. Entre los documentos normativos del Mineduc, el currículo y los estándares de calidad, en ambos se expresan lineamientos generales y específicos dentro del subnivel elemental que se revisan en función de cumplir el objetivo de esta investigación. Los documentos institucionales contextualizan el estudio en la escuela, lo cual es importante para solucionar un problema concreto que no requiere de generalizar sus resultados alcanzados por el análisis cualitativo. A través del estudio de textos sobre la didáctica de las Ciencias Sociales se establece su importancia y se organizan los objetivos, contenidos o destrezas con criterios de desempeño, las estrategias, las formas de organizar la enseñanza aprendizaje, la evaluación, así como los contenidos que han de trabajarse en el subnivel elemental en el cual se desarrolla la investigación, desde esta perspectiva crítica el análisis del ABJ y del planteamiento de diversos autores es clave para el avance, propuesta y evaluación de resultados.

Se diagnostica la participación de los estudiantes durante el proceso enseñanza aprendizaje, lo cual se realiza a partir de la observación para la recogida de información y el diagnóstico de la problemática. Después del análisis de lo observado en el aula de clases se evidencia que en la asignatura de Estudios Sociales existe escasa participación y que dicha asignatura no es trabajada según lo que establece el horario de clases, puesto que se pone énfasis en asignaturas como Matemáticas y Lengua y Literatura. Después de analizar los documentos normativos Institucionales, las planificaciones de unidad didáctica y del Mineduc, se destacan

potencialidades y necesidades en cuanto a la participación, protagonismo y aprendizaje dentro de la asignatura trabajada. Un punto importante dentro de los documentos institucionales es que se plantea trabajar con juegos, y actividades lúdicas en todas las aulas de clases, pero que al momento de planificar no son tomadas en cuenta. Pero, dentro de las entrevistas aplicadas a las docentes de segundo y tercer año mencionan la importancia de trabajar con estrategias activas que motiven a los estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

A partir de los resultados del diagnóstico se diseña una estrategia didáctica en base al ABJ para lograr la participación en la enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales, esta se desarrolló en el bloque número dos “Los seres humanos en el espacio”, se trabajó con 6 temas (Los valores, Las normas de convivencia, Derechos y obligaciones de los niños, La escuela y el primer día de clases y Reconocer los datos importantes de la escuela.) los cuales son planificados a partir de 6 diferentes tipos de juego (argumento, tradicionales, movimiento, roles, construcción y simbólico). Las planificaciones son desarrolladas a partir de un objetivo, destreza con criterio de desempeño y un criterio de evaluación de acorde al tema que se esté abordando. Todas las planificaciones que fueron desarrolladas a partir del ABJ como estrategia didáctica y pensadas para estudiantes de 6 a 8 años, en donde se busca motivar y obtener la participación protagónica dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de Estudios Sociales.

La estrategia diseñada se aplica en el aula para lograr la participación, lograr captar la atención de los estudiantes y promover la participación, motivándolos en la adquisición de aprendizajes de manera que se puedan divertir y aprender a la vez. La importancia de trabajar con juegos en el segundo año de EGB permite, además de participar, desarrollar su creatividad, imaginación, pensamiento crítico y habilidades motrices básicas que deben adquirir dentro de los primeros años de escolaridad.

Se evalúa la estrategia didáctica para la participación en la enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales, se aplicaron guías de observación a las 6 clases desarrolladas en base al juego, en las mismas se detalla aspectos sobre, participación, protagonismo y aprendizaje, siendo estos los criterios a evaluar, se aplica una prueba pedagógica de salida, a través de ellas se constata que



mediante la aplicación de actividades en base al ABJ como estrategia didáctica, se promueve la participación y protagonismo en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de segundo año de EGB, ello no solo se ve reflejado en los resultados cualitativos, también en las calificaciones obtenidas por los estudiantes en el cuestionario de salida aplicados.

Por último, después de desarrollar paso a paso lo establecido para el cumplimiento del objetivo general, se puede mencionar que se cumple correctamente con lo mencionado dentro del mismo, los estudiantes del segundo año de EGB muestran confianza al momento de participar de las distintas actividades, han mencionado que les gusta el hecho de poder jugar dentro de las clases. Sin embargo, no es simplemente jugar, sino el aprendizaje que se genera mediante estas actividades, cumpliendo con los objetivos planteados para cada uno de los temas, alcanzando el protagonismo y la mejora del docente quien guía la construcción de sus conocimientos.

### **Recomendaciones**

Se debe continuar con el proceso investigativo sobre estrategias didácticas cuyas actividades se basen en juegos desarrollados, se debe investigar para poder adaptar a las necesidades, potencialidades, edades, intereses, ritmos de aprendizaje y contextos de estudiantes de otros años y otras escuelas.

Debe investigarse para desarrollar otros tipos de estrategias acorde a otros tipos de juego por ejemplo, el juego exploratorio, videojuegos, juegos de mesa, bingo, juegos cognitivos y afectivos, juegos psicomotores, etc.

## Referencias

- Aguagiña, C., y Medina, R. (2020). Actividad física un punto de partida para la participación activa durante la jornada de estudio. *Revista científica dominio de las ciencias*. 6 (2), 676-700. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398452>
- Albornoz, N., Silva, N. López, M. (2015). Escuchando a los niños: Significados sobre aprendizaje y participación como ejes centrales de los procesos de inclusión educativa en un estudio en escuelas públicas en Chile. *Estudios pedagógicos*, 1(41), s.p. [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=s0718-07052015000300006&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=s0718-07052015000300006&script=sci_arttext)
- Ascorra, P., López, V., y Urbina, C. (2016). Participación estudiantil en escuelas chilenas con buena y mala convivencia escolar. *Revista de Psicología*, 25(2), 1-18. [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-05812016000200003&script=sci\\_arttext&tlng=pt](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-05812016000200003&script=sci_arttext&tlng=pt)
- Backes, B., Porta, M., Difabio, H. (2015). El movimiento corporal en la educación infantil y la adquisición de saberes. *Educere*, 19(64), 777-790. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35643544010.pdf>
- Basquero, V. (7 de enero de 2022). ¿Qué es el ABJ y porqué es tan importante implantarlo en el aula y en casa?. *Lúdilo*. <https://www.ludilo.es/blog/que-es-abj-y-su-importancia/>
- Burbano, J. (2021). *Análisis del Currículo 2010 y Currículo 2016 en la asignatura de Estudios Sociales de Educación General Básica Superior en el Sistema Educativo Ecuatoriano*. [Tesis previa a la obtención de licenciatura en Ciencias de la Educación Mención Ciencias Sociales]. Universidad Central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/13988>
- Campos, G y Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihmai VII*, 7(13), 45-60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>

- Canals, R. (2007). La argumentación en el aprendizaje del conocimiento social. *Enseñanza de las Ciencias Sociales*, 1(6), 49-60. <https://www.redalyc.org/pdf/3241/324127626005.pdf>
- Cajal, A. (21 de enero de 2021). Importancia de las Ciencias Sociales: 7 Razones. *Lifeder*. <https://www.lifeder.com/importancia-ciencias-sociales/>
- Carriego, C. (2010). Contribuciones de la comunidad a la mejora escolar: investigaciones y experiencias. *Revista Iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en educación*. 8(3) 1-203. <http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol8num3/REICE,%20Vol8,num3.pdf>
- Celi, M. (2018). ¿Por qué Jugar en Ciencias Sociales en el Nivel Secundario? Reflexiones sobre el rol docente y el juego. *Revista Lúdicamente*, 7(14), 7-8. <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/ludicamente/article/view/4354>
- Cobos, D. y Galarza, J. (2022). El Aprendizaje Basado en Juegos para fortalecer la enseñanza de la multiplicación y división en los estudiantes de 6to de EGB de la Unidad Educativa “Corel” [Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a]. Universidad Nacional de Educación. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/2459/1/TIC71EB.pdf>
- Colmenares, A. y Piñero, M. (2008). La investigación acción. *Laurus*, 14(27), p.105. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892006.pdf>
- Criollo, H. (2017). *El uso de las TIC como factor de generación de aprendizajes significativos de la historia y las ciencias sociales, con estudiantes de segundo año de BGU, en la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” de Santo Domingo* [Tesis de grado previa a la obtención del título de Magíster en Investigación Educativa y Docencia universitaria]. Universidad católica del Ecuador. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/13539/TESIS%2023%20DE%20FEBRERO%202017%20-%20copia%203.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



- Díaz, L., García, U. Martínez, M. Varela, M. (2013). Metodología de investigación en educación médica. *ELSEVIER*, 2(7), 162-167. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000300009&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000300009&script=sci_arttext)
- Díaz, A. (2019). Estudio experimental sobre estrategias didácticas innovadoras y tradicionales en la enseñanza de Estudios Sociales. *Revista electrónica de conocimientos, saberes y prácticas*, 2(1), 21–35. <https://www.camjol.info/index.php/recsp/article/view/8164>
- Dosso, R. (2009). El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística. *Aportes y transferencias*, 13(2), 11-28. <https://www.redalyc.org/pdf/276/27621943002.pdf>
- Espinoza, R, y Ríos, S. (2017, 1 de noviembre). El diario de campo como instrumento para lograr una práctica reflexiva [Conferencia]. Congreso Nacional de Investigación Educativa, San Luis Potosí, México. <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1795.pdf>
- Fuente externa. (2011, 1 de Julio). Importancia de la enseñanza de las Ciencias Sociales. *El Jaya*. [www.eljaya.com/33929/importancia-de-la-ensenanza-de-las-ciencias-sociales/](http://www.eljaya.com/33929/importancia-de-la-ensenanza-de-las-ciencias-sociales/)
- Feo, R. (2010). Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. *Tendencias pedagógicas*, 1(16), 220-236. [https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/5273/33795\\_2010\\_16\\_13.pdf](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/5273/33795_2010_16_13.pdf)
- Fernández, M., León, A. y Ferrer, S. (2021). Aspectos medulares de la investigación acción como método de la investigación social. *Consensus revista científica*, 5(2), 29-54. <http://pragmatika.cl/review/index.php/consensus/article/view/87>
- García, A. (1993). Análisis documental: el análisis formal. *Revista general de información y documentación*, 3(1), 11-19. <https://revistas.ucm.es/index.php/RGID/article/view/RGID9393120011A/11739>

- García, P. (2018, 1 de noviembre). Aprendizaje Basado en el juego (ABJ) en 2° de Educación Primaria en la asignatura de Ciencias Sociales: Caso Práctico [Conferencia]. I Congreso Nacional ISEN- A la vanguardia de la educación, Cartagena, Murcia (España).  
[https://www.researchgate.net/publication/330841198\\_Aprendizaje\\_Basado\\_en\\_el\\_Juego\\_ABJ\\_en\\_2\\_de\\_Educacion\\_Primaria\\_en\\_la\\_asignatura\\_de\\_Ciencias\\_Sociales\\_caso\\_practico](https://www.researchgate.net/publication/330841198_Aprendizaje_Basado_en_el_Juego_ABJ_en_2_de_Educacion_Primaria_en_la_asignatura_de_Ciencias_Sociales_caso_practico)
- García, N., Pinedo, R., Caballero, C. y Cañas, M. (2020). *Inclusión educativa a través del aprendizaje basado en juegos de mesa*. Octaedro.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7272132>
- Gómez, M., Gómez, P. y González, P. (2004). Aprendizaje Basado en Juegos. *Revista de comunicación y nuevas tecnologías*, 2(2), 0-12.  
<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/436>
- Gutiérrez, J. y Gutiérrez, C. (2018). Estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva interactiva. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1-15.  
<https://www.conisen.mx/memorias2018/memorias/2/P845.pdf>
- González, M. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo infantil desde el ámbito familiar y escolar* [Tesis de grado]. Universidad de la Laguna.  
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/5194/LA%20IMPORTANCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20INFANTIL%20DESDE%20EL%20AMBITO%20FAMILIAR%20Y%20ESCOLAR..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, L. (2013). *La enseñanza de las ciencias sociales en la formación profesional de las estudiantes de maestría en educación infantil* [Tesis doctoral]. Universidad autónoma de Barcelona. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/125964/lhc1de1.pdf?sequence=1>
- Hernández, I., Recalde, J. Luna, J. (2015). ESTRATEGIA DIDÁCTICA: UNA COMPETENCIA DOCENTE EN LA INFORMACIÓN PARA EL MUNDO



- LABORAL. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 11(1), 73-94. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134144226005.pdf>
- Hoyos, M. y Espinoza, E. (2013). Estudios descriptivos. *Revista de Actualización Clínica Investiga*, 33(1), 1670-1674. [http://www.revistasbolivianas.ciencia.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2304-37682013000600002&lng=pt&nrm=iso&tlng=es](http://www.revistasbolivianas.ciencia.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2304-37682013000600002&lng=pt&nrm=iso&tlng=es)
- Jara, C. (2011). Sobre el falso concepto de participación en educación. *Revista del Centro Telúrico de Investigaciones Teóricas (1)* 1-10. <https://biblat.unam.mx/es/revista/cisma/articulo/sobre-el-falso-concepto-de-participacion-en-educacion>
- Jiménez, A. y Robles, F. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Educateconciencia*, 9(10), 106-113. <https://tecnocientifica.com.mx/educateconciencia/index.php/revistaeducate/article/view/218/341>
- Jiménez, K. (2009). Evaluación cualitativa y gestión del conocimiento. *Gestión educativa*, 12(3), 180-195. <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v12n3/v12n3a10.pdf>
- Latorre, A. (2005). *La investigación-acción conocer y cambiar la práctica educativa*. Graó. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>
- Logos Nursery School. (2020, 29 de junio). El juego simbólico: ¿Qué es y cuáles son sus beneficios?. *Día a día del cole*. <https://logosnurseryschool.es/nursery/el-juego-simbolico-que-es-y-cuales-son-sus-beneficios/>
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la Educación en Extremadura*, 1(1), 19-37. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>



- López, J., Cabrera M. y Ocampo, F. (2021). La importancia de enseñar Ciencias Sociales al estudiante en la actualidad. *Revista Cognosis*, 6(1), 35-56.  
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3396>
- Mallart, J. (2001). Didáctica: concepto, objeto y finalidades. Universidad Nacional de Educación a Distancia, *UNED. Didáctica general para psicopedagogos*, 1 (1), 1-28.  
<http://www.xtec.cat/~tperulle/act0696/notesUned/tema1.pdf>
- Martín, L. y Pastor, E. (2020). El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables. *Revista prisma social*, 1(30), 89-110. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3753>
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Universidad del Zulia*, 33(83), 252-277.  
<https://www.redalyc.org/journal/310/31053772009/html/>
- Mena, N. y Roca, E. (2017). El aprendizaje de la ciencias sociales desde el entorno: las percepción de futuros maestros en el Geoforo Iberoamericano de Educación. *Revista bibliográfica de geografía y ciencias sociales*, 22(1.204), 1-22.  
<http://www.ub.edu/geocrit/b3w-1204.pdf>
- Miranda, T. (2007). Descubriendo las reglas del juego de la argumentación. *Episteme*, 27(1), sp.  
[http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0798-43242007000100006#:~:text=La%20argumentaci%C3%B3n%20es%20pues%20%20un,llegar%20a%20acuerdos%20v%C3%A1lidos%20intersubjetivamente.](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-43242007000100006#:~:text=La%20argumentaci%C3%B3n%20es%20pues%20%20un,llegar%20a%20acuerdos%20v%C3%A1lidos%20intersubjetivamente.)
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2012). *Estándares de calidad educativa. Aprendizaje, Gestión Escolar, Desempeño Profesional e Infraestructura*. [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/estandares\\_2012.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/estandares_2012.pdf)

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eeemental.pdf>.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de Ciencias Sociales*. Quito: Ecuador. [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/SOCIALES\\_COMPLETO.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/SOCIALES_COMPLETO.pdf)
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2017). *Manual para la implementación y evaluación de los estándares de calidad educativa*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/12/Manual-para-la-implementacion-de-los-estandares-de-calidad-educativa.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2018). *Manual de estándares de aprendizaje de las figuras profesionales del bachillerato técnico*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/08/Manual-de-Estandares-de-Aprendizaje-de-las-Figuras-Profesionales-del-Bachillerato-Tecnico.pdf>
- Molgalero, C. (2021). *Aprendizaje Basado en Juegos en educación infantil*. [Trabajo fin de grado]. Universidad de Valladolid. <https://core.ac.uk/download/pdf/250406775.pdf>
- Moliní, F., y Sánchez, D. (2019). Fomentar la participación en clase de los estudiantes universitarios y evaluarla. *Red U: revista de docencia universitaria*, 17(1), 211-227. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/190592/Fomentar.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Montenegro, W., Toro, I., Montaya, C., Pérez, P., Cano, A., Arango, J., Vahos., J., Coronado, B. (2016). Estrategias didácticas y metodológicas, una mirada desde su aplicación en os programas de Administración. *Educación y educadores*, 19(2), 205-220. <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v19n2/v19n2a02.pdf>



- Moral, P., Fernández, L. y Guzmán, A. (2016). Proyecto Game to Learn: Aprendizaje Basado en Juegos para potenciar las inteligencias lógicas matemáticas, naturalista y lingüística en educación primaria. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*. 1(49), 173-193.  
<https://www.redalyc.org/pdf/368/36846509013.pdf>
- Morales, O., y Urrego, Z. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis pedagogica*, 1(20), 123-136.  
<https://revistas.uniminuto.edu/index.php/praxis/article/view/1483/1430>
- Moreira, E. (2021). *Propuesta estratégica de enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales dirigida a los jóvenes de 9no año de la Escuela Manuel de Jesús Calle* [Tesis previa a la obtención de título de Magíster en Educación]. Universidad Internacional del Ecuador.  
<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4888/1/T-UIDE-1469.pdf>
- Moreno, W. y Velázquez (2017). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista Iberoamericana sobre Calidad y Cambio en Educación*, 15(2), 53-73.  
<https://www.redalyc.org/pdf/551/55150357003.pdf>
- Ochoa, C., Diez, E., y Garbus, P. (2020). Análisis del concepto de participación en estudiantes de secundarias públicas. *Sinéctica*, 1(54).  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-109X2020000100130](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2020000100130)
- Orozco, A. (2018). La didáctica de las ciencias sociales en la carrera ciencias sociales. Impacto en el desempeño docente. *Revista Científica de FAREM-estelí*. 1(25), 3-15.  
<https://doi.org/10.5377/farem.v0i25.5664>
- Orozco, J. (2016). Estrategias Didácticas y aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Revista Científica De FAREM-Estelí*, 1(17), 65–80.  
<https://camjol.info/index.php/FAREM/article/view/2615/2365>

- Pagés, J. (1994). La didáctica de las ciencias sociales, el currículum, y la formación del profesorado. *Signos, teoría y práctica de la educación* año 5, 1(13), s.p.  
[http://www.quadernsdigitals.net/datos\\_web/hemeroteca/r\\_3/nr\\_39/a\\_617/617.html](http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_3/nr_39/a_617/617.html)
- Parra, M. (2015). Participación de estudiantes de quinto grado en ambientes de modelación matemática. Reflexiones a partir de la perspectiva socio-crítica de la modelación matemática. [Trabajo de investigación para optar al título de Magíster en Educación]. Universidad de Antioquia.  
[https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/6579/1/Monicaparra\\_2015\\_modelacionmatematica.pdf](https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/6579/1/Monicaparra_2015_modelacionmatematica.pdf)
- Pino, T., Martínez, O. y Urías G. (2021). *Formar docentes innovadores; acercamiento teórico-práctico desde la didáctica del medio social*. (1ª ed.). Universidad Nacional de Educación. <https://libros.unae.edu.ec/index.php/editorialUNAE/catalog/book/Formar-docentes-investigadores>
- Prieto, M. (2005). La participación de los estudiantes: ¿Un camino hacia su emancipación?. *Theoria*, 14(1), 26-36. <https://www.redalyc.org/pdf/299/29900104.pdf>
- Putton, G. y Cruz, C. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo d.o Conhecimento*, 11(5), 114-125. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza#:~:text=Jugando%2C%20el%20ni%C3%B1o%20inventa%2C%20descubre,la%20curiosidad%20y%20la%20autonom%C3%ADa>
- Pyle, A. (2018). Aprendizaje basado en el juego [versión electrónica]. Universidad de Toronto, Canadá: Enciclopedia sobre el desarrollo de la primera infancia.,  
<https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/complet/aprendizaje-basado-en-el-juego>
- Rinaudo, M., Donolo, D., y Chiecher, A. (2000). La participación en clases universitarias: Evaluación desde la perspectiva del alumno. *Cuadernos de la Facultad de Humanidades*

y Ciencias Sociales. *Universidad Nacional de Jujuy*, 1(15), 77-88.

<http://www.scielo.org.ar/pdf/cfhycs/n15/n15a07.pdf>

Rodríguez, M. (2021). *El Aprendizaje Basado en el Juego. Propuesta de programación para la enseñanza de las partes del cuerpo en educación infantil*. [Trabajo fin de grado].

Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir.

<https://riucv.ucv.es/handle/20.500.12466/2086>

Rosales, J. (2007). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS. Ed J. Rosales. (Ed.), *Primer congreso internacional de educación “Construyendo inéditos viables”* (pp. 1-10). Yucatán, México:

Universidad Autónoma de Yucatán. <https://docplayer.es/19406188-Estrategias-didacticas.html>

Rueda, E., Mares, G., González, L., Rivas, O. y Rocha, H. (2017). La participación en clase en alumnos universitarios: factores disposicionales y situacionales. *Revista iberoamericana de educación* 74 (1) 149-162.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/174758/v.74%20N.1%20p%20149-162.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sánchez. M. (2017, 05 de abril). ABJ: Aprender jugando la metodología lúdica que funciona.

*Tiching*. <http://blog.tiching.com/abj-aprender-jugando-la-metodologia-ludica-que-funciona/>

Sánchez, K. (2021). *Estrategias metodológicas en la enseñanza de las ciencias sociales para docentes de la unidad educativa “Baños”* [Trabajo de graduación previo a la obtención del grado de Magíster]. Universidad Nacional del Chimborazo.

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8191/1/S%C3%A1nchez%20S.%2C%20Katherine%20282021%29.%20Estrategias%20metodol%C3%B3gicas%20en%20la%20enseñanza%20de%20las%20ciencias%20sociales%20para%20docentes%20de%20la%20Unidad%20Educativa%20E2%80%9CBA%20C3%91OS%20E2%80%9D.%20Ba%C3%B1os%20-%20Tungurahua..pdf>



- Santos, Y. (2010). ¿Cómo se pueden aplicar los distintos paradigmas de la investigación científica a la cultura física y el deporte?. *Ciencia e innovación tecnológica en el deporte*, 1(11), 1-10. <http://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/201>
- Sailema, A., Sailema, M., Amores, P., Navas, L., Mallqui, V., Romero, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de down. *Revista cubana de investigaciones biomédicas*, 36(2), sp. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-03002017000200001#:~:text=Se%20concluye%20que%20los%20juegos,habilidades%20b%C3%A1sicas%20motrices%20con%20mejoras](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03002017000200001#:~:text=Se%20concluye%20que%20los%20juegos,habilidades%20b%C3%A1sicas%20motrices%20con%20mejoras)
- Silva, M. (31 de diciembre de 2015). *Las pruebas pedagógicas*. Issu. [https://issuu.com/tessiesilva/docs/11.\\_prueba\\_pedag\\_gica#:~:text=Las%20pruebas%20pedag%C3%B3gicas%20son%20instrumentos,objetivas%2C%20hechas%20por%20los%20expertos](https://issuu.com/tessiesilva/docs/11._prueba_pedag_gica#:~:text=Las%20pruebas%20pedag%C3%B3gicas%20son%20instrumentos,objetivas%2C%20hechas%20por%20los%20expertos)
- Simbaña, X. (2021). *La enseñanza de las ciencias sociales en los textos de educación básica superior: símbolos de identidad nacional y diversidad* [Tesis de Maestría en Investigación Educativa]. Universidad Andina Simón Bolívar. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8323/1/T3618-MIE-Simba%c3%blan-La%20ense%c3%blanza.pdf>
- Sosa, E. (2021). *Aprendizaje basado en proyectos en la enseñanza de las ciencias sociales para bachillerato de la I.E. San José de Minas* [Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación]. Universidad Tecnológica Indoamericana. <http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2792/1/SOSA%20MORALES%20EDISON%20JAVIER.pdf>
- Tamayo, A. y Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de*

- Estudios Educativos (Colombia)*, 13(1), 105-128.  
<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Tarrés, S. (2021, 23 de septiembre). Beneficios de los juegos de construcción para los niños. *Guía infantil*. <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/beneficios-de-los-juegos-de-construccion-para-los-ninos/>
- Telcán, C. y Telcán, H. (2018). *Estrategias didácticas para desarrollar la creatividad* [Título de trabajo de investigación]. Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/38698>
- Toro, D. (2006). Método y conocimiento: metodología de la investigación. Tesis plus. <https://tesisplus.com/metodo-cualitativo/metodo-cualitativo-segun-autores/>
- Trujillo, D., Pozo, P., Sotorrio, P., Sanchez, F., y Sanchez, J. (2014). El cuestionario como medio de evaluación en la implementación de nuevos procesos de enseñanza/aprendizaje en la Electrónica de Potencia. <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/7509>
- Unidad Educativa del Milenio Sayausí. (2018-2021). *Planificación Curricular Institucional*.
- Unidad Educativa del Milenio Sayausí. (2018-2022). *Proyecto Educativo Institucional*.
- Villalobos, M. (2009). El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños. *Diversitas: Perspectivas en psicología*, 5(2), 269-282.  
<https://www.redalyc.org/pdf/679/67916260005.pdf>



## Anexos

### Anexos 1. Guías de observación

#### Anexo 1.1: Guía de observación de la clase de la docente

**Objetivo:** Constatar, la utilización de los juegos en el área de CCSS para el logro del aprendizaje y la participación protagónica de los estudiantes segundo año de EGB de la Unidad Educativa Sayausí.

**Tema:** Aprendizaje Basado en Juegos en estudiantes de 6 a 8 años de la Educación General Básica.

#### Datos generales

<b>Observador (s) Nombre y apellidos/hora/lugar</b>	Erika Lozado- Alexandra Pacheco  Sayausí/ 10 noviembre /8:20 am	
<b>Organizador del juego</b>	Maestro/a	Mariana Baculima docente de segundo de EGB paralelo B
	Estudiante/a	
	Otro/a (quién)	
<b>Actividad de juego observada:</b>	Actividad de juego docente en aula	En la asignatura de matemáticas, se dibujan figuras geométricas, como es el caso de un cuadrado, rectángulo y un triángulo. En donde los estudiantes repasan y consolidan los conocimientos al hacer referencia a los lados, vértices, ángulos, afuera y adentro. La docente pide identificar estos elementos en los dibujos realizados en su cuaderno.



	Actividad de juego docente fuera de aula	La docente pide realizar movimientos con todo su cuerpo, tomando como base a un cuadrado que está trazado en el patio, se pide correr a los diferentes lugares como es el caso de los lados, vértices, ángulos, fuera y dentro.
	Actividad de juego extradocente	Posteriormente se realiza un juego visto en programas de televisión como es el juego del calamar, en donde los estudiantes se mueven cuando nadie los ve y se detienen cuando los están vigilando.
<b>Tipo de juego</b>	Juego de movimiento	
<b>Título/Tema del juego</b>	Elementos que conforman las figuras geométricas	
<b>Hora</b>	8:20 am	
<b>Lugar</b>	Unidad Educativa Sayausí	
<b>Participantes</b>	Segundo b ( 32 )	

### Aspectos a observar

Categoría	Criterios	Análisis
<b>Objetivo del juego (Reconocer los objetivos que conforman los elementos de las</b>	<b>El título/tema se asocia con el objetivo</b>	El tema de la clase se relaciona con el juego, el mismo se aplica como consolidación de conocimientos, ayudando a los estudiantes a reforzar sus conocimientos sobre los elementos que conforman las figuras geométricas.
	<b>Desde el título/tema se promueve la participación y el aprendizaje</b>	Desde las primeras instancias dentro del aula de clases, la docente plantea acciones con la finalidad de promover la participación de todos. Pero se identifica que existe la participación repetitiva de algunos estudiantes, lo cual obstaculiza que los demás



<b>figuras geométricas)</b>		participen, expresen sus ideas, criterios y aprendizajes.
	<b>Se comparte el objetivo (metas de aprendizaje) con los estudiantes y si se realiza se explica de forma clara</b>	No se comunica a los estudiantes el objetivo de aprendizaje, los niños lo van descubriendo en el transcurso de las actividades propuestas por la docente. Esto es utilizado como una estrategia, para despertar la curiosidad y motivación de los estudiantes.
	<b>Se cumple el objetivo del juego</b>	Se logra observar que los niños reconocen los distintos elementos que conforman el cuadrado, rectángulo y triángulo. Además, pueden diferenciar e identificar las semejanzas y diferencias que existen entre las figuras. Por lo tanto, se puede considerar que el objetivo de la clase si se ha cumplido, ya que en el desarrollo de las actividades son realizadas eficazmente.
<b>Aprendizajes (Conocimientos, destrezas, actitudes, valores)</b>	<b>Los niños adquieren nuevos conocimientos a partir de las actividades planteadas</b>	Los niños logran consolidar los conocimientos construidos en el desarrollo de las clases. Eso se puede identificar en el momento en el que los estudiantes realizan las actividades correctamente y relacionan sus aprendizajes con saberes previos. Además, a partir de las observaciones se puede deducir que los aprendizajes son significativos, debido a que pueden relacionar con elementos que se encuentran en su entorno y no solo con figuras que estén en libros o cuadernos.
	<b>El juego promueve el desarrollo de destrezas</b>	Si, las actividades desarrolladas ayudan a dar cumplimiento de las destrezas planteadas de acorde al tema de la clase. La cual es, distinguir, identificar y graficar los lados, frontera interior y exterior en figuras geométricas: cuadrados, triángulos, rectángulos y círculos. (Ref. M.2.2.5.). La destreza es presentada para que los estudiantes puedan apropiarse de estos conocimientos, los cuales sirvan como base para la construcción de aprendizajes posteriores.
	<b>Los niños comprenden</b>	Ante la explicación general de las reglas del juego algunos niños no las comprenden, es decir, no



	<b>las reglas del juego</b>	entiende las actividades que tienen que realizar en el patio y dentro del aula, por lo que se las vuelve a repetir de forma personalizada y con algunos ejemplos de a donde tiene que ir y que tiene que realizar para que entiendan de mejor manera. Se puede observar que pocos niños son los que no entienden las reglas más complejas, ya que todos entienden las sencillas, como correr e identificar los elementos de las figuras de acorde señala la docente. Se puede inferir que varios estudiantes no entienden las reglas más complejas porque están realizando otras actividades (jugar, molestar a los compañeros o ir a otros lugares).
	<b>Los estudiantes acatan las condiciones planteadas para cada juego</b>	Los estudiantes si acatan las reglas y condiciones que se plantean para el desarrollo de los juegos, la docente muestra estar pendiente de que se cumplan cada uno de ellos. También, se aprecia que la participación de algunos estudiantes es activa, debido a que interactúan, hablan y muestran su opinión sobre algunos temas en el desarrollo de las actividades. Pero por otro lado, se observa que un estudiante realiza las actividades solo por cumplir, mostrando poco interés en las mismas y preferencia por realizar otras actividades.
	<b>¿Qué actitudes se aprecian en los niños durante la actividad de juego?</b>	La mayoría de los estudiantes prestan atención a la actividad que la docente plantea, y muestran interés por participar y realizar las distintas actividades. Pero en otros casos, los niños se dedican a realizar otras actividades, como jugar, sacar punta a los lápices y pinturas, correr, molestar a los compañeros o tocarse el cabello, lo cual ocasiona que no entiendan la actividad, los contenidos y mucho menos como participar en ella.
	<b>¿Qué valores se aprecian durante la realización de la actividad de juego?</b>	Se observa que los estudiantes son solidarios con sus compañeros y los ayudan en diversas situaciones que se encuentran en complejidad, también son respetuosos con las ideas y puntos de vista que tienen sus compañeros en el desarrollo de las actividades. Pero algunos son indisciplinados en el transcurso del mismo, debido a que un estudiante que no respeta las



		reglas empieza a realizar actos inadecuados (correr, empujar o hacer bulla) los inquieta a seguir sus acciones y desconcentrarse, el niño busca llamar la atención por lo que realiza estos actos.
	<b>Los niños experimentan nuevas formas de aprendizaje</b>	Si, ya que al presentar al juego de movimiento como una estrategia se promueve el aprendizaje significativo y duradero, ya que interactúan entre compañeros, con el contexto y los elementos que encuentran en su diario vivir.
	<b>Describir las estrategias metodológicas que se empleen para la realización del juego y obtener aprendizajes</b>	Se presenta al ABJ como una estrategia metodológica, la cual es combinada con el desarrollo de habilidades motrices. Es realizada a partir de actividades que requieren el movimiento físico, en donde se desarrolla la motricidad fina y gruesa. Por lo que se utiliza como recursos el contexto en el que se desarrollan los estudiantes diariamente, como es el caso del patio y los cuadernos de cuadros en donde realizan las actividades
	<b>Describir los recursos didácticos que se emplean para la realización del juego y obtener aprendizajes</b>	<p>Para el desarrollo de las actividades dentro del aula, se utilizó el cuaderno de trabajo de cuadros, pizarrón, lápiz, pinturas y la regla, en la cual se realizaron los dibujos de las diferentes figuras y la explicación de las partes y elementos que las conforman. Durante la utilización de estos recursos muy pocos estudiantes participan y responden las preguntas realizadas, ya que aún no conocían muy bien del tema.</p> <p>En el desarrollo de las actividades fuera del aula, se utiliza el patio de la institución como recurso didáctico, ya que ahí se realizan los juegos de movimiento. Aquí se observa mayor participación de los estudiantes, en donde se propicia un aprendizaje activo y significativo.</p>
	<b>Cómo se realiza la evaluación de los aprendizajes a través del juego</b>	La evaluación se realiza a partir de una rúbrica previamente elaborada por previamente por la docente, donde se evalúa al estudiante en todo el proceso y desarrollo de las actividades. Algunos puntos son de acorde a la participación y el desempeño de los estudiantes en el desarrollo del



		juego. Puesto que algunos muestran estar atentos, realizar correctamente las actividades y responder las preguntas con sentido y coherencia.
<b>Participación</b>	<b>A través del juego se motiva y promueve la participación</b>	En la primera actividad, dentro del aula no todos los estudiantes participan, debido a factores ya mencionados, pero los que lo hacen es de forma protagónica y repetitiva mostrando tener dominio del tema. En las actividades realizadas en el patio se buscó que todos participen activamente de las actividades y desarrollen sus conocimientos.
	<b>Las emociones están presentes al momento de realizar el juego</b>	En el de las actividades de exploración previas al juego en el transcurso del mismo y después, se puede observar que los estudiantes presentan emociones de diferente tipo. Tal es el caso de la felicidad, en donde los estudiantes muestran sus sonrisas, saltan y se emocionan en los distintos momentos de las clases. Algunos estudiantes muestran miedo a equivocarse y frustración por no entender el juego o no realizarlo correctamente. Además, casi todos los alumnos mostraron su curiosidad durante el desarrollo de las actividades y finalmente admiración y sorpresa por la participación y actuación en la clase por parte de sus compañeros.
	<b>Los niños realizan todas las actividades planteadas</b>	Después de que se dan las indicaciones, se pide a los estudiantes que realicen las actividades solicitadas, como (fuera del aula) correr a los distintos lugares de la figura geométrica en el patio, moverse paulatinamente siguiendo las instrucciones de la docente, (dentro del aula) dibujar las figuras geométricas, pintar y seleccionar los espacios solicitados. En el transcurso del desarrollo de estas actividades se evidencia que en su mayoría los niños realizan las actividades solicitadas, pero muy pocos niños no lo hacen, debido a que aún no reconocen las partes de las figuras geométricas o porque están distraídos realizando otras actividades (jugar, conversar, ir a otros lugares o pintar). La docente al observar la situación les llama la atención y les da



		una retroalimentación o vuelve a explicar la actividad a los niños de forma personalizada.
	<b>Los niños practican el trabajo colaborativo a través del juego</b>	Los niños si trabajan colaborativamente ya que se ayudan y construyen ideas en colectivo. Muestran ser solidarios con los compañeros como por ejemplo repiten las indicaciones que la docente explica, corrigen y retroalimentan las acciones de sus compañeros. Además, en el transcurso del juego dan indicaciones, hacen preguntas y se responden en grupos, lo cual ayuda a que construyan y consoliden sus conocimientos.
	<b>Se manifiesta liderazgo en el juego</b>	Se muestra a algunos estudiantes que si toman el liderazgo dentro del juego, eso se ve reflejado en su participación y desempeño. Por ejemplo, realizan acciones como dar indicaciones y consejos a sus compañeros antes de realizar las actividades. Además, quieren sobresalir y participar repetitivamente, más que sus compañeros.
	<b>Se aprecia y promueve la participación protagónica de alguno (s) de sus miembros</b>	Los niños participan activamente de los juegos y la docente está pendiente de ello. Se observa que casi todos los niños participan protagónicamente de las actividades, ya que realizan todas las actividades dentro como fuera del aula. En algunos casos se observa que los que manifiestan liderazgo son quienes más participan y muestran mayor interés y agilidad al momento de desarrollar el juego.
	<b>Se aprecia que el juego aporte a las actitudes y valores de los niños</b>	Sí, porque los niños participan mejor realizando actividades que sean de su interés tales como el juego o actividades que conlleven hacer dibujos o pintar, promoviendo así actitudes positivas para el desarrollo de actividades, y que estén prestos a colaborar en la clase. Dentro del desarrollo del juego y de las otras actividades se observa que los niños rescatan valores como el respeto a la docente y a sus compañeros, honestidad al momento de realizar actividades, etc.
	<b>Cómo se realiza la evaluación de la participación</b>	Se observa que la docente evalúa el desarrollo de las actividades y la participación mediante una rúbrica, la cual es aplicada a todos los estudiantes por igual. Aquí se valora el desarrollo y construcción de



		conocimientos así como la participación y el desempeño de los estudiantes.
	<b>Se promueve la inclusión en la participación</b>	Si, ya que se pide que participen al azar a todos, evitando la exclusión de los niños. Además, la docente busca que todos se sientan incluidos dentro de las actividades y en el grupo de estudiantes, para ello el aula está distribuida en forma de media luna y al momento en que solicitan participar se pide que levante la mano y de acorde a su turno pueden realizar sus aportaciones o manifestar sus dudas. En la actividad en el patio se observa que la docente busca la participación de todos, por lo que designa la acción que va a realizar cada uno evitando repetir o que alguien sea excluido de las actividades.
	<b>Se aprecian actitudes de apoyo y/o abandono en las actividades por alguno (s) de los participantes</b>	Si, en el patio se observa que 3 estudiantes se apartan del lugar designado por la docente para ir a jugar o a correr Se puede observar que esto sucede debido a que al salir del aula de clases se distraen y prefieren ir a observar objetos, personas o a jugar. Se podría inferir que está situación se da por que no están concentrados en la actividad por lo que se distraen fácilmente, pero al escuchar el llamado de atención de la docente se disponen a regresar y participar de la actividad.
<b>Protagonismo</b>	<b>Es la participación protagónica de todos los estudiantes o solo de alguno (s) de ellos</b>	Se observa que todos los estudiantes participan, pero en especial algunos de ellos quienes muestran mayor interés por la actividad e intentan participar repetitivamente y con insistencia. A los demás estudiantes la docente les tiene que designar la actividad, pregunta o acción a realizar para que puedan participar, pero posterior se involucren y puedan participar protagónicamente de las actividades.
	<b>El organizador promueve la participación protagónica de uno, de varios o de todos los</b>	La docente intenta promover la participación de todos los estudiantes, para ello busca distintas formas, como el caso de designar actividades específicas para los niños, lo cual sirve para que se involucren de las actividades y despierte su curiosidad, con la finalidad



<b>estudiantes</b>	de que participen activamente de las actividades propuestas en la clase y en el desarrollo del juego.
<b>Las actividades se orientan, ejecutan y evalúan de forma autoritaria o democrática</b>	<p>Las actividades se desarrollan de forma autoritaria, ya que es la docente quien indica las posiciones a las que los niños deben ir en la cancha y las distintas actividades que deben realizar de forma específica. Pero se observa que los alumnos después de verse involucrados en las actividades muestran interés y motivación por participar de las actividades.</p> <p>Por otro lado se evalúa a partir de la aplicación de una rúbrica, la cual es aplicada a todos los estudiantes dependiendo de su participación y construcción de conocimientos a partir de las acciones que realicen en el transcurso de las actividades.</p>
<b>Cómo se expresa la participación protagónica</b>	La participación se expresa a partir del involucramiento y el desarrollo de las actividades de forma coherente y activa. Además, se observa que los estudiantes presentan curiosidad de las actividades que se realizan lo cual ayuda a captar su atención y buscar su participación.
<b>Se expresa el protagonismo en una determinada fase del juego (orientación conducción, ejecución o cierre y evaluación)</b>	Se muestra mayor participación protagónica en el momento de la realización del juego ya que todos se involucran de él, en comparación de los otros momentos de clases como es el caso de la explicación de las actividades y la explicación de los contenidos. Pero en el momento de realizar algunas actividades en el cuaderno y realizar preguntas en base al tema se destaca la participación protagónica de algunos estudiantes por encima de otros.
<b>Se es protagonista en todos los aprendizajes o en los conocimientos, o las destrezas (intelectual, motriz...), en las actitudes y/o valores que se asumen y expresan</b>	Todos los estudiantes participan de alguna forma en el desarrollo de las actividades, la docente busca que los estudiantes se interesen, motiven e involucren de la clase, lo cual se logra en el momento de la aplicación de los juegos, obteniendo el protagonismo del aprendizaje por parte de todos los estudiantes. Cabe mencionar que esto no sucede en otros momentos de la clase, ya que muestran estar distraídos, pero algunos si participan al intentar



		responder preguntas o realizar actividades más rápido que los demás. Se puede inferir que los estudiantes participan activamente en las actividades que más llaman su atención y son de su interés.
	<b>Los estudiantes tienen criterio para la toma de decisiones.</b>	En primera instancia no, ya que se observa que los estudiantes realizan únicamente lo que pide la docente y no se observa que toman la iniciativa en algunas actividades dentro del juego. Pero al ya estar involucrados en las actividades realizan preguntas, dan sus criterios y puntos de vista sobre el tema de la clase o la actividad que se realiza en el momento, lo cual ayuda a la toma de decisiones de la docente. Cabe señalar que en ninguna instancia los niños toman decisiones en base al rumbo de la clase, pero sí toman decisiones de su propia participación.
	<b>Los estudiantes pueden diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores.</b>	Como actividad final, la docente pide realizar un dibujo con lo que más les gustó de la clase y lo que les pareció interesante o lo que más llamó su atención. Es así que al pedir a algunos niños la explicación de su dibujo recatan solo las acciones realizadas en el juego y no los conocimientos, destrezas, actitudes y valores que pudieron adquirir. Mientras que otros mencionan los aprendizajes que adquirieron y el proceso que siguieron para consolidar sus conocimientos.
	<b>Los estudiantes brindan criterios de forma argumentada sobre las actividades planteadas.</b>	En la actividad final se pide la explicación de los dibujos realizados, este espacio se desarrolla de forma individual, por lo que se observa que los estudiantes brindan sus criterios, ideas y puntos de vista en base a las distintas actividades realizadas y a una pregunta final ¿Cómo le pareció la actividad? esta pregunta agrupa múltiples respuestas como: “divertida, agradable, interesante, demorada, ocupa distintos espacios, etc. “
	<b>Los estudiantes pueden tomar sus propias decisiones tomando en cuenta los pro y en contra de cada actividad.</b>	Los estudiantes no pueden tomar sus propias decisiones en cada actividad, ya que la docente les señala las actividades que deben realizar los niños, en qué momento y en qué lugar realizar, que preguntas responder y el orden en el que pueden participar. Esto con el objetivo de no crear ruido o actos de



		indisciplina, con la finalidad de que todos logren participar y no los mismos estudiantes a cada rato.
	<b>Los estudiantes son consistentes en sus actividades y sacan conclusiones acerca de las mismas.</b>	Muy pocos estudiantes sacan conclusiones del desarrollo de las actividades. Aproximadamente 10 estudiantes mencionan la importancia del juego, lo que aprendieron y descubrieron, lo que les gustó y disgustó de las actividades, etc. Estas conclusiones permiten a la docente mejorar las próximas actividades de juego, conocer cuáles son sus gustos y motivaciones para participar de las actividades.
	<b>Los estudiantes demuestran autonomía y confianza en sí mismos para realizar las actividades.</b>	Algunos estudiantes al principio de cada actividad no muestran la suficiente confianza y autonomía para realizar las actividades, ya que se observa miedo, duda e inquietud. Pero al observar a los demás compañeros realizar la actividad y escuchar la retroalimentación de la docente ya participan de las actividades.  Otros estudiantes participan activamente sin miedo a equivocarse y con seguridad de sus conocimientos, esto se puede observar cuando responden las preguntas o realizan lo que la docente les pide de forma rápida y son quienes más buscan participar, ya sea levantando la mano o saltando para ser tomados en cuenta

### Anexo 1.2: Guías de observación de la propuesta de intervención / Clase 1

#### Datos generales

<b>Observador (s) Nombre y apellidos/hora/lugar</b>	Erika Lozado- Alexandra Pacheco Sayausí/ 22 noviembre /8:20 am	
<b>Organizador del juego</b>	Practicantes	Alexandra Pacheco Erika Lozado



	Estudiante/a	
	Otro/a (quién)	
<b>Actividad de juego observada:</b>	Actividad de juego docente en aula	La actividad que se plantea se realiza mediante el juego de argumentación, para lo cual se planifica la clase en base a preguntas las cuales los niños y niñas tienen que responder. Al inicio se plantea una pregunta, la misma que ayuda a desarrollar un diálogo en el aula acerca de las viviendas y su importancia. Seguidamente se plantea un cuento el cual deben escuchar y se presentan imágenes impresas en la pizarra de las viviendas de las que se hablan en el cuento. Los estudiantes deben identificar el tipo de viviendas en el orden que se presenta en el cuento, todo se realiza mediante preguntas en base al cuento. En donde según se vayan presentando las imágenes, el niño que levante la mano se le realizará preguntas en base a la casa que se les indique.
	Actividad de juego docente fuera de aula	Se pide a los estudiantes que salgamos del aula de clases para poder identificar el tipo de viviendas de las cuales se hablaron en clases, de esta manera según lo hablado y visto en clases los estudiantes reconocen con facilidad el tipo de viviendas e identifican el material con el que están construidas.
	Actividad de juego extradocente	Se realiza un juego antes de iniciar la clase para que los estudiantes se puedan concentrar en la próxima clase, se llevó un parlante para



		poder realizar la actividad de juego, en donde todos los estudiantes participaron. El juego se trataba sobre realizar los movimientos que la letra de la canción indicaba.
<b>Tipo de juego</b>	Juego de argumentación	
<b>Título/Tema del juego</b>	Tipos de vivienda y sus estructuras.	
<b>Hora</b>	8:20 am	
<b>Lugar</b>	Unidad Educativa Sayausí	
<b>Participantes</b>	Segundo “B” ( 32 )	

#### Aspectos a observar

Categoría	Criterios	Análisis
<b>Objetivo del juego (Reconocer los tipos de viviendas y sus estructuras)</b>	<b>El título/tema se asocia con el objetivo</b>	El título se asocia con el objetivo, puesto que los dos se trataban sobre los tipos de viviendas y sus estructuras. Para la aplicación de la actividad se tienen en cuenta tanto el título como el objetivo, la relación que deben tener al momento de crear las actividades.
	<b>Desde el título/tema se promueve la participación y el aprendizaje</b>	El tema si ayuda a promover la participación, la planificación se realiza tomando en cuenta el tema y actividades que ayuden a promover la participación, en donde todos puedan interactuar, es decir, interacción entre alumnos y alumnos-docente.
	<b>Se comparte el objetivo (metas de aprendizaje) con los estudiantes y si se realiza se explica de forma clara</b>	Si se comparte el objetivo entre estudiantes, pues tienen la misma meta de aprendizaje. No se comunica a los estudiantes el objetivo de aprendizaje, los niños lo van descubriendo en el transcurso de las actividades. Puesto que el título de la clase adelanta lo que conforma parte del objetivo y al iniciar la clase primero se menciona el título el cuál se va a trabajar.



	<b>Se cumple el objetivo del juego</b>	Si se cumple el objetivo del juego, puesto que se logra reconocer los tipos de viviendas y sus estructuras, lo que se destaca dentro de las actividades en donde todos las realizan de manera correcta. Para el cumplimiento del objetivo primero se realiza una explicación adecuada acerca del tema, puesto que los estudiantes deben tener claro lo que se va a trabajar y cómo se desarrollará la clase. Para que al momento de realizar la actividad de juego los estudiantes no tengan dudas y no tengan inconvenientes.
<b>Aprendizajes</b> <b>(Conocimientos, destrezas, actitudes, valores)</b>	<b>Los niños adquieren nuevos conocimientos a partir de las actividades planteadas</b>	Los niños y niñas si adquieren nuevos conocimientos pues cumplieron con el objetivo de aprendizaje, y lo plasmaron en las actividades planteadas. Esto se pudo evidenciar al momento de desarrollar las actividades, ya que, se plantearon preguntas las mismas que fueron respondidas de manera correcta. Algunos levantando la mano y a otros los nombramos para que haya participación por parte de todos. Al momento de responder las preguntas lo hacían con seguridad, demostrando a través de sus respuestas lo que entendieron y aprendieron en la clase. Es por ello que, se evidenció que obtuvieron nuevos conocimientos ya que al iniciar la clase no tenían las mismas respuestas que al terminarla.
	<b>El juego promueve el desarrollo de destrezas</b>	Si, las actividades planteadas ayudan a desarrollar las destrezas de acorde al tema de la clase. Para esta clase se plantea la destreza CS.2.2.2. la misma que se desagrega ya que dentro de esta clase solo se busca describir los diferentes tipos de vivienda y sus estructuras. Por lo que el tema y el objetivo gira en torno a la destreza para su debido cumplimiento. La siguiente parte de la destreza se la desarrollará en las siguientes clases puesto que si buscamos el cumplimiento de la destreza en una sola clase, existirá confusión por parte de los estudiantes, teniendo en cuenta que cursan el segundo año de básica.
	<b>Los niños comprenden las reglas del juego</b>	Los niños si comprenden las reglas, desde las más sencillas hasta las más complejas que en ciertos casos se tuvo que repetir para algunos niños que no entendían



		en la primera explicación. Pero se realizan las explicaciones necesarias para que el tema esté claro y puedan desarrollar las actividades que se plantean en base al tema de trabajo. Además, se realizan explicaciones personalizadas en los puestos de algunos niños que no entendían y al final entendieron y participaron del diálogo realizado en la clase.
	<b>Los estudiantes acatan las condiciones planteadas para cada juego</b>	Los estudiantes si acatan las reglas y condiciones que se plantean para el desarrollo de los juegos, aunque hay algunos niños que no respetan las reglas tales como no hablar cuando alguien más está hablando o el no levantarse de los puestos. Pero al momento de observar esta situación se aplican estrategias para controlarlo, por lo que se procede a cantar canciones, dar instrucciones para que levanten las manos y se tocan ciertas partes del cuerpo. Lo cual ha dado buenos resultados dentro de las diferentes actividades, puesto que luego se concentran y la clase continúa sin dificultad.
	<b>¿Qué actitudes se aprecian en los niños durante la actividad de juego?</b>	Las actitudes que más se pueden apreciar dentro de las actividades son: felicidad, miedo, ira. La felicidad se observa al momento en el que realizan la actividad de manera correcta, es decir, si es que responden bien las preguntas o al momento de opinar sobre el tema lo hacen de manera correcta. El miedo se presenta cuando no responden de manera correcta, o cuando levantan la mano para participar y quieren ser los primeros así hayan levantado la mano después que el resto de compañeros, y la ira se presenta cuando les ganan levantando la mano o cuando el resto de compañeros desarrollan las actividades antes que ellos.
	<b>¿Qué valores se aprecian durante la realización de la actividad de juego?</b>	Se observa que los estudiantes son solidarios y respetuosos, pero algunos son indisciplinados en el transcurso del mismo, para lo cual la docente ayuda a corregir ciertas actitudes de indisciplina. La mayoría de los estudiantes respetan las reglas del juego y las cumplen de manera correcta, mostrando empatía por el resto de compañeros, es decir, participan y hacen silencio para que el resto pueda participar. También la mayoría de los estudiantes respeta los comentarios de



		los compañeros que no responden bien y les ayudan a complementar respuestas. Como también hay niños que se burlan de algunas respuestas.
	<b>Los niños experimentan nuevas formas de aprendizaje</b>	El juego de argumentación es uno de los juegos que la docente plantea dentro del aula de clases en las diferentes materias, es por ello que ya estaban familiarizados con esta actividad. Pero partimos de cuentos que a ellos les llama la atención, un cuento relacionado con el tema de clase para que de esta manera puedan ir relacionando los ejemplos con su entorno pero teniendo en cuenta el contexto del cuento. Al momento de sacarlos al patio y preguntarles acerca de las casas que se presentaron en el cuento, las distinguen con facilidad y dan su respuesta de manera correcta.
	<b>Describir las estrategias metodológicas que se empleen para la realización del juego y obtener aprendizajes</b>	La estrategia utilizada es el Aprendizaje Basado en Juegos para el desarrollo de actividades y el planteamiento de los diferentes temas. De la misma manera se ayuda a desarrollar las capacidades motrices de los estudiantes, en donde se les pide que pinten y recorten en las hojas de trabajo, en donde se evidencia que la mayoría de los estudiantes no pintan ni recortan de manera correcta. Es así que dentro de todas las clases además de implementar el juego se realizan actividades que ayuden a desarrollar las habilidades motrices de los estudiantes.
	<b>Describir los recursos didácticos que se emplean para la realización del juego y obtener aprendizajes</b>	Cartel, imágenes impresas, parlante, cuaderno de trabajo de los niños, libro de texto, pizarrón y el patio de la institución. El cartel se presenta con el tema de la clase en donde se detalla la explicación sobre el tema a trabajar, como material didáctico, también se pegan imágenes que los niños y niñas puedan observar para entender de lo que se habla en la clase. Las imágenes impresas son las que ayudan a desarrollar las habilidades motrices, en donde tienen que pintar y recortar, esto como complemento para la clase. El parlante ayudó a presentar el cuento que se trabajó, en este caso el cuento de los tres chanchitos, en el cuaderno de trabajo tenían que pegar la hoja de trabajo que se les entregó, en el libro de texto se presentaron



		<p>algunos ejemplos sobre el tema y en el pizarrón se día la explicación del tema, finalmente la actividad en el patio se realizó para la consolidación de conocimientos. Todos estos recursos ayudaron a que los estudiantes puedan obtener aprendizajes significativos y se logre promover la participación por parte de todos.</p>
	<b>Cómo se realiza la evaluación de los aprendizajes a través del juego</b>	<p>La evaluación se realiza de acorde a la participación dentro de las diferentes preguntas que se plantean y finalmente dentro de las hojas de actividades que se les entrega para la consolidación de conocimientos. La participación protagónica se dio al momento de plantear las preguntas ya que a través de las distintas respuestas pueden crear sus propios conocimientos, nosotras solamente ayudamos a complementar las ideas que ellos crearon en conjunto.</p>
<b>Participación</b>	<b>A través del juego se motiva y promueve la participación</b>	<p>Si, puesto que a los estudiantes los juegos los motivan y como están en esa etapa en donde lo que más les llama la atención es jugar, participan en todas las actividades. Sin embargo, hay quienes jugando plantean indisciplina pero se puede controlar las situaciones que se presentan en el transcurso de las actividades. Además, se ha podido evidenciar que los estudiantes prestan más atención a las clases si es que en las mismas se presentan actividades en donde ellos puedan jugar e interactuar con sus compañeros. En las clases en donde no existe interacción, se dedican a realizar otro tipo de actividades, más no las que se plantean para la consolidación de conocimientos.</p>
	<b>Las emociones están presentes al momento de realizar el juego</b>	<p>Se puede observar la felicidad en algunos niños al momento de responder por el hecho de que lo hacen correctamente y la tristeza cuando se equivocan, pero se les explica que toda respuesta es valiosa y que no debemos tener miedo a equivocarnos porque de eso aprendemos. También se ha podido observar que les gusta competir, se emocionan cuando saben que representan a un grupo y que tienen que realizar bien las actividades, puesto que si lo hacen bien serán los ganadores y obtendrán una recompensa.</p>



	<b>Los niños realizan todas las actividades planteadas</b>	Los niños si realizan todas las actividades, algunas erróneamente pero les brindamos una explicación personalizada en cada uno de los asientos para que haya una mejor comprensión y poder resolver todas las dudas que tienen acerca del tema y de las actividades. Sin embargo, algunos niños y niñas no piden ayuda y buscan realizar solos las actividades, buscando tener una participación independiente, sin ayuda de compañeros ni de docentes. Aprenden de los errores que cometen en cada una de las actividades, pero al momento de revisar las actividades se les brinda una retroalimentación para que puedan corregir sus errores y analicen sus respuestas para una mejor comprensión.
	<b>Los niños practican el trabajo colaborativo a través del juego</b>	Los niños practican el trabajo colaborativo, puesto que se les plantea las preguntas y todos van dando sus opiniones en base a lo que dice el compañero anterior, para de esta manera ir complementando todas las respuestas. Aunque muchas veces hay molestias por parte de algunos estudiantes por el hecho de que no les gusta que los corrijan otros niños, consideran que sus respuestas tienen que estar bien, son muy pocos pero se ha observado algunos casos.
	<b>Se manifiesta liderazgo en el juego</b>	Se muestra a algunos estudiantes que si tienen liderazgo dentro del juego, eso se ve reflejado en su participación y desempeño. Pero son los mismos niños de siempre, los que en cada actividad planteada levantan la mano para participar antes de ser nombrados, y dentro de los grupos es capaz de mantener el orden, ya sea comunicando el mal comportamiento de los demás, como también buscando la manera de hacer que sus compañeros que actúan mal analicen lo que están haciendo y busquen una solución para no causar inconvenientes en el transcurso de las clases.
	<b>Se aprecia y promueve la participación protagónica de alguno (s) de sus miembros</b>	Los niños si tienen protagonismo dentro de la clase, puesto que cada uno es libre de expresarse y todos escuchamos, también construyen sus propios conocimientos en base a lo explicado. Dentro de los diferentes juegos y actividades que se plantea en base a los temas trabajados, buscamos que todos los



		<p>estudiantes participen, tomando como prioridad las opiniones que cada uno pueda aportar, muchas veces las respuestas del resto de compañeros va surgiendo según lo que dijo el compañero anterior y van complementando de manera significativa las respuestas. Además, algunos estudiantes se molestan cuando no hacemos que participen e incluso se ha observado llanto en medio de las clases, ya sea porque no pudo participar o por la molestia de que algunos estudiantes no dejan que todos participen.</p>
	<b>Se aprecia que el juego aporte a las actitudes y valores de los niños</b>	<p>Sí, porque los niños comprenden mejor realizando actividades que sean de su interés, pues eso los motiva y comparten ideas con aquellos estudiantes que no tienen claro el tema o la actividad, lo que presenta actuaciones solidarias entre compañeros. Los estudiantes en los juegos están conscientes de lo que significa que no les dejen hablar al resto de compañeros y tienen claro que es una falta de respeto, por lo que algunos de los estudiantes buscan corregir a los que se equivocan para que tengan presente lo que están haciendo y que no debe volverse a repetir.</p>
	<b>Cómo se realiza la evaluación de la participación</b>	<p>Dentro del juego de argumentación la evaluación se planteó mediante preguntas acerca de lo visto en la clase, en donde todos respondieron correctamente y para poder consolidar conocimientos por escrito, se presentaron actividades las cuales también se desarrollaron de manera correcta. También en la actividad realizada fuera del aula de clases, se evaluó mediante preguntas en base al cuento y a las imágenes que se presentaron para que puedan reconocer en su entorno lo que se vio en la clase. La mayoría de los estudiantes responden bien, son muy pocos los estudiantes a los que teníamos que repetirles la parte que no entendieron para que de esta manera no exista desconocimiento acerca de lo visto en el aula de clases.</p>
	<b>Se promueve la inclusión en la participación</b>	<p>Si, ya que se pide que participen al azar a todos, evitando la exclusión de los niños. La mayoría de los estudiantes levantan la mano para participar, pero a los que no levantan se los nombro para que de esta manera exista participación por parte de todos los estudiantes.</p>



		Al momento de plantear las preguntas, responden en coro, a los que no hablaron dentro del coro se les preguntaba uno por uno para que tengan claro el tema y no se sientan excluidos del grupo que habló en coro.
	<b>Se aprecian actitudes de apoyo y/o abandono en las actividades por alguno (s) de los participantes</b>	Si, dentro de las diferentes preguntas planteadas se pudo observar que cuando se plantean las preguntas todos intentaban dar su respuesta y así los niños que no tenían claro el tema ya sabían que responder. Al momento de resolver las actividades existe competencia, lo que hace que algunos niños no quieran ayudar para poder terminar primero la actividad. El abandono se observó dentro de algunos estudiantes pues también había estudiantes que realizaban otras actividades que no tenían que ver con el tema de la clase.
<b>Protagonismo</b>	<b>Es la participación protagónica de todos los estudiantes o solo de alguno (s) de ellos</b>	La mayoría de los estudiantes participan tomando siempre la palabra, sin miedo a equivocarse. Los niños que tienen miedo a participar igual levantan la mano pero hablan bajito hasta que les mencionamos que está bien y entonces levantan la voz y ya en las siguientes preguntas son los primeros en participar. Es decir, la mayoría de los estudiantes tienen participación protagónica, les gusta dar su opinión acerca de lo que entendieron en los distintos temas que se trabajan.
	<b>El organizador promueve la participación protagónica de uno, de varios o de todos los estudiantes</b>	Dentro de las preguntas se busca que todos los estudiantes tengan el papel protagónico por lo que se busca plantear preguntas a cada uno de los estudiantes. De esta manera se puede evidenciar quienes habían entendido el tema y a quienes había que brindarles una explicación personalizada en cada uno de los asientos. Pero se volvió a plantear las preguntas para todos para que en base a las respuestas de los estudiantes que sí entendieron se pueda explicar con ejemplos más claros. Por lo que se puede mencionar que se promueve la participación de todos los estudiantes.
	<b>Las actividades se orientan, ejecutan y evalúan de forma</b>	Las preguntas se plantean de las dos maneras, puesto que hay algunos estudiantes que son tímidos a los cuales hay que nombrarlos para que participen. Pero la



<b>autoritaria o democrática</b>	mayoría levanta la mano y pueden participar las veces que cada uno decida. Pero a los estudiantes que no levantan la mano se les nombra y se les evalúa igual que a los que levantaron la mano.
<b>Cómo se expresa la participación protagónica</b>	Se muestra en la participación recurrente en las actividades e interés en el desarrollo de las actividades. Una participación coherente en base al tema que se trabaja en la clase, en donde pueda relacionar el tema tal vez con problemas o sucesos que se desarrollan en el entorno de cada uno de los estudiantes. De la misma manera, una participación en donde se pueda transformar las clases, teniendo en cuenta cada criterio como parte fundamental de los conocimientos que obtienen los estudiantes. Destacando lo que se debe mejorar y considerando si la estrategia utilizada está dando buenos o malos resultados.
<b>Se expresa el protagonismo en una determinada fase del juego (orientación conducción, ejecución o cierre y evaluación)</b>	Se muestra mayor protagonismo en la ejecución del juego, ya que todos participan activamente de él, al momento de plantear las preguntas, después de la explicación y ya que el tema se haya entendido, es en ese momento cuando los estudiantes toman el papel protagónico dentro de las actividades. Puesto que en el momento de la anticipación no todos se muestran participativos por el hecho de que aún no conocen del tema, es entonces que se vuelven protagonistas al momento de ya conocer y saber sobre el tema, ya brindan opiniones acerca de lo que entendieron o aprendieron.
<b>Se es protagonista en todos los aprendizajes o en los conocimientos, o las destrezas (intelectual, motriz...), en las actitudes y/o valores que se asumen y expresan</b>	Los estudiantes son protagonistas del proceso de enseñanza aprendizaje. Se evidencia que los estudiantes toman una actitud más comprometida al momento de realizar las actividades por el hecho de que son de su interés, y por ser actividades diferentes a las que generalmente se les plantea. También en el momento de que ya entienden acerca de lo que se está hablando, lo relacionan con su contexto o con hechos que han vivido, según lo que se esté trabajando.
<b>Los estudiantes tienen criterio para la toma de</b>	Al momento de plantear las preguntas los estudiantes son los que deciden participar y levantan la mano, son pocos los que no tienen criterio pero que ya al



<b>decisiones.</b>	momento de plantearles preguntas las responden correctamente, desde ese momento empiezan a levantar la mano para responder las preguntas que siguen de manera autónoma.
<b>Los estudiantes pueden diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores.</b>	Los estudiantes no logran entender lo que realmente es importante en el desarrollo de la clase. Puesto que lo más importante para ellos es participar de las actividades que se les plantea y muchas de las veces ganar o terminar antes que los demás para de esta manera ser los primeros. Cuando se presentan los juegos, lo más importante para ellos es jugar, sin tener en cuenta lo que se busca aprender o lo que se está tratando.
<b>Los estudiantes brindan criterios de forma argumentada sobre las actividades planteadas.</b>	Si, mencionan lo que más les llamó la atención de la clase, en este caso mencionaron que les gustó el cuento que escucharon y por qué, van formando poco a poco sus ideas según lo que van respondiendo y teniendo en cuenta las preguntas que se plantean.
<b>Los estudiantes pueden tomar sus propias decisiones tomando en cuenta los pro y en contra de cada actividad.</b>	Los estudiantes no pueden tomar sus propias decisiones, ya que si no se les plantea lo que tienen que hacer se dedican a realizar otros juegos. Ya al momento de desarrollar las actividades van analizando junto con el guía de la actividad lo que deben hacer y el para qué. No tienen en cuenta por ejemplo lo que se busca es decir que se cumple el objetivo de la clase, solo hacen lo que el guía plantea.
<b>Los estudiantes son consistentes en sus actividades y sacan conclusiones acerca de las mismas.</b>	Muy pocos estudiantes sacan conclusiones del desarrollo de la actividad, pero poco a poco se van sumando más estudiantes, esto desde la primera clase. Las conclusiones que se han podido evidenciar son: si es que terminan primero la actividad ganan, si es que terminan la actividad ya pueden dedicarse a jugar o a realizar otra actividad. Son algunas de las conclusiones que se pueden destacar. Cuando la actividad que se les plantea es de su interés se muestran emocionados por cumplirla y cuando se les pregunta qué hacen o qué es lo que deben hacer, responden desde lo que han aprendido o también hacen preguntas de cosas que no les han quedado claras acerca del tema.



	<p><b>Los estudiantes demuestran autonomía y confianza en sí mismos para realizar las actividades.</b></p>	<p>Los estudiantes que siempre de manera autónoma deciden participar, son los mismos que realizan las actividades con confianza, y lo hacen de manera correcta. Sin embargo los estudiantes que no prestaron la atención necesaria están realizando la actividad pero con desconfianza incluso saben que no es lo que deben hacer pero lo mencionan ya cuando la han terminado. Por lo que se les pide que realicen de nuevo la actividad y se les explica paso a paso para que no hayan equivocaciones.</p>
--	--	--

**Anexo 1.3: Guía de observación de la propuesta de intervención/ Clase 2**

**Datos generales**

<p><b>Observador (s) Nombre y apellidos/hora/lugar</b></p>	<p>Erika Lozado- Alexandra Pacheco  Sayausí/ 1 diciembre /8:20 am</p>	
<p><b>Organizador del juego</b></p>	<p>Maestro/a</p>	<p>Mariana Baculima docente de segundo de EGB paralelo B</p>
	<p>Estudiante/a</p>	
	<p>Otro/a (quién)</p>	
<p><b>Actividad de juego observada:</b></p>	<p>Actividad de juego docente en aula</p>	<p>En la asignatura de Estudios Sociales se plantea un juego tradicional, para el cual se llevaron globos, puesto que dentro de estos estarían papelitos con preguntas acerca del tema trabajado. De esta manera los estudiantes responden según lo que han entendido sobre el tema, y se les da un incentivo a los alumnos que responden bien las preguntas de esta manera se consolidan los aprendizajes de los estudiantes. De la misma manera, se observa que son muy competitivos y buscan ganar</p>



		globos por lo que todos quieren participar.
	Actividad de juego docente fuera de aula	Los estudiantes salen del aula y hacen actos que reflejen los valores aprendidos en el aula de clases, para lo que deben elegir un compañero y de esta manera desarrollar la actividad. De esta manera se promueve también el trabajo colaborativo y la participación entre pares.
	Actividad de juego extradocente	Luego se les pide a los estudiantes que los que más actividades de valores hayan realizado, serán los ganadores para que de esta manera se interesen por la actividad y vayan consolidando conocimientos. Pero se les plantea preguntas acerca de las actividades que realizaron para comprobar que se haya realizado de manera correcta y también saber si entendieron el tema.
<b>Tipo de juego</b>	Juego tradicional	
<b>Título/Tema del juego</b>	Los valores	
<b>Hora</b>	8:20 am	
<b>Lugar</b>	Unidad Educativa Sayausí	
<b>Participantes</b>	Segundo “B” ( 32 )	

**Aspectos a observar**

<b>Categoría</b>	<b>Criterios</b>	<b>Análisis</b>
<b>Objetivo del juego</b>	<b>El título/tema se asocia con el objetivo</b>	El tema de la clase son los valores los cuáles si se asocian con el objetivo de la clase. Puesto que el



<b>(Reconocer los valores que se deben aplicar a lo largo de la vida)</b>		objetivo es el mismo que el tema, ya que, solamente se le agregó el verbo reconocer.
	<b>Desde el título/tema se promueve la participación y el aprendizaje</b>	El tema promueve la participación puesto que es un tema que requiere un diálogo entre todos para responder las preguntas que se plantean a lo largo de la clase. Se requiere de la interacción de los estudiantes para poder entablar a más de un diálogo un análisis de cuáles son los que se aplican a diario, o cuáles son los que los estudiantes han aplicado ya sea en la escuela o en sus hogares.
	<b>Se comparte el objetivo (metas de aprendizaje) con los estudiantes y si se realiza se explica de forma clara</b>	Se comparte el tema y el objetivo que se debe cumplir en la clase, en donde se plantea reconocer los valores y que cada uno de los estudiantes puedan analizar si es que los han aplicado a lo largo de su vida, y de la misma manera cuáles son los más importantes y se deben aplicar tanto en la escuela como en sus hogares.
	<b>Se cumple el objetivo del juego</b>	El objetivo planteado para la clase si se cumple, por el hecho de que los estudiantes sí reconocen los valores que se presentó al finalizar la clase, y podían diferenciarlos entre los que han aplicado y los que deben aplicar. Para la presentación se usó un cuento el mismo que hablaba sobre los valores, para poder captar la atención de los estudiantes, aprovechamos que les gustan los cuentos y prestan atención cuando de cuentos se trata. Explicándoles que después realizaremos un juego en base a lo que van a escuchar y lo que explicaremos al finalizar el cuento.
<b>Aprendizajes (Conocimientos, destrezas, actitudes, valores)</b>	<b>Los niños adquieren nuevos conocimientos a partir de las actividades planteadas</b>	A partir del cuento presentado, los estudiantes analizaron correctamente cada punto que se les pedía, respondiendo de manera correcta. Además, diferenciaron lo que estuvo bien y mal dentro de la historia que hablaba el cuento, teniendo en cuenta los valores que se estaban trabajando, relacionaron con ejemplos que habían vivido ciertas partes del cuento. Hablamos de los valores que escucharon en el cuento, la importancia de cada uno y las consecuencias que puede traer el actuar de manera contraria a lo que



		indican ciertos valores. También se llegó a un compromiso dentro del aula en donde se deben aplicar algunos valores los cuales permitirán crear un ambiente más amigable y tranquilo para desarrollar las clases.
	<b>El juego promueve el desarrollo de destrezas</b>	Las actividades que se desarrollan son creadas en base a destrezas que se deben cumplir, en este caso se trabaja con la destreza CS.2.3.4. y se trabaja también con el indicador de evaluación I.CS.2.1.2. las mismas que son desagregadas puesto que cada destreza e indicador de logro tienen fechas designadas, desde que empieza hasta cuando termina y se debe empezar con otra. Es por ello que, los juegos si promueven el desarrollo de destrezas ya que todo gira en torno a las destrezas, es decir, que los juegos tienen que dar cumplimiento a los objetivos de la clase, y los objetivos son creados en base a las destrezas.
	<b>Los niños comprenden las reglas del juego</b>	Al inicio los estudiantes no tenían muy claras las reglas del juego, a pesar de que en clases anteriores ya se había trabajado con el mismo. Lo entendieron mejor al momento de ya implementarlo, al inicio se equivocaron varias veces pero se dieron cuenta lo que estaban haciendo mal y lo corrigieron, también, los niños que ya habían entendido les explicaban a los que no entendían y necesitaban que se les repita. Finalmente, todos los estudiantes comprenden la actividad, es decir, las reglas del juego y se desarrolla sin ninguna complicación.
	<b>Los estudiantes acatan las condiciones planteadas para cada juego</b>	Los estudiantes al comprender las reglas del juego, aunque al inicio con algunas dificultades, desarrollan el juego acatando cada una de las reglas. Se presentó un momento de indisciplina pero se plantea una actividad para controlar la situación, puesto que también se cuenta con ayuda de la docente, la cual muestra estar pendiente de que se cumplan las condiciones planteadas para cada juego. Sin embargo, había estudiantes que no querían participar porque no entendían al inicio las reglas y lo que debían hacer en la actividad, pero al momento de entender, se mostraron muy interesados por participar del juego.



	<p><b>¿Qué actitudes se aprecian en los niños durante la actividad de juego?</b></p>	<p>Las actitudes que se aparecieron en el transcurso de la actividad, fueron: felicidad, emoción, miedo, ira, tristeza y ganas de participar. Se mostraban interesados en participar de la actividad. Al momento de desarrollarse la actividad, y se pasaban el globo se observaba emoción, pues si es que respondían bien la pregunta que cada globo contenía, se podían ganar un globo, y el hecho de que puedan obtener un premio por la respuesta correcta les producía emoción y felicidad. Pero, al momento de no responder bien la pregunta o de que el globo al momento de pasar no quede en sus asientos, les producía ira y tristeza porque sabían que no podrían obtener un globo. Y pedían que se les repita la pregunta o cuando se pasaban el globo lo mantenían en su asiento para que les toque nuevamente y tengan la oportunidad de responder bien para poder ganarse un globo para ellos solos.</p>
	<p><b>¿Qué valores se aprecian durante la realización de la actividad de juego?</b></p>	<p>En esta clase se habla sobre los valores, por lo que se analizan los que se aplican y los que no en el aula de clase y en sus hogares, por lo que se menciona que el respeto es algo que no todos aplican. Porque por ejemplo no respetan cuando uno de los estudiantes habla, ya que todos quieren hablar al mismo tiempo. También cuando algunos estudiantes opinan sobre algún tema de la clase hay quienes se burlan si lo hacen mal en vez de corregir si es que tienen la respuesta correcta. Por lo que se plantea un compromiso con toda la clase, en donde todos se comprometieron a respetarse entre compañeros y las respuestas que se brindan sobre los distintos temas que se trabajen a futuro.</p>
	<p><b>Los niños experimentan nuevas formas de aprendizaje</b></p>	<p>Los estudiantes por lo general estaban acostumbrados a que la docente dicte a clase, realice preguntas acerca del tema y les plantee actividades ya sea en el cuaderno o en hojas de trabajo. Por lo que al aplicar el juego designado para esta clase se mostraban interesados y motivados a participar, ya que como se mencionaba anteriormente, se molestaban si es que no les hacíamos participar a todos. Se evidencia mayor participación que dentro de las clases en donde</p>



		solamente se les plantea actividades en el cuaderno de trabajo, en el libro de texto o en hojas de trabajo.
	<b>Describir las estrategias metodológicas que se empleen para la realización del juego y obtener aprendizajes</b>	Para esta clase se tiene en cuenta el Aprendizaje Basado en Juegos, designando para esta clase un juego tradicional que ellos ya habían trabajado, y estaban familiarizados pero sin embargo se tuvo inconvenientes al inicio para que todos comprendan las reglas y lo que tenían que hacer para poder desarrollar la actividad.
	<b>Describir los recursos didácticos que se emplean para la realización del juego y obtener aprendizajes</b>	Para iniciar se trabaja en la pizarra en donde se procede a pegar un cartel realizado con anticipación, el cual contenía la información necesaria acerca del tema que se trabajaría en la clase. Luego se utiliza un parlante en donde se presenta un cuento para que todos puedan escuchar, el mismo que es llevado por las practicantes para llevar a cabo la actividad. Además se llevan globos y papelitos con las preguntas que son creadas en base al tema de clase.
	<b>Cómo se realiza la evaluación de los aprendizajes a través del juego</b>	Al momento de realizar el juego se evalúan los conocimientos obtenidos, puesto que antes de iniciar con el juego se brinda información y se realiza un diálogo con todos los estudiantes para familiarizar el tema y analizar los conocimientos previos. De esta manera se busca la participación de todos los estudiantes para poder evaluar si es que se obtuvo un aprendizaje significativo o no entendieron el tema, luego se les brinda una explicación personalizada a los estudiantes que no entendieron, es decir a los que no tenían claro lo que se había trabajado en la clase. Teniendo en cuenta que cada niño es un mundo distinto y que no todos aprenden al mismo ritmo, algunos necesitan más ayuda que otros.
<b>Participación</b>	<b>A través del juego se motiva y promueve la participación</b>	Las actividades buscan motivar a los estudiantes a participar a lo largo de las clases, puesto que son actividades nuevas que los sacan de su zona de confort, les atrae lo diferente, ya que lo que hacen normalmente en el aula de clases es realizar actividades en una hoja de papel. Dentro de esta clase



		se pudo captar la atención de los estudiantes y se logró la participación de todos los niños y niñas.
	<b>Las emociones están presentes al momento de realizar el juego</b>	El cambio de emociones dentro de la actividad fue muy notorias, puesto que al momento de ganar y obtener su premio se mostraban felices y en cambio si es que no lograban ganar, se mostraban tristes y muchos con ira y con ganas de volver a participar para poder responder de manera correcta. Sin embargo, todos se mostraban ansiosos por participar porque querían ganar, pero algunos estaban confundidos porque no tenían claros algunos conceptos y significados de algunos valores por lo que se les realizó una explicación más cercana a su contexto y entendieron para poder participar nuevamente y ganar el globo.
	<b>Los niños realizan todas las actividades planteadas</b>	Se cumple con todo lo asignado para la actividad, puesto que todos querían ganar el premio destinado para los ganadores, algunos estudiantes levantaban la mano para que se les realice preguntas y puedan obtener un premio como el resto de compañeros.
	<b>Los niños practican el trabajo colaborativo a través del juego</b>	Los niños si trabajan colaborativamente ya que se ayudan y construyen ideas en colectivos. Dentro de esta actividad se les dividió en grupos los mismos que trabajaron de manera conjunta y correcta. Destacando que si se puede trabajar en grupos pero también se destacó que les gusta competir y más si es que obtendrán una recompensa en caso de ganar. Se ayudan entre los que no pueden responder correctamente las preguntas y tras la ayuda los estudiantes designados responden de manera correcta.
	<b>Se manifiesta liderazgo en el juego</b>	Dentro de esta actividad fueron algunos estudiantes los que manifestaron liderazgo, los mismos niños que lo demuestran dentro de todas las actividades que se presentan. Dentro de cada grupo había varios estudiantes que demostraron liderar y tomar la iniciativa para continuar con la actividad cuando debíamos volver a iniciar. A algunos estudiantes que son tímidos se les complica tomar el papel de líder, por el hecho de que están acostumbrados a que los líderes sean quienes siempre participan y lideran, por



		lo que al momento de asignarlos para empezar la actividad no saben cómo reaccionar o cómo continuar.
	<b>Se aprecia y promueve la participación protagónica de alguno (s) de sus miembros</b>	El papel protagónico lo tienen aquellos estudiantes que participan de manera autónoma en las distintas actividades, los que no dependen de los demás para dar sus respuestas o brindar opiniones. Qué son los mismos dentro de cada clase, pero se busca que más estudiantes se sumen a estas actitudes, por lo que se promueve la participación de todos los estudiantes para que de esta manera puedan cambiar de actitud, a los estudiantes que no les gusta participar es a los que se les plantean más preguntas para que puedan dominar el miedo a participar o a equivocarse en sus respuestas, se les da confianza para que no tengan miedo a equivocarse y tomen la iniciativa.
	<b>Se aprecia que el juego aporte a las actitudes y valores de los niños</b>	El juego dentro de las primeras edades y etapas es muy importante y se puede decir que la base del crecimiento por el hecho de que les permite experimentar, y también les da la oportunidad de equivocarse y aprender de sus errores. Además, los niños comprenden mejor realizando actividades que sean de su interés, y los juegos en su edad son de su total interés. También, su actitud se muestra más colaborativa y comprometida dentro de las actividades planteadas.
	<b>Cómo se realiza la evaluación de la participación</b>	Se realiza la evaluación mediante la actividad de juego, como en este caso el juego tradicional de los globos en donde tenían que ir respondiendo preguntas las cuales estaban ligadas al tema de trabajado y lo realizaron de manera correcta. Las respuestas correctas dieron a entender que los estudiantes habían comprendido el tema mediante la participación, y que la consolidación de conocimientos se desarrolló de manera correcta.
	<b>Se promueve la inclusión en la participación</b>	Dentro de la actividad planteada para esta clase se promueve la participación de todos los estudiantes, y en el momento en el que se equivocaban en las respuestas se les explicaba que toda respuesta es bienvenida así no sea correcta por el hecho de que



		<p>también podemos aprender de nuestros errores, que en este caso serían las respuestas incorrectas. Buscando que todos los estudiantes puedan compartir ideas sin dejar de lado a los que no responden bien, ya que muchas de las veces en clases anteriores pedían que respondan los que en realidad sabían y los que no pues mejor decidían estar en silencio. Pero finalmente entendieron que todos tienen derecho a participar y que debemos respetar las respuestas que cada alumno pueda brindar aunque estas sean equivocadas.</p>
	<b>Se aprecian actitudes de apoyo y/o abandono en las actividades por alguno (s) de los participantes</b>	<p>Dentro de esta actividad se evidencia que todos los estudiantes participan en conjunto en cada grupo, pero deseaban que los del grupo contrario se equivocaran para que el globo pueda regresar a su grupo y tengan más oportunidades de ganar. De esta manera, la actividad promueve de cierta forma la inclusión de todos los estudiantes en cada uno de los grupos, pues tenían una meta en común la cual era ganar y se podía hacer posible siempre y cuando el globo esté en sus grupos.</p>
<b>Protagonismo</b>	<b>Es la participación protagónica de todos los estudiantes o solo de alguno (s) de ellos</b>	<p>En el desarrollo de esta actividad se pudo evidenciar que todos los estudiantes se mostraban ansiosos por participar. Los que al inicio no mostraban mucho interés eran los mismos que no habían entendido bien el juego o no habían entendido bien el tema, no lo tenían claro. Pero al momento de explicarles personalmente en su asiento y con ejemplos más reales lo entendieron mejor y podían participar sin miedo. Algunos al tener más confianza participaron de manera autónoma y buscaban la oportunidad de que el grupo contrario pierda para volverlo a intentar y ver si podían obtener mejores resultados.</p>
	<b>El organizador promueve la participación protagónica de uno, de varios o de todos los</b>	<p>El organizador busca promover la participación de todos los estudiantes no de un grupo pequeño o de algunos estudiantes. Una de las reglas al iniciar la actividad fue la participación de todos, pues se los dividió en dos grupos y se necesitaba el apoyo de todo el grupo para poder desarrollar la actividad de</p>



<b>estudiantes</b>	manera correcta. Finalmente se logra que todos los estudiantes participen de manera colaborativa en cada uno de los grupos.
<b>Las actividades se orientan, ejecutan y evalúan de forma autoritaria o democrática</b>	Las actividades se orientan, ejecutan y evalúan de las dos formas, autoritaria con algunos estudiantes los cuales al inicio no querían participar para que se adentren al juego, entiendan las reglas y también para que se apropien del tema y de manera democrática con los estudiantes que entendieron tanto las reglas como el tema de la clase.
<b>Cómo se expresa la participación protagónica</b>	Al momento de entender el tema y las reglas del juego, los estudiantes buscan participar seguidamente, buscando que no se les dé la oportunidad al otro grupo porque querían ganar. Las opiniones y respuestas así no estuviesen bien, fueron respetadas y guiadas de manera correcta para que no exista confusión y puedan obtener conocimientos significativos.
<b>Se expresa el protagonismo en una determinada fase del juego (orientación conducción, ejecución o cierre y evaluación)</b>	El protagonismo se da desde la orientación con los estudiantes que entendieron el tema y las reglas del juego. En cambio con los estudiantes que no entendieron a la primera se desarrolla desde la ejecución para el momento de la evaluación todos sabían lo que tenían que hacer por lo que se desarrolla la evaluación sin ninguna dificultad y se puede concluir que todos los estudiantes entendieron el tema trabajado en esta clase.
<b>Se es protagonista en todos los aprendizajes o en los conocimientos, o las destrezas (intelectual, motriz...), en las actitudes y/o valores que se asumen y expresan</b>	Los estudiantes son protagonistas del proceso de enseñanza aprendizaje. Se evidencia que los estudiantes toman una actitud más comprometida al momento de realizar las actividades por el hecho de que son de su interés, y por ser actividades diferentes a las que generalmente se les plantea.
<b>Los estudiantes tienen criterio para la toma de decisiones.</b>	Los estudiantes más tímidos que son pocos, son los mismos que tienen dificultades en el momento de tomar decisiones ya sea dentro de los grupos como también al momento de realizar actividades individuales. Los que siempre participan en cambio



		siempre tienen criterio dentro de todas las actividades planteadas hasta esta clase. Por lo que al momento de crear los distintos grupos se los mezcla a los que tienen criterio con los que tienen dificultades para relacionarse e interactuar dentro de los distintos grupos. Y se les da la oportunidad de participar en las distintas actividades pero nombrándolos para que puedan ser parte de la clase.
	<b>Los estudiantes pueden diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores.</b>	Los estudiantes comprenden correctamente lo que deben realizar en el juego desde la parte importante que es el de pasar el globo para realizar las preguntas sobre el tema, hasta cuando se les plantea las preguntas que deben responder. Saben que lo más importante es que puedan responder de manera correcta, puesto que si lo hacen obtendrán un premio, teniendo en cuenta que si no responden de manera correcta no obtendrán ningún incentivo. También saben que después de las explicaciones, el cuento y el análisis tanto del cuento como de los hechos que se han presentado en el aula de clases y sus hogares deben diferenciar los valores aplicados y los que se deberían aplicar. Y que los conocimientos obtenidos ayudarán a que puedan ganar dentro del juego que les plantea. Sin embargo, las destrezas son un punto que ellos no pueden distinguir por el hecho de que se les presenta en un objetivo y se le desagrega para que la clase no sea tan pesada.
	<b>Los estudiantes brindan criterios de forma argumentada sobre las actividades planteadas.</b>	Los estudiantes brindan sus propios criterios o argumentos acerca de la actividad y el tema, desde la presentación del cuento, que es desde donde empieza para ellos la clase, o desde donde entienden el tema planteado. Al preguntar a los estudiantes cómo les pareció la actividad menciona que es divertida porque pudieron jugar, correr y divertirse. Además mencionan que las clases son más interesantes cuando pueden participar y su participación tiene recompensa.
	<b>Los estudiantes pueden tomar sus propias decisiones tomando en</b>	Algunos de los estudiantes pueden tomar sus propias decisiones al momento de desarrollar el juego y también analizan las consecuencias en caso de perder.



	<b>cuenta los pro y en contra de cada actividad.</b>	El resto de estudiantes realizan lo que se les pide pero no analizan los pros y los contras de las actividades.
	<b>Los estudiantes son consistentes en sus actividades y sacan conclusiones acerca de las mismas.</b>	Muy pocos estudiantes sacan conclusiones del desarrollo de la actividad, son los mismos que analizan las consecuencias de realizar bien o mal el juego planteado. Para desarrollar la actividad que se plantea para esta clase, la mayoría de los estudiantes que al inicio respondían mal pidieron una explicación nueva para poder entender bien y que sus respuestas sean correctas para de esta manera poder ganar y obtener la recompensa propuesta para esta actividad.
	<b>Los estudiantes demuestran autonomía y confianza en sí mismos para realizar las actividades.</b>	Los estudiantes que muestran confianza al momento de desarrollar las actividades, son los mismos que entendieron el tema y que les gusta participar en todas las clases, por lo que son ellos los que piden participar. En cambio un 5% de estudiantes son a los que se les debe nombrar para que participen y lo hacen de manera tímida pensando que la respuesta que dan será incorrecta. Puesto que en clases pasadas cuando se equivocaban el resto de niños se burlaba o les decían que no podían y esto ha llevado que estos estudiantes ya no quieran participar. Por lo que se han planteado actividades en donde se les pone como regla que la participación debe darse por parte de todas y todos los estudiantes. Enseñándoles que se deben respetar las opiniones aun cuando sean incorrectas, pues necesitamos saber quiénes han entendido y quienes para a través de la retroalimentación poder satisfacer las dudas que tienen acerca del tema.

#### Anexo 1.4: Guía de observación de la propuesta de intervención/ Clase 3

##### Datos generales

<b>Observador (s) Nombre y apellidos/hora/lugar</b>	Erika Lozado- Alexandra Pacheco Sayausí/ 6 de diciembre /8:20 am
---	---



<b>Organizador del juego</b>	Maestro/a	Alexandra Pacheco Erika Lozado
	Estudiante/a	
	Otro/a (quién)	
<b>Actividad de juego observada:</b>	Actividad de juego docente en aula	En esta clase se implementa el juego de movimiento para lo cual se lleva material didáctico. Antes de realizar el juego se realiza la explicación que corresponde al tema que se piensa trabajar, se realiza un diálogo con todos acerca de los conocimientos previos. El juego consiste en dividir a los estudiantes en dos grupos a los cuales se les presenta imágenes, y tienen que irse levantando uno a uno de cada grupo y el que llega primero y coge la imagen, debe realizar un análisis de lo que observa y proceder a pegar en el papelógrafo ubicado en la pizarra.
	Actividad de juego docente fuera de aula	Dentro de esta actividad se les pide a los estudiantes que hablen sobre las normas de convivencia que han podido observar en su entorno, ya sea en su hogar como también en la escuela, fuera del aula de clases, en los espacios de recreo.
	Actividad de juego extradocente	Antes de realizar el juego se empieza planteando actividades para poder sacar a los estudiantes de su zona de confort. Por lo que se les plantea los movimientos que deben realizar en donde todos participaron de manera activa.



<b>Tipo de juego</b>	Juego de movimiento
<b>Título/Tema del juego</b>	Las normas de convivencia
<b>Hora</b>	8:20 am
<b>Lugar</b>	Unidad Educativa Sayausí
<b>Participantes</b>	Segundo “B” ( 32 )

### Aspectos a observar

<b>Categoría</b>	<b>Criterios</b>	<b>Análisis</b>
<b>Objetivo del juego (Conocer y analizar las normas de convivencia en el hogar)</b>	<b>El título/tema se asocia con el objetivo</b>	El título y el objetivo son los mismos, lo único que les diferencia son los verbos que se han planteado en el objetivo.
	<b>Desde el título/tema se promueve la participación y el aprendizaje</b>	Desde el título se plantea lo que se va a aprender o el aprendizaje que se desea conseguir a través de la clase. Para lo cual se busca promover la participación mediante actividades que sean de interés para los estudiantes.
	<b>Se comparte el objetivo (metas de aprendizaje) con los estudiantes y si se realiza se explica de forma clara</b>	Para iniciar la clase se da a conocer el tema el cual está ligado al objetivo que se desea alcanzar al terminar la clase. Lo cual se explica mediante ejemplos relacionados al contexto para que exista comprensión por parte de los estudiantes. De tal forma que según se iban presentando los ejemplos se plantearon preguntas que ayudaron a evidenciar la comprensión del tema.
	<b>Se cumple el objetivo del juego</b>	Al finalizar la clase se destaca el cumplimiento del objetivo propuesto, en donde se promueve la participación de los estudiantes, mediante actividades que son de su interés, en donde se destaca que a los estudiantes les gusta competir, pues cabe recalcar que se dividió a los estudiantes en dos grupos para que de esta manera pueda existir participación por parte de cada integrante.



<b>Aprendizajes</b>  (Conocimientos, destrezas, actitudes, valores)	<b>Los niños adquieren nuevos conocimientos a partir de las actividades planteadas</b>	Mediante la actividad planteada se busca que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos por lo que se plantea el tema de las normas de convivencia en el hogar. En donde al iniciar no sabían qué responder a las preguntas que se plantearon pero después de la explicación y al momento de ejecutar la actividad de juego realizaron correctamente el análisis y las respuestas fueron correctas.
	<b>El juego promueve el desarrollo de destrezas</b>	Las actividades son creadas en base a la destreza que se plantea para el tema, la cual es CS.2.3.4. y para la evaluación se plantea el indicador I I.CS.2.1.2. los mismos que son tomados en cuenta al momento de realizar la planificación de la clase y el juego asignado en base al tema. Las clases son creadas en base a las destrezas e indicadores tanto de evaluación como los de logro, que son planteados para cada uno de los temas en cada asignatura que en este caso es la de Estudios Sociales.
	<b>Los niños comprenden las reglas del juego</b>	Al iniciar la actividad todos los niños comprenden a la primera las reglas sencillas del juego, pero para las reglas más complejas se realizaron varias explicaciones hasta observar que ya no haya dudas acerca de lo que deben realizar. Lo cual se verificó mediante preguntas, antes de desarrollar la actividad. Finalmente los estudiantes que no comprendían con la explicación, entendieron las reglas del juego en el momento de la ejecución del mismo.
	<b>Los estudiantes acatan las condiciones planteadas para cada juego</b>	Las condiciones para cada juego los estudiantes las acatan al momento de comprender tanto el tema como las reglas que en cada juego se plantean, puesto que si no entienden de lo que se trata el tema y las reglas, no pueden acatar ninguna condición que se les plantee para ninguna de las actividades.
	<b>¿Qué actitudes se aprecian en los niños durante la actividad de juego?</b>	Las actitudes de los estudiantes varían según el momento del proceso en el que se encuentren, al iniciar se muestran dudosos y desconfiados para ejecutar lo que se les pide, luego se muestran ilusionados y nerviosos porque todos desean ganar



		<p>para obtener puntos para su grupo. Los estudiantes que logran cumplir correctamente las actividades se muestran felices ya que les dan puntos a su equipo, en cambio los estudiantes que no logran cumplir con las actividades se muestran con miedo por lo que diga el grupo y con ira a la vez por no haberlo logrado pero tienen la esperanza de que el resto de compañeros si logren realizar bien la actividad y poder darle puntos a su equipo.</p>
	<p><b>¿Qué valores se aprecian durante la realización de la actividad de juego?</b></p>	<p>Uno de los valores que se busca promover dentro de los grupos es el respeto, puesto que deben esperar a que pasen uno por uno según el orden en el que se encuentren, y no en desorden. Es decir que, deben respetar el turno de cada estudiante y también respetar a los estudiantes que no logren cumplir la actividad de manera correcta, puesto que todos nos podemos equivocar. Entre los estudiantes se puede observar que existe solidaridad y trabajo en equipo, y también empatía al momento en el que algunos estudiantes se equivocan en las respuestas o al momento de salir de su asiento para levantar la hoja con la imagen que deben analizar, es decir, las normas de convivencia que deben reconocer y de la que deben hablar y relacionar con su contexto dentro de su hogar.</p>
	<p><b>Los niños experimentan nuevas formas de aprendizaje</b></p>	<p>Después de las observaciones que se han realizado a las clases de la docente, se evidenció que se brinda la explicación de la clase y proceden a trabajar en los cuadernos o en hojas de trabajo impresas con la información que necesitan reforzar del tema trabajado. Por lo que la experiencia que tienen con las nuevas actividades planteadas son una nueva forma para trabajar y obtener aprendizajes. En donde también se evidencia que les ayuda a salir de su zona de confort y ayuda a promover la participación.</p>
	<p><b>Describir las estrategias metodológicas que se empleen para la realización del juego y obtener aprendizajes</b></p>	<p>Dentro de las clases se ha planteado trabajar con el Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia para la obtención de aprendizajes. Considerando la edad de los estudiantes del segundo año de básica, se tiene en cuenta que en los primeros años de básica a los</p>



		niños y niñas les gusta mucho jugar, es por ello que se busca aprovechar esta etapa para que aprendan mientras juegan y se divierten, es decir que aprendan de manera activa y considerando sus intereses al momento de plantear los juegos para lograr captar la atención de los estudiantes.
	<b>Describir los recursos didácticos que se emplean para la realización del juego y obtener aprendizajes</b>	Para desarrollar esta clase se realiza un cartel con la información del tema, el mismo que luego es empleado para llevar a cabo la actividad de juego. También se plantea un audio en un parlante que llevamos los practicantes, en donde se hablan de las normas de convivencia en el hogar, que es el tema que se ha planteado para esta clase. También como parte del material llevamos hojas impresas con imágenes de personas que representaban normas de convivencia en el hogar. (Cartel, pizarra, parlante, imágenes.)
	<b>Cómo se realiza la evaluación de los aprendizajes a través del juego</b>	Se evalúa en la ejecución del juego, es decir, al momento de que los estudiantes deben analizar las imágenes que representan las normas de convivencia en el hogar, y dan ejemplos relacionando lo de la imagen con sucesos que han pasado en sus vidas. Se puede comprobar si es que han obtenido nuevos conocimientos y si es que el tema se ha entendido por completo y también se puede verificar si el objetivo de la clase se ha cumplido, y si es que no se ha entendido se realiza una retroalimentación, la misma que parte de lo que ellos opinan.
<b>Participación</b>	<b>A través del juego se motiva y promueve la participación</b>	Los estudiantes con los que se trabaja cursan el segundo año de EGB, por lo que están entre los 6 y 7 años de edad, la edad en donde lo que más piensan los niños y niñas es jugar. Es por ello, que las actividades de juego se crean pensando completamente en sus gustos e intereses para como primer punto lograr captar su atención y puedan entender el tema, luego de entender el tema se les facilita desarrollar la actividad, todos buscan su momento para participar.
	<b>Las emociones están presentes al momento de</b>	Las emociones en los estudiantes están presentes durante toda la actividad de juego, y varían según el



	<b>realizar el juego</b>	momento en el que la actividad se encuentre, varía entre la felicidad, miedo, ira, rabia. Puesto que los que realizan de manera correcta la actividad se muestran felices y emocionados, y los que no se muestran con miedo, e ira.
	<b>Los niños realizan todas las actividades planteadas</b>	Los estudiantes al iniciar la actividad no comprenden todas las reglas del juego y tampoco el tema lo tienen claro, es por ello que hasta que entiendan todo se les tiene que repetir varias veces tanto el tema como las reglas del juego. Pero ya al momento de entender el tema y lo que deben hacer en la actividad todos la realizan siguiendo cada uno de los pasos, los que se equivocan, lo vuelven a intentar en las próximas oportunidades que se les brinda.
	<b>Los niños practican el trabajo colaborativo a través del juego</b>	Para esta clase se les divide a los estudiantes en dos grupos, y de esta manera se busca promover el trabajo colaborativo, ya que para que las actividades se realicen de manera correcta deben trabajar en equipo. Lo cual al finalizar la clase se pudo evidenciar que los estudiantes si pueden trabajar en equipos, ya que incluso los estudiantes más tímidos y que no les gusta participar, lo hicieron con la motivación de los que conformaban su equipo, porque les decían que si pueden y fueron de los estudiantes que lograron desarrollar de manera correcta la actividad.
	<b>Se manifiesta liderazgo en el juego</b>	Los estudiantes que comprenden tanto el tema como las reglas del juego son los mismos que demuestran liderazgo dentro de los diferentes grupos. Puesto que son los estudiantes que muestran más confianza en ellos mismos para poder desarrollar las actividades.
	<b>Se aprecia y promueve la participación protagónica de alguno (s) de sus miembros</b>	Dentro de esta actividad de juego se promueve la participación protagónica de algunos de los miembros de cada grupo, puesto que no todos muestran confianza en ellos mismos al momento de desarrollar las actividades. Algunos de los miembros del grupo se mostraban con miedo al momento de salir de sus asientos y no lograban salir antes que los integrantes del otro grupo y son estudiantes que en



		otras clases buscan participar pero siempre lo hacían desde sus asientos.
	<b>Se aprecia que el juego aporte a las actitudes y valores de los niños</b>	Según lo observado al momento de desarrollar la actividad de juego, se puede mencionar que las actitudes de los estudiantes varían, puesto que los que más participaron en actividades pasadas tenían miedo en esta actividad, y en cambio los estudiantes que siempre se han mostrado tímidos en otras actividades en esta lo hicieron sin ninguna dificultad y lo realizaron correctamente.
	<b>Cómo se realiza la evaluación de la participación</b>	Se evalúa la participación en la ejecución de la actividad de juego, puesto que la mayoría de los estudiantes buscan participar antes de que llegue su turno y cuando lo hacen pues su participación es correcta. Demuestran que entendieron el tema y las reglas del juego, muestran confianza en sí mismos y en los conocimientos que tienen acerca del tema que se trabaja.
	<b>Se promueve la inclusión en la participación</b>	Las actividades de juego son creadas para promover la participación de todos los estudiantes, sin ningún tipo de preferencia. Dentro de los grupos que se crean se mantienen a los estudiantes que captan más rápido con los que no, para que de esta manera los estudiantes que ya entienden el tema puedan guiar a los que no comprenden enseguida.
	<b>Se aprecian actitudes de apoyo y/o abandono en las actividades por alguno (s) de los participantes</b>	Dentro de los trabajos en equipo lo que más se pudo observar fue actitudes de apoyo entre compañeros, puesto que tenían que trabajar en equipo para desarrollar bien la actividad, y tenían que estar pendientes en que turno les tocaba, porque el equipo más rápido era el que tenía más oportunidades de ganar.
<b>Protagonismo</b>	<b>Es la participación protagónica de todos los estudiantes o solo de alguno (s) de ellos</b>	La participación protagónica se pudo evidenciar en algunos estudiantes dentro de los diferentes grupos. Puesto que algunos se mostraban tímidos y con miedo de participar, a diferencia de en otras actividades que fueron los primeros en levantar la



		mano y buscaban de uno u otra manera poder participar.
	<b>El organizador promueve la participación protagónica de uno, de varios o de todos los estudiantes</b>	Las personas que organizan el juego que en este caso son las practicantes, crean las actividades buscando promover la participación protagónica de todos los estudiantes y no de unos cuantos. Puesto que aparte del objetivo de cada tema, uno de los objetivos de la estrategia didáctica utilizada es el que todos los estudiantes sean partícipes de las actividades para de esta manera obtener la consolidación de conocimientos de todo el grupo.
	<b>Las actividades se orientan, ejecutan y evalúan de forma autoritaria o democrática</b>	Las actividades se orientan, ejecutan y evalúan de las dos formas, porque existen dos tipos de estudiantes, a los que para participar se les debe nombrar y los que siempre levantan la mano porque buscan participar de todas las actividades que se proponen para desarrollar las actividades de cada tema.
	<b>Cómo se expresa la participación protagónica</b>	Se muestra a través de la participación de los estudiantes que lo hacen de manera autónoma, sin tener que nombrarlos para que participen, son los que buscan su participación sin miedo tal vez a que su respuesta sea incorrecta, puesto que muchos de los estudiantes no les gusta participar porque no tienen confianza a los nuevos conocimientos que adquieren y así mismos.
	<b>Se expresa el protagonismo en una determinada fase del juego (orientación, conducción, ejecución o cierre y evaluación)</b>	Dentro de esta actividad se puede mencionar que el protagonismo se expresa en algunos estudiantes desde la orientación y en otros desde la ejecución, puesto que al iniciar la clase y en la explicación del tema no entendían el tema y menos de lo que trataba la actividad de juego.
	<b>Se es protagonista en todos los aprendizajes o en los conocimientos, o las destrezas (intelectual, motriz...), en las actitudes y/o valores que se asumen y expresan</b>	Los estudiantes pueden ser protagonistas desde los conocimientos previos de cada uno de los temas, como también en las destrezas intelectuales y motrices. En cuanto a lo motriz también es un punto que se busca promover puesto que en esta edad tienen dificultades en actividades que ya deben dominar, como por ejemplo al momento de recortar o pintar de manera correcta. Los valores que se asumen y



		expresan son los mismos que se han trabajado en clases anteriores con los cuales ya están familiarizados.
<b>Los estudiantes tienen criterio para la toma de decisiones.</b>		Los estudiantes que tienen criterio para la toma de decisiones son los mismos que tienen participación protagónica dentro de las distintas clases. Además, ayudan a que los estudiantes más tímidos puedan tomar sus propias decisiones.
<b>Los estudiantes pueden diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores.</b>		Los estudiantes no logran entender lo que realmente es importante en el desarrollo del juego, puesto que lo que más les interesa es jugar y poder ganar. No comprenden que lo más valioso de las actividades de juego son los conocimientos que al final van a adquirir según el tema que se está trabajando dentro de cada clase. En cuanto a actitudes y valores tampoco pueden diferenciar su importancia, ellos solo se concentran en jugar aunque antes de empezar se les haya brindado una amplia explicación de lo importante de la clase.
<b>Los estudiantes brindan criterios de forma argumentada sobre las actividades planteadas.</b>		Solamente son algunos los que pueden argumentar sobre las actividades planteadas, puesto que algunos estudiantes solo hablan de la importancia del juego cuando se les plantea preguntas acerca del tema que se está trabajando. O responden lo que entendieron pero son respuestas cortas no muy bien argumentadas.
<b>Los estudiantes pueden tomar sus propias decisiones tomando en cuenta los pro y en contra de cada actividad.</b>		Los estudiantes se interesan por las actividades pero no pueden diferenciar lo irrelevante de lo importante de las mismas. Puesto que al momento de preguntarles sobre lo más importante de la actividad, mencionan que es ganar pero no toman en cuenta los conocimientos y el aprendizaje de este proceso.
<b>Los estudiantes son consistentes en sus actividades y sacan conclusiones acerca de las mismas.</b>		Los estudiantes si sacan conclusiones al finalizar las actividades, según los puntos de cada grupo saben cuál es el que debe ganar y cuál debe perder lo cual influye también en sus emociones.



	<p><b>Los estudiantes demuestran autonomía y confianza en sí mismos para realizar las actividades.</b></p>	<p>Sí, pero se debe realizar una explicación correcta acerca de la actividad, por el hecho de que tienen confianza y actúan con autonomía si es que saben lo que tienen que hacer y cómo lo tienen que desarrollar. Pero también hay estudiantes que les gusta expresarse así lo que ellos digan esté mal porque saben que a partir de su equivocación también pueden aprender.</p>
--	--	---

**Anexo 1.5: Guía de observación de la propuesta de intervención/ Clase 4**

**Datos generales**

<p><b>Observador (s) Nombre y apellidos/hora/lugar</b></p>	<p>Erika Lozado- Alexandra Pacheco Sayausí/ 13 diciembre /8:20 am</p>	
<p><b>Organizador del juego</b></p>	<p>Maestro/a</p>	<p>Mariana Baculima docente de segundo de EGB paralelo B</p>
	<p>Estudiante/a</p>	
	<p>Otro/a (quién)</p>	
<p><b>Actividad de juego observada:</b></p>	<p>Actividad de juego docente en aula</p>	<p>En esta clase se trabaja con el tema de los derechos y obligaciones de los niños, en donde se aplica el juego de roles, por lo que se forman grupos de cuatro estudiantes, y se les asigna un rol a cada uno de los estudiantes, roles tales como: Secretario, portavoz, coordinador, y controlador, y se les explicó el papel que cada uno debería cumplir en cada uno de los grupos, siendo uno de los principales el controlador, puesto que es el que debe controlar la indisciplina dentro de los grupos, algo que se torno un poco complicado porque</p>



		<p>algunos estudiantes designados para controlar la indisciplina eran quienes la estaban promoviendo. El juego consistía en que el coordinador de cada grupo debía designar a los que iban a participar de la actividad, el orden en el que iban a participar porque debían hacerlo todos. Entonces se procedió a dibujar un tres en raya en la pizarra, a los estudiantes se les dio imágenes y según se les indicaba la imagen debían pasar a pegar y el grupo que formaba el tres en raya con las imágenes ganaba. Las imágenes contenían representaciones de los derechos y obligaciones de los niños que ya habíamos analizado en clases.</p>
	Actividad de juego docente fuera de aula	<p>En esta actividad no se pudo realizar una actividad fuera del aula, puesto que la rectora nos convocó a una reunión para planificar lo que se desarrollaría el día viernes en donde los practicantes debíamos hacernos cargo de los estudiantes, puesto que las docentes no irían a la escuela ese día.</p>
	Actividad de juego extradocente	<p>Al iniciar la clase se plantea la actividad de las estatuas la cual les gustaba jugar, entonces se comienza con planteando para sacar a los estudiantes de su zona de confort. De esta manera se logra un acercamiento a los estudiantes antes de empezar la clase y las actividades propuestas para la misma.</p>
<b>Tipo de juego</b>	Juego de roles	



<b>Título/Tema del juego</b>	Derechos y obligaciones de los niños
<b>Hora</b>	8:20 am
<b>Lugar</b>	Unidad Educativa Sayausí
<b>Participantes</b>	Segundo b ( 32 )

### Aspectos a observar

<b>Categoría</b>	<b>Criterios</b>	<b>Análisis</b>
<b>Objetivo del juego (Reconocer los derechos y obligaciones de los niños)</b>	<b>El título/tema se asocia con el objetivo</b>	El objetivo de la clase está ligado al tema ya que sería el mismo lo que los diferencia es el verbo que se le agrega al objetivo de la clase.
	<b>Desde el título/tema se promueve la participación y el aprendizaje</b>	La docente designa los temas que se trabajarán en el transcurso de la semana para cada una de las clases. Pero desde el planteamiento del objetivo de cada juego se busca promover la participación para que mediante esta los estudiantes puedan generar nuevos aprendizajes.
	<b>Se comparte el objetivo (metas de aprendizaje) con los estudiantes y si se realiza se explica de forma clara</b>	El objetivo de la clase se plantea mediante el título el cual se menciona al iniciar la clase, en donde se realiza una explicación del mismo a fondo hasta que todos los estudiantes hayan entendido para seguidamente poder trabajar en la actividad para lo cual los estudiantes deben manejar el tema y el objetivo perfectamente.
	<b>Se cumple el objetivo del juego</b>	Según lo que se les plantea a los estudiantes, al finalizar la clase se logra cumplir con el objetivo propuesto para la clase, logran analizar las imágenes y reconocer los derechos y obligaciones de los niños y niñas tanto en sus hogares como en la escuela y en su contexto social.
	<b>Los niños adquieren nuevos conocimientos a</b>	Al inicio de la actividad los estudiantes no responden de manera correcta por el hecho de que no



<b>Aprendizajes</b>  (Conocimientos, destrezas, actitudes, valores)	<b>partir de las actividades planteadas</b>	comprenden el tema y no lo habían trabajado antes, por lo que después de la explicación entendieron un poco acerca de lo que se les estaba hablando. El momento de la actividad les ayudó a consolidar conocimientos, puesto que se sentían emocionados de poder participar en juego que ya muchos conocían pero que era más emocionante si era por grupos porque eso significaba que debía haber un ganador y todos querían ganar.
	<b>El juego promueve el desarrollo de destrezas</b>	Para la creación de esta clase se toma en cuenta a la destreza con la que se plantea para trabajar en las actividades, la destreza que se emplea es CS.2.3.4. y para la evaluación se plantea el indicador I I.CS.2.1.2. los mismos que se han trabajado clases seguidas, puesto que la destreza contiene algunos temas que se les plantea a los estudiantes a lo largo de algunas clases porque es demasiada información para una sola, considerando que son estudiantes de 6 a 7 años.
	<b>Los niños comprenden las reglas del juego</b>	Para esta actividad los estudiantes ya estaban relacionados porque ya habían escuchado e incluso algunos ya lo habían jugado. El tres en raya es un juego que por lo general se juega marcando con una O y una X para formar el tres en raya, pero lo modificamos para poder formar el tres en raya pero con imágenes que representen los derechos y obligaciones de los niños, realizando primero un análisis de los mismos. Pero el centro de esta actividad son los roles que se les plantearon a cada uno de los integrantes de los grupos los cuales debían desempeñar un papel el cual ayudaría al cumplimiento correcto de la actividad.
	<b>Los estudiantes acatan las condiciones planteadas para cada juego</b>	Los estudiantes primero analizaron los roles que cada uno debía cumplir dentro de los grupos, poniéndolos en práctica, el coordinador cumplió planteando el orden en que cada integrante iba a participar de la actividad, el secretario, verifica que se cumpla lo que el guía de la actividad plantea, junto con el coordinador, el portavoz transmite al guía de la actividad las decisiones que se toman en el grupo, en



		<p>este caso comunica el orden en el que van a participar. Y finalmente el controlador debía observar y controlar la indisciplina y supervisar el orden de los turnos de participación. Para los controladores de cada equipo se les complicó el control de la indisciplina puesto que en muchas ocasiones eran parte de los que promueven la indisciplina. Pero finalmente el resto de integrantes cumplieron con su rol y ayudaron en varios momentos a controlar la indisciplina que sus compañeros no podían.</p>
	<p><b>¿Qué actitudes se aprecian en los niños durante la actividad de juego?</b></p>	<p>Los estudiantes se comprometieron con el rol que debían cumplir aunque por momentos se les olvidaba y debíamos recordarles lo que tenían que hacer. Se mostraban emocionados por participar y poder ganar, y se molestaban cuando sabían que equipo ganaría y no era su equipo, por lo que entre el equipo buscaban la manera de ayudarse para poder ganar, al momento de formar el tres en raya se les preguntaba qué derecho o que obligación fue el que formó el tres en raya, por lo que el equipo ganador respondía sin equivocación.</p>
	<p><b>¿Qué valores se aprecian durante la realización de la actividad de juego?</b></p>	<p>Dentro del trabajo en equipo se pudo evidenciar la solidaridad entre compañeros de equipo, puesto que se ayudaban para poder ganar. La empatía entre equipos también al momento de no ganar, intentaban darse palabras de ánimo para que la próxima lo hicieran mejor y puedan ganar. Aunque la indisciplina fue en un punto difícil de controlar por lo que se tuvieron que plantear algunas actividades extras para controlar la situación y retomar la actividad principal y que todos sigan en cumpliendo su papel.</p>
	<p><b>Los niños experimentan nuevas formas de aprendizaje</b></p>	<p>Las actividades mediante roles fue algo nuevo para los estudiantes, puesto que en las clases observadas de la docente no se trabaja en pequeños grupos y se les asigna roles. Cuando la docente plantea grupos los divide en cuatro pero con más de cuatro integrantes como lo realizamos dentro de esta clase. Para los estudiantes fue algo novedoso porque incluso antes de que de empezar la clase nos preguntaban a qué</p>



		hora la realizaríamos, ya que querían jugar. Y al momento de presentarla todos mencionan que les gustaba el tres en raya, solamente que tuvimos que aclarar que este se realizaría con las imágenes que se trabajaron para la explicación del tema.
	<b>Describir las estrategias metodológicas que se empleen para la realización del juego y obtener aprendizajes</b>	Para las clases se ha planteado trabajar con el Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia, para que de esta manera los estudiantes puedan consolidar sus conocimientos de una manera que les gusta y ayuda a captar su atención, la cual es jugar pues se encuentran en una edad en donde de lo que más disfrutan es jugar. Para ellos es algo primordial dentro de sus actividades preferidas.
	<b>Describir los recursos didácticos que se emplean para la realización del juego y obtener aprendizajes</b>	Para esta clase se hace uso de imágenes las cuales representaban los derechos y obligaciones de los niños. De las cuales se parte y se realiza un análisis de cada una relacionándolas con los diferentes contextos. También se hace uso de la pizarra en donde se pegan las imágenes después de su respectivo análisis. También se usan marcadores para desarrollar la actividad del tres en raya, para dibujarlo porque dentro del mismo se trabajó con las imágenes de la explicación.
	<b>Cómo se realiza la evaluación de los aprendizajes a través del juego</b>	Los aprendizajes se evalúan mediante la participación de cada estudiante, puesto que al final de su participación se les realiza preguntas acerca del tema y de esta manera evidenciar si es que obtuvieron nuevos conocimientos.
<b>Participación</b>	<b>A través del juego se motiva y promueve la participación</b>	Se promueve la participación desde el momento en el que se conforman los grupos y se asignan los roles, puesto que cada rol es pensado para que puedan cumplir distintos papeles de participación. Si cada rol se cumplía de manera correcta la actividad se realizaría adecuadamente guiando a un trabajo exitoso y a la victoria. Todos los estudiantes participan según el orden planteado por el coordinador de cada equipo, en donde los controladores debían estar pendientes de que se



		<p>cumpla en el orden propuesto aunque dentro de algunos grupos también se evidenció que se saltaban de algunos participantes a los que se les mandaba al final para completar la actividad y poder elegir al ganador.</p>
	<b>Las emociones están presentes al momento de realizar el juego</b>	<p>Las emociones se presentan según los hechos que se presentan a lo largo de la actividad, al inicio se puede observar miedo en algunos de los estudiantes, tal vez el miedo a equivocarse y hacer algún movimiento que haga que su grupo sea el perdedor. Pero poco a poco el equipo se brindó confianza y se observaba empatía entre compañeros de grupo, lo cual les dio confianza a los que tenían miedo y así se equivoquen pasaron a pegar en donde ellos pensaban era necesario ya sea para ganar o para quitarle la victoria al equipo contrario. La felicidad era notoria en los estudiantes que lograban ganar y la tristeza en los que se quedaban a un punto de ganar porque se emocionaron antes del veredicto final.</p>
	<b>Los niños realizan todas las actividades planteadas</b>	<p>Los niños realizan todas las actividades desde el momento en el que tenían que asumir un rol diferente dentro de cada uno de los grupos, hubo un estudiante que al inicio mencionó que no quería participar pero al ver que no tenía grupo y que se trataba del juego de tres en raya, pidió ser quien controle la indisciplina dentro de algún grupo por lo que se le asignó a un grupo en donde aún no se habían repartido los roles y trabajo sin ninguna dificultad para que su equipo obtenga la victoria.</p>
	<b>Los niños practican el trabajo colaborativo a través del juego</b>	<p>Los estudiantes practican el trabajo colaborativo, puesto que para esta actividad se les divide en grupos de cuatro integrantes en donde todos tienen el rol que debe actuar en conjunto para poder desarrollar la actividad de manera correcta y poder obtener los puntos necesarios para ganar. En ciertas fases cuando no sabían en qué lugar pegar las imágenes en el tres en raya se daban consejos y analizaron el lugar que sería correcto y que les beneficiaría a todo el grupo.</p>
	<b>Se manifiesta liderazgo</b>	<p>Los que mostraron liderazgo dentro de la actividad fueron los coordinadores y los controladores, puesto</p>



	<b>en el juego</b>	que tenían los papeles principales para desarrollar de manera correcta las actividades. Fueron quienes guiaron al resto de estudiantes a desarrollar paso a paso el juego planteado.
	<b>Se aprecia y promueve la participación protagónica de alguno (s) de sus miembros</b>	Mediante la actividad se pretende promover la participación de todos los estudiantes, para esto se les asigna roles a cada uno buscando que todos sean los protagonistas de su propio aprendizaje. Pero se observó que no todos tienen participación protagónica por lo que necesitaron ayuda de los que estaban más al tanto de lo que tenían que hacer.
	<b>Se aprecia que el juego aporte a las actitudes y valores de los niños</b>	El juego si aporta a las actitudes y valores de los estudiantes, teniendo en cuenta que el trabajo colaborativo ayuda dentro de muchos aspectos, como por ejemplo en valores como la solidaridad ya que se ayudaron mutuamente para realizar bien la actividad, también la empatía puesto que se equivocaban se brindaban frases de aliento para que puedan continuar y volver a empezar buscando que la siguiente vez lo realicen de manera correcta.
	<b>Cómo se realiza la evaluación de la participación</b>	La evaluación se realizó según se iba avanzando la actividad de juego, puesto que se evalúan los conocimientos al finalizar la actividad en donde se les plantea preguntas que les ayuden a analizar las imágenes según lo que entendieron de las explicaciones que se brindaron al inicio de la clase.
	<b>Se promueve la inclusión en la participación</b>	Con la formación de grupos se busca promover la inclusión y se pudo observar que no hubo actitudes de rechazo hacia ningún estudiante. De lo contrario se les observó animados dentro de cada uno de los grupos, y se ponían de acuerdo con el orden en el que participarán se daban consejos para terminar antes que el otro equipo y poder ganar.
	<b>Se aprecian actitudes de apoyo y/o abandono en las actividades por alguno (s) de los participantes</b>	Dentro de esta actividad se presentaron actitudes de apoyo entre los integrantes del grupo, en cada uno de los grupos se observó que se motivaban para poder obtener la victoria, puesto que unos estudiantes conocían mejor el juego que otros.



<b>Protagonismo</b>	<b>Es la participación protagónica de todos los estudiantes o solo de alguno (s) de ellos</b>	La participación protagónica la tuvieron varios de los coordinadores y controladores, por el hecho de que tenían los papeles principales, pero con la actividad de juego se buscó promover la participación protagónica de todos los estudiantes. En donde varios no cumplieron con su rol correctamente, pero que mejoró con la ayuda del resto de integrantes, puesto que el trabajo colaborativo es algo primordial en el trabajo en equipo para la participación.
	<b>El organizador promueve la participación protagónica de uno, de varios o de todos los estudiantes</b>	El organizador crea las actividades pensando en la participación protagónica de todos los estudiantes, teniendo en cuenta que los papeles principales son el de coordinador y el de controlador. En donde los roles pueden ir cambiando entre los integrantes para que todos puedan tener papeles importantes y puedan experimentar lo que es guiar un equipo de trabajo.
	<b>Las actividades se orientan, ejecutan y evalúan de forma autoritaria o democrática</b>	La actividad se orienta, ejecuta y evalúa de las dos formas puesto que en los grupos existen dos tipos de estudiantes, los que les gusta participar y a los que debemos nombrarlos para que participen. Se busca que todos los estudiantes busquen participar democráticamente y puedan expresar lo que saben del tema, y en caso de que no hayan entendido poder brindarles la explicación necesaria para que no tengan dudas acerca de lo que se ha visto en la clase y puedan desarrollar la actividad de juego de manera correcta.
	<b>Cómo se expresa la participación protagónica</b>	Se expresa mediante la interacción de los estudiantes, ya sea entre alumnos o alumnos-docente. Poder compartir ideas y complementar sus conocimientos con ideas que pueden formar a partir de las opiniones de los demás.
	<b>Se expresa el protagonismo en una determinada fase del juego (orientación conducción, ejecución o</b>	Se expresa el protagonismo mediante la ejecución y la evaluación del juego, por el hecho de que algunos estudiantes en la orientación y conducción no habían entendido bien el tema, por lo que al momento de la ejecución analizaron las respuestas y las imágenes y



	<b>cierre y evaluación)</b>	comprendieron para el momento de volver a participar lo puedan hacer de manera correcta.
	<b>Se es protagonista en todos los aprendizajes o en los conocimientos, o las destrezas (intelectual, motriz...), en las actitudes y/o valores que se asumen y expresan</b>	Se es protagonista en los aprendizajes, destrezas, actitudes y valores, puesto que se pueden observar dentro de los distintos momentos de la actividad de juego. En los aprendizajes al momento de ya entender el tema, pueden brindar sus opiniones en base a lo que entendieron formulando respuestas más argumentadas. En cuanto a las destrezas, lo intelectual y lo motriz es algo que se busca promover aún dentro de todas las actividades de juego porque existen algunas dificultades presenten en algunos estudiantes. Las actitudes que los estudiantes tomen son de suma importancia a lo largo de la actividad. Y los valores se siguen trabajando los hablados en clase puesto que los estudiantes tienen un compromiso en cuanto al respeto, solidaridad y empatía.
	<b>Los estudiantes tienen criterio para la toma de decisiones.</b>	La mayoría de los coordinadores y controladores demostraron tener criterio para la toma de decisiones con el apoyo del secretario y el portavoz, buscaban dar la respuesta correcta a las preguntas planteadas y buscaban tener una buena participación al momento de participar en la actividad de juego, evitando que el resto de grupos ganen si es que no tenían la oportunidad de ganar.
	<b>Los estudiantes pueden diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores.</b>	Lo importante para los estudiantes dentro de la actividad de juego es el resultado, es decir, si es que perdieron o ganaron, las veces que responden bien las preguntas que les pueden ayudar a generar puntos para obtener la victoria. Lo importante al momento de la ejecución del juego es la diversión que les produce, la emoción que sienten y adrenalina que produce la competencia entre grupos, el miedo al momento de pensar que realizaron un mal movimiento y la felicidad al ver que su movimiento fue el ganador.
	<b>Los estudiantes brindan criterios de forma argumentada sobre las</b>	Los estudiantes responden las preguntas según la experiencia que atraviesan después de participar en la actividad de juego. Pero no logran brindar respuestas argumentadas acerca de la actividad, sus respuestas



	<b>actividades planteadas.</b>	van ligadas a lo que entendieron de la explicación y en la consolidación de conocimientos, lo cual se construye mediante la actividad.
	<b>Los estudiantes pueden tomar sus propias decisiones tomando en cuenta los pro y en contra de cada actividad.</b>	Los estudiantes consideran a los pro ganar y a los contra perder dentro de la actividad de juego. Además, no son todos los que pueden tomar sus propias decisiones al momento de la ejecución de la actividad. Por lo que es una buena opción formar grupos para que puedan trabajar en conjunto compartiendo ideas para complementar conocimientos. De esta manera se facilita el trabajo y la toma de decisiones en cuanto a lo que deben hacer y responder en cuanto a la actividad.
	<b>Los estudiantes son consistentes en sus actividades y sacan conclusiones acerca de las mismas.</b>	Las conclusiones más comunes en los grupos de trabajo, es que si no realizan la actividad de manera correcta no tendrán buenos resultados. Por lo que son consistentes al momento de dar sus respuestas a las preguntas que se plantean y al momento de pasar a la pizarra a pegar la imagen en el tres en raya en la parte que más les parece conveniente.
	<b>Los estudiantes demuestran autonomía y confianza en sí mismos para realizar las actividades.</b>	La mayoría de los coordinadores y controladores son los que demuestran autonomía y confianza al momento de realizar la actividad de juego. Al momento incluso de la toma de decisiones son quienes tienen la decisión final, los demás dan sus opiniones pero el controlador y el coordinador seleccionan las opciones buenas y descartan las malas para obtener un buen resultado en donde todos hayan trabajado. Algunos de los secretarios y portavoz mostraban autonomía al momento de pasar a la pizarra a pegar las imágenes, por lo que al llegar a la pizarra pegaban en seguida porque ya lo habían analizado desde sus asientos, y si tenían alguna duda pedían opiniones de todo el equipo. Casi al terminar la actividad no se pudo controlar la indisciplina por lo que la docente ayuda a controlar la situación para poder finalizar el juego.



**Anexo 1.6: Guía de observación de la propuesta de intervención/ Clase 5**

**Datos generales**

<b>Observador (s) Nombre y apellidos/hora/lugar</b>	Erika Lozado- Alexandra Pacheco Sayausí/ 10 enero/8:20 am	
<b>Organizador del juego</b>	Maestro/a	Alexandra Pacheco - Erika Lozado
	Estudiante/a	
	Otro/a (quién)	
<b>Actividad de juego observada :</b>	Actividad de juego docente en aula	El juego aplicado en esta clase constó en entregarles a los niños una hoja de un rompecabezas, el dibujo representaba al primer día de clases que era de lo que trataba la clase, en la hoja primero tenían que pintar el dibujo, luego recortar y finalmente, armar el rompecabezas en una cartulina que se les entregó a cada uno para el cumplimiento de la actividad. De esta manera se realizó el juego de construcción, el mismo que ayudó a promover actividades motrices.
	Actividad de juego docente fuera de aula	La actividad fuera del aula consistió en sacar al patio a todos los estudiantes y que puedan observar lo que tienen en la escuela, por ejemplo el bar, las canchas de básquet y fútbol, etc. Para de esta manera poder analizar si es que han realizado cambios desde que entraron el primer día de clases.
	Actividad de juego extradocente	Luego en el aula dividimos a los estudiantes en tres grupos para realizar una lluvia de ideas, y el que más aciertos tenga sería el ganador.
<b>Tipo de juego</b>	Juego de construcción	
<b>Título/Tema del juego</b>	La escuela y el primer día de clases	



<b>Hora</b>	8:20 am
<b>Lugar</b>	Unidad Educativa Sayausí
<b>Participantes</b>	Segundo b ( 32 )

### Aspectos a observar

<b>Categoría</b>	<b>Criterios</b>	<b>Análisis</b>
<b>Objetivo del juego (Reconocer la importancia de la escuela)</b>	<b>El título/tema se asocia con el objetivo</b>	El título de la clase se asocia con el objetivo y es con lo que se trabaja en las dos horas establecidas para la asignatura de Estudios Sociales. Dentro de la misma se socializa el tema y se les realiza preguntas para la introducción al tema con lluvia de ideas.
	<b>Desde el título/tema se promueve la participación y el aprendizaje</b>	Desde el tema se promueve la participación y el aprendizaje, porque se plantea hablar sobre el primer día de clases y la escuela, lo cual se le acopla al juego de construcción para de esta manera poder desarrollar el tema mediante la actividad.
	<b>Se comparte el objetivo (metas de aprendizaje) con los estudiantes y si se realiza se explica de forma clara</b>	Si compartimos las metas con los estudiantes, al momento de socializar el tema. De la misma manera se explica el tema de manera clara y repitiendo las veces necesarias para que los estudiantes entiendan y puedan desarrollar las actividades. Después de realizar la explicación del tema, explicamos cómo se va a desarrollar la actividad en donde tratamos de ser claras y concisas. Evidenciamos que las explicaciones habían sido comprendidas porque fueron realizadas de manera correcta.
	<b>Se cumple el objetivo del juego</b>	Si se cumple el objetivo del juego, puesto que todos los estudiantes cumplen correctamente con la actividad, algunos no logran terminarla en la clase por lo que llevan como deber para terminar en sus hogares. Al final realizamos preguntas para evidenciar que se haya entendido el tema y por ende se haya dado cumplimiento al objetivo de juego.



<b>Aprendizajes</b>  (Conocimientos, destrezas, actitudes, valores)	<b>Los niños adquieren nuevos conocimientos a partir de las actividades planteadas</b>	Los niños si adquieren nuevos conocimientos a partir de las actividades planteadas, pero antes de realizar la actividad se realiza una explicación clara sobre el tema, repitiendo varias veces para que todos tengan claro de lo que se trata la clase, y de esta manera para la consolidación de conocimientos planteamos el juego de construcción en donde preguntamos sobre la imagen que el rompecabezas contenía y todos respondieron bien, pues mencionaron que la imagen era un niño en la escuela el cual podría estar en su primer día de clases, ya que de eso se trataba el tema de la clase.
	<b>El juego promueve el desarrollo de destrezas</b>	El juego fue creado en base a la destreza propuesta para esta clase, por lo que si se promueve el desarrollo de la misma, la destreza con criterio de desempeño que se trabajó es esta clase es CS.2.1.4. la misma que trataba sobre reconocer la importancia de la escuela a partir de la investigación de sus orígenes fundacionales, la función social que cumple, sus características más sobresalientes (nombre, símbolo, entre otros) y su aporte a la comunidad. La cuál se desagrega para trabajarla durante las clases de la semana.
	<b>Los niños comprenden las reglas del juego</b>	La mayoría de los niños comprende a la primera explicación las reglas del juego, pero repetimos varias veces por los niños que no logran comprender a la primera, puesto que son los que se levantan, y molestan a los estudiantes que si quieren realizar la actividad, estos son 3 o 4 estudiantes, que al final comprenden y realizan la actividad, más lento pero de manera correcta.
	<b>Los estudiantes acatan las condiciones planteadas para cada juego</b>	La mayoría de los estudiantes si acata las condiciones planteadas para el juego, y para los estudiantes con los que hemos tenido dificultades en este punto, hemos buscado estrategias que vayan de acorde al aprendizaje basado en juegos, guiándonos en sus intereses para de esta manera lograr captar su atención y que puedan realizar las actividades de juego de manera correcta y logrando que comprendan y obtengan aprendizajes significativos.
	<b>¿Qué actitudes se aprecian en los niños durante la actividad de juego?</b>	Las actitudes de los estudiantes depende en qué hora estemos y que tanto les llame la atención la actividad planteada. Es decir, si es que la clase se realiza en la mañana están mucho más calmados que cuando tienen clases después del recreo, ya que están más inquietos de lo normal.



		Pero en cualquiera de los horarios logramos que los estudiantes se interesen por las actividades y aunque más lento pero las realizan de manera correcta.
	<b>¿Qué valores se aprecian durante la realización de la actividad de juego?</b>	Los valores que se aprecian son la solidaridad y la honestidad de la mayoría de los estudiantes, el trabajo en equipo, un estudiante que ya extendió la actividad le explica al estudiante que no ha entendido, o realizan trabajo en grupos y van realizando paso por paso explicando varias veces si es que los demás se tardan en comprender lo que tienen que realizar.
	<b>Los niños experimentan nuevas formas de aprendizaje</b>	Según lo mencionado en el aula de clases por parte de los estudiantes, sí, porque antes la docente no les planteaba juegos para desarrollar las actividades, es por ello que cuando no dábamos clases nos preguntaban si es que podíamos dar clases, o que íbamos a hacer en ese día. Mencionan también que les gustaba que les demos clases porque no les gustaba que la profe solamente les dicte, que ellos querían jugar para que las clases no sean aburridas.
	<b>Describir las estrategias metodológicas que se empleen para la realización del juego y obtener aprendizajes</b>	Se emplea el aprendizaje basado en juegos como estrategia para desarrollar las actividades de manera que se logre captar la atención de los estudiantes.
	<b>Describir los recursos didácticos que se emplean para la realización del juego y obtener aprendizajes</b>	Los recursos que se utilizaron para este juego fueron, pinturas, tijeras, hojas de trabajo impresas en forma de rompecabezas, goma, cartulinas y creatividad. En esta actividad se puso a prueba la creatividad de los estudiantes al momento de pintar solamente se les explicó que no deben pintar del mismo color todo, que deben ir realizando combinaciones, luego debían recortar siguiendo las líneas y la forma del rompecabezas para que luego puedan armar, lo cual les ayudó también dentro de la motricidad, ya que la docente nos mencionaba que debíamos reforzar las actividades motrices.
	<b>Cómo se realiza la evaluación de los aprendizajes a</b>	La evaluación de los aprendizajes se realiza según cómo los estudiantes hayan desarrollado la actividad, puesto que si la actividad está bien desarrollada significa que el tema está



	<b>través del juego</b>	claro pero si es que no lo han realizado de manera correcta se les retroalimenta partiendo de sus errores y pidiéndoles que repitan la acción que estuvo mal.
<b>Participación</b>	<b>A través del juego se motiva y promueve la participación</b>	El juego es una de las estrategias que más ayudan a promover la participación, motivándolos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Puesto que a la mayoría le gusta terminar primero entonces después de haber entendido el tema lo que hacen es realizar rápido la actividad para poder decir que son los ganadores.
	<b>Las emociones están presentes al momento de realizar el juego</b>	Las emociones siempre están presentes en los niños, puesto que existen niños que tienen problemas familiares los cuáles no van a rendir igual que los que se encuentran bien emocionalmente. Los niños que tienen problemas por lo general son los más tímidos y no son tan participativos como los demás, por ejemplo una niña se nos acercó y nos contó que su padre había agredido a su madre y no le mandaron lunch para la hora del recreo, pero sin embargo es de las niñas que más puede y sabe, es muy inteligente pero tiene una personalidad triste y no juega ni participa mucho como el resto.
	<b>Los niños realizan todas las actividades planteadas</b>	Los niños si realizan todas las actividades que se les plantea, algunos lo hacen más rápido que otros, y los que al finalizar la clase no han terminado llevan como deber la actividad, la docente realiza esta actividad para poder continuar con lo planificado para el día de clases.
	<b>Los niños practican el trabajo colaborativo a través del juego</b>	Los niños practican el trabajo colaborativo a través del juego, puesto que cuando hemos trabajado con grupos hemos podido evidenciar que todos colaboran para poder realizar bien las actividades y sobre todo poder realizarlas antes que el resto de compañeros, todos tienen espíritu competitivo.
	<b>Se manifiesta liderazgo en el juego</b>	Cuando hemos trabajado con grupos, hemos podido observar que hay estudiantes que se destacan más que otros dentro del papel de líder, no todos los estudiantes pueden hacer de líder pero les hacen caso a los que toman el papel y trabajan en conjunto.



	<b>Se aprecia y promueve la participación protagónica de alguno (s) de sus miembros</b>	Los estudiantes que toman el papel de líder dentro de los distintos grupos de trabajo son los mismos que promueven la participación protagónica, e impulsa al resto de compañeros dentro de las actividades, o intentan motivar al resto de estudiantes para que puedan tomar el papel protagónico.
	<b>Se aprecia que el juego aporte a las actitudes y valores de los niños</b>	Si se aprecia que el juego aporta a las actitudes y valores de los niños, puesto que al iniciar las clases con los juegos no se apreciaba mucha participación porque algunos estudiantes tenían miedo a equivocarse, cuándo se les nombraba lo desarrollaban de manera correcta pero se mostraban tímidos. Ya dentro de los últimos juegos realizados se observó más participación que al iniciar el primer juego, todos los estudiantes quieren participar y buscan entender el tema para responder de manera correcta o hacer bien la actividad planteada.
	<b>Cómo se realiza la evaluación de la participación</b>	La evaluación de la participación se la realiza al momento de plantear preguntas acerca de la actividad que están realizando, o en el momento en el que están desarrollando la actividad ya sea en el cuaderno, en la pizarra, en las hojas de trabajo, dependiendo la actividad que se plantea, y también en el resultado final de las actividades, ya que toda actividad debe tener un producto el cual ayuda a evaluar la participación.
	<b>Se promueve la inclusión en la participación</b>	Si se promueve la inclusión, desde la primera clase jamás se observó estudiantes excluidos, al contrario, se observa que al momento de trabajar en grupos se pelean por querer trabajar entre compañeros, ya que algunos eligen irse a otros grupos y los otros los querían en sus grupos también.
	<b>Se aprecian actitudes de apoyo y/o abandono en las actividades por alguno (s) de los participantes</b>	Se aprecian actitudes de apoyo con algunos compañeros, solo en las actividades de dictado que realiza la docente se ha observado que los estudiantes tapan para que el resto no les copie, pero dentro de las demás actividades se apoyan y se muestran solidarios entre compañeros sin excepciones.
	<b>Es la participación protagónica de</b>	La participación protagónica es solamente de algunos estudiantes, puesto que al resto se les debe nombrar para



<b>Protagonismo</b>	<b>todos los estudiantes o solo de alguno (s) de ellos</b>	que participen y son los que por lo general se dedican a jugar, a levantarse de sus asientos o los que distraen al resto de compañeros que si quieren participar.
	<b>El organizador promueve la participación protagónica de uno, de varios o de todos los estudiantes</b>	La persona que guía las actividades o la clase, promueve la participación de todos los estudiantes, tomando en cuenta a aquellos que no participan por voluntad propia sino que es necesario nombrarlos y si es que no saben que responder se les ayuda a analizar la pregunta para que pueda pensar en la respuesta correcta.
	<b>Las actividades se orientan, ejecutan y evalúan de forma autoritaria o democrática</b>	Las actividades se orientan, ejecutan y evalúan de forma democrática, puesto que la clase se planifica para que las actividades a realizar sean democráticas. Pues dentro del juego los estudiantes tenían que realizar a su criterio, se les orienta en cuanto a la actividad pero ellos lo realizan de la manera que piensen es la correcta, lo que luego tratamos de observar es que todos lo realicen de manera independiente para un mejor aprendizaje.
	<b>Cómo se expresa la participación protagónica</b>	En el momento en el que los estudiantes sin que los nombren quieren ser partícipes de las actividades planteadas tanto dentro como fuera del aula de clases. Dentro de esta clase no fueron todos los que tuvieron una participación protagónica, algunos tuvieron que ser nombrados para que puedan participar.
	<b>Se expresa el protagonismo en una determinada fase del juego (orientación conducción, ejecución o cierre y evaluación)</b>	El protagonismo dentro de esta clase se desarrolló primero en la conducción porque se realizó una lluvia de ideas, luego en la ejecución del juego puesto que la actividad fue determinada para que haya participación por parte de todos los estudiantes y al momento de la evaluación de la misma manera hubo participación de todos los estudiantes.
	<b>Se es protagonista en todos los aprendizajes o en los conocimientos, o las destrezas (intelectual,</b>	Para la creación de cada clase se consideran las destrezas como parte fundamental pues nos guiamos de las mismas para la elaboración de las planificaciones. En donde los valores son de suma importancia por el hecho de que nos valemos de ellos a lo largo de nuestra vida y eso lo que se intenta explicarles a los estudiantes y que los mismos se los



<b>motriz...), en las actitudes y/o valores que se asumen y expresan</b>	trabaja desde cada uno de los hogares, puesto que muchas veces los estudiantes realizan acciones que observaron en otras personas.
<b>Los estudiantes tienen criterio para la toma de decisiones.</b>	La mayoría de los estudiantes no tienen criterio para la toma de decisiones puesto que si quieren realizar algo o al momento de realizar las actividades, van preguntando como era en cada punto, y muchas veces lo realizan de manera correcta pero eliminan por el hecho de que piensan que no está bien y tienen que preguntar y que les den el visto para poder realizarlo.
<b>Los estudiantes pueden diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores.</b>	Dentro de la mayoría de los juegos que se han realizado en las clases, teniendo en cuenta este juego de construcción los estudiantes no han podido diferenciar lo importante en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores, puesto que al momento de realizar las actividades no se centran en nada más que no sea la actividad de juego, para ellos lo más importante es terminar primeros para ganar al resto de compañeros.
<b>Los estudiantes brindan criterios de forma argumentada sobre las actividades planteadas.</b>	Los estudiantes brindan sus opiniones argumentándolas según lo que entendieron de la explicación realizada, y dentro de las actividades de igual manera, pero en caso de que no se haya entendido se repite para que de esta manera el tema esté claro y la actividad sea desarrollada correctamente.
<b>Los estudiantes pueden tomar sus propias decisiones tomando en cuenta los pro y en contra de cada actividad.</b>	Los estudiantes no pueden tomar sus propias decisiones teniendo en cuenta los pro y en contra de la actividad, pero tienen claro que deben realizar la actividad correctamente puesto que al no hacerlo esto les llevará a tener malas calificaciones, ya que, se ha observado que cuando algunos estudiantes tienen malas calificaciones lloran.
<b>Los estudiantes son consistentes en sus actividades y sacan conclusiones acerca de las mismas.</b>	Los estudiantes si son consistentes en la actividad realizada, y buscan desarrollar de manera correcta, pues se observó que muchos niños volvían a repetir la actividad sin que les indicara porque mencionan que no está bien y que la repetían hasta que les salga bien. Las conclusiones que al final llegaron algunos fue que si pueden realizar la



		actividad, y que al repetir incluso les salía mejor que la vez anterior.
	<b>Los estudiantes demuestran autonomía y confianza en sí mismos para realizar las actividades.</b>	En esta actividad los estudiantes no demostraron autonomía y confianza en sí mismos al momento de realizar la actividad de juego. Por el hecho de que en cada paso preguntaban si es que lo hacían bien o pedían que les expliquemos nuevamente porque se habían olvidado y también algunos estudiantes que no habían entendido. Al momento de volverles a explicar ya sea el tema o la actividad se mostraban un poco más seguros al desarrollar la actividad, algunos volvían a preguntar.

### Anexo 1.7: Guía de observación de la propuesta de intervención/ Clase 6

#### Datos generales

<b>Observador (s)</b>	Erika Lozado- Alexandra Pacheco	
<b>Nombre y apellidos/ hora/lugar</b>	Sayausí/ 12 Enero /8:20 am	
<b>Organizador del juego</b>	Practicantes	Alexandra Pacheco Erika Lozado
	Estudiante/a	
	Otro/a (quién)	
<b>Actividad de juego observada :</b>	Actividad de juego docente en aula	La actividad aplicada en el aula de clases se basó en que tenían que escuchar un cuento acerca de cómo estaba construida una escuela, los elementos que tenía, es decir, las aulas, el bar, las canchas, y los símbolos que ya habíamos revisado en la clase pasada, todos los datos más importantes que se mencionen. Seguidamente después de escuchar el cuento lo relacionamos con la escuela a la que ellos asisten, y finalmente imaginar cómo sería la escuela que ellos quisieran, para lo que les dimos cartulinas blancas para que la imaginen y la dibujen, teniendo en



		cuenta los datos más importantes de la escuela y que no deberían faltar en los dibujos que realicen.
	Actividad de juego docente fuera de aula	Antes de realizar los dibujos de la escuela que ellos imaginaran, salimos al patio para observar lo que es fundamental dentro de todas las escuelas, y de esta manera puedan incluir dentro de los dibujos que realicen, hablamos sobre que todas las escuelas deben tener los símbolos de los que habíamos hablado, es decir, el escudo, la bandera y el himno nacional.
	Actividad de juego extradocente	Realizamos juegos para poder controlar la indisciplina, como el juego del rey manda, puesto que es cuando todos obedecen al momento que se les pide hacer silencio. También cantamos la lechuza y con los niños que estaban demasiado inquietos se realiza el baile de soy una taza en donde todos participan y se logra que todos los estudiantes realicen la actividad planteada.
<b>Tipo de juego</b>	Juego simbólico	
<b>Título/Tema del juego</b>	Reconocer los datos importantes de la escuela	
<b>Hora</b>	8:20 am	
<b>Lugar</b>	Unidad Educativa Sayausí	
<b>Participantes</b>	Segundo "B" ( 32 )	

### Aspectos a observar

<b>Categoría</b>	<b>Criterios</b>	<b>Análisis</b>
<b>Objetivo del juego</b> <b>(Reconocer los datos)</b>	<b>El título/tema se asocia con el objetivo</b>	El tema del título si se asocia con el objetivo porque al título solamente se le agregó un verbo para convertirlo en el objetivo para esta clase, por ende el título se asocia con el objetivo.



<b>importantes de la escuela)</b>	<b>Desde el título/tema se promueve la participación y el aprendizaje</b>	Desde el tema si se promueve la participación puesto que nos habla sobre reconocer los datos importantes de la escuela, para lo cual se planifica en base al título con actividades en donde todos los estudiantes participen.
	<b>Se comparte el objetivo (metas de aprendizaje) con los estudiantes y si se realiza se explica de forma clara</b>	Si se comparten las metas de aprendizaje la misma que es reconocer los datos importantes de la escuela, relacionada con el tema y el objetivo de la clase, lo cual se explica las veces necesarias para que el tema quede claro y los estudiantes puedan desarrollar las actividades planteadas.
	<b>Se cumple el objetivo del juego</b>	Si se cumple con el objetivo del juego el cual es reconocer los datos importantes de la escuela, los estudiantes al finalizar la actividad logran reconocer lo que nos pide el objetivo. Aunque a algunos se les complica un poco más entender, puesto que no todos aprenden al mismo ritmo, pero se les repite las veces que sean necesarias.
<b>Aprendizajes (Conocimientos, destrezas, actitudes, valores)</b>	<b>Los niños adquieren nuevos conocimientos a partir de las actividades planteadas</b>	Los niños al finalizar la actividad, reconocieron los datos importantes de la escuela, desde lo fundamental hasta lo menos relevante, pueden brindar sus opiniones con seguridad acerca de lo que entendieron del tema y de la actividad que fue planteada para complementar la explicación y que al realizarlo los estudiantes puedan profundizar y desarrollar el objetivo de manera correcta.
	<b>El juego promueve el desarrollo de destrezas</b>	El juego si promueve el desarrollo de destrezas, en este caso se ha trabajado con la destreza CS.2.1.4. la misma que trata sobre reconocer la importancia de la escuela a partir de la investigación de sus orígenes fundacionales, la función social que cumple, sus características más sobresalientes. En donde se la ha desagregado trabajando una parte en la clase anterior y otra parte dentro de esta. La destreza se está cumpliendo en el orden en el que se la ha desagregado, por lo que la próxima clase la docente hablará sobre la fecha de fundación de la escuela y su



		historia, junto con el himno de la escuela la cual los estudiantes deberán practicar.
	<b>Los niños comprenden las reglas del juego</b>	Los niños si comprenden las reglas del juego, a los que no entendieron a la primera les repetimos las veces necesarias hasta que logren comprender, esto se pudo ver reflejado al momento de entregar las actividades puesto que la mayoría de los estudiantes las realizaron de manera correcta, y en las preguntas que se les planteó antes de la actividad también respondieron correctamente.
	<b>Los estudiantes acatan las condiciones planteadas para cada juego</b>	La mayoría de los estudiantes acatan las condiciones del juego, siendo uno de ellos hacer silencio en el proceso de desarrollo de la actividad, en donde tuvimos varias dificultades con varios de los estudiantes que al iniciar la actividad se dedicaban a molestar a los estudiantes que sí estaban trabajando. Y con lo referente al juego, los estudiantes que habían entendido realizaron la actividad sin la menor duda, pero en cambio para algunos estudiantes hubo que repetir varias veces lo que debían realizar.
	<b>¿Qué actitudes se aprecian en los niños durante la actividad de juego?</b>	La mayoría presta atención sin necesidad de llamarles la atención, pero también hay estudiantes que les gusta llamar la atención mientras el resto están trabajando por lo que se dedican a realizar actividades que no tienen nada que ver con el tema de la clase, es por ello que se busca la manera para que todos realicen la actividad, al final al ver que los demás no les prestan atención ya se dedican a hacer lo que les corresponde.
	<b>¿Qué valores se aprecian durante la realización de la actividad de juego?</b>	En la mayoría de los estudiantes se aprecia la solidaridad, puesto que al momento de realizar la actividad algunos estudiantes no tenían lápiz por lo que otros niños les prestaban para que puedan realizarla también. A parte de la solidaridad se puede también apreciar el trabajo colaborativo puesto que algunos estudiantes que entendieron la actividad en la primera explicación le explican al resto que no entendió y al parecer si hacen que entiendan lo que deben realizar.



	<b>Los niños experimentan nuevas formas de aprendizaje</b>	Los niños si experimentan nuevas formas de aprendizaje, por lo que hemos observado en la clase de la docente por lo general realizan actividades solamente en el cuaderno de trabajo o en hojas impresas, pero con ningún objetivo más que el propuesto en el libro, es por ello que los estudiantes nos preguntan si le podemos dar clases todos los días porque no les gusta estar solo en el cuaderno. Ya que las actividades que hemos propuesto son nuevas para ellos y sobre todo les gusta jugar.
	<b>Describir las estrategias metodológicas que se empleen para la realización del juego y obtener aprendizajes</b>	La estrategia que en esta clase se ha aplicado está ligada al aprendizaje basado en juegos, donde se plantea el juego simbólico el mismo que les permite a los estudiantes crear experiencias, transformar la realidad en otra de fantasía en donde interviene la creatividad de cada uno de los estudiantes.
	<b>Describir los recursos didácticos que se emplean para la realización del juego y obtener aprendizajes</b>	Dentro de este juego se hizo uso de la pizarra, cartulinas para que realicen los dibujos, lápiz y pinturas, puesto que a los estudiantes les gusta pintar es por ello que se aprovecha para realizarlo. Usamos un parlante para que los estudiantes pudieran escuchar el cuento el mismo que se presenta al iniciar la clase, porque es desde donde se parte para la lluvia de ideas y para poder desarrollar la actividad.
	<b>Cómo se realiza la evaluación de los aprendizajes a través del juego</b>	Los aprendizajes se evalúan al momento de desarrollar la actividad, es decir, los estudiantes que han entendido el tema lo desarrollaran de manera correcta, pero los que no han entendido lo dejan incompleto o no lo hacen de manera correcta. También hay estudiantes que en ocasiones cuando no han entendido el tema no realizan la actividad porque mencionan que no van a poder, pero no lo intentan por más se les intente explicar, al final de la clase la docente pasa el informe a los padres de familia, solamente de los estudiantes que no han desarrollado la actividad.
<b>Participación</b>	<b>A través del juego se motiva y promueve la participación</b>	A través del juego si se promueve la participación, puesto que a los estudiantes les llamó la atención por lo que la mayoría buscaba participar, por lo que a los estudiantes que no entendieron al volverles a repetir y



		ya entendieron, luego ya participaban dando sus opiniones y respondiendo de manera correcta a las preguntas planteadas.
	<b>Las emociones están presentes al momento de realizar el juego</b>	Las emociones si están presentes durante la clase, y se van presentando en el desarrollo de la misma, al inicio se puede observar miedo al no poder realizar la actividad, algunos porque no entendieron la actividad y los otros porque no confían en lo que saben y tienen que preguntar para ver si es que lo que piensan hacer está bien. Y también la felicidad al momento de las calificaciones si es que la actividad se desarrolló de manera correcta.
	<b>Los niños realizan todas las actividades planteadas</b>	Los niños si realizan la actividad planteada para esta clase, puesto que a la mayoría le gusta dibujar y pintar, por lo que no hubo inconvenientes, solamente a los estudiantes que no entendieron las actividades se demoraron más pero realizaron bien la actividad.
	<b>Los niños practican el trabajo colaborativo a través del juego</b>	Los niños si practican el trabajo colaborativo a través del juego, como antes había mencionado, cuando uno de los estudiantes no cuenta con todos los materiales, siempre hay alguien quien le preste, incluso hay niños que dejan de usar ellos por prestar y luego piden a alguien más para poder continuar desarrollando la actividad. Y de la misma manera, si es que hay niños o niñas que no entendieron a la primera el tema, el estudiante que si entendió le explica lo que se debe realizar.
	<b>Se manifiesta liderazgo en el juego</b>	Dentro del juego propuesto, los estudiantes que mejor entendieron la actividad son los que muestran liderazgo dentro de la clase, por lo que también los que más entendieron son los que luego les explican a los que no entendieron bien tomando la iniciativa para que el resto de los que no entendieron les puedan explicar a los que no pueden desarrollar la actividad por no haber entendido tanto el tema como la actividad.
	<b>Se aprecia y promueve la participación protagónica de alguno</b>	Como antes lo había mencionado, los estudiantes que entendieron bien el tema y la actividad son los que tienen una participación protagónica dentro del aula



	<b>(s) de sus miembros</b>	de clases, por lo que sí se aprecia dentro de esta actividad de juego la participación protagónica de algunos de los estudiantes. Al momento de planificar las actividades se tiene como eje central el hecho de que la actividad debe ayudar a promover la participación protagónica de todos los estudiantes.
	<b>Se aprecia que el juego aporte a las actitudes y valores de los niños</b>	El juego si aporta a las actitudes de los estudiantes, pues muchos se muestran felices realizando la actividad, eso quiere decir que han entendido el tema por lo que se dedican a terminarla, incluso los estudiantes que por lo general distraen a los que trabajan al momento de entender el tema se disponían a desarrollar la actividad motivados. En cuanto a los valores se observó la solidaridad entre compañeros, al momento de prestarse materiales que el resto no tenía o al momento de explicarles el tema a los estudiantes que no tenían muy claro de lo que trataba.
	<b>Cómo se realiza la evaluación de la participación</b>	La evaluación de la participación se da en el momento en que los estudiantes realizan las actividades, al finalizarlas debemos obtener un producto final que demuestra la participación y si es que los estudiantes han entendido el tema el cual se ha trabajado, a lo cual se le agrega una nota dependiendo si es que ha seguido las instrucciones explicadas antes de que la actividad sea desarrollada. En caso de que la nota sea baja se retroalimenta y si es que resta tiempo se les pide que mejoren.
	<b>Se promueve la inclusión en la participación</b>	La participación se promueve para toda el aula de clases sin ninguna excepción, las actividades son creadas para todos los estudiantes pues mediante el juego simbólico se busca promover la participación de todos los niños y niñas empleando el juego antes mencionado como una nueva estrategia para la participación.
	<b>Se aprecian actitudes de apoyo y/o abandono en las actividades por alguno (s) de los participantes</b>	En la mayoría de los estudiantes se pudo apreciar el apoyo entre compañeros, por el hecho de que si no entendían pues los que maps entendieron les explicaban a los que no e igualmente si es que a alguien le faltaba algún material se lo prestaba alguien más que si tenía o incluso prestaban el que



		estaban utilizando para que sus compañeros no se queden sin desarrollar la actividad. Son muy pocos los estudiantes que presentan actitudes de abandono, son dos o tres los cuales al no entender el tema prefieren no hacerlo pero que al momento de explicarles hasta que entiendan ya lo pueden realizar.
<b>Protagonis mo</b>	<b>Es la participación protagónica de todos los estudiantes o solo de alguno (s) de ellos</b>	La participación protagónica se da solamente por algunos estudiantes, es decir, los que entendieron mejor de lo que se trataba el tema y la actividad, son incluso los que les explican a los que no entendieron. Son los que en cada pregunta planteada buscan la manera de participar o si alguien se equivoca ellos lo corrigen y le explican cómo es realmente o lo que ellos han entendido sobre el tema.
	<b>El organizador promueve la participación protagónica de uno, de varios o de todos los estudiantes</b>	El organizador promueve la participación de todos los estudiantes, pero la participación protagónica se desarrolla solamente en algunos estudiantes, pero lo que se busca en todos los estudiantes es que mediante las actividades de juego puedan ser protagonistas y participen de todas las actividades que se les plantea.
	<b>Las actividades se orientan, ejecutan y evalúan de forma autoritaria o democrática</b>	Las actividades se orientan, ejecutan y evalúan de forma democrática, puesto que los estudiantes son libres de brindar sus opiniones pues todas serán respetadas, al momento de desarrollar las actividades de igual manera, solamente se les orienta y ellos deciden la forma en la que la realizan, muchas veces consultan y de igual manera se les da a elegir lo que a ellos les parezca mejor. En la evaluación tomamos en cuenta el producto final que es lo que realizan según las orientaciones pero ellos decidiendo cómo lo harán.
	<b>Cómo se expresa la participación protagónica</b>	Se expresa cuando hay estudiantes que toman la iniciativa dentro de las actividades, ya sea para desarrollarlas o para responder las preguntas que se plantean acerca del tema antes de realizar la actividad. Los estudiantes ayudan a que el resto participe y si es que alguien se equivoca les explican como ellos entendieron el tema y la actividad.



<b>Se expresa el protagonismo en una determinada fase del juego (orientación conducción, ejecución o cierre y evaluación)</b>	El protagonismo se expresa en varias fases, por ejemplo en la orientación se realiza también una lluvia de ideas en donde la mayoría participa, los que entendieron el tema. Al momento de la ejecución de la actividad todos son los protagonistas porque están realizando la actividad y también en el cierre y la evaluación se plantean preguntas las cuales hablan sobre el proceso de la actividad, lo cual responden de manera correcta.
<b>Se es protagonista en todos los aprendizajes o en los conocimientos, o las destrezas (intelectual, motriz...), en las actitudes y/o valores que se asumen y expresan</b>	Se es protagonista dentro de todo el proceso de enseñanza aprendizaje, en los aprendizajes, conocimientos, las destrezas también porque los aprendizajes y conocimientos parten de las destrezas con la que se realicen las planificaciones. De la misma manera, en los valores se muestran muy solidarios entre compañeros al momento de desarrollar las actividades y prestar al compañero el material que le hace falta.
<b>Los estudiantes tienen criterio para la toma de decisiones.</b>	Los estudiantes no tienen criterio para la toma de decisiones, consultan todo antes de realizar las actividades, o si ya han realizado algo lo borran y preguntan cómo deben realizar y si es que estuvo bien lo vuelven a repetir.
<b>Los estudiantes pueden diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores.</b>	Las destrezas están ligadas a los conocimientos puesto que se planifica según la destreza y por ende los conocimientos se dan según la misma. Los estudiantes no pueden diferenciar lo importante de lo secundario, al momento de realizar las actividades solo quieren terminar primero para ganar al resto de los compañeros.
<b>Los estudiantes brindan criterios de forma argumentada sobre las actividades planteadas.</b>	Los estudiantes no brindan criterios de forma argumentada, responden lo que entendieron pero por partes, aún no ordenan bien sus ideas al momento de brindar opiniones o respuestas a las preguntas planteadas.
<b>Los estudiantes pueden tomar sus propias decisiones tomando en cuenta los pro y en contra</b>	Hay pocos que toman sus propias decisiones pero que no toman en cuenta los pros o los contras de las mismas, puesto que para ellos un pro es ganar al



	<b>de cada actividad.</b>	terminar primero la actividad, y el contra para ellos sería el perder por no realizar rápido la actividad.
	<b>Los estudiantes son consistentes en sus actividades y sacan conclusiones acerca de las mismas.</b>	Los estudiantes si son consistentes en las actividades, al menos la mayoría se dedican mucho a realizar las actividades, son pocos los estudiantes que molestan pero distraen a los que sí trabajan en las actividades. No sacan conclusiones acerca de las actividades puesto que como ya lo había mencionado aún no ordenan bien sus ideas para brindar respuestas.
	<b>Los estudiantes demuestran autonomía y confianza en sí mismos para realizar las actividades.</b>	La mayoría de los estudiantes si demuestran autonomía pero son muy pocos los que tienen confianza en sí mismos para realizar las actividades. Puesto que hemos observado como ya realizan la actividad pero la borran porque no están seguros de que esté bien desarrollada.

## Anexo 2: Diario de campo

### Anexo 2.1: Guía de análisis de diarios de campo/ 14 de septiembre hasta 7 de octubre

**Objetivo:** Constatar, la utilización de los juegos en el área de CCSS a lo largo de los tres ciclos de observación para el logro del aprendizaje y la participación protagónica de los estudiantes segundo año de EGB de la Unidad Educativa Sayausí.

**Tema:** Aprendizaje Basado en Juegos en estudiantes de 6 a 8 años de la Educación General Básica.

#### Datos generales

<b>Datos generales</b>	Período virtual, 14 de septiembre hasta 7 de octubre/ segundo "b"
<b>Autor</b>	Alexandra Pacheco, Erika Lozado
<b>Título del documento</b>	Diarios de campo

Docu- mentos de análisis	Unidad es de análisis	Catego- rías de análisis	Criterios de análisis	Análisis	Positivo	Negativo
--------------------------------	-----------------------------	--------------------------------	--------------------------	----------	----------	----------



Normativas del Mineduc y Documentos normativos institucionales.	Actividad de juego	Tipos de juegos	Se plantean los tipos de juegos para el desarrollo de actividades en la escuela. ¿Para qué y cuáles?	No se plantean tipos de juegos, puesto que las clases se desarrollaron en el ámbito virtual. En donde la docente presentaba las clases mediante diapositivas y las actividades las desarrollaban en el cuaderno de actividades, por lo que mediante las cámaras se pudo evidenciar que eran los padres de familia los que realizaban las tareas de los estudiantes. Además en la única clase que se utilizaban juegos era educación física, pero las actividades ya venían preestablecidas en la guía, por lo que la docente se regía al cumplimiento de las mismas.	Se plantean juegos dentro de la asignatura de cultura física, juegos que están establecidos en la guía creada para la emergencia sanitaria, en donde mediante las cámaras se puede observar que todos los niños participan de las actividades.	No se plantean juegos para las asignaturas principales en la modalidad virtual. La docente presenta las clases en diapositivas y las tareas los estudiantes deben realizarlas en sus cuadernos, en donde a muchos les dan haciendo sus padres de familia.
		Objetivos del juego	En los documentos se plantean los	Se plantea solamente para la asignatura de cultura física, que es en donde se	En la asignatura de cultura física se plantean los propósitos de los juegos, en donde	El recurso para trabajar dentro de todas las asignaturas es el cuaderno de



			<p>propósitos de los juegos en la EGB.</p>	<p>implementan juegos, se plantean los objetivos, la destreza y los indicadores tanto de evaluación como de logro. Para el resto de asignaturas se plantean los objetivos de clase dependiendo el tema que se pretende desarrollar, en donde como recurso se establece el cuaderno de trabajo o tarea.</p>	<p>para cada clase se establecen objetivos de aprendizaje, destrezas, e indicadores de logro y de evaluación.</p>	<p>trabajo, menos en la asignatura de cultura física.</p>
			<p>Se plantea en los objetivos los tipos de aprendizajes que deben apropiarse los estudiantes a través del juego: conocimientos, destrezas, actitudes y valores.</p>	<p>Se plantean los objetivos que deben apropiarse los estudiantes según el tema de la clase, más no a través de los juegos puesto que no se trabaja con juegos, sino solamente en los cuadernos de trabajo, y en las clases que dan las practicas se aplican juegos de manera virtual, desde algunas aplicaciones,</p>	<p>Se plantean los objetivos para cada clase, acerca de los conocimientos de los que deben apropiarse los estudiantes. Las practicas buscan aplicaciones con las cuales se pueda aprovechar la modalidad virtual. Los juegos que se plantean se pueden</p>	<p>La docente no aprovecha la tecnología dentro de las clases, puesto que no maneja bien la computadora ni las aplicaciones como el classroom.</p>



				aprovechando la tecnología en la modalidad virtual. Estos juegos son adaptados a la asignatura y tema que se desea trabajar para la obtención de conocimientos, actitudes, y valores.	realizar en todas las asignaturas adaptándolas al tema, el cual se pretende trabajar.	
			Se plantean objetivos que motiven la participación protagónica de los estudiantes .	Los objetivos que se plantean dentro de las clases, son los que están asignados para cada tema, ya sea dentro del libro o el currículo, los mismos que se reflejan en las planificaciones desarrolladas según la asignatura y el tema. Además, dentro de las clases no se observa que se promueva la participación protagónica, puesto que la docente solamente explica el tema y en seguida plantea la actividad que deben desarrollar	Se trabaja con un objetivo en cada clase, dependiendo del tema y de la asignatura. Las cuales se establecen dentro de las planificaciones, en este caso dentro de las guías creadas para la emergencia sanitaria.	Dentro de las clases no se promueve la participación, pues se ha observado que la docente explica el tema preparado para la clase y en seguida plantea la actividad, sin dar la oportunidad a los estudiantes de que expresen lo que entendieron o que pidan que se repita por si es que no entendieron.



				en los cuadernos de trabajo.		
			Se plantean los objetivos que deben cumplir los docentes con la utilización del juego.	No se plantean los objetivos que deben cumplir los docentes con la utilización del juego, ya que, no se implementa el juego más que en la asignatura de educación física, que en las planificaciones no se propone como juego sino como actividades que los estudiantes deben realizar. Dentro de la asignatura de cultura física no se plantea el objetivo que debe cumplir la docente con la utilización de los juegos que se proponen para la misma.	Dentro de la clase de cultura física que es en donde se trabaja con juegos, se establece que los docentes son guías para el desarrollo de las diferentes actividades.	Dentro de las clases no se plantean los objetivos que deben cumplir los docentes con la utilización de los juegos puesto que no se trabajan con juegos más que en la asignatura de cultura física en la que trabajamos las practicanes, pero no se nos brinda ninguna orientación.
		Argumento del juego	Se expresa en los documentos lo que deben experimentar los	En los documentos se expresan lo que los estudiantes deben experimentar en cuánto al	Si se establece lo que los estudiantes deben experimentar en cuánto a aprendizajes y también cómo los van a obtener,	No se trabaja con juegos dentro de ninguna asignatura, por lo tanto tampoco se habla de las reglas de los



			<p>participantes en cuanto a:</p> <p>Se intenciona el aprendizaje.</p> <p>Se intenciona la participación pedagógica</p> <p>Explican de qué se trata el o los juegos.</p> <p>Se explican las reglas del juego.</p>	<p>aprendizaje, pero no en la participación pedagógica. Es decir, en los documentos se plantean los aprendizajes que los estudiantes deben obtener y cómo los van a obtener, también se plantean objetivos para cada clase, al igual que destrezas, e indicadores de logro y evaluación. Sin embargo, no se trabaja con juegos por lo que no se habla de los mismos en ningún documento.</p>	<p>además, se plantean objetivos para cada clase, según la asignatura y el tema.</p>	<p>mismos.</p>
		<p>Contenido del juego</p>	<p>Se orienta en los documentos que la selección del juego debe estar acorde con:</p> <p>el contenido de aprendizaje</p>	<p>No se orienta ninguno de los puntos mencionados dentro de este apartado, por el hecho de que en los documentos no se plantea trabajar con juegos. Al igual que en la asignatura de educación física</p>	<p>La asignatura de cultura física es en la única en la que se trabaja con juegos.</p>	<p>No se orienta sobre ninguno de los aspectos mencionados dentro de este punto. En la asignatura de cultura física a pesar de que si se trabaja con juegos no se orienta los puntos que se deben tomar en cuenta</p>



			<p>(conocimientos, destrezas, actitudes y valores), para potenciar la participación,</p> <p>Se expresa que los juegos deben relacionarse o apoyar las áreas de conocimiento</p> <p>Se expresa cuáles juegos y cómo utilizarlos en el área de Estudios Sociales.</p>	<p>aunque si se trabaja con juegos no se orienta los puntos que se deben tomar en cuenta para la selección adecuada de los juegos.</p>		<p>para la selección adecuada de los juegos.</p>
--	--	--	---	--	--	--



		<p>Interrelaciones que se establecen</p>	<p>En los documentos se refleja lo que debe lograrse en cuanto a las relaciones que se logren a través del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- De liderazgo</li><li>- De subordinación</li><li>- De organización</li><li>- De participación protagónica</li><li>- De participación pasiva</li><li>- Comunicativas (bidireccionales)</li><li>- De afecto o</li></ul>	<p>En los documentos no se refleja lo que debe lograrse en cuanto a las relaciones que se deben lograr a través del juego. El liderazgo, la subordinación, la organización, la participación protagónica, comunicativas, de afecto y rechazo no se observan dentro de la clase, pero si existe una participación pasiva, puesto que los estudiantes casi no participan en las clases. Dentro de la asignatura de cultura física si se observa participación por parte de todos los estudiantes, puesto que esta clase se les fue asignada a las practicantes, entonces nos regimos de los documentos pero también utilizamos aplicaciones que son de interés para los</p>	<p>Dentro de la asignatura de cultura física que es la única en la que se trabaja con actividades de juego si se evidencia la participación de la mayoría de los estudiantes. Las practicantes nos basamos en la guía del plan de contingencia para las actividades en donde si las desarrollamos a través de los juegos, para promover la participación de los estudiantes.</p>	<p>No se refleja ni se orienta lo que debe lograrse en cuanto a las relaciones mediante el juego, no se promueve el liderazgo, la subordinación, la organización, la participación protagónica, comunicación.</p>
--	--	--	--	---	--	---



			rechazo.	estudiantes y por ende se muestran motivados al momento en el que les toca participar.		
Participación Protagónica	Participación donde se evidencia el protagonismo	<p>Se expresa en los documentos cómo lograr la participación protagónica de los estudiantes</p> <p>Se orienta en los documentos el rol de la Motivación, las emociones y el Interés</p> <p>Se argumenta sobre el desarrollo de la participaci</p>	No se expresa cómo lograr la participación protagónica en los documentos, puesto que la docente no hace que los estudiantes participen, solamente explica la clase y enseguida plantea la actividad. No se explica el rol de la motivación, las emociones y el interés, puesto que se rigen a las planificaciones realizadas para el plan de contingencia en donde no se propone nada relacionado a la motivación, las emociones y el	Aunque no se plantea dentro de los documentos el trabajar con las emociones, las practicanes nos involucramos en este punto por el hecho de que en las videoconferencias hemos observado que los padres de familia maltratan a los estudiantes que no pueden desarrollar las actividades, es por ello que se trabaja con las actividades de juego para que de esta manera tengan presente que equivocarse es una oportunidad para aprender.	No se expresa cómo lograr la participación protagónica en los estudiantes, pues la docente no promueve la participación, no explica el rol de la motivación, las emociones, y el interés por las clases, es decir que no establece estrategias que logren captar el interés de los estudiantes, puesto que se ha observado que algunos niños se duermen en las clases.	



			<p>ón:</p> <p>Individual</p> <p>Colectiva</p> <p>Cooperativa</p> <p>Consistente</p>	<p>interés de los estudiantes.</p> <p>No se argumenta sobre el desarrollo de la participación, individual, colectiva, cooperativa, y consistente.</p>		
		Experiencias significativas de la participación	<p>Se destacan en los documentos criterios sobre la participación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- democrática/autoritaria</li> <li>De apoyo/abandono</li> <li>De inclusión/exclusión.</li> </ul>	<p>No se destaca en los documentos criterios sobre la participación, se habla solamente sobre la escasa participación y la falta de estrategias para promover la misma. Por lo que las practicantes decidimos comentarle a la docente sobre este problema para la búsqueda de una solución, pero mencionó que así era su forma de trabajar y que los niños si entendían, algo que no se logró evidenciar.</p>	<p>Las practicantes decidimos comentarle a la docente sobre la importancia de la participación de los estudiantes dentro de la modalidad virtual, y sobre la búsqueda de estrategias adecuadas para promover tanto la participación como la motivación, y el hecho de involucrarnos en el aspecto emocional de los estudiantes dado el encierro que se desarrolla por el covid 19.</p>	<p>No se destaca en los documentos criterios sobre la participación, en donde se evidencia la falta de estrategias para promover la misma. Al intentar hablar con la docente sobre el aspecto antes mencionado, manifiesta que es su manera de trabajar y que no ha tenido mayor inconveniente con el uso de la misma a lo largo de los años que tiene como docente.</p>
			Se aprecia	No se aprecia este	El hablar con la	No se aprecian



	Razona y piensa con lógica	en los documentos orientaciones para lograr en los estudiantes la toma de decisiones sobre la base de criterios a través del juego.	punto en los documentos analizados, puesto que como ya se ha mencionado, no se trabaja con juegos para desarrollar las actividades, se las plantea como tareas normales dentro de las planificaciones. Los estudiantes no logran tomar decisiones por sí solos ya que, los padres de familia tampoco ayudan en este proceso solamente los perjudican al momento de darles realizando sus tareas y deberes, algo que se logró evidenciar a través de la observación realizada, se llega a un acuerdo con la docente para realizar una charla acerca de los aspectos que hemos logrado observar.	docente se trató el hecho de desarrollar una charla con los padres de familia, al menos los que puedan ingresar a la videoconferencia para tratar estos puntos observados en la clase, es decir, el hecho de que golpean a sus hijos por no realizar bien las actividades o el hecho de que les den haciendo las tareas y deberes.	orientaciones para lograr en los estudiantes la toma de decisiones sobre la base de criterios a través del juego, ni en la asignatura de cultura física que es en donde se trabaja con actividades de juego. Los estudiantes no logran tomar decisiones por sí solos puesto que los padres de familia tampoco ayudan en este proceso, dadas las clases virtuales. Los padres de familia al dar haciendo las tareas a sus hijos solo perjudican su proceso de enseñanza aprendizaje.
		Se orienta sobre	No se orienta lo mencionado	Dentro de la asignatura de	No se orienta sobre como el



		<p>cómo el estudiante puede diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores durante y posterior al juego.</p>	<p>dentro de este punto, porque primeramente no se establecen juegos para las clases, solamente para la asignatura de educación física pero de igual manera son actividades que con las repeticiones algunos estudiantes ya no participan todos, y se les observa sentarse o solamente observar mediante la cámara, son actividades de juego en donde todos deben ponerse de pie y realizar lo que les pida la persona que guía la actividad.</p>	<p>cultura física que es donde se trabaja con juegos se ha podido evidenciar que los estudiantes participan con alegría por el hecho de son actividades diferentes, puesto que debido al covid 19, muchos de los niños pasan encerrados todo el día y algunos solos en sus casas porque los padres de familia deben trabajar, entonces estas actividades ayudan a que se distraigan y quieran estar en clases.</p>	<p>estudiante puede diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores durante las actividades, pues no se trabaja con juegos. En la asignatura de cultura física que si se trabaja con juegos tampoco se aprecian estos puntos.</p>
	<p>Analiza y juzga las situaciones de participación en el juego adecuadamente</p>	<p>Se orienta cómo el estudiante expresa su opinión argumenta y decide sobre los pro y</p>	<p>No se orienta lo mencionado dentro de este punto, puesto que en primer lugar, la docente no deja que los estudiantes brinden su opinión acerca del tema que se</p>	<p>No se han encontrado puntos positivos dentro de este aspecto.</p>	<p>La docente no deja que los estudiantes brinden su opinión acerca del tema que se trabaja. Por lo tanto los estudiantes no toman sus propias decisiones dentro</p>



		contra de sus decisiones.	trabaja. Por lo tanto, no pueden tomar decisiones, diferenciando los pro y contra de las mismas. Puesto que al momento en el que explica las actividades, tampoco se asegura de que hayan comprendido, ésta puede ser una de las causas por las que los padres de familia realizan las tareas que son establecidas para los estudiantes, las practicantes tampoco podemos ayudar puesto que al ser clases virtuales, no tenemos contacto con los padres de familia.		del proceso de enseñanza aprendizaje diferenciando los pros y contras. Además, después de explicar la clase, no verifica que los estudiantes hayan comprendido el tema. Los practicantes al no tener contacto con los estudiantes tampoco podemos ayudar.
--	--	---------------------------	---	--	---



	Actúa con fundamento	Se orienta a los estudiantes y al docente cómo se debe tomar conciencia de sus actos y aprendizajes y que puedan sacar conclusiones.	No se orienta a los estudiantes para que puedan tomar conciencia de sus actos, puesto que en las clases virtuales al no tener contacto, no se tenía mucho tiempo dentro de las videoconferencias para tratar a fondo cada punto, solamente para explicar el tema, pero tampoco la docente brindaba sus conclusiones acerca de la clase, y no verificamos si es que a ella se le orientaba sobre cómo se debe tomar conciencia de sus actos y aprendizajes.	No hay puntos positivos	No se orienta a los estudiantes para que puedan tomar conciencia de sus actos, pues tampoco existía el tiempo suficiente dentro de las videoconferencias. La docente no brindaba las conclusiones debidas dentro de las clases y no se logró verificar si es que a ella se le orientaba sobre cómo se debe tomar conciencia de sus actos y aprendizajes.
		Se explica cómo lograr que los estudiantes a través del juego actúen con autonomía y confianza en sí mismo.	No se menciona cómo lograr que los estudiantes a través del juego actúen con autonomía y confianza en sí mismo. Las practicantes no teníamos un diálogo con la docente en donde	Si se logran aplicar actividades de juego por parte de las practicantes, se llega a un acuerdo con la docente para que no se trabaje solamente en la asignatura de cultura física.	No se menciona cómo lograr que los estudiantes a través del juego actúen con autonomía y confianza en sí mismo. Las practicantes no teníamos mucha comunicación con la docente, pues ignoraba nuestros chats.



				tratar sobre estos puntos o sobre las clases y lo que queríamos realizar en ellas, por lo que teníamos que escribirle al chat y fue muy poca la apertura que nos dio pero sí se logró aplicar algunos juegos los cuales impulsan la autonomía de los estudiantes mediante las clases virtuales.		
--	--	--	--	---	--	--

**Anexo 2.2: Guía de análisis de diario de campo/ 4 de abril del 2022, hasta 25 de abril de 2022**

<b>Datos generales</b>	Periodo presencial, 4 de abril del 2022, hasta 25 de abril de 2022
<b>Autor</b>	Alexandra Pacheco, Erika Lozado
<b>Título del documento</b>	Diarios de campo

Documentos de análisis	Criterios de análisis	Análisis	Positivo	Negativo
Normativas del Mineduc y Documentos normativos institucionales	Se plantean los tipos de juegos para el desarrollo de actividades en la escuela. ¿Para qué y	No se plantean los tipos de juegos de parte de la docente, en el tiempo que estuvo desde que llegamos, solo nos acompañó dos semanas por cuestiones de salud, por lo que nos hicimos cargo de los	Se plantean juegos por parte de las practicantes después de la segunda semana por el hecho de que la docente se ausentó por problemas	La docente en el tiempo que estuvo no aplicó juegos, trabajó con un cartel para explicar el tema y las actividades las realizaban en hojas impresas con el tema o



les.	cuáles?	estudiantes el resto de semanas que teníamos de prácticas que en este caso ya eran presenciales con la misma docente y estudiantes que en las clases virtuales. Por lo que aplicamos juegos pero los juegos se establecían según la clase que tendríamos y el tema.	de salud.	en el cuaderno de trabajo.
	En los documentos se plantean los propósitos de los juegos en la EGB.	En las planificaciones de la docente no se establecía nada sobre juegos, puesto que las planificaciones las desarrollaban en diapositivas y no en el formato de planificación que se usa generalmente. Los juegos que aplicamos las practicantes no fueron establecidos en las diapositivas, puesto que nos compartían ya realizadas, solíamos acoplarlas al juego y aplicar.	Los juegos que aplicamos las practicantes debían ser acoplados al tema de la clase, en donde se planteaban objetivos, y se realizaba según la destreza y los criterios establecidos en las diapositivas que nos compartían las docentes de los otros paralelos, pero en un solo tema nos demorábamos varias clases por el hecho de que muchos estudiantes iban atrasados.	Las planificaciones no se realizaban en las estructuras normales sino en diapositivas. Los juegos no fueron establecidos en las diapositivas, solamente los adaptábamos al momento de plantearlos.
	Se plantea en los objetivos los tipos de aprendizajes que deben apropiarse los estudiantes a través del juego: conocimientos, destrezas, actitudes y	La docente no plantea juegos para las clases, por lo tanto solamente trabaja con los objetivos para la clase, de los conocimientos que deben obtener, las destrezas. Las actitudes y los valores no se trabajan, en lo que se ha podido observar. Al momento de que las practicantes aplicamos los juegos, planteamos los objetivos de aprendizaje de los	Las practicantes aplicamos juegos y relacionamos el objetivo del juego con el objetivo de la clase, para que se puedan desarrollar los aprendizajes previstos, con la destreza que se plantea para el tema.	La docente no trabaja las actitudes y valores de los estudiantes, y tampoco plantea juegos para desarrollar las diferentes actividades.



	valores.	cuales los relacionamos con el objetivo de la clase, lo único que cambiamos es el cómo aprenden.		
	Se plantean objetivos que motiven la participación protagónica de los estudiantes.	La docente no plantea objetivos que motiven la participación protagónica de los estudiantes, puesto que no promueve ningún tipo de participación, solamente plantea actividades que muchas veces los estudiantes no comprenden, por lo que las practicantes procedemos a explicar.	Si es que los estudiantes no comprenden la actividad, las practicantes repetimos la explicación acercándonos a cada uno de los asientos.	La docente no plantea objetivos que motiven ningún tipo de participación, plantea actividades que la mayoría de veces los estudiantes no entienden.
	Se plantean los objetivos que deben cumplir los docentes con la utilización del juego.	No se trabaja con juegos, por lo tanto no se plantean los objetivos que deben cumplir los docentes con la utilización del juego. Tampoco se ha observado que se planteen objetivos para los docentes dentro de las actividades que propone, solamente objetivos para la clase.	Solo plantea objetivos para las clases.	No se plantean objetivos que deban cumplir los docentes dentro de las clases.
	Se expresa en los documentos lo que deben experimentar los participantes en cuanto a:  Se intenciona	En las diapositivas si se expresa los aprendizajes que los estudiantes deben obtener, pero no habla sobre la participación protagónica, tampoco se habla sobre trabajar con juegos ni sus reglas. En lo que se pudo observar de la docente no se evidenció ninguna clase que vaya más allá del cartel, la hoja impresa y	Si se expresa en las diapositivas los conocimientos que los estudiantes deben obtener.	No se menciona nada acerca de la participación protagónica, puesto que la docente no promueve ningún tipo de participación, y no trabaja con juegos. No va más allá de trabajar con el cartel, la hoja impresa y el cuaderno de trabajo, mencionando que así es



	<p>el aprendizaje.</p> <p>Se intenciona la participación pedagógica</p> <p>Explican de qué se trata el o los juegos.</p> <p>Se explican las reglas del juego.</p>	<p>el cuaderno de trabajo.</p>		<p>como ella trabaja y que no ha existido ningún inconveniente.</p>
	<p>Se orienta en los documentos que la selección del juego debe estar acorde con:</p> <p>el contenido de aprendizaje (conocimientos, destrezas, actitudes y valores), para potenciar la participación,</p> <p>Se expresa que los juegos deben relacionarse o apoyar las áreas de conocimiento</p> <p>Se expresa cuáles juegos y</p>	<p>No se menciona nada sobre juegos dentro de los documentos con los que trabajaba la docente, pero los juegos aplicados por las practicantes fueron de acuerdo al contenido de aprendizaje, según los conocimientos que se deseaban obtener, según las destrezas, actitudes y valores de los que debían apropiarse los estudiantes, se potencia la participación mediante actividades de juego que son del interés de los estudiantes, pues, se los acopla para que vayan de acorde a las áreas de conocimiento que deseamos trabajar. Pero no se seleccionan tipos de juegos específicos para el área de Estudios Sociales, puesto que veíamos que juego funcionaba e intentábamos acoplarlo en otras clases según el objetivo, tema, destreza y criterios.</p>	<p>Se trabaja con juegos, por parte de las practicantes en donde se acopla la actividad de juego a todas las asignaturas con las que se desea trabajar. Planteando, objetivo, destreza, criterios a cada tema según las planificaciones desarrolladas en las diapositivas que las docentes nos facilitaban.</p>	<p>En las diapositivas no se habla sobre trabajar con actividades de juego, se menciona las actividades que los estudiantes deben realizar en su cuaderno de trabajo.</p>



	cómo utilizarlos en el área de Estudios Sociales.			
	<p>En los documentos se refleja lo que debe lograrse en cuanto a las relaciones que se logren a través del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- De liderazgo</li><li>- De subordinación</li><li>- De organización</li><li>- De participación protagónica</li><li>- De participación pasiva</li><li>- Comunicativas (bidireccionales)</li><li>- De afecto o rechazo.</li></ul>	<p>En ninguno de los documentos facilitados para la creación de la clase se habla sobre los juegos, pero dentro de las clases no se observó que la docente promueva el liderazgo, subordinación, organización, participación protagónica, solo pasiva, y en cuanto a la comunicación tampoco se pudo observar, las practicantes tampoco pudimos entablar una conversación con la docente, puesto que nos ignoraba cuando queríamos hablar con ella o empezaba la clase.</p>	<p>No existen puntos positivos.</p>	<p>La docente no promueve ninguno de los aspectos mencionados dentro de este punto, tampoco hubo comunicación de practicantes y docente, pues en el tiempo que estuvo no nos dio mucha apertura para preparar clases, y cuando aplicábamos juegos y ella estaba nos decía que no debíamos hacer ninguna actividad de juego, sino en seguida plantear la actividad sin alargar mucho el tema.</p>



	<p>Se expresa en los documentos cómo lograr la participación protagónica de los estudiantes</p> <p>Se orienta en los documentos el rol de la Motivación, las emociones y el Interés</p> <p>Se argumenta sobre el desarrollo de la participación:</p> <p>Individual</p> <p>Colectiva</p> <p>Cooperativa</p> <p>Consistente</p>	<p>No se expresa en los documentos cómo lograr la participación protagónica, puesto que la docente no promueve ningún tipo de participación. Además, no se habla sobre el rol de la motivación, las emociones o la importancia de captar la atención de los estudiantes para que haya interés por las clases.</p> <p>No se argumenta sobre el desarrollo de ningún tipo de participación, puesto que la participación para la docente era que los estudiantes desarrollen la actividad que planteaba así no hayan entendido el tema o como deben desarrollar la actividad.</p>	<p>No existen puntos positivos.</p>	<p>No se expresa ningunos de los aspectos que se mencionan dentro de este punto. Lo más importante para la docente es que desarrollen la actividad que se plantea, aunque los estudiantes no hayan entendido el tema ni como desarrollar la actividad. La participación no se menciona por la docente ni en las diapositivas que son creadas por las docentes de los otros paralelos.</p>
	<p>Se destacan en los documentos criterios sobre la participación: - democrática/a utoritaria</p> <p>De apoyo/abandono</p>	<p>No se destacan criterios sobre ningún tipo de participación, puesto que la docente plantea las actividades y los estudiantes no tienen la oportunidad de expresar lo que entendieron o si es que no entendieron, la docente plantea la actividad y no menciona nada más acerca del tema, y cómo no tenemos diálogo con ella aunque lo intentamos, no le podemos</p>	<p>No existen puntos positivos.</p>	<p>Para la docente no es importante que los estudiantes participen y formen su propio criterio acerca de los temas de trabajo, solamente deben realizar las actividades aunque no las hayan entendido.</p>



De inclusión/exclusión.	decir nada acerca de este problema.		
Se aprecia en los documentos orientaciones para lograr en los estudiantes la toma decisiones sobre la base de criterios a través del juego.	No se aprecia este punto dentro de los documentos revisados, puesto que no se trabaja con juegos dentro de ninguna de las asignaturas planteadas por la docente, solamente cuando las docentes realizan la clase se da apertura a que los estudiantes puedan realizar libremente las actividades, tomando sus propias decisiones pero según las indicaciones planteadas.	En las clases de las practicantes se da la apertura para que los estudiantes puedan tomar sus propias decisiones en cuanto al desarrollo de las actividades según las orientaciones que se plantean en base a los juegos.	La docente no plantea juegos ni da las orientaciones adecuadas para que los estudiantes puedan desarrollar las actividades que plantea.
Se orienta sobre cómo el estudiante puede diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores durante y posterior al juego.	En las clases observadas de la docente, no se brindan orientaciones sobre cómo el estudiante puede diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores en cuanto al juego. Pero en las clases planteadas por las practicantes se menciona lo importante y lo secundario de las actividades de juego para que los estudiantes puedan desarrollarlo correctamente.	Las practicantes mencionan lo que es importante y lo secundario de las actividades de juego para que los estudiantes lo puedan analizar.	La docente no menciona lo que es importante y lo secundario, simplemente plantea el tema y las actividades.
Se orienta cómo puede el estudiante expresar su opinión argumentada y decidir sobre los pro y contra	No se orienta sobre este punto, puesto que para la docente no es importante que los estudiantes expresen su opinión acerca de los temas. Sin embargo, las practicantes dan el espacio para que los estudiantes puedan expresar lo	Las practicantes dan el espacio para que los estudiantes puedan expresar lo que entendieron y analicen lo bueno y lo malo en cuanto a las actividades, teniendo en cuenta las	No se orienta sobre este punto, puesto que para la docente no es importante que los estudiantes expresen su opinión acerca de los temas.



<p>de sus decisiones.</p>	<p>que entendieron y analicen lo bueno y lo malo en cuanto a las actividades, teniendo en cuenta las actitudes buenas y malas que han tenido los estudiantes a lo largo de las clases.</p>	<p>actitudes buenas y malas que han tenido los estudiantes a lo largo de las clases.</p>	
<p>Se orienta a los estudiantes y al docente cómo se debe tomar conciencia de sus actos y aprendizajes y que puedan sacar conclusiones.</p>	<p>A los estudiantes se les orienta cómo se debe tomar conciencia de sus actos dentro del aula de clases, puesto que la mayoría se levanta y molestan a los demás, o hablan demasiado por lo que se tiene que levantar la voz para que puedan escuchar y entender la clase. Pero en cuanto a los aprendizajes no se realiza la explicación debida para que puedan tener conciencia de sus aprendizajes.</p>	<p>A los estudiantes se les orienta cómo se debe tomar conciencia de sus actos dentro del aula de clases.</p>	<p>Pero en cuanto a los aprendizajes no se realiza la explicación debida para que puedan tener conciencia de sus aprendizajes. Además, no se ha podido evidenciar que a la docente se le oriente sobre sus actos y aprendizajes.</p>
<p>Se explica cómo lograr que los estudiantes a través del juego actúen con autonomía y confianza en sí mismo.</p>	<p>Además, no se ha podido evidenciar que a la docente se le oriente sobre sus actos y aprendizajes.</p> <p>La docente no trabaja con juegos, por lo que no se ha podido evidenciar este punto. Pero dentro de las clases de las practicantes se explica cómo lograr que mediante el juego actúen con autonomía y confianza en sí mismos, por lo que se proponen actividades de acorde a la edad de los estudiantes para que no duden de lo que tienen que realizar.</p>	<p>Pero dentro de las clases de las practicantes si se explica cómo lograr que mediante el juego actúen con autonomía y confianza en sí mismos, por lo que se proponen actividades de acorde a la edad de los estudiantes para que no duden de lo que tienen</p>	<p>La docente no trabaja con juegos, por lo que no se ha podido evidenciar este punto.</p>



			que realizar.	
--	--	--	---------------	--

**Anexo 2.3: Guía de análisis de diario de campo /8 de noviembre de 2022 hasta 20 de enero de 2023**

<b>Datos generales</b>	Periodo presencial, 8 de noviembre de 2022 hasta 20 de enero de 2023
<b>Autor</b>	Alexandra Pacheco, Erika Lozado
<b>Título del documento</b>	Diarios de campo 9no ciclo

Documentos de análisis	Criterios de análisis	Análisis	Positivo	Negativo
Normativas del Mineduc y Documentos normativos institucionales.	Se plantean los tipos de juegos para el desarrollo de actividades en la escuela. ¿Para qué y cuáles?	Por parte de la docente se plantea un juego al inicio de las prácticas dentro de la asignatura de matemáticas, el juego del movimiento, para afianzar los conocimientos en los estudiantes, y poder ver que hayan entendido el tema de la clase. Pero dentro de la planificación no se le asigna un tipo de juego, solo consta como actividad.	Por parte de la docente se plantea un juego al inicio de las prácticas dentro de la asignatura de matemáticas, el juego del movimiento, para afianzar los conocimientos en los estudiantes, y poder ver que hayan entendido el tema de la clase.	Dentro de la planificación no consta la actividad de juego como un tipo de juego sino como una actividad.
	En los documentos se plantean los propósitos de los juegos en la EGB.	En los documentos si se habla de los juegos para niños de segundo de básica, del subnivel elemental, pues según la entrevista realizada a la docente, dentro de esta edad los juegos son de gran importancia, puesto que les gusta y son actividades con las que se logra captar la atención de los estudiantes. Sin embargo,	En los documentos se habla sobre la importancia de los juegos para los niños de 6 a 12 años. Además dentro de cada actividad los estudiantes debían pintar y eso es algo que realizaban con mucho entusiasmo.	Desde que llegamos solo aplicó un juego y el resto de clases trabajaba con el libro de texto, el cuaderno de trabajo y con hojas impresas.



		desde que llegamos solo aplicó un juego y el resto de clases trabajaba con el libro de texto, el cuaderno de trabajo y con hojas impresas, pero planteaba en todas las clases actividades en donde debían pintar, puesto que eso es lo que más les gusta a los niños en esta edad.		
	Se plantea en los objetivos los tipos de aprendizajes que deben apropiarse los estudiantes a través del juego: conocimientos, destrezas, actitudes y valores.	En la clase que realizó la docente y desarrollaron un juego, si se planteó el aprendizaje del que los estudiantes debían apropiarse a través del juego, es decir, los conocimientos, las destrezas, actitudes y los valores que eran de suma importancia. El juego se desarrollaba en torno a estos aspectos.	Si se plantean en los objetivos los tipos de aprendizaje tanto en el juego realizado por la docente como en los juegos que aplicaron las practicantes, puesto que el juego se acopla a los aspectos que menciona este punto.	Si se plantea lo mencionado dentro de este punto, pero no se realizan juegos en todas las clases y asignaturas, se aplicó una sola vez en todo el tiempo que estuvimos en la escuela.
	Se plantean objetivos que motiven la participación protagónica de los estudiantes.	Si se plantean objetivos que motiven la participación protagónica de los estudiantes, tanto por la docente como por las practicantes, a pesar de que la docente no planteó más que un juego, las actividades que planteó si motivaron a participar a los estudiantes, puesto que para la docente era de suma importancia que los estudiantes participen, y expresen lo que entendieron del tema, e incluso algunos relacionaban temas de la clase con sus vidas y la docente pedía que todos escuchen y que	La docente deja que participen todos los estudiantes que desean participar. Para lo cual plantea actividades que motiven a los estudiantes tanto a participar como a desarrollar las actividades.	Había mucho ruido por parte de los estudiantes que no participaban.



		hagan silencio para que puedan hablar los que deseaban participar.		
	Se plantean los objetivos que deben cumplir los docentes con la utilización del juego.	La docente mencionó que dentro de todas las clases, los docentes deben guiar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, su objetivo es que los estudiantes adquieran los conocimientos planteados para la clase, ya sea con las actividades de juego como en el resto de actividades.	Los docentes son guías del proceso de enseñanza aprendizaje.	No se plantean muchos juegos, a pesar de que la docente habla de la importancia de los mismos.
	Se expresa en los documentos lo que deben experimentar los participantes en cuanto a:  Se intenciona el aprendizaje.  Se intenciona la participación pedagógica  Explican de qué se trata el o los juegos.  Se explican las reglas del juego.	Si se expresa en los documentos lo que los estudiantes deben experimentar en cuanto a los aprendizajes, la participación. Pero no se habla de lo que se va a tratar en los juegos ni las reglas de los mismos. Pero por parte de los juegos aplicados por las practicantes si se plantean las reglas de cada juego y se explica de lo que se trata.	Si se expresa en los documentos lo que los estudiantes deben experimentar en cuanto a los aprendizajes, y la participación. Además, por parte de los juegos aplicados por las practicantes se plantean las reglas de cada juego y se explica de lo que se trata.	No se habla de sobre lo que se va a tratar en los juegos ni las reglas de los mismos.



<p>Se orienta en los documentos que la selección del juego debe estar acorde con:</p> <p>el contenido de aprendizaje (conocimientos, destrezas, actitudes y valores), para potenciar la participación,</p> <p>Se expresa que los juegos deben relacionarse o apoyar las áreas de conocimiento</p> <p>Se expresa cuáles juegos y cómo utilizarlos en el área de Estudios Sociales.</p>	<p>No se orienta este punto en los documentos, pero para la selección del juego si se lo realiza de acorde al contenido de aprendizaje, analizando actividades que potencien la participación. Además, los juegos deben relacionarse y apoyar las áreas de conocimiento. La docente no expresa en ningún documento que juegos va a utilizar, ni cómo en ningún área. Pero las practicantes creamos un documento en donde mencionamos el tipo de juego y cómo lo vamos a plantear, según el tema, y teniendo en cuenta la edad de los estudiantes.</p>	<p>Para la selección del juego si se lo realiza de acorde al contenido de aprendizaje, analizando actividades que potencien la participación. Además, los juegos deben relacionarse y apoyar las áreas de conocimiento. Las practicantes creamos un documento en donde mencionamos el tipo de juego y cómo lo vamos a plantear, según el tema, y teniendo en cuenta la edad de los estudiantes.</p>	<p>No se orienta este punto en los documentos, la docente no expresa en ningún documento que juegos va a utilizar, ni cómo en ningún área.</p>
---	---	---	--



	<p>En los documentos se refleja lo que debe lograrse en cuanto a las relaciones que se logren a través del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- De liderazgo</li><li>- De subordinación</li><li>- De organización</li><li>- De participación protagónica</li><li>- De participación pasiva</li><li>- Comunicativas (bidireccionales)</li><li>- De afecto o rechazo.</li></ul>	<p>No se refleja en los documentos lo que debe lograrse en cuanto a las relaciones que se deben lograr a través del juego, sin embargo, si se impulsa el liderazgo, la organización, la participación protagónica, la comunicación entre estudiantes y con la docente, y actitudes de afecto.</p>	<p>No se refleja en los documentos lo que debe lograrse en cuanto a las relaciones que se deben lograr a través del juego.</p>	<p>Si se impulsa el liderazgo, la organización, la participación protagónica, la comunicación entre estudiantes y con la docente, y actitudes de afecto.</p>
--	---	---	--	--



	<p>Se expresa en los documentos cómo lograr la participación protagónica de los estudiantes</p> <p>Se orienta en los documentos el rol de la Motivación, las emociones y el Interés</p> <p>Se argumenta sobre el desarrollo de la participación:</p> <p>Individual</p> <p>Colectiva</p> <p>Cooperativa</p> <p>Consistente</p>	<p>No se expresa en los documentos cómo lograr la participación protagónica de los estudiantes, sin embargo, si se promueve este punto mediante las actividades que se plantean. Además, la docente habla sobre la importancia de la motivación de los estudiantes, involucra las emociones en las actividades y habla sobre la importancia de captar la atención del alumnado en las clases, y el plantear actividades que sean del interés de los mismos.</p> <p>No se argumenta sobre el desarrollo de ningún tipo de participación. Pero se promueve la participación colectiva y cooperativa mediante las actividades que se planteaban, tanto por la docente como por las practicantes.</p>	<p>Si se promueve este punto mediante las actividades que se plantean. Además, la docente habla sobre la importancia de la motivación de los estudiantes, involucra las emociones en las actividades y habla sobre la importancia de captar la atención del alumnado en las clases, y el plantear actividades que sean del interés de los mismos.</p> <p>Se promueve la participación colectiva y cooperativa mediante las actividades que se planteaban, tanto por la docente como por las practicantes.</p>	<p>No se expresa en los documentos cómo lograr la participación protagónica de los estudiantes.</p> <p>No se argumenta sobre el desarrollo de ningún tipo de participación.</p>
	<p>Se destacan en los documentos criterios sobre la participación: - democrática/autoritaria</p> <p>De apoyo/abandono</p>	<p>No se destaca este punto en los documentos, pero la docente menciona que la participación en el aula de clases debe ser democrática, de apoyo, y de inclusión dentro de los grupos de trabajo, debe existir trabajo cooperativo y colaborativo.</p>	<p>No se destaca este punto en los documentos.</p>	<p>Pero la docente menciona que la participación en el aula de clases debe ser democrática, de apoyo, y de inclusión dentro de los grupos de trabajo, debe existir trabajo cooperativo y colaborativo.</p>



De inclusión/exclusión.			
Se aprecia en los documentos orientaciones para lograr en los estudiantes la toma de decisiones sobre la base de criterios a través del juego.	No se menciona este punto en los documentos, pero dentro de los juegos que aplicó tanto la docente como las practicantes, se brindan orientaciones para lograr que los estudiantes la toma de decisiones sobre la base de criterios a través del juego.	Dentro de los documentos no se menciona este punto.	Dentro de los juegos que aplicó tanto la docente como las practicantes, se brindan orientaciones para lograr que los estudiantes la toma de decisiones sobre la base de criterios a través del juego.
Se orienta sobre cómo el estudiante puede diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores durante y posterior al juego.	Si se orienta como los estudiantes puede diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes, y valores durante y posterior al juego aplicado por la docente y por las practicantes, además de las actividades que no tienen que ver con el juego.	Si se orienta para que los estudiantes puedan diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a las actividades de juego como a las actividades que no tienen que ver con el juego.	La docente no trabaja con juegos, solamente aplica uno desde que llegamos hasta que terminamos las prácticas.
Se orienta cómo puede el estudiante expresar su opinión argumentada y decidir sobre los pro y contra	Si se orienta sobre este punto, pues la docente promueve la expresión de los estudiantes, ya sea del tema o sobre aspectos de su vida que muchas veces los estudiantes quieren expresar y que lo relacionan con el tema de la clase, pues la docente	Para la docente es de suma importancia la expresión de los estudiantes dentro de los diferentes aspectos, ya sea de la escuela o de su hogar.	Hay varios estudiantes que se dedican a desconcentrar al resto que sí está atendiendo, interrumpiendo las clases.



<p>de sus decisiones.</p>	<p>menciona que es de suma importancia que los estudiantes se expresen. Y de esta manera los ayuda a analizar sobre lo que pasa en su contexto y en el aula de clases, en donde ven lo bueno y lo malo de las distintas acciones que han realizado o que no deben realizar.</p>		
<p>Se orienta a los estudiantes y al docente cómo se debe tomar consciencia de sus actos y aprendizajes y que puedan sacar conclusiones.</p>	<p>Si se orienta tanto a los estudiantes como a la docente lo mencionado dentro de este punto. La docente nos ha dado el tema de las normas de convivencia, en donde se ha planteado el tomar consciencia de sus actos tanto dentro de la escuela como fuera. En cuanto a los aprendizajes, de la misma manera se ha buscado mediante este tema hacer que se analice la importancia de que tengamos claro las normas de convivencia.</p>	<p>Se plantea este punto mediante el tema de las normas de convivencia y el tema de los valores. Primero conocen los temas y seguidamente analizamos y tomamos consciencia de sus actos y de los aprendizajes en base a los mismos.</p>	<p>No se explica cómo lograr que los estudiantes a través del juego actúen con autonomía y confianza en sí mismos. Puesto que no se plantean en los documentos acerca de los juegos, sus beneficios o lo que se desea lograr a través de ellos.</p>
<p>Se explica cómo lograr que los estudiantes a través del juego actúen con autonomía y confianza en sí mismo.</p>	<p>No se explica cómo lograr que los estudiantes a través del juego actúen con autonomía y confianza en sí mismos. Puesto que no se plantean en los documentos acerca de los juegos y sus beneficios o lo que se desea lograr a través de ellos.</p>		

**Anexos 3: Guía de análisis documental**

**Anexo 3.1: Guías de análisis documental/ PCI**



**Objetivo:** Constatar, a través del análisis de documentos normativos, científicos y académicos, la presencia y proyección de los fundamentos y orientaciones sobre la actividad de juego y la participación protagónica de los estudiantes en la EGB.

Datos generales	
<b>Autor</b>	Unidad Educativa Sayausí
<b>Título del documento</b>	Plan Curricular Institucional
<b>Tipo de documento</b>	Normativo Institución

Documentos de análisis	Unidades de análisis	Categorías de análisis	Criterios de análisis	Análisis
Normativas del Mineduc y Documentos normativos institucionales.	Actividad de juego	Tipos de juegos	Se plantean los tipos de juegos para el desarrollo de actividades en la escuela. ¿Para qué y cuáles?	Si se plantean juegos para el desarrollo de actividades en el Plan Curricular Institucional, el cual busca crear un ambiente de participación en situaciones de juego para la representación de las propias ideas. Además, toman parte de la teoría Montessori con la teoría del aprendizaje juego-trabajo. Desde el nivel Inicial se basan en un enfoque metodológico que se fundamenta en la teoría de Montessori pues se utilizan estrategias que se basan en la experimentación, autonomía, exploración, creación, organización de experiencias de aprendizaje, en ambientes estimulantes y afectivos que permiten el desarrollo de las destrezas. También se analizan las estrategias individuales y colectivas para alcanzar los objetivos propuestos para cada juego aplicado para el desarrollo de actividades. Las estrategias metodológicas deben estar basadas en la realidad de los estudiantes, planteando el método didáctico, el juego matemático como los más relacionados al juego.



		Objetivos del juego	<p>En los documentos se plantean los propósitos de los juegos en la EGB.</p>	<p>Hablan sobre identificar previamente posibles situaciones de riesgo en el contexto, para participar de manera segura en todas las situaciones de juego como un punto principal antes de llevar a cabo las actividades. De la misma manera se plantea analizar las estrategias individuales y colectivas para alcanzar los objetivos de juego, también se identificará el rol que ocupa de los participantes para poner en práctica respuestas tácticas individuales que le permitan resolver situaciones del juego. Dentro de este documento se dan pautas generales sobre los juegos, planteando objetivos en general y no por juego, puesto que para la creación de los objetivos nos debemos basar en las pautas planteadas dentro de este documento normativo de la institución.</p>
			<p>Se plantean en los objetivos los tipos de aprendizajes que deben apropiarse los estudiantes a través del juego: conocimientos, destrezas, actitudes y valores.</p>	<p>Dentro del documento analizado no se plantean los objetivos de los tipos de aprendizajes que deben apropiarse los estudiantes a través del juego. Puesto que este documento contiene las normativas de la institución, y para la creación de las actividades. Se deben tener en cuenta las pautas establecidas. Sin embargo, dentro de las clases según lo observado si se plantean en los objetivos los tipos de aprendizaje del que los estudiantes deben apropiarse, en las clases que la docente las realiza mediante juegos, que son muy pocas, puesto que dentro de las actividades con lo que más se trabaja con hojas impresas con el tema. Finalmente, un punto que cabe recalcar es que dentro de la básica elemental y media se desagregan las destrezas y en preparatoria se las trabaja íntegras.</p>



			<p>Se plantean objetivos que motiven la participación protagónica de los estudiantes.</p>	<p>Dentro de las pautas establecidas dentro de este documento para cada subnivel, se busca promover la participación de los estudiantes por lo que se proponen actividades de juego dentro de las distintas asignaturas, en donde se asegura que el juego es fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo, según lo observado dentro de las clases podemos mencionar que la participación protagónica no se promueve en todos los estudiantes sino solamente en algunos que la docente designa. Teniendo en cuenta que hay muchos estudiantes a los cuales no les gusta participar y se dedican a desarrollar otras actividades.</p>
			<p>Se plantean los objetivos que deben cumplir los docentes con la utilización del juego.</p>	<p>El documento analizado no plantea los objetivos que deben cumplir los docentes con la utilización del juego. Pero dentro de las clases y según la entrevista planteada a las docentes de segundo y tercero de básica, las docentes mencionaron que su papel es el de guía dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Y que a partir de las explicaciones que se realizan los estudiantes deben construir sus propios conocimientos, en donde al final se les retroalimenta para complementar ideas o satisfacer las dudas acerca de los diferentes temas.</p>
		Argumento del juego	<p>Se expresa en los documentos lo que deben experimentar los participantes en cuanto a:</p> <p>Se intenciona el aprendizaje.</p> <p>Se intenciona la</p>	<p>En el documento se menciona que pretenden formar seres humanos inclusivos, íntegros, indagadores, informados e instruidos, de mentalidad abierta y críticos, reflexivos, analíticos, creativos, proactivos, autónomos, solidarios, justos, comunicadores, responsables, innovadores, emprendedores, basados en la pedagogía crítica, en el constructivismo y la pedagogía del amor, evaluación inclusiva y Educación en la era digital según los autores como, Vygotsky,</p>



			<p>participación pedagógica</p> <p>Explican de qué se trata el o los juegos.</p> <p>Se explican las reglas del juego.</p>	<p>Piaget, Ausubel, Montessori, Maslow, Ken Robinson, Perkins, Pilar Arnaiz Sánchez.</p> <p>Con el objetivo de que los niños, niñas, jóvenes y adultos se desarrollen dentro de los contextos globales haciendo hincapié en el compromiso global, el plurilingüismo y el entendimiento intercultural, yendo más allá de su propio sentido de identidad cultural. Además, busca impulsar la participación interactiva dentro de las diferentes asignaturas en donde se desarrolle el pensamiento racional y crítico. Se aplican juegos colaborativos en donde se organizan grupos de niños y se valora el aporte de cada miembro para alcanzar un objetivo en común. De la misma manera, se aplican los juegos de roles que permiten a cada niño asumir diferentes papeles y poner en práctica las normas, los hábitos, las habilidades sociales de forma espontánea.</p>
		Contenido del juego	<p>Se orienta en los documentos que la selección del juego debe estar acorde con: el contenido de aprendizaje (conocimientos, destrezas, actitudes y valores), para potenciar la participación.</p> <p>Se expresa que los juegos deben relacionarse o apoyar las áreas de conocimiento.</p> <p>Se expresa</p>	<p>Dentro del documento se menciona que los juegos que se apliquen deberán ir de acorde a los temas que se trabajen en la clase, ayudará a que el objetivo de la clase se desarrolle de manera activa. Los conocimientos, destrezas, actitudes y valores se buscarán desarrollar a través de las actividades de juego. Además en base a los juegos se potenciará la participación de los estudiantes, de la misma manera, los juegos se podrán aplicar dentro de todas las asignaturas y apoyar las diferentes áreas de conocimiento. Sin embargo, no se especifican los juegos ni cómo utilizarlos en el área de Estudios Sociales, puesto que al ser flexibles se busca el juego según el tema que se va a desarrollar, teniendo en cuenta la edad y los intereses de los estudiantes.</p>



			cuáles juegos y cómo utilizarlos en el área de Estudios Sociales.	
		Interrelaciones que se establecen	<p>En los documentos se refleja lo que debe lograrse en cuanto a las relaciones que se logren a través del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- De liderazgo</li><li>- De subordinación</li><li>- De organización</li><li>- De participación protagónica</li><li>- De participación pasiva</li><li>- Comunicativas (bidireccionales)</li><li>- De afecto o rechazo.</li></ul>	<p>En el documento se menciona que pretenden formar seres humanos inclusivos, íntegros, indagadores, informados e instruidos, de mentalidad abierta y críticos, reflexivos, analíticos, creativos, proactivos, autónomos, solidarios, justos, comunicadores, responsables, innovadores, emprendedores, basados en la pedagogía crítica, en el constructivismo y la pedagogía del amor, evaluación inclusiva y Educación en la era digital. Lo cual se busca desarrollar según los objetivos, destrezas, conocimientos, indicadores de logro y de evaluación. Lo antes mencionado se busca lograr ya sea mediante el juego o distintas estrategias que vayan de acorde al tema y la edad de los estudiantes. Cabe recalcar que uno de los puntos más importantes es que mediante los juegos o las distintas estrategias que se planteen, se buscará promover la participación protagónica de los estudiantes. Creando un ambiente inclusivo a la vez, donde se pueda trabajar de manera colaborativa y colectiva ya sea en grupos o de manera individual.</p>



	Participación Protagonica	Participación donde se evidencie el protagonismo	<p>Se expresa en los documentos cómo lograr la participación protagónica de los estudiantes.</p> <p>Se orienta en los documentos el rol de la Motivación, las emociones y el Interés.</p> <p>Se argumenta sobre el desarrollo de la participación:</p> <p>Individual</p> <p>Colectiva</p> <p>Cooperativa</p> <p>Consistente</p>	<p>Se expresa que la participación de los estudiantes se desarrollará mediante estrategias, ya sea que se implique el juego u otras que impulsen lo cognitivo y metacognitivo. En donde se menciona el juego de roles el cual impulsa el trabajo en equipo buscando la interacción entre alumnos y que el mismo pueda generar interacción entre alumno-docente. Mediante la aplicación de juegos entre otras estrategias se busca motivar a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje y en cuánto a las emociones, se busca involucrarnos de manera positiva en el aprendizaje de los estudiantes, puesto que las mismas cumplen un papel fundamental en el aprendizaje de los estudiantes, ya que, un niño que no esté bien emocionalmente no rendirá de manera positiva. Además, se menciona que se desarrollará la participación individual, colectiva y cooperativa para llevar a cabo las distintas actividades.</p>
		Experiencias significativas de la participación	<p>Se destacan en los documentos criterios sobre la participación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- democrática/autoritaria</li> </ul> <p>De apoyo/abandono</p> <p>De inclusión/exclusión.</p>	<p>Se menciona que la participación debe ser democrática, de apoyo y de inclusión, mencionando también que se impulsa el aprendizaje constructivista basándose en autores como Vygotsky. Dentro de las clases se ha podido evidenciar algunos de estos puntos, empezando por brindar espacios democráticos, de apoyo y de inclusión al momento de trabajar ya sea en grupos o de manera individual. Los estudiantes pueden expresar lo que entendieron del tema, el apoyo se destaca dentro de los grupos de trabajo, existe trabajo colaborativo por parte de todos los integrantes aunque algunos tengan más dificultades que otros, ya sea para entender el tema o para realizar las</p>



			actividades. En donde se busca la inclusión de todos tanto en los grupos como al momento de brindar sus ideas y opiniones.
	Razona y piensa con lógica	Se aprecia en los documentos orientaciones para lograr en los estudiantes la toma de decisiones sobre la base de criterios a través del juego.	En el documento se aprecia orientaciones acerca de los aprendizajes, destrezas, indicadores que se deben desarrollar en las clases. Aclarando que las clases se llevarán a cabo en base a las destrezas con criterio de desempeño, para lo que se basan en el Currículo Nacional y en la malla curricular propuestos por el Ministerio de Educación del Ecuador. Por lo tanto se puede mencionar que no se establecen orientaciones para lograr en los estudiantes la toma de decisiones sobre la base de criterios a través del juego sino que más bien los criterios están dirigidos a los contenidos, conocimientos y el aprendizaje, destrezas, indicadores y objetivos.
		Se orienta sobre cómo el estudiante puede diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores durante y posterior al juego.	Dentro del documento analizado no se mencionan orientaciones sobre cómo el estudiante puede diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores durante y posterior al juego. Lo que se menciona son las destrezas con criterio de desempeño, los objetivos, los indicadores de logro y de evaluación que se deben cumplir según los subniveles en el lapso del año de clases. Pero dentro de las clases la docente presenta las clases ayudando a diferenciar lo importante de lo secundario pero no en cuanto a los juegos sino a los contenidos y los objetivos que se desean lograr según el tema.



	<p>Analiza y juzga las situaciones de participación en el juego adecuada mente</p>	<p>Se orienta cómo puede el estudiante expresar su opinión argumentada y decidir sobre los pro y contra de sus decisiones.</p>	<p>No se orienta cómo puede el estudiante expresar su opinión argumentada pero se menciona que se dará el espacio para que los estudiantes puedan brindar su opinión en cuanto al tema que se está trabajando en la clase. De la misma manera, los pro y los contra en la toma de decisiones de los estudiantes van a depender de la edad en la que se encuentren. Puesto que en los primeros años no pueden analizar aún los pro y contra de sus decisiones en cuanto a sus opiniones ni en las actividades. En el segundo año de básica se ha evidenciado que los estudiantes aún no pueden tomar decisiones analizando los pro y contra de las mismas.</p>
	<p>Actúa con fundamento</p>	<p>Se orienta a los estudiantes y al docente cómo se debe tomar conciencia de sus actos y aprendizajes y que puedan sacar conclusiones.</p>	<p>Si se orienta a los estudiantes y al docente cómo se debe tomar conciencia de sus actos y aprendizaje y que puedan sacar conclusiones. A los estudiantes se les crean clases en cuanto a valores, derechos, obligaciones que deben cumplir tanto dentro como fuera de la institución educativa y a los docentes de la misma manera se les establecen normas que deben cumplir dentro de los documentos normativos de la institución. De la misma manera, los aprendizajes de los estudiantes, antes de empezar se les orienta acerca de lo que se trabajará teniendo en cuenta las destrezas, objetivos, indicadores establecidos en los documentos normativos. Los docentes se guían en el currículo para la creación de las planificaciones y de esta manera poder establecer los aprendizajes de los estudiantes.</p>



			Se explica cómo lograr que los estudiantes a través del juego actúen con autonomía y confianza en sí mismo.	En el documento no se explica cómo lograr que los estudiantes a través del juego actúen con autonomía y confianza en sí mismo. Puesto que no se establecen orientaciones en cuanto a los juegos, se menciona el juego como un punto importante dentro de las asignaturas, pero no cómo se desarrollará, y tampoco cómo se les aplicará. Dentro de las clases, los juegos se plantean como actividades después de la explicación del tema, para la consolidación de conocimientos.
--	--	--	---	---

### Anexo 3.2: Guía de analice documental/ PEI

<b>Datos generales</b>	
<b>Autor</b>	Unidad Educativa Sayausí
<b>Título del documento</b>	Proyecto Educativo Institucional
<b>Tipo de documento</b>	Normativo Institución

<b>Documentos de análisis</b>	<b>Unidades de análisis</b>	<b>Categorías de análisis</b>	<b>Criterios de análisis</b>	<b>Análisis</b>
Normativas del Mineduc y Documentos normativos institucionales.	Actividad de juego	Tipos de juegos	Se plantean los tipos de juegos para el desarrollo de actividades en la escuela ¿para qué y cuáles?	Dentro del documento analizado se evidenció que no se plantean tipos de juegos pero se habla sobre la creación de áreas de juego especialmente acondicionadas para la realización de actividades recreativas libres, particularmente orientadas a las niñas, niños y adolescentes de la institución educativa.



		Objetivos del juego	En los documentos se plantean los propósitos de los juegos en la EGB.	No se explica el propósito de los juegos dentro del documento analizado, pero habla sobre los propósitos dentro de distintas áreas. Como por ejemplo, el propósito de garantizar o extender la vida útil de los bienes con que cuenta el establecimiento educativo y el propósito de promover la calidad educativa. En donde se puede evidenciar que son propósitos en general y para todos los subniveles de la institución educativa.
			Se plantean en los objetivos los tipos de aprendizajes que deben apropiarse los estudiantes a través del juego: conocimientos, destrezas, actitudes y valores.	No se habla sobre los objetivos y los tipos de aprendizaje de los que deben apropiarse los estudiantes a través del juego. Pero el objetivo propuesto en el documento es el de asegurar la calidad de los aprendizajes estudiantiles. Mencionan que el PEI es una perspectiva de futuro que nos permite formar ideales, con principios, con fines, con una visión de lo mediato e inmediato, con acciones concretas que respondan a las reales necesidades de los estudiantes, docentes y padres, madres de familia y representantes legales de los estudiantes, lo que conlleva a mejorar la calidad de la educación ofertada en nuestra institución educativa. Además, se habla sobre los conocimientos y experiencias exitosas y cómo gestionar la calidad de la comunicación e intercambio de experiencias educativas. La visión institucional habla sobre desarrollar destrezas y habilidades que les permitan incursionar en el mundo de la ciencia y la tecnología.
			Se plantean objetivos que motiven la participación protagónica de los estudiantes.	Dentro del documento analizado no se plantean objetivos que motiven la participación protagónica de los estudiantes. Pero en cuanto a la participación mencionan que están orientados a la participación activa y colaborativa y que se conciben como seres únicos, seguros, con autoestima, sentido de



				justicia, solidaridad y convivencia democrática. Se busca implementar en las actividades planificadas la participación activa y democrática de toda la comunidad educativa.
			Se plantean los objetivos que deben cumplir los docentes con la utilización del juego.	No se plantean los objetivos que deben cumplir los docentes con la utilización del juego, puesto que para el juego no existen pautas ni orientaciones. Pero dentro de lo que deben cumplir los docentes se menciona que, se socializarán cursos y capacitaciones propuestos por el MINEDUC, generar cursos al interno de la institución y fortalecer la iniciativa para que el docente se prepare de manera autónoma, resultados alcanzados y su incidencia en el mejoramiento pedagógico institucional. Además, según lo observado dentro de la unidad educativa se puede mencionar que los docentes plantean que el objetivo es poder generar clases activas en donde todos los estudiantes puedan participar.
		Argumento del juego	Se expresa en los documentos lo que deben experimentar los participantes en cuanto a:  Se intenciona el aprendizaje.  Se intenciona la participación pedagógica  Explican de qué se trata el o los juegos.	En el documento se menciona que los aprendizajes que se plantean a lo largo del año lectivo se desarrollan en cuanto al currículo, puesto que los objetivos de aprendizaje, destrezas, indicadores de logro y de evaluación están planteados dentro del mismo. En cuanto a la participación se menciona que, los docentes deben promover la participación activa y democrática dentro de toda la institución educativa, que los docentes deben participar dentro de talleres creados por el Mineduc. Sin embargo no se establece trabajar con juegos dentro del documento analizado.



			Se explican las reglas del juego.	
		Contenido del juego	<p>Se orienta en los documentos que la selección del juego debe estar acorde con: el contenido de aprendizaje (conocimientos, destrezas, actitudes y valores), para potenciar la participación.</p> <p>Se expresa que los juegos deben relacionarse o apoyar las áreas de conocimiento.</p> <p>Se expresa cuáles juegos y cómo utilizarlos en el área de Estudios Sociales.</p>	<p>No se establecen orientaciones en los documentos sobre la selección del juego, pero se da a entender que los contenidos de aprendizaje, en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores serán planteados según el currículo de educación. Hace énfasis en que se debe potenciar la participación activa y democrática de toda la institución. Se menciona también que, las actividades que se planteen deben ayudar y motivar a los estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y que deben apoyar de manera positiva a la construcción de conocimientos. Dentro de lo observado en el aula de clases, la docente busca juegos que vayan de acorde a la edad de los estudiantes teniendo en cuenta que cursan el segundo año de EGB. Empieza la actividad dando una explicación donde se pueda ejemplificar por medio del contexto o hablando de temas que son de interés para los estudiantes, para de esta manera lograr captar la atención de los estudiantes y motivarlos a participar de la actividad.</p>



		Interrelaciones que se establecen	<p>En los documentos se refleja lo que debe lograrse en cuanto a las relaciones que se logren a través del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- De liderazgo</li> <li>- De subordinación</li> <li>- De organización</li> <li>- De participación protagónica</li> <li>- De participación pasiva</li> <li>- Comunicativas (bidireccionales)</li> <li>- De afecto o rechazo.</li> </ul>	<p>En el documento no se refleja lo que se debe desarrollar en cuanto a las relaciones que se logren a través del juego, pero dentro de la visión de la institución se menciona que la comunidad educativa se debe basar en la diversidad local y global, orientados a la participación activa y colaborativa que se conciben como seres únicos, seguros, con autoestima, sentido de justicia, solidaridad, y convivencia democrática. Y se recalca que dentro de toda la institución se debe promover la participación activa. Dentro del aula observada se evidenció que la docente promueve el liderazgo, la organización, la participación protagónica, la interacción y comunicación entre estudiantes, y actitudes de afecto y solidaridad, trabajo colaborativo dentro de todos los estudiantes.</p>
	Participación Protagónica	Participación donde se evidencie el protagonismo	<p>Se expresa en los documentos cómo lograr la participación protagónica de los estudiantes.</p> <p>Se orienta en los documentos el rol de la Motivación, las emociones y el</p>	<p>En el documento no se expresa cómo lograr la participación protagónica de los estudiantes, pero menciona que la comunidad educativa se basa en la diversidad local y global, orientados a la participación activa y colaborativa dentro de toda la unidad educativa. No se menciona el rol de la motivación, las emociones y el interés, pero mencionan que buscan formar estudiantes motivados, innovadores, dispuestos al cambio. Se habla también sobre la</p>



			<p>Interés.</p> <p>Se argumenta sobre el desarrollo de la participación:</p> <p>Individual</p> <p>Colectiva</p> <p>Cooperativa</p> <p>Consistente</p>	<p>participación individual y cooperativa. La motivación, las emociones y el interés aunque no se plasme en el documento se ha podido observar dentro del aula de clases, puesto que la docente motiva en cada una de las actividades a los estudiantes, y también en cuanto a las emociones, se interesa por cómo se sienten y hace que se expresen y hablen de lo que no les hace sentir bien, muchas veces hablan sobre los problemas que tienen en sus hogares. Y la participación dentro del aula se realiza de manera cooperativa dentro de los trabajos en grupo, y también de manera individual, dando la oportunidad a todos los estudiantes de que puedan participar y brindar su opinión sobre el tema de trabajo.</p>
		<p>Experiencias significativas de la participación</p>	<p>Se destacan en los documentos criterios sobre la participación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- democrática/autoritaria</li> </ul> <p>De apoyo/abandono</p> <p>De inclusión/exclusión.</p>	<p>No se habla específicamente sobre la participación democrática, de apoyo, pero mediante otras palabras se da a entender que se promueve la participación democrática de los estudiantes, de apoyo ya sea en los trabajos grupales o también de manera individual, y en cuanto a la inclusión que sí se menciona dentro del texto, se habla de una educación que garantice la igualdad, la inclusión social, el amor al estudio y condiciones indispensables para el Buen Vivir. Con esto se busca lograr la participación, permanencia y culminación de estudios académicos, garantizando su desarrollo personal, social y emocional dentro del sistema educativo.</p>
		<p>Razona y piensa con lógica</p>	<p>Se aprecia en los documentos orientaciones para lograr en los estudiantes la toma de decisiones sobre la base de</p>	<p>No se aprecia en los documentos las orientaciones para lograr en los estudiantes la toma de decisiones sobre la base de criterios a través del juego. Sin embargo, dentro de las clases se habla del criterio de los juegos antes de empezar, y que de esta manera los estudiantes puedan tomar decisiones que</p>



		critérios a través del juego.	lleven a desarrollar la actividad de manera correcta.
		Se orienta sobre cómo el estudiante puede diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores durante y posterior al juego.	No se dan orientaciones sobre cómo el estudiante puede diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores durante y posterior al juego, porque no se dan orientaciones específicas sobre la actividad de juego. Pero en cuanto a conocimientos y destrezas se las emplea en el juego según el bloque en el que se encuentre, y las planificaciones anuales, que sirven de guía dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Las actitudes y valores también se establecen según la actividad, puesto que también se realizan clases en base a valores para una mejor comprensión y que de esta manera los estudiantes puedan ponerlos en práctica a lo largo de toda su vida.
	Analiza y juzga las situaciones de participación en el juego adecuadamente	Se orienta cómo puede el estudiante expresar su opinión argumentada y decidir sobre los pro y contra de sus decisiones.	Dentro del documento no se orienta acerca de este punto, pero dentro de las clases si se orienta cómo puede el estudiante expresar su opinión y tomar buenas decisiones para desarrollar las actividades de manera correcta. Y aunque se ha intentado explicarles sobre los pro y contra de sus decisiones, al ser estudiantes del segundo año de EGB aún no pueden diferenciarlas correctamente. Al momento de desarrollar la actividad de juego lo único que les importa es ganar es por ello que no piensan muy bien en sus acciones tomando en cuenta los pro y contra.
	Actúa con	Se orienta a los estudiantes y al docente cómo se debe tomar	Si existen orientaciones para los docentes, puesto que se deben guiar de muchos documentos, entre ellos el currículo de educación, en cuanto a sus actos también



	fundamento	consciencia de sus actos y aprendizajes y que puedan sacar conclusiones.	existen talleres que se desarrollan dentro de la unidad educativa. Los aprendizajes están planteados dentro de documentos específicos, como el currículo de cada subnivel, y que en los libros ya están establecidos.
		Se explica cómo lograr que los estudiantes a través del juego actúen con autonomía y confianza en sí mismo.	No se explica este punto dentro del documento analizado, pero dentro de las clases se explica cómo los estudiantes deben actuar con autonomía y confianza, lo cual se puede desarrollar después de haber entendido el tema con el que se trabaja. Al conocer el tema los estudiantes pueden participar con confianza y autonomía sin esperar a que alguien los nombre para que participen.

**Anexo 3.3: Guía de análisis documental/ Estándares de calidad**

<b>Datos generales</b>	
<b>Autor</b>	Ministerio de Educación
<b>Título del documento</b>	Estándares de calidad educativa
<b>Referencias del documento</b>	Ministerio de Educación. (2012). Estándares de calidad educativa. Aprendizaje, Gestión Escolar, Desempeño Profesional e Infraestructura.



	<a href="https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/estandares_2012.pdf">https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/estandares_2012.pdf</a>
<b>Tipo de documento</b>	Normativo MINEDUC

Documentos de análisis	Unidades de análisis	Categorías de análisis	Criterios de análisis	Análisis
Normativas del Mineduc y Documentos normativos institucionales.	Actividades de juego	Tipos de juegos	Se plantean los tipos de juegos para el desarrollo de actividades en la escuela ¿para qué y cuáles?	Dentro de los estándares de gestión escolar se observa que no se plantean juegos en el desarrollo de sus procesos, ya que se menciona que los mismos sirven para orientar, apoyar y monitorear todos los aspectos en relación al sistema educativo.
		Objetivos del juego	En los documentos se plantean los propósitos de los juegos en la EGB.	No se puede observar que dentro de los documentos se planteen juegos para los subniveles del EGB. Pero menciona que los estándares son necesarios a nivel general para mejorar la calidad educativa del país, ya que al momento de implementar se tiene claros los objetivos y metas que se quieren alcanzar para el mejoramiento del sistema educativo en general.
			Se plantea en los objetivos los tipos de aprendizajes que deben apropiarse los estudiantes a través del juego: conocimientos,	Dentro del documento no se plantean los tipos de aprendizaje de los cuales deben apropiarse los estudiantes. Pero si se explican hacia donde deben estar orientados, por ejemplo, se deben estar planteados en función del sistema organizativo de las instituciones y



			destrezas, actitudes y valores.	dentro del marco del Buen Vivir, respetando la diversidad cultural, asegurando las prácticas inclusivas, etc.
			Se plantean objetivos que motiven la participación protagónica de los estudiantes.	No se plantean objetivos que promuevan y motiven la participación de forma literal, pero se menciona que los estudiantes deben involucrarse dentro de su aprendizaje para poder alcanzar y lograr el avance en su trayectoria escolar desde la EGB hasta llegar al Bachillerato.
			Se plantean los objetivos que deben cumplir los docentes con la utilización del juego.	No se plantean objetos en sí, pero se puede evidenciar que se presentan estándares de desempeño profesional y de desempeño profesional directivo, en los cuales se dan las descripciones de las acciones que debe realizar un docente competente. De tal manera, la labor del docente es de gran importancia dentro del proceso de aprendizaje que los estudiantes deben recorrer a lo largo de sus procesos educativos tanto en EGB como en BGU.
		Argumento del juego	Se expresa en los documentos lo que deben experimentar los participantes en cuanto a:  Se intenciona el	En el documento revisado se puede encontrar a los estándares de aprendizaje pero no en relación al juego, en los cuales se menciona la intencionalidad que tiene el mismo pues estos describen los logros que deben alcanzar los estudiantes dentro de su trayectoria educativa.



			<p>aprendizaje.</p> <p>Se intenciona la participación pedagógica</p> <p>Explican de qué se trata el o los juegos.</p> <p>Se explican las reglas del juego.</p>	<p>Ante ello, se puede mencionar se busca la participación de los estudiantes dentro de este proceso, ya que para conseguirlo se espera que los estudiantes puedan adquirir el dominio de conocimientos, nivel de progresión, estándar de aprendizaje, componente de estándar y se presente un ejemplo del desempeño.</p>
		Contenido del juego	<p>Se orienta en los documentos que la selección del juego debe estar acorde con:</p> <p>el contenido de aprendizaje (conocimientos, destrezas, actitudes y valores), para potenciar la participación,</p> <p>Se expresa que los juegos deben relacionarse o apoyar las áreas de conocimiento</p> <p>Se expresa cuáles juegos y cómo utilizarlos en el área de Estudios Sociales.</p>	<p>No se puede observar que dentro del documento se presente juegos que ayuden en la construcción de aprendizajes, pero se puede evidenciar que los estándares presentan la organización por asignatura y nivel. En el cual, se dividen los aspectos con más relevancia como es el caso del dominio de los conocimientos, destrezas, actitudes y valores que los estudiantes deben alcanzar a lo largo del desarrollo de su proceso educativo.</p> <p>Por otro lado, no se observa que los juegos intervengan dentro de los estándares del área de Estudios Sociales, pero estos estándares están organizados según el dominio del conocimiento en la construcción histórica de la sociedad, relación entre la sociedad y el espacio geográfico y convivencia social y el desarrollo humano, los cuales serán evaluados según el desempeño y el desarrollo de la actividades.</p>



		Interrelaciones que se establecen	<p>En los documentos se refleja lo que debe lograrse en cuanto a las relaciones que se logren a través del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- De liderazgo</li> <li>- De subordinación</li> <li>- De organización</li> <li>- De participación protagónica</li> <li>- De participación pasiva</li> <li>- Comunicativas (bidireccionales)</li> <li>- De afecto o rechazo.</li> </ul>	<p>Dentro del documento no se observa que se hable de lo que se quiere lograr a través del juego. Pero se menciona que dentro de los distintos tipos de estándares se espera alcanzar distintos aspectos que ayude a lograr la calidad educativa, tal es el caso del liderazgo que deben tener los docentes y directivos de las instituciones educativas para que participen activamente de la toma de decisiones y de actividades que involucren el bienestar de la institución. Además, se observa que los mismo deben estar organizados de la mejor manera para que puedan alcanzar una comunicación bidireccional conjuntamente con una participación activa en la toma de decisiones y en la elaboración de documentos instituciones, en el desarrollo de metodología y de planes de mejora los cuales son de gran importancia para la institución.</p>
	Participación Protagónica	Participación donde se evidencie el protagonismo	<p>Se expresa en los documentos cómo lograr la participación protagónica de los estudiantes</p> <p>Se orienta en los documentos el rol de la Motivación, las emociones y el</p>	<p>Al revisar el documento se puede observar que dentro de los estándares de aprendizaje se describen los logros que los estudiantes deben alcanzar al final de cada nivel escolar, para ello se menciona que el Currículo contiene las herramientas necesarias para que cada año escolar el estudiante pueda ir alcanzando el logro de este estándar. Por lo tanto el Currículo</p>



			<p>Interés</p> <p>Se argumenta sobre el desarrollo de la participación:</p> <p>Individual</p> <p>Colectiva</p> <p>Cooperativa</p> <p>Consistente</p>	<p>brinda todos los instrumentos que los estudiantes requieren para alcanzar sus aprendizajes, pero estos deben ser escogidos u organizados de acuerdo a las temáticas y necesidades que presenten los estudiantes de cada nivel, ya que pueden intervenir varios factores, como es el caso de las NEE, ritmos de aprendizaje diferente, etc.</p>
		Experiencias significativas de la participación	<p>Se destacan en los documentos criterios sobre la participación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- democrática/autoritaria</li> <li>- De apoyo/abandono</li> <li>- De inclusión/exclusión.</li> </ul>	<p>Los estándares de calidad educativa buscan el involucramiento de la comunidad, los mismos que ayuden y beneficien en la toma de decisiones y en la creación de documentos institucionales, buscando el bienestar común por ello se busca que exista democracia, apoyo e inclusión de todos y todas. Es por ello que se requiere la conformación de organismos escolares que velen por los derechos y oportunidades que posee cada miembro de la comunidad educativa.</p>
		Razona y piensa con lógica	<p>Se aprecia en los documentos orientaciones para lograr en los estudiantes la toma de decisiones sobre la base de criterios a través del juego.</p>	<p>No se toma en consideración el juego para el desarrollo de los estándares, pero si se busca la participación activa y el involucramiento de los agentes educativos. Para que se logre una educación de calidad se generan 4 tipos de estándares los cuales son de aprendizaje, gestión escolar, desempeño profesional e</p>



			infraestructura los mismos que son la base de los criterios para alcanzar la excelencia educativa.
		Se orienta sobre cómo el estudiante puede diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores durante y posterior al juego.	Dentro de los estándares de aprendizaje de cada área se expresan dominios de conocimientos los cuales son el núcleo central del aprendizaje y de las destrezas que se requiere alcanzar durante el transcurso de cada subnivel. De esta manera se espera que puedan desarrollar su pensamiento y habilidades con el objetivo de alcanzar los aprendizajes y de esa manera diferenciar lo importante de lo secundario y adquirir un aprendizaje significativo.
	Analiza y juzga las situaciones de participación en el juego adecuadamente	Se orienta cómo puede el estudiante expresar su opinión argumentada y decidir sobre los pro y contra de sus decisiones.	En el documento no se menciona que como el estudiante puede expresar sus opiniones o ideas de forma argumentada, pero si se expresa que todas las herramientas necesarias para que el estudiante pueda adquirir estas habilidades se encuentran declaradas dentro del Currículo, las mismas son diversas y el docente las puede seleccionar de acorde a las temáticas, el nivel, las edades y necesidades que su estudiantes presenten. Por esta razón es que el Currículo está dividido por 4 áreas básicas, las mismas contienen 5 niveles de progresión que se espera que los estudiantes alcancen al terminar cada una.



		Actúa con fundamento	Se orienta a los estudiantes y al docente cómo se debe tomar conciencia de sus actos y aprendizajes y que puedan sacar conclusiones.	Se espera que los estudiantes puedan lograr desarrollar su proceso educativo y sean capaces de tomar conciencia de su aprendizaje y lo que se relacione con él. Para ello los estándares dentro de cada área escolar busca que se alcancen los aprendizajes y así lograr la calidad educativa.
			Se explica cómo lograr que los estudiantes a través del juego actúen con autonomía y confianza en sí mismo.	Además, se explica cómo los estudiantes pueden lograr alcanzar a construir y consolidar sus conocimientos, pero estos no a través de juego si no netamente en relación a la participación que realicen en las actividades presentadas por los docentes en la clase.

**Anexo 3.4: Guía de análisis documental/ Currículo del subnivel elemental**

<b>Datos generales</b>	
<b>Autor</b>	Ministerio de Educación
<b>Título del documento</b>	Currículo del subnivel elemental
<b>Referencias del documento</b>	Ministerio de Educación. (2016). Currículo de Ciencias Sociales. Quito: Ecuador. <a href="https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/SOCIALES_COMPLETO.pdf">https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/SOCIALES_COMPLETO.pdf</a>
<b>Tipo de documento</b>	Normativo MINEDUC

<b>Documentos de análisis</b>	<b>Unidades de análisis</b>	<b>Categorías de análisis</b>	<b>Criterios de análisis</b>	<b>Análisis</b>
-------------------------------	-----------------------------	-------------------------------	------------------------------	-----------------



Normativas del Mineduc y Documentos normativos institucionales.	Actividad de juego	Tipos de juegos	Se plantean los tipos de juegos para el desarrollo de actividades en la escuela ¿para qué y cuáles?	No se plantean los tipos de juego dentro de la escuela, sin embargo, los juegos se van acoplando según la asignatura, el tema, la edad de los estudiantes y se toman en cuenta los intereses de los niños y niñas, pero sin especificar el juego en el que se van desarrollar las diferentes actividades.
		Objetivos del juego	En los documentos se plantean los propósitos de los juegos en la EGB.	No se plantean los propósitos de los juegos, puesto que dentro del documento analizado no se mencionan orientaciones acerca de los juegos.
			Se plantea en los objetivos los tipos de aprendizajes que deben apropiarse los estudiantes a través del juego: conocimientos, destrezas, actitudes y valores.	No se mencionan objetivos que tengan que ver con los tipos de aprendizajes de los que deben apropiarse los estudiantes a través del juego. Sin embargo, se habla de que los aprendizajes del subnivel elemental buscan nutrir en los estudiantes la valoración de la convivencia como medio indispensable para construir cualquier objetivo humano, sea a nivel local, regional o nacional y global, que desarrolle en ellos una ética del respeto por los demás y la convicción de que su aporte, a través del trabajo, como motor esencial de la historia humana, es fundamental en la consecución de una sociedad más justa, siempre destacando el trabajo colectivo y el objetivo final del Buen Vivir natural y social.



			<p>Se plantean objetivos que motiven la participación protagónica de los estudiantes.</p>	<p>Dentro del documento se plantean destrezas con criterio de desempeño, las cuales motivan la participación en el subnivel elemental, por ejemplo la destreza CS.2.3.4. la cual habla sobre identificar los derechos y responsabilidades de los niños y niñas mediante la participación en espacios familiares, escolares y en su ejercicio ciudadano. De la misma manera, la destreza CS.2.3.6. la cual habla sobre participar en acciones de cooperación, trabajo solidario y reciprocidad. En donde se puede destacar que si se aplica dentro del segundo año de EGB pues se abren espacios en donde los niños y niñas pueden opinar acerca del tema de clase, donde muchas veces ponen ejemplos con cosas personales que han pasado en su día a día y la maestra los escucha sin interrumpirlos. Al igual, cuando se conforman grupos de trabajo, se trabaja de manera cooperativa y también los grupos son inclusivos no se excluye a ningún estudiante de los grupos y tampoco al momento de participar, se evidencian valores como la solidaridad, y el respeto.</p>
			<p>Se plantean los objetivos que deben cumplir los docentes con la utilización del juego.</p>	<p>Dentro del documento no se mencionan objetivos que los docentes deben cumplir en cuanto a la utilización del juego, sin embargo, se asegurará el trabajo en equipo de los docentes, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar para que se</p>



				desarrolle el aprendizaje de capacidades y responsabilidades, garantizando la coordinación de todos los miembros del equipo docente que atienda a cada estudiante en su grupo. El Ministerio de Educación favorecerá la elaboración de materiales de apoyo docente que desarrollen el currículo y dictará disposiciones que orienten su trabajo en este sentido.
		Argumento del juego	<p>Se expresa en los documentos lo que deben experimentar los participantes en cuanto a:</p> <p>Se intenciona el aprendizaje.</p> <p>Se intenciona la participación pedagógica</p> <p>Explican de qué se trata el o los juegos.</p> <p>Se explican las reglas del juego.</p>	En el documento no se dan orientaciones acerca de lo que se tratan los juegos, y tampoco las reglas de los mismos. Sin embargo, se habla sobre que el aprendizaje en el proceso de enseñanza aprendizaje debe abordarse desde todas las áreas de conocimiento y por parte de las diversas instancias que conforman la comunidad educativa. Se da a entender que de los docentes depende la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, y que por lo mismo la participación de los docentes debe intencionar a la obtención de un aprendizaje significativo.
		Contenido del juego	<p>Se orienta en los documentos que la selección del juego debe estar acorde con:</p> <p>el contenido de aprendizaje</p>	No se orienta en el currículo la selección de juegos y como se deben establecer en las actividades, pero, se tiene en cuenta que las destrezas no se adquieren en un determinado momento ni permanecen inalterables, sino que implican un proceso de desarrollo



			<p>(conocimientos, destrezas, actitudes y valores), para potenciar la participación,</p> <p>Se expresa que los juegos deben relacionarse o apoyar las áreas de conocimiento</p> <p>Se expresa cuáles juegos y cómo utilizarlos en el área de Estudios Sociales.</p>	<p>mediante el cual los estudiantes van adquiriendo mayores niveles de desempeño en el uso de las mismas. Los conocimientos están orientados según las destrezas, los indicadores de logro y de evaluación que están establecidos dentro del documento analizado, es decir, en el currículo de educación. Los docentes dentro de sus guías de trabajo sobreentiende que las estrategias didácticas con las que decidan trabajar deben potenciar la participación, y deben motivar a los estudiantes, las estrategias deben apoyar las áreas de conocimiento.</p>
		Interrelaciones que se establecen	<p>En los documentos se refleja lo que debe lograrse en cuanto a las relaciones que se logren a través del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- De liderazgo</li><li>- De subordinación</li><li>- De organización</li><li>- De participación protagónica</li><li>- De participación</li></ul>	<p>En el documento no hay apartados específicos que hablen sobre lo que debe lograrse a través del juego se dan orientaciones en general, puesto que para desarrollar las planificaciones se guían en el currículo de cada uno de los subniveles y teniendo en cuenta la asignatura. Según lo analizado el currículo promueve el liderazgo, la organización, la participación activa tanto de alumnos como de los docentes que deben plantear las actividades eligiendo estrategias que motiven a los estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Promueve también la interacción entre alumnos, y con el docente, actitudes de afecto, plantea también valores entre los estudiantes, que pueden aplicarse desde los hogares, los mismos que</p>



			<p>pasiva</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicativas (bidireccionales)</li> <li>- De afecto o rechazo.</li> </ul>	<p>se plantean como temas de clase para que los estudiantes puedan comprender y obtener un aprendizaje significativo y les sirva a lo largo de toda su vida.</p>
	Participación Protagonica	Participación donde se evidencie el protagonismo	<p>Se expresa en los documentos cómo lograr la participación protagónica de los estudiantes</p> <p>Se orienta en los documentos el rol de la Motivación, las emociones y el Interés</p> <p>Se argumenta sobre el desarrollo de la participación:</p> <p>Individual</p> <p>Colectiva</p> <p>Cooperativa</p> <p>Consistente</p>	<p>Dentro del currículo del subnivel no se expone como se puede lograr la participación protagónica de los estudiantes, ya que eso dependerá de una gran variedad de elementos, por ejemplo: las necesidades de los estudiantes, ritmos de aprendizaje, metodología, intereses y motivaciones, etc., lo que influye al momento de la planificación de actividades por el docente. Sin embargo, el currículum brinda las orientaciones metodológicas generales necesarias para el abordaje del tema, las cuales pueden ser modificadas ya que el currículo brinda flexibilidad.</p> <p>Por otro lado, no se especifica o argumenta el desarrollo de la participación de las diferentes formas, pero si se observa que el currículo de este subnivel busca la autonomía de los estudiantes, una relación solidaria y comprometida.</p>



		Experiencias significativas de la participación	Se destacan en los documentos criterios sobre la participación: - democrática/autoritaria  De apoyo/abandono  De inclusión/exclusión.	Dentro del documento no se mencionan criterios en relación a la participación. Pero se puede inferir que se busca que los estudiantes interactúen y participen dentro de las actividades que se presenten en la clase para que puedan alcanzar y cumplir con los objetivos y destrezas que se plantean.
		Razona y piensa con lógica	Se aprecia en los documentos orientaciones para lograr en los estudiantes la toma de decisiones sobre la base de criterios a través del juego.	No se puede observar que se manejen criterios en base o a través de juegos, pero si se pueden observar orientaciones que promuevan a los estudiantes el desarrollo de destrezas de acorde al pensamiento crítico, en donde se infiere se podría contar con una participación protagónica de los estudiantes dentro de este proceso de enseñanza y aprendizaje.
			Se orienta sobre cómo el estudiante puede diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores durante y posterior al juego.	El currículo brinda las orientaciones necesarias para que los docentes guíen el aprendizaje de los estudiantes y para que los estudiantes sean conscientes de su proceso educativo. Por lo cual, se proponen distintos elementos que son necesarios alcanzar para lograr cumplir el perfil de salida propuesto por el Ministerio de Educación para el subnivel elemental. De esta forma el estudiante podrá reconocer, diferenciar y seleccionar los conocimientos que considere más importantes dentro de su



			formación, al hacer alusión a los conocimientos, actitudes y valores que debe alcanzar no necesariamente en relaciones a un juego sino más bien de forma general.
	Analiza y juzga las situaciones de participación en el juego adecuadamente	Se orienta cómo puede el estudiante expresar su opinión argumentada y decidir sobre los pros y contras de sus decisiones.	Dentro del documento se expresa y orienta los aprendizajes a través de objetivos, destrezas, criterios de evaluación, orientaciones metodológicas e indicadores de evaluación, por medio de los cuales los estudiantes pueden alcanzar sus aprendizajes y compartir sus ideas de forma argumentada, reconocer los pros y contras de sus aprendizajes.
	Actúa con fundamento	Se orienta a los estudiantes y al docente cómo se debe tomar conciencia de sus actos y aprendizajes y que puedan sacar conclusiones.  Se explica cómo lograr que los estudiantes a través del juego actúen con autonomía y confianza en sí mismo.	El Ministerio de Educación dentro del currículo del subnivel elemental orienta a los docentes para que tengan presentes como guiar el aprendizaje de sus estudiantes a través de estrategias y metodologías que promuevan el aprendizaje de calidad. Además, se busca estimular y motivar a los estudiantes a desarrollar sus destrezas y habilidades para que los mismos puedan ser significativas, en las cuales brindan sus ideas y opiniones de forma argumentada con sentido y coherencia.  Por otro lado, a través de la matriz de los criterios de evaluación se presentan los aspectos del aprendizaje que los estudiantes deben lograr por medio de diversas actividades y estrategias, con la



				finalidad de construir conocimientos, autonomía en sus aprendizajes y confianza en sí mismos.
--	--	--	--	---

### Anexo 3.5: Guía para el análisis de la Planificación de Unidad Docente y de Visita a Clase

**Objetivo:** Constatar, a través del análisis de documentos normativos, científicos y académicos, la presencia y proyección de los fundamentos y orientaciones sobre la actividad de juego y la participación protagónica de los estudiantes en la EGB.

Datos generales de la PUD	Nombre del docente	Licda. Mariana Baculima
	Asignatura	Matemáticas
	Curso	Segundo
	Paralelo	A
	Título de la unidad	El bosque mágico
	Tiempo	10 semanas - 60 períodos
	Fecha de inicio	01/09/2022
	Fecha de final	11/11/2022
	Ejes transversales	La formación de una ciudadanía democrática: el respeto, la responsabilidad.
	Aprendizaje disciplinar	Está sección debe planificarse de manera individual o cooperativa si estiman conveniente.
Objetivo de aprendizaje	Corresponde al objetivo a alcanzar para una asignatura en un determinado tiempo: los estudiantes realizan actividades de nivelación y retroalimentación que les permite potenciar los conocimientos de las destrezas que presentaron dificultades en	



		dificultades en las pruebas de diagnóstico continuando.
--	--	---

Unidades de análisis	Categorías de análisis	Criterios de análisis	Análisis
Actividad de juego	Tipos de juegos	Se plantean juegos para el desarrollo de actividades.	Si, se observa que dentro de las planificaciones se plantean juegos o dinámicas, pero únicamente en la anticipación, en donde se presentan canciones, bailes o juegos (algunos de ellos que no tiene que ver con la clase, pero pocos sí). Dentro de la construcción, consolidación y evaluación no se aplican actividades de juego, solo actividades explicativas, como es el caso de la realización de dibujos de figuras, objetos y pintar los mismos. Además, para consolidar los conocimientos trabajan en hojas impresas por la docente, en donde se encuentran algunas actividades de cortar, pegar, pintar, etc., de acorde al tema que se esté trabajando.
		Qué tipo de juegos se plantea para el desarrollo de actividades.	Dentro de algunas actividades se desarrollan juegos de movimiento en donde los niños aprenden desde pequeños movimientos que hacen con sus manos tramando figuras o realizando dibujos en los cuadernos, hasta actividades que realizan utilizando el movimiento de todo el cuerpo. Estos juegos únicamente se realizan al



			<p>principio de cada clase, es decir tomando a los juegos como la anticipación.</p>
		<p>Los juegos se acoplan al tema de cada clase.</p> <p>Los juegos promueven la motivación.</p>	<p>Algunos juegos no se acoplan al tema de la clase, ya que son dinámicas utilizadas para cambiar de una clase a otra. Pero, los juegos que si son de acorde al tema se utilizan como la anticipación de conocimientos, siendo una previa o una introducción al tema. Estos ayudan a motivar a los estudiantes ya que mediante ellos se puede captar la atención de los estudiantes en la clase y dejan de hacer otras actividades. Además, se motiva a los estudiantes por qué se utiliza u observa objetos, personas o lugares que ya conocen que están dentro o fuera del aula o en relación a su entorno.</p>
		<p>Los juegos promueven el desarrollo de destrezas.</p>	<p>Las actividades de juego que son en relación a los temas de clase si desarrollan destrezas, ya que las mismas son realizadas, creadas o adaptadas de acorde a las necesidades de los estudiantes. Las mismas ayudan a que los niños tengan una idea de que se va a trabajar en el momento de la construcción de conocimientos. Durante estos juegos los niños inician con el desarrollo de sus habilidades y destrezas, ya que se los presentan de acorde al objetivo e indicador de evaluación con el que se esté trabajando. Cabe mencionar que las destrezas dentro de esta unidad se encuentran desagregadas.</p>



		<p>Se plantean en los objetivos los aprendizajes de los alumnos en conocimientos, destrezas, actitudes y valores</p>	<p>Si, en la PUD se puede observar que se cuenta con un solo objetivo de aprendizaje, el cual es creado por las docentes que se encuentran a cargo de los segundos años de EGB de las dos modalidades, el objetivo se crea teniendo en cuenta aspectos como conocimientos, destrezas, pero no se observa nada al respecto de las actitudes y valores, ya que buscan reforzar y retroalimentar temáticas en las que se encontraron dificultades en las pruebas de diagnóstico. El objetivo se presenta de acorde a las temáticas, el cual sirve como guía para la creación de actividades con la finalidad de que los estudiantes al final de la unidad puedan cumplir con el objetivo.</p>
		<p>Se plantean objetivos que motiven la participación protagónica de los estudiantes</p>	<p>Dentro del objetivo presentado para esta unidad se motiva y promueve la participación protagónica de los estudiantes. Con la finalidad de alcanzar los conocimientos a partir de actividades de nivelación y retroalimentación de conocimientos. A partir de las actividades presentadas se busca el desarrollo de las destrezas y el objetivo de forma protagónica en el involucramiento del desarrollo de los conocimientos.</p>
		<p>Se plantean los objetivos que deben cumplir los docentes con la utilización del juego</p>	<p>No se puede identificar los objetivos que el docente debe cumplir al momento de la utilización de los juegos, ya que solo se observa un objetivo general de aprendizaje para la unidad y ningún otro.</p>



	<p>Argumento del juego</p>	<p>Se relaciona con lo que experimentan y aprenden los participantes.</p> <p>Se intenciona el aprendizaje.</p> <p>Se integra la participación.</p> <p>De qué se trata el juego.</p> <p>Cuáles son las reglas del juego.</p>	<p>Dentro de las actividades en relación al juego que se desarrollan los estudiantes experimentan a partir de lo que ya conocen, con la finalidad de introducir a un tema nuevo, además se trabaja con recursos que se puede encontrar dentro de su contexto.</p> <p>Si se internaciona el aprendizaje, ya que en el momento de las actividades de juegos se realiza preguntas de acorde al tema, se trabaja con el objetos que estén en su entorno, por medio de la observación, manipulación, etc.</p> <p>En el desarrollo de los juegos los niños realizan diferentes acciones de acorde a la temática que se esté abordando. Por ejemplo: los participantes tienen que moverse de acorde a los números que designe la docente, realización de lluvias de ideas, el rey manda con temática de agrupación e identificación de figuras y veo veo en relación a figuras geométricas.</p> <p>Dentro de las planificaciones no se observa que enliste o mencione las reglas del juego, pero se puede inferir que todas dependen de las indicaciones de la docente y la participación de la docente en cada una de ellas.</p>
	<p>Contenido del juego</p>	<p>Se selecciona el juego acorde al contenido de aprendizaje.</p> <p>Se selecciona el juego para potenciar el aprendizaje.</p> <p>Se selecciona el juego para potenciar la participación.</p>	<p>Los juegos son adaptados de acorde a la temática en la que se tenga que trabajar y los mismos son seleccionados de acuerdo a los contenidos. Entonces, por ello se puede inferir que los juegos son aplicados en el momento de la anticipación de la clase para motivar a los estudiantes y buscar que participen activamente de ella, evitando que se</p>



		<p>De conocimientos.</p> <p>De destrezas.</p> <p>Actitudes y emociones.</p> <p>Valores.</p> <p>Los aprendizajes se expresan en el currículo.</p>	<p>distraigan o realicen otras actividades. Además, al involucrarse en la clase los estudiantes crean, potencian y consolidan sus conocimientos y destrezas para así lograr un aprendizaje significativo. Al ser juegos que ya conoces se estimula el desarrollo de emociones, y se desarrolle la práctica de valores dentro de cada actividad. Cabe mencionar que las planificaciones y actividades se realizan de acorde a las destrezas e indicadores de evaluación que vienen presentes en el currículo.</p>
	<p>Interrelaciones que se establecen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acorde al tipo de juego</li> <li>- De liderazgo</li> <li>- De subordinación</li> <li>- De organización</li> <li>- De participación protagónica</li> <li>- De participación pasiva</li> <li>- Comunicativas (bidireccionales)</li> <li>- De afecto o rechazo.</li> </ul>	<p>Los juegos se relacionan entre sí, ya que en todas se da la participación de la docente, en donde ella es quien indica lo que tiene que realizar, hacia dónde ir, etc. Dentro de los juegos no se brinda el espacio necesario para poder observar quien toma el liderazgo de las actividades y quiénes son los subordinados, pero si se da a entender que el liderazgo lo toma la docente y los niños son los subordinados. Las actividades están planificadas para que los estudiantes puedan participar de forma organizada y activamente en el desarrollo de las mismas. Las actividades de juego si son comunicativas, ya que se expresa y comunica lo que se debe realizar, pero no son bidireccionales ya que no se da un intercambio de roles entre el docente y los estudiantes o entre estudiantes.</p> <p>Se puede inferir que los juegos son de afecto y no de rechazo por parte de los estudiantes, ya que cada juego tiene una estructura (pasos y reglas) similar, lo cual da entender que estos juegos si motivan y ayudan a captar la</p>



			participación de los estudiantes.
	Aprendizajes que se logran	<p>Aprendizajes básicos imprescindibles</p> <p>Aprendizajes básicos deseables</p> <p>Aprendizajes para la participación protagónica</p>	No se puede observar que se encuentre implícito dentro de la planificación los aprendizajes básicos imprescindibles y los básicos deseables de acorde al currículo y a cada temática que se aborda en las planificaciones. Pero se menciona que el aprendizaje disciplinar que los estudiantes tendrán será planificado de manera individual o colectiva de acorde a las necesidades que presenten los estudiantes. Además, los aprendizajes que se desea que los estudiantes construyan son a través de la participación protagónica y el involucramiento activo dentro de las actividades planteadas para el desarrollo de la clase.
Participación	Protagónica	<p>Motivación</p> <p>Interés</p> <p>Individual</p> <p>Colectiva</p> <p>Cooperativa</p> <p>Consistente</p>	Para que se desarrolle la participación de los estudiantes se presentan actividades y juegos que son conocidas por los estudiantes, de acorde a sus edades, habilidades e interés, con la finalidad de brindar motivación para construir nuevos conocimientos. Las actividades y juegos que se presentan dentro de las planificaciones son individuales y colectivas, en donde se busca que los estudiantes aprendan y consoliden sus conocimientos de forma cooperativa y mediante el trabajo mutuo con los compañeros del grupo. Los niños aprenden mediante la realización de actividades y el prestar atención a la explicación de la docente, para ello es necesario conseguir que presten atención a las clases mediante actividades que sean consideradas atractivas, para así obtener la



			participación consistente en el transcurso de las clases y evitando que se distraigan.
Experiencias significativas de la participación	Democráticas/autoritarias	Se observa que la mayoría de las actividades y los juegos son planificados autoritariamente, es decir la docente será quien designe o brinde pautas para la realización de las acciones para el desarrollo de las actividades. Aquí se observa que la docente está presente en cada una de las actividades planteadas para el desarrollo y construcción de conocimientos de los diferentes temas, ya que habrá apoyo y seguimiento a las acciones que realicen los estudiantes para que realicen todo lo solicitado de la mejor manera. Las actividades y juegos no muestran ser excluyentes, al contrario buscan el trabajo cooperativo al momento de realizar y participar de ellas, para que se pueda construir conocimientos y reforzar los ya adquiridos.	
	De apoyo/abandono		
	De inclusión/exclusión		
Razona y piensa con lógica	Toma decisiones sobre la base de criterios	Los estudiantes medianamente toman decisiones en base a la realización de las actividades, ya que es la docente quien guiará las actividades y tomará el rol de líder, pero los niños serán quienes decidan cuáles son sus acciones, ideas o criterios emitidos para el desarrollo de las actividades. Ante ello, se considera que los estudiantes no podrían diferenciar lo importante de lo secundario, ya que al adentrarse en las actividades, dinámicas o juegos se centran en participar y disfrutar de toda la actividad sin tomar en consideración lo que realmente se quiere que logren	
	Puede diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores		



			<p>aprender con ella. Por ello, los estudiantes desarrollan sus habilidades, destrezas, actitudes y valores sin darse cuenta en el transcurso de las actividades.</p>
	<p>Analiza y juzga las situaciones de participación en el juego adecuadamente</p>	<p>Expresa su opinión argumentada</p>	<p>Dentro de la planificación se presentan actividades en donde los estudiantes tienen que responder diferentes tipos de preguntas de forma argumentada y lógica de acorde al tema en el que se trabaja, por lo que aquí se espera que los estudiantes brinden sus ideas, opiniones o criterios de forma ordenada, cronológica, con sentido y con argumentos válidos.</p> <p>Por otro lado, se observa que en la PUD no se brindan espacios para que los estudiantes expresen los pro y contra de sus decisiones, más bien esto lo pueden realizar al momento de participar respondiendo preguntas que realice la docente.</p>
		<p>Puede decidir sobre los pro y contra de sus decisiones</p>	
	<p>Actúa con fundamento</p>	<p>Son conscientes y arriban a conclusiones</p>	<p>Para que los estudiantes puedan construir sus propias conclusiones y consolidar sus conocimientos al final de la clase se presentan actividades escritas o dibujadas en sus cuadernos, las cuales ayudan a que los niños puedan entender, reforzar sus conocimientos y sacar conclusiones sobre el tema que se abordó. Además, para la evaluación de algunos temas la docente cuenta con una rúbrica la cual se menciona será socializada a los estudiantes con la finalidad de que concienticen su desempeño y participación de la clase. Por otro lado, mediante la planificación de cada uno de los momentos de la clase</p>
		<p>Actúa con autonomía y confianza en sí mismo</p>	



			con actividades que ayuden a los estudiantes a construir y consolidar sus conocimientos, se espera que los mismos actúen con confianza en sí mismo y en lo que realizan, pero se aprecia que se busque la autonomía.
--	--	--	--

#### Anexo 4: Entrevistas

##### Anexo 4.1: Guía de entrevista estructurada a la o el docente 1

**Objetivo:** Constatar cómo la o el docente conoce y/o desarrolla la actividad de juego en el área de CCSS con los estudiantes de EGB de la Unidad Educativa Sayausí.

<p><b>Información general</b></p> <p>¿Cuál es su nombre?</p> <p>¿Cuál es su formación de tercer nivel?</p> <p>De tener cuarto nivel ¿En qué área?</p> <p>¿Cuántos años de experiencia en docencia tiene?</p> <p>¿En qué año de EGB trabaja actualmente?</p> <p>¿Cuántos estudiantes tiene a su cargo este ciclo?</p>	<p>Mariana de Jesús Baculima Ordóñez</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>Actualmente trabaja en el segundo año de EGB, paralelo B, en la jornada matutina.</p> <p>Son 32 estudiantes en total.</p>
<b>Preguntas</b>	<b>Análisis</b>
¿Qué conoce sobre el Aprendizaje Basado en Juegos?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Que es una estrategia que podemos utilizar en cualquier área.</li> <li>- Nos permite salir de la rutina.</li> <li>- Evita las improvisaciones.</li> </ul>
¿Ha utilizado y/o utiliza el Aprendizaje Basado	En la asignatura de matemáticas porque en



en Juegos?	esta asignatura siempre se va de lo más concreto a lo abstracto. Los juegos por lo general ayudan a despertar la curiosidad de los niños, es por ello que ayuda en el Matemáticas, para que los estudiantes no pierdan el interés y la motivación por participar de las actividades-
¿Cuáles criterios le permiten seleccionar un tipo de juego para el aprendizaje de sus alumnos?	Depende del tema que se va a abordar, por ejemplo, nociones de cantidad, conjunto, pertenencia, para formar secuencias.
Los aprendizajes pueden ser de diferentes tipos: conocimientos, destrezas, actitudes, valores ¿cuáles de estos aprendizajes pueden lograrse a través del juego y por qué?	Todos, pero depende de lo que se pretenda trabajar, puesto que el aprendizaje basado en juegos permite que los estudiantes desarrollen, conocimientos, destrezas, actitudes y valores. Porque se puede plantear desde las distintas actividades objetivos que ayuden a obtener estos criterios. Además, se pueden utilizar juguetes diferentes o colores diferentes para captar la atención de los estudiantes.
¿Qué experiencia significativa relacionada con los aprendizajes logrados a través del juego puede narrar?	Los estudiantes se interesan más por participar en las actividades, ya que es algo nuevo para ellos y les causa curiosidad. Por ejemplo dentro del área de matemáticas, por lo general los estudiantes no participan porque les parece difícil, pero, con los juegos todos buscan participar sin miedo a equivocarse.
Según su opinión ¿cómo debe ser la participación del docente en la actividad de juego?	El docente es el guía del proceso de aprendizaje, ayuda a los estudiantes resolviendo dudas acerca de los temas planteados.
Según su opinión cuál es el rol que deben cumplir los estudiantes en la actividad de juego	Dentro de este proceso los estudiantes pasan a ser los actores principales. Son



	<p>quienes participan activamente de su proceso de enseñanza aprendizaje y cumplen un rol activo en el desarrollo de las actividades, principalmente en la construcción de sus conocimientos. Los estudiantes deben dar sus opiniones y criterio en base a su aprendizaje, para que el docente pueda mejorar en caso de que su rol no esté cumpliéndose de forma efectiva.</p>
<p>¿Qué experiencias significativas relacionadas con la participación de los estudiantes en la actividad de juego puede narrar?</p>	<p>La mayoría de los estudiantes participa sin miedo a equivocarse pero hay algunos que no prestan atención ni participan porque se distraen con otras actividades.</p>
<p>¿Considera usted que la participación en el juego se diferencia de un estudiante a otro?</p>	<p>Los estudiantes tienen los mismos gustos e intereses por los juegos planteados, puesto que también se distraen con facilidad en las actividades.</p>
<p>Cómo usted definiría la participación protagónica de los estudiantes en la actividad de juego</p>	<p>Los niños se vuelven más independientes, se centran en el objeto y el tema que se está trabajando.</p>
<p>Los estudiantes pueden tener una participación protagónica analizar por separado lo que aprenden en cuanto a: conocimientos, o destrezas, actitudes o de valores, o siempre la valoración será integral (en todos los aspectos)</p>	<p>Los estudiantes son capaces de entender los temas por separado y analizar lo que aprenden dentro de las diferentes asignaturas, mediante las actividades propuestas.</p>
<p>Se logran apreciar en los estudiantes, a través de la actividad de juego, posturas de ayuda o rechazo, de inclusión o exclusión.</p>	<p>Se observa que dentro de los grupos existen las dos posturas, hay niños que ayudan a los demás, y también niños que no quieren recibir a otros dentro de los grupos.</p>
<p>En su opinión se puede potenciar el liderazgo</p>	<p>El juego es parte del aprendizaje, ya que dentro de este los niños desarrollan las</p>



positivo a través de la actividad de juego.	nociones, es importante en las primeras etapas de aprendizaje. Pues, el juego facilita la participación de los estudiantes.
---	---

#### Anexo 4.2: Guía de entrevista estructurada a la o el docente 2

<b>Información general</b>	
¿Cuál es su nombre?	Mayra Torres
¿Cuál es su formación de tercer nivel?	Cuarto nivel
De tener cuarto nivel ¿En qué área?	En el área de Lengua y Literatura
¿Cuántos años de experiencia en docencia tiene?	14 años de experiencia
¿En qué año de EGB trabaja actualmente?	Actualmente trabaja en el tercer año de EGB, paralelo “B” en la jornada matutina.
¿Cuántos estudiantes tiene a su cargo este ciclo?	Son 35 estudiantes en total.
<b>Preguntas</b>	<b>Análisis</b>
¿Qué conoce sobre el Aprendizaje Basado en Juegos?	Los aprendizajes lúdicos son estrategias o herramientas muy didácticas, un poco para sacar la monotonía dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje. Pues esta técnica del aprendizaje lúdico, pues nos permite, más que innovar, nos permite motivar, permite crear ambientes dinámicos, no solamente utilización de métodos tradicionales, esto es la suma o esto es la resta, sino que invitamos al niño a participar, a colorear, a trozar, a armar. Que ellos mismos vayan prácticamente aplicando la diversidad de técnicas o experiencias, material del medio o material concreto para poder aprender mejor.
¿Ha utilizado y/o utiliza el Aprendizaje Basado en Juegos?	Nuestra institución está visionada en lo que es las metodologías activas de aprendizaje y obviamente dentro de ellas están las prácticas lúdicas, lo que



	<p>hemos adoptado este año dentro del currículum en las horas complementarias es la implementación de talleres lúdicos pero reforzando las destrezas que damos de forma disciplinar, ya sea en el área de sociales, ya no solamente pintar el mapa sino, pintar, armar rompecabezas, ubicación temporos espacial dentro del mapa puntos cardinales. En el área de matemáticas no solamente nos regimos a contar los números sino que de igual manera les enseñamos a que hay otras formas de solución a través del juego de la tienda, del juego de armar legos, de armar el material concreto como es la base diez.</p>
<p>¿Cuáles criterios le permiten seleccionar un tipo de juego para el aprendizaje de sus alumnos?</p>	<p>Lo que tomamos en cuenta primero son los indicadores que parten de las destrezas para poder establecer los logros de aprendizaje. Es decir, estamos trabajando con currículum de competencias, y obviamente el currículum imprescindible viene regido ya con la señalética de cuál es la competencia que trabajamos, ahí encontramos las emocionales, las comunicacionales, las digitales, las matemáticas, y dependiendo de esa destreza y de esa competencia fijamos un logro, como por ejemplo, la destreza dice, reconocer tu localidad el indicador dice establecer comparaciones y semejanzas entre tu entorno y tu escuela, el indicador de logro no solo consiste en que reconozca sino que también se ubique, entonces nosotros como indicador de logro le ponemos, me ubico con los puntos cardinales dentro de mi institución educativa. Yo siempre les digo a mis profes que la idea no consiste en saber cuánto, sino la idea consiste en que sepa aplicar esa destreza y lograr ese perfil que uno quiere y el objetivo que uno se plantea.</p>
<p>Los aprendizajes pueden ser de diferentes tipos: conocimientos, destrezas, actitudes, valores ¿cuáles de estos aprendizajes pueden lograrse a través del juego y por</p>	<p>Primeramente desde el currículo nacional ya viene de que nosotros trabajamos con transversalidad e interdisciplinariedad, ya no trabajamos de forma suelta, nosotros con un problema matemático,</p>



<p>qué?</p>	<p>social, de literatura podemos trabajar todos estos ámbitos de forma relacionada si yo voy a hablar del cuerpo humano, hablo del daño del cuerpo humano que abarca Ciencias, hablamos de las partes, de cuantos huesos, estamos hablando de que el niño aprenda a sumar el número de huesos, hablamos de que aprenda a redactar oraciones, entonces todo es interdisciplinario, no es que pueda decir que voy a enseñar solo este valor o puedo enseñar solo este conocimiento. Las destrezas y el nuevo currículo de competencias ya nos exige que debemos trabajar como antiguamente lo hacíamos, conceptual, procedimental y actitudinal, entonces esas tres fases debemos cumplir en el proceso de enseñanza aprendizaje.</p>
<p>¿Qué experiencia significativa relacionada con los aprendizajes logrados a través del juego puede narrar?</p>	<p>Nosotros como docentes debemos ser no solamente docentes sino también artistas, payasos, creadores, cantantes, bailarines. Entonces según mi experiencia, pues lo que yo hago lo hago de corazón, a veces toca utilizar mucho la herramienta de la voz pero yo pienso que la técnica del juego hace que los estudiantes se concentren. Obviamente no es tan 100% recomendable utilizarla todo un tiempo, hay que alternar estrategias porque si nos vamos al juego, el juego el estudiante le coge no un vicio de competencia de saber algo más que el otro sino más bien sólo de ganar y ganar y no consiste en eso, sino que el aprendizaje en juegos consiste en que el aprenda mediante lo que está haciendo lo que está desarrollando. Entonces yo lo recomiendo en un 70% complementando con otras técnicas activas.</p>
<p>Según su opinión ¿cómo debe ser la participación del docente en la actividad de juego?</p>	<p>Nosotros tomamos un rol de orientadores y guías dentro del aprendizaje pero no solamente hay que ponerse en forma vertical, yo soy el docente y yo instruyo, yo oriento, no, sino hay que involucrarse con ello, hay que tratar al estudiante un poco en forma vertical, que él sepa que nosotros somos parte de ese juego y que no porque somos profes</p>



	<p>nos hablen con miedo. Entonces, al momento en el que yo me convierta en un niño ellos también van a tener más confianza. Entonces yo pienso que deberíamos hacer ese trato para poder nosotros inmiscuirnos en un 100% con ellos, jugar, si hay que correr, correr, si es que hay que saltar, saltar para que el niño no sienta esa barrera de hay es mi profe y tengo miedo, entonces en el momento en el que nosotros abrimos la horizontalidad del trabajo para ellos es más fácil la comunicación también.</p>
<p>Según su opinión cuál es el rol que deben cumplir los estudiantes en la actividad de juego</p>	<p>Toda regla, norma debe ser cumplida para ello debe partirse explicando bien las reglas del juego, si se dice que la regla del juego va a ser perder y va a ser ganar pues hay que explicarles porque en la edad de los niños hay que ver mucho su etapa fonológica, hay muchos niños en la edad de 5 a 7 años no les gusta perder por ejemplo, entonces nosotros tenemos que un poquito explicarles y explicarles también que perdemos para demostrarles que no es necesario llorar para más bien conocer, aprender y tener nuevas experiencias, nuevos conocimientos. Todos los estudiantes ya sea de 4, 5, 6 y 7 años están al alcance de comprender las cosas. Yo pienso que al momento en que usted determine las cosas con reglas con normativas y buenas instrucciones, tienen que ser las instrucciones claras, explicándole paso a paso las cosas con ejemplos, con dinamismo para que ellos digan si pierdo igual soy un ganador, ¿por qué?, porque aprendí, esas cosas tenemos que tener en cuenta.</p>
<p>¿Qué experiencias significativas relacionadas con la participación de los estudiantes en la actividad de juego puede narrar?</p>	<p>Los estudiantes se concentran más en las actividades que son realizadas en base al juego, por el hecho de que son niños y les gusta estar en actividad, y mucho más si es que se trata de juegos. Estas actividades motivan a la participación de cada uno o también cuando se realizan las actividades en grupos, porque también promueve el trabajo colaborativo en donde los niños y niñas</p>



	<p>aprenden a interactuar entre ellos y sienten más seguridad al momento de desarrollar las actividades o si es que hay que responder preguntas, lo hacen con seguridad y se apoyan entre el grupo. Dentro de la asignatura de matemáticas, los juegos han sido una gran herramienta porque por lo general ven a esta materia como la más difícil o incluso la tildan de aburrida, pero para cambiar la perspectiva de los estudiantes se necesitan de estrategias activas como el aprendizaje mediante juegos, ya que, dentro de esta todos los estudiantes buscan participar sin temor a equivocarse.</p>
<p>¿Considera usted que la participación en el juego se diferencia de un estudiante a otro?</p>	<p>Todas las personas y todos los estudiantes tenemos un mundo individual, no todos tenemos el mismo ritmo de aprendizaje, cada uno tiene su ritmo de aprendizaje, eso ustedes más que nadie que lo estudian lo comprenden. A veces queremos que todos los estudiantes, es bueno hacer comparaciones para crear competencias, por ejemplo yo suelo decir, todos tienen manos, todos tienen pies, si uno acaba el otro debe acabar. Pero la realidad no es así porque cada uno tiene un mundo de aprendizaje y tiene un ritmo de aprendizaje, unos son lentos otros son medianos y otros son rápidos y a veces de memoria corta y a veces de memoria a largo plazo. Por ello el aprendizaje debe verse primero por las individualidades de cada ser humano. En este caso yo se mezclar al niño más rápido con el niño más lento con la finalidad de que haya competencia y de que el uno le ayude al otro porque como somos docentes con bastante estudiantado entonces es difícil poder ayudar de forma personalizada a cada estudiante, sino más bien hay que apoyarse entre estudiantes para que el uno le ayude al otro.</p>
<p>Cómo usted definiría la participación protagónica de los estudiantes en la actividad de juego</p>	<p>Primeramente, ellos son los protagonistas del aprendizaje si es que ellos no existieran no hubiese trabajo, tampoco tendríamos un rol que ofrecer ni una guía, ni una orientación a quien dar, entonces</p>



	<p>ellos van a ser los protagonistas. Y mejor hay que ver partiendo de ellos desde las edades más pequeñas a que no pierdan el juego porque ellos van creciendo, y por ejemplo, yo soy una profesora muy estricta, muy seria y a veces tengo que alzar mucha la voz y hay que tener en cuenta el juego de ellos, yo por ejemplo creo historias, me invento cuentos para que ellos sigan con el mundo de la curiosidad y en ese mundo de las preguntas porque si ustedes se van a grados superiores como el sexto, séptimo, están dejando la niñez a un lado, y también hay profesores que dejan de ser niños y se convierten no en los docentes pedagogos del aula sino ya en los docentes magistrales y eso hay que evitar, el docente no debe cambiar porque da clases en la escuela o en el colegio, siempre debe haber esas ganas, ese humor para trabajar. Por ello nosotros no somos los protagonistas sino ellos.</p>
<p>Los estudiantes pueden tener una participación protagónica analizar por separado lo que aprenden en cuanto a: conocimientos, o destrezas, actitudes o de valores, o siempre la valoración será integral (en todos los aspectos)</p>	<p>Como mencionaba anteriormente, ahora los aprendizajes se dan con transversalidad e interdisciplinariedad, pues no se trabaja por separado sino que más bien todos los temas y asignaturas se deben relacionar, ya no se puede enseñar cada cosa por separado. En la actualidad todos los docentes que no hemos dejado de prepararnos, sabemos que los alumnos son quienes deben ser los protagonistas del proceso de enseñanza aprendizaje, los docentes solamente los guiamos y orientamos para que puedan construir sus propios conocimientos, pues son capaces de analizar por separado o en conjunto los nuevos conocimientos que van adquiriendo.</p>
<p>Se logran apreciar en los estudiantes, a través de la actividad de juego, posturas de ayuda o rechazo, de inclusión o exclusión.</p>	<p>Dentro de los grupos que se forman en las clases existe de todo, ya algunos estudiantes vienen con actitudes que por ejemplo no les gusta trabajar en grupo, no les gusta aportar dentro de los grupos. Sin embargo, existen más estudiantes que apoyan y quieren trabajar en grupos que los que no. Además, se han observado posturas en donde hay estudiantes</p>



	<p>que se quieren cambiar de grupos por no les gusta trabajar con ciertos estudiantes, y si es que no les cambian lloran o no realizan las actividades que se proponen, pero poco a poco se ha ido cambiando la perspectiva de los estudiantes, muchos son hijos únicos y se les hace difícil el hecho de compartir, y convivir con otros niños, pero poco a poco se van acostumbrando y se incluyen en los grupos.</p>
<p>En su opinión se puede potenciar el liderazgo positivo a través de la actividad de juego.</p>	<p>Si se puede, pero depende mucho de la actitud de los docentes en este sentido, porque antes de crear los grupos e iniciar los juegos se deben realizar explicaciones acerca de que se puede ganar o perder y que las dos están bien, porque dentro de este punto se ve la importancia de participar e interactuar dentro de los distintos grupos. De esta manera los estudiantes irán tomando postura de líderes, pues los roles irán cambiando para que todos puedan potenciar este aspecto que incluso les ayudará dentro de su actitud y en día a día con su autoestima.</p>

#### Anexo 4.3: Guía de entrevista grupal semiestructurada para estudiantes

**Objetivos:** Constar la utilización y significación del juego para su aprendizaje de conocimientos, destrezas, actitudes y valores y para desarrollar su participación y protagonismo.

<p><b>Información general:</b></p> <p>Paralelo</p> <p>Año de EGB</p> <p>Relación de nombres de los niños/edad</p> <p>¿Cuál es la asignatura que más le gusta, y por qué?</p>	<p>Paralelo B</p> <p>Segundo año de EGB</p> <p>Las edades varían entre 6 a 8 años de edad</p> <p>La asignatura que más les gusta es Cultura Física</p>
<p><b>Preguntas</b></p>	<p><b>Análisis</b></p>



<p>¿Les gusta jugar?, ¿Qué juegan en el aula y fuera del aula?</p>	<p>Si, juegos divertidos como las escondidas, el hombre negro, los congelados.</p> <p>Prefieren jugar fuera del aula, porque hay más espacio, para no lastimarse en el aula, para poder correr y estar al aire libre.</p>
<p>¿En qué materia juegan más?</p> <p>Les gusta que la maestra organice juegos para que aprendan sobre los Estudios Sociales ¿Qué juegos más les gustan en esta asignatura?</p>	<p>Se podrían utilizar juegos en educación física, en el recreo y en el patio. Les gustan los juegos las atrapadas, lirón lirón, congelados. (en donde se implique movimiento)</p>
<p>Siempre les explican bien de qué se trata el juego y qué van a aprender con este</p>	<p>Si, para poder ganar se debe seguir las reglas y para poder jugar se deben comportar bien. Pero no siempre se explica lo que van a aprender.</p>
<p>Cuándo juegan aprenden ¿qué aprenden? (conocimientos, destrezas, actitudes y valores)</p>	<p>Cuando se juega se siguen las reglas que son mencionadas antes de jugar, para que cada niño se desenvuelva de acorde a lo que conoce y a lo que puede realizar.</p>
<p>Y todos participan en los juegos</p> <p>¿Quién es el que mejor organiza los juegos?</p> <p>Le gusta que él (él o ella) organice el juego, ¿por qué?</p> <p>¿Es la maestra la que siempre organiza los juegos?</p>	<p>A todos les gusta participar de los juegos, estando educados, corriendo, y haciendo lo que la profe nos indique para los juegos.</p> <p>Algunos niños mencionan no gustarle la aplicación de juegos porque en el aula no hay mucho espacio.</p> <p>A otros si les gusta porque se pueden desarrollar más actividades.</p> <p>La profe es quien siempre organiza juegos, ella ayuda a entender las reglas de los juegos y ve quien hace y quien no las actividades.</p>



**Anexo 5: Pruebas pedagógicas**

**Anexo 5.1: Cuestionario de entrada**

1. ¿De qué material está construida su casa?
2. ¿De qué material está construida la casa de sus abuelos?
3. ¿Qué son los valores?
4. ¿Cuáles son los tipos de poblaciones hay en su ciudad?
5. ¿Cuáles son los derechos y responsabilidades de los niños?
6. ¿Su vivienda en qué localidad se encuentra?
7. ¿Cuáles son las normas de convivencia?
8. Mencionar cómo fue su primer día de clases
9. ¿En dónde está ubicada su escuela?
10. Escriba cuál es el nombre de la escuela

**Anexo 5.2: Cuestionario de salida**

**Nombre:** .....

**1. Dibuje su casa e identifique de qué material es:**



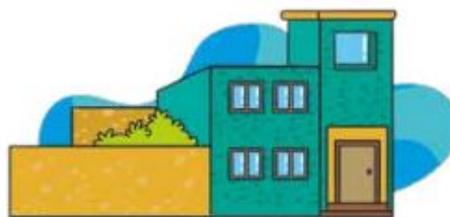
(2 logros)

2. Reconozca y una con una línea al chanchito con su casa



(3 logros)

3. Coloque una X en las viviendas que pertenecen a la ciudad y subraye las viviendas que pertenecen al campo:



(4 logros)

3.- Identifique a la familia dentro de la imagen y encierre en un círculo.



(1 logros)

4.- Identifique el valor y encierre en un círculo de acorde al determinado

(3 logros)

**Rojo- Respeto  
Responsabilidad**

**Amarillo – Solidaridad**

**Verde –**



5.- Identificar las normas de convivencia y colocar un ✓ si se debe realizar o una X si es que no se debe realizar:


  
 jugar o distraernos durante la clase



**DISTRAERSE EN CLASE**

SI ✓       NO X


  
 SALUDO CON UN BESO AL AIRE



**SALUDAR**

SI ✓       NO X



TIRAR LA BASURA EN EL PISO

SI ✓  NO X



SI ✓  NO X



SILENCIO, ESCUCHA Y ATENCIÓN

SI ✓  NO X



SI ✓  NO X

(6 logros)

6.- Subraye la palabra correcta si es deber o derecho, de acuerdo a las imágenes



Cuidar la mascota.

Derecho

Deber



Alimentación y vivienda.

Derecho

Deber

(2 logros)

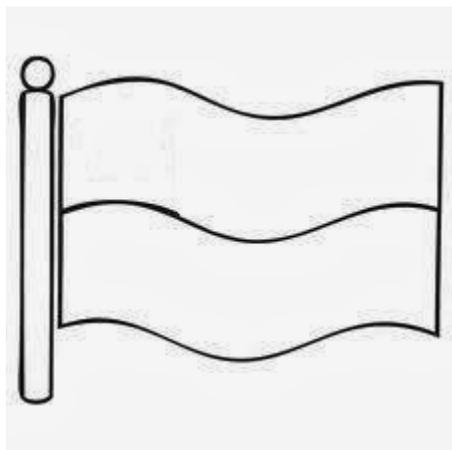
7.- Identifique como se llama la institución

.....  
(1 logros)

**8- En donde está ubicada la institución**

.....  
... (1 logro)

**9.- Pinte la bandera con los colores de la bandera de la institución**



(2 logros)

<b>TOTAL DE LOGROS</b>	/24
<b>EQUIVALENCIA (10/10)</b>	...../10

**Anexo 6: Análisis de los documentos de diagnóstico**

**Anexo 6.1: Análisis de la guía de observación de a docente**

**Datos informativos:**

**Datos generales:** 10 de noviembre del 2022/ segundo “b”

**Autor:** Alexandra Pacheco, Erika Lozado

**Tipo de documento:** Clase de la docente

Categoría	Positivo	Negativo
-----------	----------	----------



<b>Actividades de juego</b>	<p>Realización de actividades dentro y fuera del aula de clases mediante el juego de movimiento para el aprendizaje de las figuras geométricas y sus elementos.</p> <p>Los recursos utilizados son de fácil acceso y que se pueden encontrar en el contexto.</p>	<p>Algunos movimientos que realizan los estudiantes son bruscos, lo que puede perjudicar la integridad de los demás.</p> <p>La docente pide la participación de los estudiantes de forma grupal, mediante respuestas a las preguntas, por lo que no se puede identificar quién responde bien o mal.</p>
<b>Objetivo del juego</b>	<p>El título se asocia con el objetivo, ya que desde la planificación de las clases se promueve la participación en el mismo.</p> <p>Los estudiantes logran cumplir el objeto mediante la utilización del juego y las actividades planteadas por la docente. Es decir, pueden reconocer los elementos de las figuras geométricas e identificar sus elementos, las semejanzas y diferencias.</p>	<p>El objetivo del juego y de la clase no es compartido con los estudiantes, ya que se espera que lo vayan describiendo durante el desarrollo de actividades.</p>
<b>Aprendizajes (Conocimientos, destrezas, actitudes, valores)</b>	<p>Los niños consolidando sus conocimientos de acorde se van desarrollando las actividades de juego. Las actividades ayudan al cumplimiento a la destreza plantada, la cual ayuda a distinguir, identificar y graficar los elementos de las figuras geométricas (cuadrados, triángulos, rectángulos y círculos). De estas formas los niños expresan nuevas formas de aprender.</p>	<p>El ABJ es una estrategia muy amplia que permite el uso de diferentes tipos de juego y diversos recursos, los cuales son difícil de escoger o adaptar por su amplia variedad.</p> <p>La docente no aplica la rúbrica en el momento exacto en que se desarrollan las actividades, ya que se encuentra ocupada coordinando la actividad, lo que ocasiona que no se brinde una retroalimentación al instante.</p>
<b>Participación</b>	<p>Las actividades propuestas promueven la motivación por participar, ante ello los estudiantes presentan distintos tipos de</p>	<p>Mediante el uso del juego de movimiento y otras actividades presentadas por la docente se motiva a que los estudiantes</p>



	<p>emociones como la felicidad, curiosidad, tristeza, ira y miedo tanto por las actividades, como por las acciones que realizan la docente o los compañeros en el transcurso de la actividad.</p> <p>Además, los niños practican los valores dentro de las actividades, ya que trabajan colectiva y cooperativamente.</p>	<p>participen, pero las participaciones casi siempre son de los mismos niños, por lo que la docente tiene que designar quiénes deben participar. Además, se observa que muy pocos estudiantes presentan liderazgo dentro de las actividades, ya que presentan limitada participación.</p> <p>Por otro lado se observa que los estudiantes se distraen fácilmente, por lo cual se apartan del lugar, realizan otras actividades o se ponen a conversar.</p>
<b>Protagonismo</b>	<p>La docente busca algunas técnicas que ayuden a que todos los estudiantes se involucren en la actividad, ya sea designando o motivando a que participen por sí solos, como por ejemplo designar labores.</p> <p>Se expresa como participación protagónica al involucramiento de las actividades y la participación de forma coherente y activa, los estudiantes participan principalmente en actividades que les gustan, interesen y motiven como por ejemplo dibujos o el desarrollo del juego.</p> <p>Además se observa protagonismo cuando algunos estudiantes dan sus criterios y toman decisiones en base a su participación, pero no en el desarrollo de las actividades, ya que es la docente quien toma esas decisiones.</p>	<p>Al designar a los estudiantes las actividades que deben realizar, los mismos no pueden decidir el momento en el que quieran participar. Al momento de evaluar la participación la docente lo realiza de forma autoritaria ya que tiene que pedir al estudiante que realice ciertas actividades.</p> <p>Por otro lado, se observa que los estudiantes al distraerse no participan protagónicamente sino más bien realizan actos de indisciplina en la clase.</p>

**Anexo 6.2: Análisis de la entrevista a la docente 1**



**Entrevista a la docente de segundo año de EGB**

**Datos informativos:**

**Datos generales:** 22 de noviembre del 2022/ segundo “b”

**Autor:** Alexandra Pacheco, Erika Lozado

**Tipo de documento:** Entrevista

Categoría	Positivo	Negativo
Aprendizaje Basado en Juego	<p>Es una estrategia que podemos utilizar en cualquier área, nos permite salir de la rutina, evita las improvisaciones.</p> <p>El aprendizaje basado en juegos permite que los estudiantes desarrollen, conocimientos, destrezas, actitudes y valores. Porque se puede plantear desde las distintas actividades objetivos que ayuden a obtener estos criterios. Además, se pueden utilizar juguetes diferentes o colores diferentes para captar la atención de los estudiantes.</p>	<p>En la asignatura que más se utiliza esta estrategia es en Matemáticas, ya que en esta asignatura se va de lo más concreto a lo abstracto. Los juegos por lo general ayudan a despertar la curiosidad de los niños, es por ello que ayuda en Matemáticas, para que los estudiantes no pierdan el interés y la motivación por participar de las actividades.</p> <p>Por lo general se los criterios que se toman en cuenta para</p>
Participación	<p>Cuando se aplican juegos los estudiantes se interesan más por participar en las actividades, ya que es algo nuevo para ellos y les causa curiosidad. Por ejemplo dentro del área de matemáticas, por lo general los estudiantes no participan porque les parece difícil, pero, con los juegos todos buscan participar sin miedo a equivocarse.</p> <p>El rol del docente es el guía del proceso de aprendizaje, ayuda a los</p>	<p>La mayoría de los estudiantes participa sin miedo a equivocarse pero hay algunos que no prestan atención ni participan porque se distraen con otras actividades, ya que se distraen con facilidad.</p> <p>Por otro lado, al trabajar en grupos se puede notar que dentro de los grupos existen las dos posturas, hay niños que ayudan a los demás, y también niños que no quieren recibir</p>



	<p>estudiantes resolviendo dudas acerca de los temas planteados. Además, dentro de este proceso los estudiantes pasan a ser los actores principales. Son quienes participan activamente de su proceso de enseñanza aprendizaje y cumplen un rol activo en el desarrollo de las actividades, principalmente en la construcción de sus conocimientos. Los estudiantes deben dar sus opiniones y criterio en base a su aprendizaje, para que el docente pueda mejorar en caso de que su rol no esté cumpliéndose de forma efectiva.</p>	<p>a otros dentro de los grupos.</p>
--	--	--------------------------------------

**Anexo 6.3: Análisis de la entrevista a la docente 2**

Entrevista a la docente de tercer año de EGB		
<p><b>Datos informativos:</b>  <b>Datos generales:</b> 23 de noviembre del 2022/ segundo “b”  <b>Autor:</b> Alexandra Pacheco, Erika Lozado  <b>Tipo de documento:</b> Entrevista</p>		
Categoría	Positivo	Negativo
<p>Aprendizaje Basado en Juegos</p>	<p>Los aprendizajes lúdicos son estrategias o herramientas muy didácticas, un poco para sacar la monotonía dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje. Pues esta técnica permite motivar, crear ambientes dinámicos, no solamente utilización de métodos invitando al niño a participar, a colorear, a trozar, a armar, a través de una diversidad de técnicas o experiencias, material del medio o material concreto para poder</p>	<p>No es tan cien por ciento recomendable utilizarla todo un tiempo juegos, hay que alternar estrategias porque si nos vamos al juego, el juego el estudiante le coge no un vicio de competencia de saber algo más que el otro sino más bien sólo de ganar y ganar y no consiste en eso, sino que el aprendizaje en juegos consiste en que el aprenda mediante lo que está haciendo lo que está desarrollando. Entonces yo</p>



	<p>aprender mejor.</p> <p>La institución está visionada en metodologías activas de aprendizaje y obviamente dentro de ellas están las prácticas lúdicas, para reforzar las destrezas que damos de forma disciplinar, ya sea en el área de sociales, ya no solamente pintar el mapa sino, pintar, armar rompecabezas, ubicación temporo espacial dentro del mapa puntos cardinales.</p> <p>Por otro lado, dentro del aprendizaje se desarrolla de una forma interdisciplinar y transversal. Además, se busca trabajar las destrezas y el nuevo currículo de competencias de manera conceptual, procedimental y actitudinal, por ello el docente debe tener vocación ya que su labor va más allá de ser docentes, es decir deben ser: artistas, payasos, creadores, cantantes, bailarines</p>	<p>lo recomiendo en un setenta por ciento complementando con otras técnicas activas.</p>
Participación	<p>Los estudiantes se concentran más en las actividades que son realizadas en base al juego, por el hecho de que son niños y les gusta estar en actividad, y mucho más si es que se trata de juegos. Estas actividades motivan a la participación de cada uno o también cuando se realizan las actividades en grupos, porque también promueve el trabajo colaborativo en donde los niños y niñas aprenden a interactuar entre ellos y sienten más seguridad al momento de desarrollar las actividades,</p> <p>Todos los estudiantes son</p>	<p>A través de los juegos y de la realización de trabajos en grupos que se forman en las clases existe de todo. Algunos estudiantes vienen con actitudes que por ejemplo no les gusta trabajar en grupo, no les gusta aportar dentro de los grupos. Sin embargo, existen más estudiantes que apoyan y quieren trabajar en grupos que los que no. Además, se han observado posturas en donde hay estudiantes que se quieren cambiar de grupos por no les gusta trabajar con ciertos estudiantes, y si es que no les cambian lloran o no realizan las</p>



	<p>protagonistas de su aprendizaje, ya que si ellos no existieran ni cumplirían ningún rol docente, los docentes deben tener vocación en su trabajo, ya que mediante su accionar se puede promover un sin número de acciones como el liderazgo y la práctica de valores, ya que de esta manera los estudiantes irán tomando roles activos dentro de su proceso de enseñanza aprendizaje.</p>	<p>actividades que se proponen, pero poco a poco se ha ido cambiando la perspectiva de los estudiantes, muchos son hijos únicos y se les hace difícil el hecho de compartir, y convivir con otros niños, pero poco a poco se van acostumbrando y se incluyen en los grupos.</p>
--	--	---

**Anexo 6.4: Análisis de la entrevista de los estudiantes**

Entrevista de los estudiantes		
<p><b>Datos informativos:</b>  <b>Datos generales:</b> 24 de noviembre del 2022/ segundo “b”  <b>Autor:</b> Alexandra Pacheco, Erika Lozado  <b>Tipo de documento:</b> Entrevista</p>		
Categoría	Positivo	Negativo
Aprendizaje Basado en Juego	<p>Les gusta este tipo de aprendizaje ya que es divertido, es preferible para algunos trabajar fuera del aula ya que se tendría más espacio. Los juegos preferidos por los estudiantes son aquellos en los que se implique el movimiento del cuerpo.</p> <p>Además, cuando se juega se intenta seguir las reglas del juego, para que cada niño se desenvuelva de acorde a lo que conoce y a lo que puede realizar.</p>	<p>Por lo general dentro del aprendizaje se explican las reglas del juego, pero no lo que tiene que aprender causando confusiones en los niños.</p>
Participación	A todos les gusta participar de los	Algunos niños mencionan no



	<p>juegos, ya que en estos espacios mencionar que están educados, corriendo, y haciendo lo que el docente indique para los juegos.</p> <p>. Por lo general la docente es quien siempre organiza juegos, ella ayuda a entender las reglas de los juegos y ve quien hace y quien no las actividades.</p>	<p>gustarles la aplicación de juegos porque en el aula no hay mucho espacio. A otros si les gusta porque se pueden desarrollar más actividades y aprender de ellas.</p>
--	--	---

**Anexo 6.5: Análisis de la PUD**

Análisis de la Planificación Curricular Institucional		
<p><b>Datos informativos:</b></p> <p><b>Datos generales:</b> 25 de noviembre del 2022/ segundo “b”</p> <p><b>Autor:</b> Alexandra Pacheco, Erika Lozado</p> <p><b>Tipo de documento:</b> PCI</p>		
Categoría	Positivo	Negativo
<p><b>Actividades de juego</b></p>	<p>El Plan Curricular Institucional, busca crear un ambiente de participación en situaciones de juego para la representación de las propias ideas. Además, toman parte de la teoría Montessori con la teoría del aprendizaje juego-trabajo. Desde el nivel Inicial se utilizan estrategias que se basan en la experimentación, autonomía, exploración, creación, organización de experiencias de aprendizaje, en ambientes estimulantes y afectivos que permiten el desarrollo de las destrezas. También se promueve el uso de estrategias individuales y colectivas para alcanzar los objetivos propuestos para cada juego.</p> <p>Dentro de este documento se dan</p>	<p>El documento analizado no plantea los objetivos que deben cumplir los docentes con la utilización del juego. Pero dentro de las clases y según la entrevista a las docentes de segundo y tercero de básica, mencionaron que su papel es el de guía dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.</p>



	<p>pautas generales sobre los juegos, planteando objetivos en general, los cuales se van desarrollando de acorde al nivel en el que se encuentre el estudiante. Debido a que se busca promover la participación mediante juegos dentro de distintas asignaturas. Además, los juegos que se apliquen en las clases deberán ir de acorde a los temas que se trabaje, esto ayudará a que el objetivo de la clase se desarrolle de manera activa, al igual que los conocimientos, destrezas, actitudes y valores, desarrollando un pensamiento racional y crítico.</p> <p>Por ello, mediante el aprendizaje se busca formar seres humanos inclusivos, íntegros, indagadores, informados e instruidos, de mentalidad abierta y críticos, reflexivos, analíticos, creativos, proactivos, autónomos, solidarios, justos, comunicadores, responsables, innovadores, emprendedores, basados en la pedagogía crítica, en el constructivismo y la pedagogía del amor Creando un ambiente inclusivo a la vez, donde se pueda trabajar de manera colaborativa y colectiva.</p>	
<b>Participación protagónica</b>	<p>Se expresa que la participación de los estudiantes se desarrollará mediante estrategias, ya sea que se implique el juego u otras que impulsen lo cognitivo y metacognitivo, buscando la interacción entre alumnos y que el mismo pueda generar interacción entre alumno-docente. Mediante la aplicación de juegos entre otras estrategias se busca motivar a los estudiantes en el proceso de enseñanza</p>	<p>Según lo observado dentro de las clases podemos mencionar que la participación protagónica no se promueve en todos los estudiantes sino solamente en algunos que la docente designa. Teniendo en cuenta que hay muchos estudiantes a los cuales no les gusta participar y se dedican a desarrollar otras actividades</p>



	<p>aprendizaje y en cuánto a las emociones, se busca involucrarnos de manera positiva en el aprendizaje de los estudiantes.</p> <p>Así mismo, la participación debe ser democrática, de apoyo y de inclusión, mencionando también que se impulsa el aprendizaje constructivista basándose en autores como Vygotsky. En las clases se brindarán espacios en donde los estudiantes puedan exponer sus ideas o criterios, para ello se orienta a los docentes y estudiantes a tomar conciencia de sus actos, con la finalidad de que puedan sacar conclusiones sobre los aprendizajes y puedan diferenciar lo importante de lo secundario.</p>	<p>Así mismo, no se establecen orientaciones para lograr que los estudiantes tomen decisiones sobre la base de criterios a través del juego, sino que más bien los criterios están dirigidos a los contenidos, conocimientos y el aprendizaje, destrezas, indicadores y objetivos.</p>
--	---	--

**Anexo 6.6: Análisis del PEI**

<b>Análisis del Proyecto Educativo Institucional</b>		
<p><b>Datos informativos:</b></p> <p><b>Datos generales:</b> 25 de noviembre del 2022/ segundo “b”</p> <p><b>Autor:</b> Alexandra Pacheco, Erika Lozado</p> <p><b>Tipo de documento:</b> PEI</p>		
<b>Categoría</b>	<b>Positivo</b>	<b>Negativo</b>
<b>Actividades de juego</b>	<p>No se puede observar el objetivo y los tipos de aprendizaje de los que deben apropiarse los estudiantes a través del juego. Pero el objetivo propuesto en el documento es el de asegurar la calidad de los aprendizajes estudiantiles. Se menciona que el PEI es una perspectiva de futuro que nos permite formar ideales, con principios, fines y</p>	<p>Dentro del documento analizado se evidenció que no se plantean tipos de juegos pero se habla sobre la creación de áreas de juego especialmente acondicionadas para la realización de actividades recreativas libres, particularmente orientadas a las niñas, niños y adolescentes de la institución</p>



	<p>una visión con acciones concretas que respondan a las necesidades reales de los estudiantes, docentes y representantes legales que conlleva a mejorar la calidad de la educación.</p> <p>La participación debe ser activa y colaborativa en donde se concibe a los estudiantes como seres únicos, seguros, con autoestima, sentido de justicia, solidaridad y convivencia democrática. Se busca implementar en las actividades planificadas, la participación activa y democrática de toda la comunidad educativa.</p> <p>El docente debe cumplir con cursos y capacitaciones propuestos por el MINEDUC, generar cursos al interno de la institución y fortalecer la iniciativa para que el docente se prepare de manera autónoma, resultados alcanzados y su incidencia en el mejoramiento pedagógico institucional.</p> <p>El documento presenta la visión de la institución, en la cual la comunidad educativa se debe basar en la diversidad local y global, orientados a la participación activa y colaborativa que se conciben como seres únicos, seguros, con autoestima, sentido de justicia, solidaridad, y convivencia democrática. Y se recalca que dentro de toda la institución se debe promover la participación activa.</p>	educativa.
<b>Participación protagónica</b>	Se promueve la participación democrática de los estudiantes, de apoyo ya sea en los trabajos grupales o también de manera individual y en	En el documento no se expresa cómo lograr la participación protagónica de los estudiantes, pero menciona que la comunidad



	<p>cuanto a la inclusión que sí se menciona dentro del texto, se habla de una educación que garantice la igualdad, la inclusión social, el amor al estudio y condiciones indispensables para el Buen Vivir. Con esto se busca lograr la participación, permanencia y culminación de estudios académicos, garantizando su desarrollo personal, social y emocional dentro del sistema educativo.</p>	<p>educativa se basa en la diversidad local y global, orientados a la participación activa y colaborativa dentro de toda la unidad educativa. No se menciona el rol de la motivación, las emociones y el interés, pero se busca formar estudiantes motivados, innovadores, dispuestos al cambio mediante la participación individual y cooperativa.</p> <p>No se dan orientaciones sobre cómo el estudiante puede diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores durante y posterior al juego, porque no se dan orientaciones específicas sobre la actividad de juego. Pero en cuanto a conocimientos y destrezas se las emplea en el juego según el bloque en el que se encuentren desarrollando los aprendizajes.</p>
--	--	---

**Anexo 6.7: Análisis de la PUD**

**Análisis de la Planificación de Unidad Docente y de Visita a Clase**

<p><b>Datos informativos</b></p> <p><b>Datos generales:</b> 11 de noviembre del 2022/ segundo “b”</p> <p><b>Autor:</b> Alexandra Pacheco, Erika Lozado</p> <p><b>Tipo de documento:</b> PUD de la docente</p>		
<b>Categoría</b>	<b>Positivo</b>	<b>Negativo</b>
<b>Actividades de juego</b>	Dentro de algunas actividades se desarrollan juegos de movimiento en	En la planificación de la docente se plantean juegos o dinámicas, pero



	<p>donde los niños aprenden desde pequeños movimientos que hacen con sus manos tramando figuras o realizando dibujos en los cuadernos, hasta actividades que realizan utilizando el movimiento de todo el cuerpo.</p> <p>Algunos juegos no se acoplan al tema de la clase, ya que son dinámicas utilizadas para cambiar de una clase a otra. Pero, los juegos que son de acorde al tema se utilizan como la anticipación de conocimientos, siendo una previa o una introducción al tema. Las mismas ayudan a que los niños tengan una idea de que se va a trabajar en el momento de la construcción de conocimientos. Mediante estas actividades los estudiantes experimentan a partir de lo que ya conocen, con la finalidad de introducir a un tema nuevo, además se trabaja con recursos que se puede encontrar dentro de su contexto.</p> <p>Los juegos son adaptados de acorde a la temática en la que se tenga que trabajar y los mismos son seleccionados de acuerdo a los contenidos. Entonces, por ello se puede inferir que los juegos son aplicados en el momento de la anticipación de la clase para motivar a los estudiantes y buscar que participen activamente de ella, evitando que se distraigan o realicen otras actividades.</p>	<p>únicamente en la anticipación, en donde se presentan canciones, bailes o juegos (algunos de ellos que no tiene que ver con la clase, pero pocos sí). Dentro de la construcción, consolidación y evaluación no se aplican actividades de juego, solo actividades explicativas, como es el caso de la realización de dibujos de figuras, objetos y pintar los mismos. Además, para consolidar los conocimientos trabajan en hojas impresas por la docente, en donde se encuentran algunas actividades de cortar, pegar, pintar, etc., de acorde al tema que se esté trabajando.</p> <p>Además, no se puede identificar los objetivos que el docente debe cumplir al momento de la utilización de los juegos, ya que solo se observa un objetivo general de aprendizaje para la unidad y ningún otro.</p>
<b>Participación protagónica</b>	<p>Para que se desarrolle la participación de los estudiantes se presentan actividades y juegos que son conocidas por los estudiantes, de</p>	<p>Se observa que la mayoría de las actividades y los juegos son planificados autoritariamente, es decir la docente será quien designe</p>



	<p>acorde a sus edades, habilidades e interés, con la finalidad de brindar motivación para construir nuevos conocimientos. Las actividades y juegos que se presentan dentro de las planificaciones son individuales y colectivas, se busca que los estudiantes aprendan y consoliden sus conocimientos de forma colaborativa y cooperativa. Los niños aprenden mediante la realización de actividades y el prestar atención a la explicación de la docente, para ello es necesario conseguir que presten atención a las clases mediante actividades que sean consideradas atractivas, para así obtener la participación protagónica en el transcurso de las clases y evitando que se distraigan.</p> <p>Dentro de la planificación se presentan actividades en donde los estudiantes tienen que responder diferentes tipos de preguntas de forma argumentada y lógica de acorde al tema en el que se trabaja, por lo que aquí se espera que los estudiantes brinden sus ideas, opiniones o criterios de forma ordenada, cronológica, con sentido y con argumentos válidos y participen de forma activa.</p> <p>Para que los estudiantes puedan construir sus propias conclusiones y consolidar sus conocimientos al final de la clase se presentan actividades escritas o dibujadas en sus cuadernos, las cuales ayudan a que los niños puedan entender, reforzar sus conocimientos y sacar conclusiones sobre el tema que se abordó. Además, para la evaluación de algunos temas la</p>	<p>o brinde pautas para la realización de las acciones para el desarrollo de las actividades.</p> <p>Por otro lado, se observa que en la PUD no se brindan espacios para que los estudiantes expresen los pro y contra de sus decisiones, más bien esto lo pueden realizar al momento de participar respondiendo preguntas que realice la docente.</p>
--	--	--



	<p>docente cuenta con una rúbrica la cual se menciona será socializada a los estudiantes con la finalidad de que concienticen su desempeño y participación de la clase.</p>	
--	---	--

**Anexo 6.8: Análisis de diario de campo período virtual**

<p align="center"><b>ANÁLISIS DE DIARIO DE CAMPO</b></p>		
<p><b>Datos generales:</b> Período virtual, 14 de septiembre hasta 7 de octubre/ segundo “b”  <b>Autor:</b> Alexandra Pacheco, Erika Lozado  <b>Tipo de documento:</b> Diario de campo</p>		
<p><b>Categoría</b></p>	<p><b>Positivo</b></p>	<p><b>Negativo</b></p>
<p><b>Actividad de juego</b></p>	<p>Se plantean juegos dentro de la asignatura de cultura física, juegos que están establecidos en la guía creada para la emergencia sanitaria, en donde mediante las cámaras se puede observar que todos los niños participan de las actividades.</p> <p>En la asignatura de cultura física se plantean los propósitos de los juegos, en donde para cada clase se establecen objetivos de aprendizaje, destrezas, e indicadores de logro y de evaluación.</p> <p>Se plantean los objetivos para cada clase, acerca de los conocimientos de los que deben apropiarse los estudiantes. Las practicantes buscan aplicaciones con las cuales se pueda</p>	<p>No se plantean juegos para las asignaturas principales en la modalidad virtual. La docente presenta las clases en diapositivas y las tareas los estudiantes deben realizarlas en sus cuadernos, en donde a muchos les dan haciendo sus padres de familia.</p> <p>El recurso para trabajar dentro de todas las asignaturas es el cuaderno de trabajo, menos en la asignatura de cultura física.</p> <p>La docente no aprovecha la tecnología dentro de las clases, puesto que no maneja bien la computadora ni las aplicaciones como el classroom.</p>



	<p>aprovechar la modalidad virtual. Los juegos que se plantean se pueden realizar en todas las asignaturas adaptándolas al tema, el cual se pretende trabajar.</p> <p>Se trabaja con un objetivo en cada clase, dependiendo del tema y de la asignatura. Las cuales se establecen dentro de las planificaciones, en este caso dentro de las guías creadas para la emergencia sanitaria.</p> <p>Dentro de la clase de cultura física que es en donde se trabaja con juegos, se establece que los docentes son guías para el desarrollo de las diferentes actividades.</p> <p>Si se establece lo que los estudiantes deben experimentar en cuánto a aprendizajes y también como los van a obtener, además, se plantean objetivos para cada clase, según la asignatura y el tema.</p> <p>La asignatura de cultura física es en la única en la que se trabaja con juegos.</p> <p>Dentro de la asignatura de cultura física que es la única en la que se trabaja con actividades de juego si se evidencia la participación de la mayoría de los estudiantes. Las practicantes nos basamos en la guía del plan de contingencia para las actividades en donde si las desarrollamos a través de los juegos, para promover la participación de los estudiantes.</p>	<p>Dentro de las clases no se promueve la participación, pues se ha observado que la docente explica el tema preparado para la clase y enseguida plantea la actividad, sin dar la oportunidad a los estudiantes de que expresen lo que entendieron o que pidan que se repita por si es que no entendieron.</p> <p>Dentro de las clases no se plantean los objetivos que deben cumplir los docentes con la utilización de los juegos puesto que no se trabajan con juegos más que en la asignatura de cultura física en la que trabajamos las practicantes, pero no se nos brinda ninguna orientación.</p> <p>No se trabaja con juegos dentro de ninguna asignatura, por lo tanto tampoco se habla de las reglas de los mismos.</p> <p>No se orienta sobre ninguno de los aspectos mencionados dentro de este punto. En la asignatura de cultura física a pesar de que si se trabaja con juegos no se orienta los puntos que se deben tomar en cuenta para la selección adecuada de los juegos.</p> <p>No se refleja ni se orienta lo que debe lograrse en cuanto a las relaciones mediante el juego, no se promueve el liderazgo, la subordinación, la organización, la participación protagónica, comunicación.</p>
--	--	--



<b>Participación Protagónica</b>	Aunque no se plantea dentro de los documentos el trabajar con las emociones, las practicantes nos involucramos en este punto por el hecho de que en las videoconferencias hemos observado que los padres de familia maltratan a los estudiantes que no pueden desarrollar las actividades, es por ello que se trabaja con las actividades de juego para que de esta manera tengan presente que equivocarse es una oportunidad para aprender.	No se expresa cómo lograr la participación protagónica en los estudiantes, pues la docente no promueve la participación, no explica el rol de la motivación, las emociones, y el interés por las clases, es decir que no establece estrategias que logren captar el interés de los estudiantes, puesto que se ha observado que algunos niños se duermen en las clases.
--------------------------------------	--	--



	<p>Las practicantes decidimos comentarle a la docente sobre la importancia de la participación de los estudiantes dentro de la modalidad virtual, y sobre la búsqueda de estrategias adecuadas para promover tanto la participación como la motivación, y el hecho de involucrarnos en el aspecto emocional de los estudiantes dado el encierro que se desarrolla por el Covid 19.</p> <p>El hablar con la docente se trató el hecho de desarrollar una charla con los padres de familia, al menos los que puedan ingresar a la videoconferencia para tratar estos puntos observados en la clase, es decir, el hecho de que golpean a sus hijos por no realizar bien las actividades o el hecho de que les den haciendo las tareas y deberes.</p> <p>Dentro de la asignatura de cultura física que es donde se trabaja con juegos se ha podido evidenciar que los estudiantes participan con alegría por el hecho de son actividades diferentes, puesto que debido al Covid 19, muchos de los niños pasan encerrados todo el día y algunos solos en sus casas porque los padres de familia deben trabajar, entonces estas actividades ayudan a que se distraigan y quieran estar en clases.</p> <p>Si se logran aplicar actividades de juego por parte de las practicantes, se llega a un acuerdo con la docente para que no se trabaje solamente en la asignatura de cultura física.</p>	<p>No se destaca en los documentos criterios sobre la participación, en donde se evidencia la falta de estrategias para promover la misma. Al intentar hablar con la docente sobre el aspecto antes mencionado, manifiesta que es su manera de trabajar y que no ha tenido mayor inconveniente con el uso de la misma a lo largo de los años que tiene como docente.</p> <p>No se aprecian orientaciones para lograr en los estudiantes la toma de decisiones sobre la base de criterios a través del juego, ni en la asignatura de cultura física que es en donde se trabaja con actividades de juego. Los estudiantes no logran tomar decisiones por sí solos puesto que los padres de familia tampoco ayudan en este proceso, dadas las clases virtuales. Los padres de familia al dar haciendo las tareas a sus hijos solo perjudican su proceso de enseñanza aprendizaje.</p> <p>No se orienta sobre cómo el estudiante puede diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a conocimientos, destrezas, actitudes y valores durante las actividades, pues no se trabaja con juegos. En la asignatura de cultura física que si se trabaja con juegos tampoco se aprecian estos puntos.</p> <p>La docente no deja que los estudiantes brinden su opinión acerca del tema que se trabaja. Por lo tanto los estudiantes no toman sus propias decisiones dentro del proceso de enseñanza aprendizaje</p>
--	---	---



		<p>diferenciando los pros y contra. Además, después de explicar la clase, no verifica que los estudiantes hayan comprendido el tema. Los practicantes al no tener contacto con los estudiantes tampoco podemos ayudar.</p>
--	--	--



		<p>No se orienta a los estudiantes para que puedan tomar conciencia de sus actos, pues tampoco existía el tiempo suficiente dentro de las videoconferencias. La docente no brindaba las conclusiones debidas dentro de las clases y no se logró verificar si es que a ella se le orientaba sobre cómo se debe tomar conciencia de sus actos y aprendizajes.</p> <p>No se menciona cómo lograr que los estudiantes a través del juego actúen con autonomía y confianza en sí mismo. Las practicantes no teníamos mucha comunicación con la docente, pues ignoraba nuestros chats.</p>
--	--	--

**Anexo 6.9: Análisis de diario de campo periodo presencial**

<b>Análisis de Diario de campo</b>		
<b>Datos informativos:</b> Periodo presencial, 4 de abril del 2022, hasta 25 de abril de 2022		
<b>Autor:</b> Alexandra Pacheco, Erika Lozado		
<b>Tipo de documento:</b> Diario de campo		
<b>Criterios</b>	<b>Positivo</b>	<b>Negativo</b>



<p><b>Actividad de Juego</b></p>	<p>Se plantean juegos por parte de las practicantes después de la segunda semana por el hecho de que la docente se ausentó por problemas de salud.</p> <p>Los juegos que aplicamos las practicantes debían ser acoplados al tema de la clase, en donde se planteaban objetivos, y se realizaba según la destreza y los criterios establecidos en las diapositivas que nos compartían las docentes de los otros paralelos, pero en un solo tema nos demorábamos varias clases por el hecho de que muchos estudiantes iban atrasados.</p> <p>Las practicantes aplicamos juegos y relacionamos el objetivo del juego con el objetivo de la clase, para que se puedan desarrollar los aprendizajes</p>	<p>La docente en el tiempo que estuvo no aplicó juegos, trabajó con un cartel para explicar el tema y las actividades las realizaban en hojas impresas con el tema o en el cuaderno de trabajo.</p> <p>Las planificaciones no se realizaban en las estructuras normales sino en diapositivas. Los juegos no fueron establecidos en las diapositivas, solamente los adaptábamos al momento de plantearlos.</p>
----------------------------------	--	---



	<p>previstos, con la destreza que se plantea para el tema.</p> <p>Si es que los estudiantes no comprenden la actividad, las practicantes repetimos la explicación acercándonos a cada uno de los asientos.</p> <p>Solo plantea objetivos para las clases.</p> <p>Si se expresa en las diapositivas los conocimientos que los estudiantes deben obtener.</p> <p>Se trabaja con juegos, por parte de las practicantes en donde se acopla la actividad de juego a todas las asignaturas con las que se desea trabajar. Planteando, objetivo, destreza, criterios a cada tema según las planificaciones desarrolladas en las diapositivas que las docentes nos facilitaban.</p>	<p>La docente no trabaja las actitudes y valores de los estudiantes, y tampoco plantea juegos para desarrollar las diferentes actividades.</p> <p>La docente no plantea objetivos que motiven ningún tipo de participación, plantea actividades que la mayoría de veces los estudiantes no entienden.</p> <p>No se plantean objetivos que deban cumplir los docentes dentro de las clases.</p> <p>No se menciona nada acerca de la participación protagónica, puesto que la docente no promueve ningún tipo de participación, y no trabaja con juegos. No va más allá de trabajar con el cartel, la hoja impresa y el cuaderno de trabajo, mencionando que así es como ella trabaja y que no ha existido ningún inconveniente.</p> <p>En las diapositivas no se habla sobre trabajar con actividades de juego, se menciona las actividades que los estudiantes deben realizar en su cuaderno de trabajo.</p> <p>La docente no promueve ninguno de los aspectos mencionados dentro de este punto, tampoco hubo comunicación de practicantes y docente, pues en el tiempo que estuvo no nos dio mucha apertura para preparar clases, y cuando aplicábamos juegos y ella estaba nos decía que no debíamos hacer ninguna actividad de juego, sino en seguida plantear la actividad sin</p>
--	---	--



alargar mucho el tema.



<p><b>Participación Protagónica</b></p>	<p>En las clases de las practicantes se da la apertura para que los estudiantes puedan tomar sus propias decisiones en cuanto al desarrollo de las actividades según las orientaciones que se plantean en base a los juegos.</p> <p>Las practicantes mencionan lo que es importante y lo secundario de las actividades de juego para que los estudiantes lo puedan analizar.</p> <p>Las practicantes dan el espacio para que los estudiantes puedan expresar lo que entendieron y analicen lo bueno y lo malo en cuanto a las actividades, teniendo en cuenta las actitudes buenas y malas que han tenido los estudiantes a lo largo de las clases.</p> <p>A los estudiantes se les orienta cómo se debe tomar conciencia de sus actos dentro del aula de clases.</p> <p>Pero dentro de las clases de las practicantes si se explica cómo lograr que mediante el juego actúen con autonomía y confianza en sí mismos, por lo que se proponen actividades de acorde a la edad de los estudiantes para que no duden de lo que tienen que realizar.</p>	<p>No se expresa ningunos de los aspectos que se mencionan dentro de este punto. Lo más importante para la docente es que desarrollen la actividad que se plantea, aunque los estudiantes no hayan entendido el tema ni como desarrollar la actividad. La participación no se menciona por la docente ni en las diapositivas que son creadas por las docentes de los otros paralelos.</p> <p>Para la docente no es importante que los estudiantes participen y formen su propio criterio acerca de los temas de trabajo, solamente deben realizar las actividades aunque no las hayan entendido.</p> <p>La docente no plantea juegos ni da las orientaciones adecuadas para que los estudiantes puedan desarrollar las actividades que plantea.</p> <p>La docente no menciona lo que es importante y lo secundario, simplemente plantea el tema y las actividades.</p> <p>No se orienta sobre este punto, puesto que para la docente no es importante que los estudiantes expresen su opinión acerca de los temas.</p> <p>Pero en cuanto a los aprendizajes no se realiza la explicación debida para que puedan tener conciencia de sus aprendizajes. Además, no se ha podido evidenciar que a la docente se le oriente sobre sus actos y aprendizajes.</p> <p>La docente no trabaja con juegos,</p>
---	--	--



		por lo que no se ha podido evidenciar este punto.
<b>Análisis de Diario de Campo</b>		
<b>Datos informativos:</b> Periodo presencial, 8 de noviembre de 2022 hasta 20 de enero de 2023 <b>Autor:</b> Alexandra Pacheco, Erika Lozado <b>Tipo de documento:</b> Diario de campo		
<b>Criterios de análisis</b>	<b>Positivo</b>	<b>Negativo</b>



<p><b>Actividad de Juego</b></p>	<p>Por parte de la docente se plantea un juego al inicio de las prácticas dentro de la asignatura de matemáticas, el juego del movimiento, para afianzar los conocimientos en los estudiantes, y poder ver que hayan entendido el tema de la clase.</p> <p>En los documentos se habla sobre la importancia de los juegos para los niños de 6 a 12 años. Además dentro de cada actividad los estudiantes debían pintar y eso es algo que realizaban con mucho entusiasmo.</p> <p>Si se plantean en los objetivos los tipos de aprendizaje tanto en el juego realizado por la docente como en los juegos que aplicaron las practicantes, puesto que el juego se acopla a los aspectos que menciona este punto.</p> <p>La docente deja que participen todos los estudiantes que desean participar. Para lo cual plantea actividades que motiven a los estudiantes tanto a participar como a desarrollar las actividades.</p> <p>Los docentes son guías del proceso de enseñanza aprendizaje.</p> <p>Si se expresa en los documentos lo que los estudiantes deben experimentar en cuanto a los aprendizajes, y la participación.</p>	<p>Dentro de la planificación no consta la actividad de juego como un tipo de juego sino como una actividad.</p> <p>Desde que llegamos solo aplicó un juego y el resto de clases trabajaba con el libro de texto, el cuaderno de trabajo y con hojas impresas.</p> <p>Si se plantea lo mencionado dentro de este punto, pero no se realizan juegos en todas las clases y asignaturas, se aplicó una sola vez en todo el tiempo que estuvimos en la escuela.</p> <p>Había mucho ruido por parte de los estudiantes que no participaban.</p> <p>No se plantean muchos juegos, a pesar de que la docente habla de la importancia de los mismos.</p> <p>No se habla de sobre lo que se va a tratar en los juegos ni las reglas de los mismos.</p>
----------------------------------	--	---



	<p>Además, por parte de los juegos aplicados por las practicantes si se plantean las reglas de cada juego y se explica de lo que se trata.</p> <p>Para la selección del juego si se lo realiza de acorde al contenido de aprendizaje, analizando actividades que potencien la participación. Además, los juegos deben relacionarse y apoyar las áreas de conocimiento. Las practicantes creamos un documento en donde mencionamos el tipo de juego y cómo lo vamos a plantear, según el tema, y teniendo en cuenta la edad de los estudiantes.</p> <p>No se refleja en los documentos lo que debe lograrse en cuanto a las relaciones que se deben lograr a través del juego.</p>	<p>La docente no expresa en ningún documento que juegos va a utilizar, ni cómo en ningún área.</p> <p>Si se impulsa el liderazgo, la organización, la participación protagónica, la comunicación entre estudiantes y con la docente, y actitudes de afecto.</p>
--	---	---



<p><b>Participación Protagónica</b></p>	<p>Si se promueve este punto mediante las actividades que se plantean. Además, la docente habla sobre la importancia de la motivación de los estudiantes, involucra las emociones en las actividades y habla sobre la importancia de captar la atención del alumnado en las clases, y el plantear actividades que sean del interés de los mismos.</p> <p>Se promueve la participación colectiva y cooperativa mediante las actividades que se planteaban, tanto por la docente como por las practicantes.</p> <p>Dentro de los documentos no se menciona este punto.</p> <p>Si se orienta para que los estudiantes puedan diferenciar lo importante de lo secundario en cuanto a las actividades de juego como a las actividades que no tienen que ver con el juego.</p> <p>Para la docente es de suma importancia la expresión de los estudiantes dentro de los diferentes aspectos, ya sea de la escuela o de su hogar.</p> <p>Se plantea este punto mediante el tema de las normas de convivencia y el tema de los valores. Primero conocen los temas y seguidamente analizamos y tomamos conciencia de sus actos y de los aprendizajes en base a los mismos.</p>	<p>No se expresa en los documentos cómo lograr la participación protagónica de los estudiantes.</p> <p>No se argumenta sobre el desarrollo de ningún tipo de participación.</p> <p>Pero la docente menciona que la participación en el aula de clases debe ser democrática, de apoyo, y de inclusión dentro de los grupos de trabajo, debe existir trabajo cooperativo y colaborativo.</p> <p>La docente no trabaja con juegos, solamente aplica uno desde que llegamos hasta que terminamos las prácticas.</p> <p>Hay varios estudiantes que se dedican a desconcentrar al resto que sí está atendiendo, interrumpiendo las clases.</p> <p>No se explica cómo lograr que los estudiantes a través del juego actúen con autonomía y confianza en sí mismos. Puesto que no se plantean en los documentos acerca de los juegos, y sus beneficios o lo que se desea lograr a través de ellos.</p>
---	--	--



Prueba de diagnóstico

**Datos informativos:**

**Datos generales:** 17 de noviembre del 2022/ segundo “b”

**Autor:** Alexandra Pacheco, Erika Lozado

**Tipo de documento:** Cuestionario de entrada

1. ¿De qué material están construidas las casas de los cerditos?
2. ¿Por qué se destruyeron las casas de los primeros cerditos?
3. ¿De qué material está construida su vivienda?
4. ¿Cuántas regiones hay en el Ecuador?
5. ¿Cuáles son los derechos y responsabilidades de los niños?
6. ¿Su vivienda en qué localidad se encuentra?
7. ¿Cuáles son los riesgos que se pueden presentar en la vivienda?
8. Mencionar cómo fue su primer día de clases
9. Mencionar cómo fue su experiencia en primero de básica



10. Escriba cuál es el nombre de la escuela

**Anexo 6.10: Análisis de resultados de cuestionario de entrada**

Nro.	APELLIDOS Y NOMBRES	C. Entrada
1	BUESTAN MARCA ANALI DEL CISNE	8,30
2	FAREZ GARCIA JEREMY PAUL	6,50
3	FLORES GUTAMA STEVEN NICOLAS	7,56
4	GORDILLO VILLA DANIEL ALEJANDRO	0,00
5	GUAMAN LUCERO ALAN MATIAS	8,20
6	GUAMAN MOROCHO PAULA ROXANA	8,32
7	GUERRERO MEJIA KERLY MICAELA	5,30
8	GUTAMA GUTAMA DYLAN EMILIO	9,45
9	JARA MOROCHO DAMIAN MATEO	5,60
10	JARA VILLA THIAGO JOSHUA	8,44
11	JARAMA CANGO KEVIN JAVIER	5,30
12	LITUMA CALI ADRIAN SEBASTIAN	5,57
13	LOJALLIGUICOTA DANNA VALENTINA	7,82
14	LUMISACA VÍRAMAGUA WILLIAM JOSEPH	6,35
15	MEJIA LEON SEBASTIAN ALEJANDRO	7,60
16	MENDIETA MENDEZ MARLON EMILIO	9,83
17	MONTAÑO CONTRERAS BRATT MATIAS	9,50
18	MOROCHO GUANOLIQUE DOMINIC MATIAS	6,75
19	NARVAEZ ANCHAGUANO IAN AARONH	8,53
20	OROSCO LIMA JOSELIN ANAHI	7,31
21	PERALTA QUIROZ FREDDY RAFAEL	8,50
22	PEÑALOZA ZHICAY JOSELINE ESTEFANIA	7,23
23	PIZARRO BERMEO MILAGROS ESTEFANIA	9,92
24	PRADO BARROS DIGNA RAFAELA	6,54
25	QUITO LIZALDES AYLIN CATALINA	9,36
26	SUAREZ CLAVIJOS LUIS ABRAM	7,86
27	TIGRE MEDINA JOSSELYN ANABEL	7,48
28	PIZARRO BERMEO MILAGROS ESTEFANIA	6,53
29	PRADO BARROS DIGNA RAFAELA	7,86
30	QUITO LIZALDES AYLIN CATALINA	7,76
31	SUAREZ CLAVIJOS LUIS ABRAM	8,98
32	TIGRE MEDINA JOSSELYN ANABEL	7,92
	Promedio	7,21

**Anexo 7: Análisis de instrumentos de evaluación**

**Anexo 7.1: Análisis de instrumento de juego de argumentación**

**Guía de observación del juego de argumentación**

**Observador (s) Nombre y apellidos:** Erika Lozado- Alexandra Pacheco

**Hora/lugar:** Sayausí/ 22 noviembre /8:20 am.

**Organizador del juego:** Practicantes, Alexandra Pacheco, Erika Lozado

**Grado/paralelo:** Segundo “B”



Categoría	Categoría	Categoría
<b>Actividades de juego</b>	Se plantean actividades que se desarrollan tanto dentro del aula como fuera de ella, en donde se busca la participación de los estudiantes. Las actividades propuestas se desarrollan en torno al juego de argumentación creado para la clase con el tema de los tipos de vivienda y sus estructuras.	Las actividades están propuestas para que los estudiantes participen, dialoguen y se desarrolle un intercambio de ideas, pero en algunos casos al momento de conversar e intercambiar ideas se hace relación a otros temas y no se enfoca en los aprendizajes que se quiere lograr.
<b>Objetivo del juego</b>	<p>El título de la clase se asocia con el objetivo y desde ahí se promueve la participación de los estudiantes.</p> <p>Por otro lado, el objetivo no se les da a conocer a los estudiantes ya que se espera que lo vayan descubriendo en el transcurso de las clases.</p> <p>Además, el objetivo propuesto para esta clase si se logra, ya que al final los estudiantes si pueden reconocer los distintos tipos de vivienda, su vivienda propia y los materiales con los que están construidos</p>	Algunos estudiantes se encuentran distraídos por lo que no entienden la explicación que realiza la docente, por lo que se tiene que repetir las indicaciones.
<b>Aprendizajes (Conocimientos, destrezas, actitudes, valores)</b>	<p>Si, las actividades planteadas ayudan a desarrollar las destrezas de acorde al tema de la clase. Para esta clase se plantea la destreza CS.2.2.2.</p> <p>Además, se da la práctica de valores los cuales resaltan la solidaridad, honestidad y en gran cantidad de niños el respeto.</p> <p>Por otro lado, los estudiantes acatan las reglas del juego, esto aplicando estrategias para controlar la disciplina y ayudar a que todos participen de las actividades</p>	<p>Algunos niños deben ser nombrados para que participen de las actividades, ya que no se puede comprobar si sus conocimientos son desarrollados correctamente o si necesita de una retroalimentación. Esto se toma como una estrategia para promover la participación de todos.</p> <p>Los niños comprenden las reglas del juego, pero únicamente las más sencillas mientras que las más complejas.</p>



	<p>Además, se desarrollan distintos tipos de emociones las cuales pueden ser positivas (felicidad) y negativas (tristeza, ira, miedo) en distintos momentos de las clases.</p> <p>Se utiliza como materiales, lo que los estudiantes tienen a su alcance, además se crea material el cómo es el cartel, en donde se coloca lo más importante del tema de forma sencilla y con imágenes y el uso de un parlante.</p>	<p>Pocos estudiantes son indisciplinados y se burlan de los compañeros cuando participan o se equivocan en algo. Además crean ruido e interrumpen la actividad que se está realizando.</p>
<b>Participación</b>	<p>Las actividades propuestas y el juego llaman la atención de los estudiantes, ya que casi todos los estudiantes participan. También, los estudiantes se sienten motivados por los juegos y muestran interés en intervenir con la finalidad de construir aprendizajes.</p> <p>Los niños tienen el espacio y la oportunidad de intervenir y participar protagónicamente de las actividades propuestas, ya que tienen espacios para dar opiniones, ideas, ser creativos y líderes de sus aprendizajes. Además, como docente a cargo de la clase se buscan estrategias para que todos participen, como es el caso designar y buscar la participación de aquellos estudiantes que están en silencio, distraídos o realizando actos de indisciplina.</p> <p>Además, el juego aporta distintos aspectos en los cuales los estudiantes pueden realizar una práctica de valores de manera oportuna y en el cual se trabajen estas actitudes, como es el caso del respeto, la solidaridad, honestidad, etc.</p>	<p>Las actividades no son realizadas dentro de los tiempos acordados y algunos estudiantes las realizan erróneamente ya que no piden ayuda o buscan un apoyo de sus compañeros, pero al realizar una retroalimentación o brindar el apoyo que los estudiantes requieren si termina y cumplen con todas las actividades.</p> <p>Algunos estudiantes muestran molestia al ser corregidos por los compañeros, ya que piensan que todas sus ideas son acertadas y ninguna errónea.</p>



<p><b>Protagonismo</b></p>	<p>Se busca que todos los estudiantes tengan el papel protagónico por lo que se plantean preguntas a cada uno de los estudiantes, con la finalidad de saber si entienden el tema o se debe brindar una retroalimentación. La evaluación se realiza de las dos maneras. En este sentido se utiliza la forma democrática en aquellos estudiantes que participan de forma voluntaria.</p> <p>Además, los estudiantes únicamente son conscientes de las actividades que les gusta realizar, ya que ponen dedicación y empeño en ellas, pero las que no les gustan o no les motiva las realizan solo por cumplir.</p>	<p>Se busca la participación designando a los estudiantes la realización de algunas actividades en específico.</p> <p>Los estudiantes no logran entender lo que realmente es importante en el desarrollo de la clase, pues lo más importante para ellos es participar de las actividades que se les plantea y muchas veces ganar o terminar antes que los demás para de esta manera ser los primeros.</p>
----------------------------	--	---

**Anexo 7.2: Análisis de instrumento de juego tradicional**

**Guía de observación del juego de Tradicional**

<p><b>Observador (s) Nombre y apellidos:</b> Erika Lozado- Alexandra Pacheco</p> <p><b>hora/lugar:</b> Sayausí/ 1 diciembre /8:20 am</p> <p><b>Organizador del juego:</b> Practicantes, Alexandra Pacheco, Erika Lozado</p> <p><b>Grado/ paralelo:</b> segundo “b”</p>		
<p><b>Categoría</b></p>	<p><b>Positivo</b></p>	<p><b>Negativo</b></p>
<p><b>Actividades de juego</b></p>	<p>Los niños muestran mucho interés en el material didáctico preparado para la clase. Mediante el juego se promueve el trabajo colaborativo y la participación entre pares, en las actividades que se presentan fuera del aula en donde se reflejan los valores que se trabajan en el aula.</p>	<p>Se genera mucha competitividad en los estudiantes y todos quieren que les entregue un globo para que puedan participar todos a la vez.</p> <p>Las actividades que se realizan fuera del aula se observa que algunos estudiantes no prestan atención a la clase y se distraen fácilmente con los otros</p>



		estudiantes que se encuentran realizando otras actividades.
<b>Objetivo del juego</b>	<p>A partir del tema y desde el título se busca la participación de todos los estudiantes, ya que a partir del diálogo, de compartir ideas y criterios se busca que se construya el aprendizaje.</p> <p>Además, el objetivo de la clase si se cumple ya que los estudiantes desarrollan la habilidad de reconocer y diferenciar los valores, para ella se utiliza diversos recursos y actividades para que los estudiantes puedan desarrollar sus conocimientos y relacionarlo con lo que ya conocen.</p>	<p>Algunos estudiantes no muestran interés en saber el objetivo del tema y los aprendizajes que se quieren lograr, por lo que prefieren estar de lleno a las actividades ya que les interesan y les llama la atención.</p>
<b>Aprendizajes (Conocimientos, destrezas, actitudes, valores)</b>	<p>Las actividades que se desarrollan son creadas en base a destrezas que se deben cumplir, en este caso se trabaja con la destreza CS.2.3.4., se trabaja también con el indicador de evaluación I.CS.2.1.2, las mismas que son desagregadas puesto que cada destreza e indicador de logro tienen fechas designadas, desde cuándo empieza hasta cuando termina y se debe empezar con otra.</p> <p>Por otro lado, los estudiantes al momento de entender las reglas del juego acatan las condiciones e incluso participan de la actividad sin inconvenientes.</p> <p>Por lo tanto el juego promueve diversos tipos de emociones en los estudiantes, como es el caso de la ira,</p>	<p>Algunos estudiantes hacen caso omiso al momento de realizar el compromiso del cumplimiento de valores en el aula de clases, ya que siguen realizando actos de indisciplina y que vulneran los valores en el aula de clase.</p> <p>Además, al principio de las actividades casi todos los estudiantes no entendieron las reglas del juego, pero las fueron entendiendo en el transcurso de la actividad.</p> <p>No todos los estudiantes aprenden al mismo ritmo y con las mismas actividades, por lo que se tiene que repetir y brindar retroalimentación en los temas que los niños presenten dudas.</p>



	<p>miedo, alegría y tristeza en todo el desarrollo de la clase.</p> <p>Por ende para evaluar a los estudiantes se lo realiza en tres momento Antes de empezar el tema se realiza un diagnóstico de los conocimientos previos de los estudiantes a través de las preguntas y de diálogos con los estudiantes. En el transcurso de las actividades se observa la participación de los niños y el dominio que van adquiriendo del tema. Finalmente, mediante preguntas y la realización de las actividades de construcción de conocimientos brindan la oportunidad de conocer los conocimientos de los niños.</p>	
<b>Participación</b>	<p>Las actividades de juego propuestos tienen la finalidad de motivar a los estudiantes para que participen de forma activa y puedan construir sus conocimientos.</p> <p>Además, se busca que los niños se interesen por las actividades y que cautivan su atención para que puedan entender y aprender el tema. Estas están orientadas para que todos los estudiantes participen, brinden sus ideas y criterios sobre el tema que se trabaja, por eso se busca la inclusión por lo que se designan acciones a los niños que no quieren participar. Lo que se busca es la participación activa de los estudiantes sin excluir a nadie, por lo que se les explica que se deben practicar los valores dentro y fuera del aula de clases.</p>	<p>Se observa que hay mucha competitividad por parte de los estudiantes al momento de realizar actividades, ya que todos quieren participar y ganar a la vez.</p> <p>A varios estudiantes se les hace difícil liderar, ya sea por timidez o miedo a equivocarse. Por lo que dejan que los demás niños representen a su grupo y los lidere en las distintas actividades.</p>
<b>Protagonismo</b>	<p>En el desarrollo del juego y después de haber entendido por completo la</p>	<p>En primera instancia no se puede observar que exista una</p>



	<p>actividad, los niños quieren participar protagónicamente, por lo que buscan la oportunidad de intervenir con mayor frecuencia, esperando que los otros grupos se equivoquen o no respondan para ahí poder intervenir y participar ellos.</p> <p>Pero, pocos estudiantes son capaces de sacar conclusiones sobre sus aprendizajes, estos son los mismos que analizan su participación en la clase y consideran que su intervención es buena o mala. Por lo tanto, los estudiantes que muestran confianza al momento de desarrollar las actividades, son los mismos que entendieron el tema y que les gusta participar en todas las clases, por lo que son ellos los que piden involucrarse de todas las actividades.</p>	<p>participación protagónica por parte de todos los estudiantes, esto debido a diversos motivos como por ejemplo, no entender las reglas de juego, realizar actos de indisciplina o no interesarse por el tema. Por lo que se tenía que designar a los estudiantes las actividades en las que tenían que participar.</p> <p>Los estudiantes más tímidos a los que se les tiene que designar las actividades son los que tienen dificultades en el momento de tomar decisiones ya sea dentro de los grupos como también al momento de realizar actividades individuales</p>
--	--	--

**Anexo 7.3: Análisis de instrumento de juego de movimiento**

<p><b>Observador (s) Nombre y apellidos:</b> Erika Lozado- Alexandra Pacheco</p> <p><b>hora/lugar:</b> Sayausí/ 6 de diciembre /8:20 am</p> <p><b>Organizador del juego:</b> Practicantes, Alexandra Pacheco, Erika Lozado</p> <p><b>Grado/ paralelo:</b> segundo “b”</p>		
<b>Categoría</b>	<b>Positivo</b>	<b>Negativo</b>
<b>Actividades de juego</b>	<p>Se cuenta con dos tipos de actividades, la primera dentro del aula de clases y la otra fuera de ella. Las actividades que se desarrollan dentro del aula de clases, en la primera es una serie de preguntas que ayuda a los estudiantes en activar saberes previos, y la segunda el desarrollo del juego de</p>	<p>Los estudiantes presentan resistencia al momento de realizar actividades que conllevan salir de su zona de confort pero con motivación y cautivando su atención se logra que se interesen por la actividad.</p>



	<p>movimiento, el mismo que es realizado de forma grupal. En las actividades que se desarrollan fuera del aula de clases, se trabajó con temas que ya conocen y se desarrollan dentro de su diario vivir.</p> <p>Mediante los movimientos que se plantean para el desarrollo del juego los estudiantes salen de su zona de confort y exploran nuevas formas de aprender.</p>	
<b>Objetivo del juego</b>	<p>El título planteado para la clase busca promover la participación y por ende la construcción de aprendizajes de los estudiantes, ya que mediante las actividades planificadas mediante el juego se busca motivar a los estudiantes a participar.</p> <p>El aprendizaje de los estudiantes se desarrolla a partir de ejemplos de experiencias reales, de esta manera se llega alcanzar el objetivo propuesto para este tema.</p>	<p>No se da a conocer a los estudiantes el objetivo que se quiere lograr alcanzar mediante la clase, pero si se comparte con ellos el tema.</p>
<b>Aprendizajes (Conocimientos, destrezas, actitudes, valores)</b>	<p>Los niños adquieren nuevos conocimientos y refuerzan lo que ya conocían del tema, debido a que las normas de convivencia son de gran importancia para la formación de los niños.</p> <p>Las actividades son creadas en base a la destreza que se plantea para el tema, la cual es CS.2.3.4. y para la evaluación se plantea el indicador I I.CS.2.1.2. los mismos que son tomados en cuenta al momento de realizar la planificación</p>	<p>Al iniciar las actividades, se explica a los estudiantes las reglas, en donde se puede apreciar que todos entienden las reglas sencillas, pero las reglas más complejas se las tiene que repetir varias veces, se puede comprobar si que entienden o haciendo preguntas y pidiendo que especifique los pasos que se deben realizar dentro de la actividad. Los niños que no pudieron entender a pesar de reiterar la explicación</p>



	<p>Durante todo el proceso de la clase se observa que los estudiantes realizan la práctica de valores, en los cuales principalmente se observa el respeto entre pares y con la docente. Además se puede observar que existe solidaridad y empatía entre estudiantes al momento de la realización de las actividades, es por ello que este juego promueve una nueva forma de aprender.</p>	<p>pudieron hacerlo en el momento de la ejecución.</p> <p>Por otro lado, el material didáctico utilizado llamó mucho la atención de los estudiantes, por lo que se observa que en ocasiones se distraen con ello.</p>
<b>Participación</b>	<p>Al momento de entender el tema y lo que deben hacer en la actividad todos la realizan siguiendo cada uno de los pasos, los que se equivocan, lo vuelven a intentar en las próximas oportunidades que se les brinda.</p> <p>También, para el desarrollo de algunas actividades se pide a los estudiantes que trabajen en grupos y practiquen el trabajo colaborativo. Se observa que los estudiantes pueden trabajar en equipos de manera objetiva, ya que todos se interesan por participar activamente de las actividades.</p> <p>Los estudiantes que tienen liderazgos, son aquellos que muestran más confianza en sí mismo para poder desarrollar las actividades.</p>	<p>Se puede apreciar que los estudiantes poseen emociones positivas como felicidad e interés por realizar las actividades, ya que se sienten motivados. Otras emociones que se pueden percibir en el desarrollo de las actividades son miedo, ira y frustración, ya que no pueden participar como ellos quieren o cuando realizan mal alguna actividad.</p> <p>Por otro lado, los niños muestran resistencia al no querer trabajar en grupos, ya que prefieren trabajar de forma individual, pero al observar que la actividad se desarrolla de mejor manera prefieren integrarse en los grupos y trabajar de forma colaborativa.</p>
<b>Protagonismo</b>	<p>La participación protagónica se expresa a través de la participación de los estudiantes en las actividades, ya sea de forma autónoma o en los grupos de trabajo. Se evidencia que a partir de la participación los estudiantes construyen y consolidan</p>	<p>La participación protagónica solo se da por parte de algunos estudiantes y no de todos, ya que algunos muestran timidez, miedo y vergüenza de expresar sus ideas o participar de la clase.</p>



	<p>sus conocimientos de forma significativa.</p> <p>Mediante la participación protagónica los estudiantes son sujetos activos dentro de su aprendizaje desde los conocimientos previos de cada uno de los temas, como también en las destrezas intelectuales y motrices. Mediante las actividades previstas para sus edades los estudiantes asumen y expresan sus actitudes y valores de acorde a sus gustos e intereses.</p> <p>Debido a que los estudiantes al momento de entender el tema, son capaces de sacar conclusiones, ya que mediante el juego se dan cuenta los equipos que ganan y pierden.</p> <p>Además, reconocen y diferencian cuáles son las normas de convivencia y cómo aplicarlas.</p> <p>Los estudiantes que ya dominan el tema y conocen todas las reglas del juego demuestran autonomía al momento de realizar las actividades. En el mismo sentido, los estudiantes muestran confianza y seguridad al realizar sus aportaciones del tema o al momento de participar.</p>	<p>Los estudiantes no logran entender lo que es importante ante lo irrelevante, ya que al presentar los juegos los niños se interesan por los juegos y en sí y no por el contenido ni los aprendizajes que pueden llegar a construir.</p>
--	---	---

**Anexo 7.4: Análisis de instrumento de juego de roles**

**Observador (s) Nombre y apellidos:** Erika Lozado- Alexandra Pacheco

**hora/lugar:** Sayausí/ 13 diciembre /8:20 am

**Organizador del juego:** Practicantes, Alexandra Pacheco, Erika Lozado

**Grado/ paralelo:** segundo “b”



<b>Categoría</b>	<b>Positivo</b>	<b>Negativo</b>
<b>Actividades de juego</b>	Se trabaja con una estrategia diferente a lo que generalmente aplica la docente, en donde se observa que los estudiantes se muestran motivados para el desarrollo de esta actividad. La mayoría de los estudiantes cumplen con los roles asignados para la actividad, y se trabaja de manera cooperativa y colaborativa. También, se puede destacar que a los estudiantes les gustan las actividades en donde pueden interactuar entre ellos y con la docente. Además, se logra captar la atención de los estudiantes, y se promueve la participación, puesto que todos los grupos buscan participar de manera seguida y así ganarle al resto de grupos.	Algunos de los estudiantes que estaban encargados del rol de controlar la bulla en cada uno de los grupos, eran los mismos que iniciaban hablando o planteando el desorden, y el resto de compañeros se distraen y empiezan también a hablar entre ellos.
<b>Objetivo del juego</b>	El objetivo de la clase, se relaciona con el tema, puesto que es el mismo y que al objetivo solamente se le agrega un verbo. Además, el título busca promover la participación y mediante esta promover nuevos aprendizajes. De igual manera, se da a conocer el objetivo de la clase y se le relaciona con el tema al momento de presentarlo, y al finalizar la clase se cumple con el objetivo planteado pues se realiza el análisis adecuado de los derechos y obligaciones de los niños y las niñas.	Los estudiantes se distraen con facilidad con otras actividades que no tienen nada que ver con las clases. Y además distraen al resto de estudiantes que si trabajan, a los cuales se les debe llamar la atención para que regresen a completar las actividades planteadas, y para que así el resto de estudiantes que están realizando otras actividades también puedan desarrollar lo propuesto con respecto al tema de la clase.
<b>Aprendizajes (Conocimientos, destrezas, actitudes, valores)</b>	Los estudiantes se mostraron con muchas ganas de participar, por lo que respetaron los turnos que se les asignó a cada uno, para la mayoría era un juego conocido por lo que todos	Al iniciar la clase y terminar la explicación del tema, los estudiantes no comprenden bien, pero son los mismos estudiantes que se dedican a molestar al resto.



	<p>querían ganar y buscaban realizar bien la actividad. Para la creación de la clase se trabaja con la destreza que depende del tema de trabajo, y la actividad depende de la edad de los estudiantes con los que trabajaríamos. Los estudiantes analizan de manera correcta las imágenes de los derechos y obligaciones, dando a entender que el tema había sido comprendido. Además, el juego aplicado es parte de la guía de actividades creadas en base al Aprendizaje Basado en Juegos, para promover la participación de los estudiantes. Además, los aprendizajes se evaluaron según la participación de los estudiantes, al momento de analizar las imágenes y colocarlas en el lugar indicado en la pizarra, en donde todos los participantes lo hicieron de manera correcta.</p>	<p>Los estudiantes que tenían el rol de controladores, se les presentó dificultades al momento de cumplir con lo asignado, puesto que en algunos grupos eran ellos los indisciplinados. Algunos equipos se molestaban cuando sabían que perderían.</p>
<b>Participación</b>	<p>A través de las actividades de juego planteadas se promueve la participación. Además, uno de los puntos más importantes de la actividad, fue que se trabajaron las emociones que se pudo reflejar en las respuestas de algunos de los niños al momento de analizar las imágenes, se sentían algunos tristes y otros felices por actitudes que habían tenido con sus padres o que sus padres habían tenido con ellos. De la misma manera, al momento de que un grupo de estudiantes ganaba demostraban alegría y felicidad, en cambio si es que perdían se mostraban tristes pero con ganas de seguir participando hasta ganar porque tienen más oportunidades. De la misma manera,</p>	<p>Un estudiante mencionó al inicio de la clase que no quería participar de la actividad, pero se le asignó un grupo por si es que luego se animaba. No todos los estudiantes tienen participación protagónica dentro de la actividad, por lo que hacían solo lo que el resto de compañeros mencionan y muchas veces no querían pasar por lo que ceden su turno a alguno de sus compañeros que se mostraban más seguros al momento de pegar las imágenes.</p>



	<p>se observó empatía en algunos de los estudiantes al momento de que hacían un mal movimiento y perdían por no colocar bien las imágenes, los estudiantes dentro de esta actividad trabajaron de manera cooperativa, puesto que si el que pasaba a pegar la imagen no sabía, se daban ideas entre el grupo. Algunos de los estudiantes además mostraron liderazgo, los mismos que fueron los coordinadores y los controladores. También podemos destacar que los juegos si aportan a las actitudes y los valores de los estudiantes, valores como la solidaridad con el resto de compañeros que no sabían en dónde pegar la imagen, empatía en donde se brindaban frases de aliento y mencionaban que todos pueden. Al momento de evaluar los conocimientos de los estudiantes nos percatamos que el tema se entendió. Dentro de la formación de grupos se potencia la inclusión y se destaca que a los estudiantes les gusta trabajar en el grupo que se le asigna, no excluyen a ningún compañero, se muestra el apoyo entre estudiantes entre los que más sabían sobre el juego hacia los que menos sabían porque nunca habían jugado.</p>	
<b>Protagonismo</b>	<p>Con la actividad se busca promover la participación protagónica de todos los estudiantes, se da el espacio para que los estudiantes que deseen brindar sus opiniones acerca de lo que entendieron del tema lo hagan, en donde relacionaron el tema con hechos de sus vidas. Además, se busca promover la</p>	<p>La participación protagónica la tuvieron la mayoría de los coordinadores y controladores de cada equipo, el resto de estudiantes hacían lo que estos mencionaban. Lo más importante para los estudiantes dentro de la actividad de juego es el resultado</p>



	<p>motivación y plantear actividades que sean del interés de los estudiantes para que así sean ellos quienes elijan participar dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Estudios Sociales. La mayoría de los coordinadores y controladores demostraron tener criterio para la toma de decisiones, con el apoyo de los secretarios y el portavoz, por lo que todo fue trabajo en equipo.</p>	<p>de si pierden o ganan, más no el proceso. Además, los estudiantes no logran brindar respuestas argumentadas acerca de las preguntas que se les realiza en base al juego realizado. No sacan conclusiones acerca del tema sino más bien acerca del juego y mencionan que si es que no realizan bien la actividad perderán, pero no en cuanto a conocimientos.</p>
--	--	---

**Anexo 7.5: Análisis de instrumento de juego de construcción**

**Guía de observación del juego de construcción**

**Observador (s) Nombre y apellidos:** Erika Lozado- Alexandra Pacheco

**hora/lugar:** Sayausí/ 10 enero/8:20 am

**Organizador del juego:** Practicantes, Alexandra Pacheco, Erika Lozado

**Grado/ paralelo:** segundo “b”

<b>Categoría</b>	<b>Positivo</b>	<b>Negativo</b>
<p><b>Actividades de juego</b></p>	<p>Se les entrega a los niños una hoja en donde se promueve la motricidad fina, por el hecho de que deben primero pintar, luego recortar y seguidamente armar el rompecabezas, con la imagen del primer día de clases. Todos los estudiantes participaron de la actividad, puesto que a todos les gusta pintar, también se observaron valores como la solidaridad, en donde se prestaban pinturas, tijeras, goma para que todos puedan realizar la actividad. Al momento de realizar la actividad fuera del aula, todos salieron ordenados, y armaron grupos para de</p>	<p>Algunos estudiantes al momento de realizar la actividad no cuentan con todos los materiales que necesitan para el cumplimiento de la misma. De igual manera, al momento de salir del aula de clases, se dedican a distraer al resto de compañeros que si quieren realizar la actividad.</p>



	<p>esta manera observar los elementos de la escuela. Así mismo, la mayoría participó de la lluvia de ideas que se planteó.</p>	
<b>Objetivo del juego</b>	<p>El tema se relaciona con el objetivo de la clase, y se promueve la participación para obtener un aprendizaje significativo. Se comparten metas con los estudiantes al momento de la socialización del tema, en donde se repite las veces necesarias hasta que los estudiantes entiendan sobre lo que se trata. De la misma manera, si se cumple con el objetivo planteado, pues la mayoría de los estudiantes cumplen de manera correcta la actividad.</p>	<p>Algunos estudiantes no realizan la actividad en el momento en el que se les pide, por lo que no se les presiona hasta que ellos deciden realizarla, pero no la terminan por lo que se les envía como deber a sus casas.</p>
<b>Aprendizajes (Conocimientos, destrezas, actitudes, valores)</b>	<p>Se evidencia que los estudiantes adquieren nuevos conocimientos a través de la actividad de juego planteada. Después de la explicación del tema y antes de realizar la actividad se plantea una lluvia de ideas en donde los estudiantes demuestran que el tema se ha entendido por lo que se procede a analizar la imagen para plantear la actividad. El juego fue creado en base a la destreza planteada para la clase y según el tema. Se buscan estrategias para controlar la indisciplina de algunos de los estudiantes a los que les gusta llamar la atención del resto de estudiantes con actividades ajenas al tema de clase. Las actitudes de los estudiantes cambian a lo largo del día, en la mañana todos están participando y prestando atención. La actividad planteada promueve la participación,</p>	<p>No todos los estudiantes comprenden en la primera explicación por lo que se repite las veces necesarias, hasta que se haya comprendido. Los estudiantes que no comprenden son los mismos que en cada clase les gusta molestar al resto de compañeros y distraerlos para que jueguen o hablen con ellos. En la tarde los estudiantes ya no participan como en la mañana, puesto que después del receso entran sin energías y algunos no quieren realizar las actividades. La docente no plantea juegos en las actividades de los estudiantes, es por ello que los estudiantes nos piden que demos clases.</p>



	motivación y creatividad de los estudiantes.	
<b>Participación</b>	<p>El juego es una de las estrategias que más ayudan a promover la participación de los estudiantes, los motiva dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. La mayoría de los estudiantes cumple con la actividad planteada, unos más rápido que otros y realizando de manera correcta todo lo que se ha pedido. Los estudiantes que toman el papel de líder dentro de los distintos grupos de trabajo son los mismos que promueven la participación protagónica, e impulsa al resto de compañeros dentro de las actividades, o intentan motivar al resto de estudiantes para que puedan tomar el papel protagónico. Se aprecia también actitudes de apoyo entre compañeros, los niños que entendieron más, les explican a los que no han entendido.</p>	<p>Las emociones si se evidencian dentro del aula de clases, pues existen varios niños que son callados, tímidos y algunos que son demasiado bulliciosos, o que les gusta estar hablando y gritando todo el tiempo y son los que tienen problemas en sus hogares.</p>
<b>Protagonismo</b>	<p>Las actividades son creadas para promover la participación protagónica de todos los estudiantes, pero con muy pocos los que la realizan. Las actividades se orientan y ejecutan de manera democrática, puesto que solamente se guían las actividades y los estudiantes la desarrollan a su criterio según lo que entendieron, pero en el proceso se les va guiando y retroalimentando, también respondiendo las dudas que surgen a lo largo de la actividad. Para la creación de la actividad se buscan actividades en donde todos los estudiantes puedan ser protagonistas de sus aprendizajes,</p>	<p>La participación protagónica es solamente de algunos estudiantes, puesto que al resto se les debe nombrar para que participen y son los que por lo general se dedican a jugar, a levantarse de sus asientos o los que distraen al resto de compañeros que si quieren participar. Además, la mayoría de los estudiantes no tienen criterio para la toma de decisiones y hacen lo que les dicen sus compañeros.</p>



	<p>teniendo en cuenta las destrezas y los objetivos para cada clase. La mayoría de los estudiantes busca realizar las actividades de manera correcta, por lo que realizan preguntas y también piden retroalimentación, de esta manera tienen más seguridad de lo que están realizando.</p>	
--	--	--

**Anexo 7.6: Análisis de instrumento de juego simbólico**

<p><b>Observador (s) Nombre y apellidos:</b> Erika Lozado- Alexandra Pacheco  <b>hora/lugar:</b> Sayausí/ 12 Enero /8:20 am  <b>Organizador del juego:</b> Practicantes, Alexandra Pacheco, Erika Lozado  <b>Grado/ paralelo:</b> segundo “b”</p>		
---	--	--

Categoría	Positivo	Negativo
<p><b>Actividades de juego</b></p>	<p>En esta clase se trabaja con un cuento que es uno de los recursos que a los estudiantes les gusta, puesto que las veces que hemos utilizado cuentos todos lo escuchan y hacen silencio. Participan en las actividades que se proponen en base al cuento y a la escuela que ellos imaginan, la dibujan de manera muy creativa y vemos que algunos la relacionan con sus hogares. Además, se realizan juegos para poder controlar la indisciplina, logrando tener bajo control a los estudiantes para continuar con las actividades.</p>	<p>Algunos de los estudiantes no llevan todos los materiales que se piden, por lo que se levantan a pedir y se quedan jugando con los otros niños, haciendo que de esta manera también los otros que sí tienen los materiales cometan actos de indisciplina.</p>
<p><b>Objetivo del juego</b></p>	<p>El tema de la clase se relaciona con el objetivo, lo cual al finalizar la clase si se cumple, pues los estudiantes demuestran que el tema se ha comprendido. Al iniciar la clase se comparten las metas y los aprendizajes</p>	<p>Algunos estudiantes que no trabajan se dedican a llamar la atención de los que sí trabajan por lo que tenemos que emplear estrategias para controlar la indisciplina y todos puedan</p>



	que se desean alcanzar después de realizar la actividad.	realizar la actividad.
<b>Aprendizajes</b> <b>(Conocimientos, destrezas, actitudes, valores)</b>	Al finalizar la actividad los niños reconocen los datos importantes de la escuela, desde lo fundamental hasta lo menos relevante, brindan sus opiniones con seguridad acerca de lo que entendieron del tema. Además el juego promueve el desarrollo de destrezas, y los niños comprenden las reglas del juego. Dentro de esta actividad también se presencian actos de solidaridad entre compañeros, puesto que se prestan los recursos que no todos tienen. Los niños experimentan nuevas formas de aprendizaje, puesto que por lo general la docente no trabaja con cuentos. El juego simbólico le permite a los estudiantes crear experiencias, transformar la realidad en otra de fantasía, en donde se promueve la creatividad de todos los estudiantes	Hay niños que no comprenden las reglas del juego en la primera explicación por lo que tenemos que repetir hasta que todos hayan comprendido el tema. Al momento de explicar en qué consistía la actividad, había estudiantes que se dedicaban a molestar a los que sí estaban trabajando. Algunos de los estudiantes que no entienden el tema no realizan la actividad porque mencionan que no pueden, pero no saben lo que deben realizar.
<b>Participación</b>	A través del juego se promueve la participación, se logra captar su atención por lo que son los estudiantes los que buscan participar después de haber entendido el tema. Los niños realizan correctamente la actividad planteada, usando su creatividad, además practican el trabajo colaborativo y cooperativo, el estudiante que más entendió le ayuda al que menos entendió. Los estudiantes que entendieron la actividad son los que muestran liderazgo dentro de la actividad. Además, mediante la actividad propuesta se busca promover la participación de todos los	Algunos estudiantes al momento de pedir prestados los materiales, no devuelven y se les pierden, por lo que se les pide que lleven todos los materiales que necesitan para desarrollar las actividades.



	estudiantes no solamente de un grupo.	
<b>Protagonismo</b>	<p>Las actividades se orientan, ejecutan y evalúan de forma democrática, puesto que los estudiantes son libres de brindar sus opiniones pues todas serán respetadas al momento de desarrollar las actividades. El producto final de la actividad será calificado a manera de evaluación y según la participación de los estudiantes. Hay estudiantes que toman la iniciativa dentro de las actividades demostrando su protagonismo dentro de las actividades. El protagonismo se expresa en varias fases, por ejemplo en la orientación se realiza también una lluvia de ideas en donde la mayoría participa. Los estudiantes si son consistentes en las actividades, al menos la mayoría se dedican mucho a realizar las actividades, son pocos los estudiantes que molestan. La mayoría de los estudiantes si demuestran autonomía pero son muy pocos los que tienen confianza en sí mismos.</p>	<p>A pesar de que la participación protagónica se promueve para todos los estudiantes, son muy pocos los que se desenvuelven dentro del papel protagónico. Algunos porque no entienden bien el tema, y otros porque se dedican a otras actividades que consideran más importantes. Además, los estudiantes no pueden diferenciar lo importante de lo secundario, al momento de realizar las actividades solo quieren terminar primero para ganar al resto de los compañeros. Los estudiantes no brindan criterios de forma argumentada, responden lo que entendieron pero por partes. Hay pocos que toman sus propias decisiones pero que no toman en cuenta los pros o los contras de las mismas. No sacan conclusiones acerca de las actividades puesto que como ya lo había mencionado aún no ordenan bien sus ideas para brindar respuestas.</p>

### Anexo 7.7: Análisis de resultados de cuestionario de salida



Nro.	APELLIDOS Y NOMBRES	C. Salida
1	BUESTAN MARCA ANALIDEL CISNE	8,60
2	FAREZ GARCIA JEREMY PAUL	9,56
3	FLORES GUTAMA STEVEN NICOLAS	8,70
4	GORDILLO VILLA DANIEL ALEJANDRO	9,53
5	GUAMAN LUCERO ALAN MATIAS	10,00
6	GUAMAN MOROCHO PAULA ROSANA	8,58
7	GUERRERO MEJIA KERLY MICHAELA	8,10
8	GUTAMA GUTAMA DYLAN EMILIO	8,58
9	JARA MOROCHO DAMIAN MATEO	10,00
10	JARA VILLA THIAGO JOSHUA	9,37
11	JARAMA CANGO KEVIN JAVIER	9,68
12	LITUMA CALI ADRIAN SEBASTIAN	9,68
13	LOJA LLIGUICOTA DANNA VALENTINA	9,50
14	LUMISACA VÍRAMAGUA WILLIAM JOSEPH	8,43
15	MEJIA LEON SEBASTIAN ALEJANDRO	10,00
16	MENDIETA MENDEZ MARLON EMILIO	9,64
17	MONTAÑO CONTRERAS BRATT MATIAS	8,81
18	MOROCHO GUANOLIQUE DOMINIC MATIAS	9,65
19	NARVAEZ ANCHAGUANO IAN AARONH	9,06
20	OROSCO LIMA JOSELIN ANAHI	8,43
21	PERALTA QUIROZ FREDDY RAFAEL	9,68
22	PEÑALOZA ZHICAY JOSELINE ESTEFANIA	10,00
23	FIZARRO BERMEO MILAGROS ESTEFANIA	8,75
24	PRADO BARROS DIGNA RAFAELA	8,51
25	QUITO LIZALDES AYLIN CATALINA	8,56
26	SUAREZ CLAVIJOS LUIS ABRAM	8,12
27	TIGRE MEDINA JOSSELYN ANABEL	9,64
28	FIZARRO BERMEO MILAGROS ESTEFANIA	9,37
29	PRADO BARROS DIGNA RAFAELA	7,90
30	QUITO LIZALDES AYLIN CATALINA	8,12
31	SUAREZ CLAVIJOS LUIS ABRAM	10,00
32	TIGRE MEDINA JOSSELYN ANABEL	8,75
	Promedio	9,10



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN**

**CERTIFICACIÓN DEL TUTOR PARA  
TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR  
DIRECCIONES DE CARRERA DE GRADO PRESENCIALES**

---

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Ricardo Enrique Pino Torrens, tutor del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado “APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS, ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA PARTICIPACIÓN EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES, SEGUNDO AÑO DE EGB, UNIDAD EDUCATIVA SAYAUSÍ, 2021-2022” perteneciente a los estudiantes: (Erika Liseth Lozado Torres con C.I. 0106140544, Raquel Alexandra Pacheco Montesdeoca con C.I. 0106410491). Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 9 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 09 de marzo de 2023



(firma del tutor)  
Ricardo Enrique Pino Torrens

C.I: 0151398914



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN

DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN  
DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR  
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

---

Yo, *Raquel Alexandra Pacheco Montesdeoca*, portador de la cédula de ciudadanía nro. 0106410491, estudiante de la carrera de Educación Básica Itinerario Académico en: Educación General Básica en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada *APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS, ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA PARTICIPACIÓN EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES, SEGUNDO AÑO DE EGB, UNIDAD EDUCATIVA SAYAUSÍ, 2021-2022* son de exclusiva responsabilidad del suscriptor de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyo su autoría.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la utilización de los datos e información que forme parte del contenido del Trabajo de Integración Curricular que se encuentren disponibles en base de datos o repositorios y otras formas de almacenamiento, en el marco establecido en el artículo 141 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado *APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS, ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA PARTICIPACIÓN EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES, SEGUNDO AÑO DE EGB, UNIDAD EDUCATIVA SAYAUSÍ, 2021-2022* en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ratifico con mi suscripción la presente declaración, en todo su contenido.

Azogues, 09 de marzo de 2023

*Raquel Alexandra Pacheco Montesdeoca*  
C.I.: 0106410491



DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN  
DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR  
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

---

Yo, *Erika Lisseth Lozado Torres*, portador de la cédula de ciudadanía nro. *0106140544*, estudiante de la carrera de Educación Básica Itinerario Académico en: Educación General Básica en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada *APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS, ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA PARTICIPACIÓN EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES, SEGUNDO AÑO DE EGB, UNIDAD EDUCATIVA SAYAUSÍ, 2021-2022* son de exclusiva responsabilidad del suscriptor de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyen su autoría.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la utilización de los datos e información que forme parte del contenido del Trabajo de Integración Curricular que se encuentren disponibles en base de datos o repositorios y otras formas de almacenamiento, en el marco establecido en el artículo 141 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado *APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS, ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA PARTICIPACIÓN EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE ESTUDIOS SOCIALES, SEGUNDO AÑO DE EGB, UNIDAD EDUCATIVA SAYAUSÍ, 2021-2022* en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ratifico con mi suscripción la presente declaración, en todo su contenido.

Azogues, 09 de marzo de 2023

---

*Erika Lisseth Lozado Torres*  
C.I.: 0106140544