
EL JUEGO COMO MECANISMO MOTIVADOR PARA EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE ESPAÑOL

Adriana Rodríguez

adriana.rodriguez.iprgr@est.upel.edu.ve

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-1495-2539>

Recibido: 13/02/2024

Aprobado: 24/04/2024

RESUMEN

Uno de los temas de mayor preocupación en el sector educativo es el aprendizaje de los niños, es un problema grande ya que cada niño adquiere su conocimiento de distinta manera, con sus propios ritmos de aprendizaje, sus fortalezas y debilidades. Por tal motivo se planteó una investigación que tiene como objetivo general Proponer juegos didácticos para optimizar el aprendizaje de los estudiantes de primer grado en el área de español del Colegio Integrado Fe y Alegría del municipio de Los Patios, Norte de Santander. De tal manera se realizará un estudio de tipo cuantitativo, inserto en un estudio de campo, de tipo descriptivo, bajo la modalidad de un proyecto factible, se empleará una población de 25 estudiantes del colegio mencionado, a los cuales se les aplicó un cuestionario estructurado por 20 ítems aproximadamente referidos con las variables objeto de estudio, bajo la escala Lickert el análisis y tratamiento de los datos se realizó mediante el demo del paquete estadístico SPSS. Versión 15.00, los datos se analizaron mediante la estadística descriptiva donde se obtuvo como resultado que los docentes poco emplean los juegos didácticos en el desarrollo de las clases, no se motiva a los niños para que mejoren en su aprendizaje. De igual manera en las instituciones no se propician los espacios para que el niño a través del juego desarrolle su creatividad y así se promueva la participación de los niños en las actividades que se realicen en la institución.

Palabras clave: juego didáctico, motivación, aprendizaje.

THE GAME AS A MOTIVING MECHANISM FOR LEARNING IN THE AREA OF SPANISH

ABSTRACT

One of the issues of greatest concern in the educational sector is children's learning, it is a big problem since each child acquires their knowledge in a different way, with their own learning rates, their strengths and weaknesses. For this reason, an investigation was proposed whose general objective is to propose educational games to optimize the learning of first grade students in the Spanish area of the Fe y Alegría Integrated School in the municipality of Los Patios, Norte de Santander. In this way, a quantitative study will be carried out, inserted in a field study, of a descriptive type, under the modality of a feasible project, a population of 25 students from the aforementioned school will be used, to whom a structured questionnaire was applied. For approximately 20 items related to the variables under study, under the Likert scale, the analysis and treatment of the data was carried out using the demo of the SPSS statistical package. Version 15.00, the data were analyzed using descriptive statistics where it was obtained that teachers rarely use didactic games in the development of classes, children are not motivated to improve their learning. Likewise, institutions do not provide spaces for children to develop their creativity through play and thus promote children's participation in the activities carried out in the institution.

Keywords: educational game, motivation, learning.

INTRODUCCIÓN

Los juegos durante el desarrollo del niño son de vital importancia ya que por medio de ellos se crean experiencias las cuales le ayudan al niño a construir sus propios conocimientos del entorno que lo rodea. Mediante los juegos didácticos los niños desarrollan habilidades como la creatividad, la imaginación, la concentración además de la capacidad de memorizar, fortaleciendo al niño en diferentes ámbitos tales como, el cognitivo, emocional y social entre otros. Así mismo se le da importancia al desarrollo cognitivo, del lenguaje y de motricidad fina de los niños a través de la utilización de juegos didácticos que les permiten alcanzar

logros en el proceso de aprendizaje de forma dinámica, que motiva al menor y simultáneamente le enseña y lo adelanta de forma progresiva en su ciclo educativo, ya de esta forma se puede trabajar desde edades muy tempranas sin llegar a cansar o agotar al niño, permitiéndole continuar de manera satisfactoria su aprendizaje.

MOMENTO TEÓRICO

De esta forma, los juegos son usados como un material para que el niño construya su propio conocimiento, aprenda a relacionarse con los demás y tenga la capacidad de resolver problemas que se presenten en su vida diaria, a partir de actividades y experiencias gratas para este, toda vez que el juego motiva al menor a realizar tareas sin que estas representen un trabajo sino por el contrario un acto de esparcimiento y agrado para él, por lo que este aprendizaje se considera de mejor calidad y más sólido que el que se obtiene por métodos tradicionales y carentes de libertad.

El aprendizaje hace referencia al proceso de obtener conocimientos, actitudes, valores y habilidades a través del estudio o la experiencia adquirida por una persona, con respecto a lo anterior Aguerrondo (2010) afirma: "...el aprendizaje es algo que ocurre permanentemente sobre la base de un proceso continuo en función de nuestras interacciones diarias con los demás y con el mundo que nos rodea". (p.6). estas ideas permiten comprender que el aprendizaje es un proceso continuo que no se puede limitar a que solo ocurra en el aula, por el contrario este está ligado a las experiencias vividas, y que busca transformar el pensamiento y las capacidades de aprender de manera significativa desarrollando habilidades y actitudes en el niño, proporcionándole las herramientas necesarias para interactuar y desenvolverse en un medio que cada día cambia y en el cual debe estar dispuesto a incorporar nuevos aprendizajes.

La Institución Fe y Alegría no escapa a esta problemática, en algunos casos se ha observado que trae consecuencias como: reprobar a los niños y niñas en las diferentes áreas

del conocimiento, repitencia del año escolar e incluso la deserción escolar. Es aquí donde el docente debe jugar un papel importante a la hora de planear sus estrategias pedagógicas, y debe estar dispuesto a insertar innovaciones a partir del juego didáctico para mejorar el rendimiento académico de los educandos.

La problemática abordada lleva a estudiar los factores más influyentes en este fenómeno debido al gran impacto que tiene en la educación de los niños y que cada día está afectando más su aprendizaje. Por lo anterior es de gran importancia formular los siguientes interrogantes como: ¿Qué estrategias emplea el docente para motivar el aprendizaje de los estudiantes de primer grado en el área de español?, ¿Qué tan factible será el uso de juegos didácticos en el aprendizaje de los estudiantes en el área de español?, ¿Será posible que a través del diseño de juegos didácticos se pueda optimizar el aprendizaje de los estudiantes en el área de español?

Ahora bien, el objetivo general de este estudio está enfocado en; Proponer juegos didácticos para optimizar el aprendizaje de los estudiantes de primer grado en el área de español del Colegio Integrado Fe y Alegría del municipio de Los Patios, Norte de Santander. la justificación de la investigación se hace debido a que la investigadora quiere innovar desde las aulas de clase con juegos didácticos que le permitan los estudiantes de manera creativa logran el aprendizaje en el área de español, se justifica desde el nivel pedagógico, pues aborda juegos didácticos los cuales implementan conocimientos y desarrollan destrezas, desde el punto de vista teórico, puesto que este estudio es de aporte al conocimiento científico, así como también se justifica desde lo metodológico, ya que aplica una metodología cuantitativa enfocada en la búsqueda de resultados y el producto final siendo el diseño de juegos didácticos.

MOMENTO METODOLOGICO

En la presente investigación se desarrolló un estudio donde se asumió una metodología de carácter cuantitativo, enmarcado en los postulados de una investigación de campo, de carácter descriptivo bajo la modalidad de un proyecto factible. En una investigación

cuantitativa los resultados se apoyan en datos numéricos y el análisis estadístico con el fin de construir unas adecuadas conclusiones sobre el objeto de estudio, por lo que las investigaciones de tipo cuantitativo asumen un enfoque de campo. En los estudios de campo se llevó a la investigadora a la recolección de datos en el contexto donde se desarrolló la problemática planteada, y así se logró aplicar el instrumento de recolección de la información que llevó al reconocimiento del objeto de estudio, en el cual se establecieron las características del mismo, con la finalidad de plantear una posible solución a la problemática presentada.

La población establece el número de individuos que se emplean para analizar los elementos que forman parte del fenómeno en estudio, los cuales llevan a la elección de esa población, en tal sentido la población está constituida por 4 docentes y 25 estudiantes de primer grado del Colegio Integrado Fe y Alegría del municipio de Los Patios, Norte de Santander. Así mismo, luego de obtener la población es necesario determinar la muestra que es de tipo censal, por cuanto se trabajara con la totalidad de la población debido a que fue de fácil accesibilidad para la investigadora, la muestra estará conformada con la totalidad de la población, es decir por 4 docentes y 25 estudiantes de primer grado del Colegio Integrado Fe y Alegría del municipio de Los Patios, Norte de Santander.

La técnica para la recolección de la información fue la encuesta, estuvo dirigida a la población seleccionada para recolectar información verídica que ayude al objeto de estudio. También fue importante que para la recolección de la información definir el instrumento el cual se asumió mediante un cuestionario estructurado

RESULTADOS

Se estableció como variable los juegos didácticos como estrategias para optimizar el aprendizaje del área de español, la misma se definió conceptualmente mediante el incorporar estrategias didácticas, dentro de los espacios de enseñanza para el fortalecimiento de los estudiantes en el área de español, esta variable permitió operacionalizar los objetivos específicos mediante sus dimensiones, en este caso, se manifiestan estrategias didácticas,

motivación, aprendizaje, cada una de estas poseyó una serie de indicadores, los cuales permitieron el desarrollo de una serie de ítems que caracterizan el objeto de estudio.

Análisis del cuestionario aplicado a los estudiantes

Cuadro 1. Te gustan los juegos

1. Te gustan los juegos

	%	n°
SI	100,00	25
NO	0,00	0
TOTALES	100	25

De acuerdo con los resultados obtenidos, el 100% de los estudiantes les gustan los juegos, lo que significa que la utilización de juegos didácticos sería una buena opción para mejorar el aprendizaje del español; pues los niños en sus primeros años les llama la atención todo lo que esté relacionado con los juegos.

Cuadro 2. Cuando juegas te gusta que los niños y niñas jueguen contigo

2. Cuando juegas te gusta que los niños y niñas jueguen contigo

	%	n°
SI	80,00	20
NO	20,00	5
TOTALES	100	25

En este ítem el 80% de los niños y niñas si se integran en el momento del juego, lo que sería muy fundamental a la hora de realizar las estrategias didácticas con ellos, es decir que se puede trabajar con ellos en equipo. Ahora bien, el juego se refiere a crear, al gozo, a relajar ambientes para el disfrute y generando alegría, entusiasmo por el aprender, fortaleciendo relaciones interpersonales y trabajo en equipo.

Cuadro 3. Tus padres te dicen que juegues con tus compañeros sin discutir.

3. Tus padres te dicen que juegues con tus compañeros sin discutir.

	%	n°
SI	96,00	24
NO	4,00	1
TOTALES	100	25

En ese ítem se evidencia que a los niños con un 96% que jueguen con sus compañeritos de manera respetuoso, mientras que un 4% no, lo que nos dice que los padres incentivan el compañerismo y el compartir en un ambiente de respeto con los demás compañeros.

Cuadro 4. Tu profesora te dicta la clase por medio de juegos

4. Tu profesora te dicta la clase por medio de juegos.

	%	n°
SI	80,00	20
NO	20,00	5
TOTALES	100	25

De acuerdo con las respuestas de los niños el 80% de los niños dicen que la profesora si utiliza juegos cuando dicta las clases mientras que un 20% nos dice que no, lo que se evidencia que los profesores si han utilizado estrategias didácticas en sus clases

Cuadro 5. Estás de acuerdo con que tu profesora emplee juegos para el desarrollo de las clases

5 Estás de acuerdo con que tu profesora emplee juegos para el desarrollo de las clases.

	%	n°
--	---	----

SI	60,00	15
NO	40,00	10
TOTALES	100	25

En esta pregunta el 60% de los niños están de acuerdo en que la profesora emplee juegos en el desarrollo de clases, mientras que un 40% no, por lo tanto, es agradable para ello aprender de una forma más dinámica.

Cuadro 6. Utilizas juegos didácticos en el aula de clases

6 Utilizas juegos didácticos en el aula de clases.

	%	n°
SI	68,00	17
NO	32,00	8
TOTALES	100	25

En concordancia con la pregunta anterior el 68% de los niños dicen que se utilizan juegos didácticos en el aula de clases, frente a un 32% que nos dice que no, por lo que hay que motivar a los niños a aprender mediante el juego.

Cuadro 7. Tu profesora te enseña juegos

7 Tu profesora te enseña juegos.

	%	n°
SI	68,00	17
NO	32,00	8
TOTALES	100	25

En los resultados de la siguiente pregunta el 68% de los niños nos dice que la profesora si enseña juegos, mientras que un 32% no. Por lo que es importante enseñarle juegos para su aprendizaje.

Cuadro 8. Hay en tu aula de clases diferentes juegos didácticos

8 Hay en tu aula de clases diferentes juegos didácticos.

	%	n°
SI	56,00	14
NO	44,00	11
TOTALES	100	25

De acuerdo con las respuestas de los niños el 56% nos dice que si hay diferentes clases de juegos didácticos en las clases mientras que un 44% no, por lo que hay que motivar a los docentes a utilizar más juegos didácticos en sus clases.

Cuadro 9. Te parece más divertida la clase utilizando juegos didácticos.

9 Te parece más divertida la clase utilizando juegos didácticos.

	%	n°
SI	48,00	12
NO	52,00	13
TOTALES	100	25

Para los niños con 52% no les parece divertido la clase utilizando juegos didácticos, mientras que 48% si lo que quiere decir que tal vez los juegos didácticos no han sido del agrado de los niños.

Cuadro 10. Te gustaría que tu profesora juegue contigo en la hora del recreo.

10 Te gustaría que tu profesora juegue contigo en la hora del recreo.

	%	n°
SI	60,00	15
NO	40,00	10
TOTALES	100	25

En cuanto a la respuesta a si los niños les gustaría que la profesora jugara con ellos en las horas del recreo con un 60% que sí, mientras que un 40% no, lo que los niños les gustan jugar entre ellos.

Análisis del cuestionario aplicado a los docentes

Cuadro 11. Utiliza juegos didácticos como mecanismos motivadores para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes

1 Utiliza juegos didácticos como mecanismos motivadores para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes.

	%	fi
Siempre	0,00%	0
Casi Siempre	0,00%	0
Algunas veces	50,00%	2
Pocas veces	50,00%	2
Nunca	0,00%	0
TOTALES	100,00%	4

En cuanto al ítem 1: Utiliza juegos didácticos como mecanismos motivadores para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes. En un 50% nos dice que pocas veces lo hace, un

50% algunas veces, lo que se evidencia que hay que motivar más a los docentes en cuanto a la utilización de juegos didácticos de los cuales disponemos hoy en día.

Cuadro 12. Cree usted que al utilizar juegos didácticos en las clases el niño se interesa más por aprender.

2 Cree usted que al utilizar juegos didácticos en las clases el niño se interesa más por aprender.

	%	fi
Siempre	0,00%	0
Casi Siempre	50,00%	2
Algunas veces	50,00%	2
Pocas veces	0,00%	
Nunca	0,00%	0
TOTALES	100,00%	4

Con relación cree usted que al utilizar juegos didácticos en las clases el niño se interesa más por aprender un 50% de los docentes algunas veces creen que 50% casi siempre lo que quiere decir que se necesita más motivación para la utilización de juegos didácticos.

Cuadro 13. Los niños desarrollan más habilidades y destrezas a través del juego didáctico.

3 Los niños desarrollan más habilidades y destrezas a través del juego didáctico.

	%	fi
Siempre	0,00%	0
Casi Siempre	50,00%	2
Algunas veces	50,00%	2
Pocas veces	0,00%	
Nunca	0,00%	0
TOTALES	100,00%	4

En cuanto al ítem 3 Los niños desarrollan más habilidades y destrezas a través del juego didáctico, con el 50% algunas veces los docentes las identifican que los juegos didácticos desarrollan habilidades y destrezas y 50% casi siempre.

Cuadro 14. Los docentes deben ser innovadores en la aplicación de estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes

4 Los docentes deben ser innovadores en la aplicación de estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.		
	%	fi
Siempre	75,00%	3
Casi Siempre	25,00%	1
Algunas veces	0,00%	0
Pocas veces	0,00%	0
Nunca	0,00%	0
TOTALES	100,00%	4

Los docentes deben ser innovadores en la aplicación de estrategias didácticas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes el 75% de los docentes respondieron que siempre debe ser así y 25% casi siempre lo que quiere decir que los docentes están conscientes de que deben ser innovadores siempre en sus clases.

Cuadro 15. Cree usted que los juegos didácticos promueven la creatividad en los estudiantes.

5 Cree usted que los juegos didácticos promueven la creatividad en los estudiantes.		
	%	fi
Siempre	25,00%	1
Casi Siempre	0,00%	0
Algunas veces	50,00%	2
Pocas veces	25,00%	1
Nunca	0,00%	0
TOTALES	100,00%	4

En el ítem 5, el 50% de estos dicen que algunas veces creen que los juegos didácticos promueven la creatividad en los estudiantes y 25% casi nunca y 25% pocas veces, es posible que los docentes no tengan un buen conocimiento de los beneficios que trae el empleo de los juegos didácticos en los estudiantes.

Cuadro 16. Promueve la participación de los niños y niñas a través del juego didáctico

6 Promueve la participación de los niños y niñas a través del juego didáctico.

	%	fi
Siempre	0,00%	0
Casi Siempre	0,00%	0
Algunas veces	25,00%	1
Pocas veces	75,00%	3
Nunca	0,00%	0
TOTALES	100,00%	4

Es entonces que en el ítem 6: Promueve la participación de los niños y niñas a través del juego didáctico. El 75% dice que pocas veces, el 25% algunas veces, por lo tanto, los docentes muy poco utilizan los juegos didácticos dentro de sus clases.

Cuadro 17. Aplica juegos para el desarrollo intelectual de los estudiantes.

7 Aplica juegos para el desarrollo intelectual de los estudiantes.

	%	fi
Siempre	0,00%	0
Casi Siempre	0,00%	0
Algunas veces	0,00%	0
Pocas veces	50,00%	2
Nunca	50,00%	2
TOTALES	100,00%	4

De acuerdo con los resultados previamente evidenciados en el ítem 7 nos dice que el 50% nunca utiliza estrategias didácticas en las clases, un 50% pocas veces, lo que hace ver que dentro del desarrollo de las clases no utiliza los juegos didácticos como estrategias pedagógicas.

Cuadro 18. Pone en práctica diariamente estrategias que contengan juegos para el desarrollo de las clases

8 Pone en práctica diariamente estrategias que contengan juegos para el desarrollo de las clases.		
	%	fi
Siempre	0,00%	0
Casi Siempre	0,00%	0
Algunas veces	25,00%	1
Pocas veces	75,00%	3
Nunca	0,00%	0
TOTALES	100,00%	4

En cuanto a los resultados de Pone en práctica diariamente estrategias que contengan juegos para el desarrollo de las clases un 50% pocas veces las desarrolla y un 50% algunas veces, por lo tanto es necesario que los docentes desarrollen estrategias basadas en juegos didácticos.

Cuadro 19. Durante el desarrollo de actividades lúdicas observa interés por parte del niño y la niña.

9 Durante el desarrollo de actividades lúdicas observa interés por parte del niño y la niña.		
	%	fi
Siempre	0,00%	0
Casi Siempre	0,00%	0
Algunas veces	25,00%	1
Pocas veces	75,00%	3

Nunca	0,00%	0
TOTALES	100,00%	4

Del resultado obtenido en el ítem 9 de acuerdo con los docentes el 75% pocas veces desarrolla actividades lúdicas, el 25% algunas veces, lo que se evidencia casi no utilizan actividades lúdicas.

Cuadro 20. La institución debe poseer espacios recreativos para el desarrollo de juegos didácticos en beneficio de los estudiantes.

10 La institución debe poseer espacios recreativos para el desarrollo de juegos didácticos en beneficio de los estudiantes.

	%	fi
Siempre	0,00%	0
Casi Siempre	0,00%	0
Algunas veces	25,00%	1
Pocas veces	50,00%	2
Nunca	25,00%	1
TOTALES	100,00%	4

En el ítem 10 se puede evidenciar que el 25% se ubica en la casilla algunas veces, el 50% en pocas veces y el otro 25% se encuentra en nunca, lo que deja claro que la institución no posee espacios recreativos para el desarrollo de juegos didácticos en beneficio de los estudiantes.

CONCLUSIONES

Es importante resaltar, que después de analizados los resultados se puede determinar que los juegos didácticos son necesarios dentro de una aula de clase específicamente en las practicas pedagógicas, puesto que en el área de español se hace un poco monótono enseñarle a los estudiantes partiendo solo del tablero y el marcador, es necesario que el docente innove y comience a trabajar a través de juegos didácticos que se adapten a los grupos de estudiantes, y que ayuden de esta manera a facilitar tanto el proceso de enseñanza como el del aprendizaje, es relevante exponer que el juego es primordial para los niños de edades comprendidas entre los 6 y 7 años por lo que aprovechar este recurso en las clases es de sumo interés para los niños y se logra el objetivo que se persigue en la enseñanza.

Por otra parte, se puede concluir que los docentes no utilizan juegos didácticos en el desarrollo de las clases debido a la falta de conocimiento de la importancia de este mecanismo para que el niño se motive y desarrolle las actividades con agrado ya que los juegos didácticos ayudan a mejorar el proceso de aprendizaje de los niños debido a que por medio de ellos se motiva al niño y se crean habilidades y destrezas para desarrollar las actividades que se plantean en el aula de clases. En el proceso de enseñanza aprendizaje se está dejando a un lado la motivación del niño, el uso de juegos didácticos como medio de aprendizaje es una herramienta didáctica fundamental para que el niño desarrolle destrezas y aprenda a construir su propio conocimiento.

Asimismo, El diseño de juegos didácticos para emplearlos en el desarrollo de las clases promueve la participación activa del niño generando interés por aprender, desarrollando la creatividad del niño mejorando en su aprendizaje y así disminuir el grado de dificultad que presente en su proceso de enseñanza.

PROPUESTA

Presentación

De acuerdo con el ministerio de educación nacional este nos dice que el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Asimismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar. Decreto 2247 de 1997. (p. 3).

Es por esto que esta propuesta propone los juegos didácticos como estrategia para optimizar el aprendizaje del área de español de los niños y niñas de primer grado de la institución educativa fe y alegría del municipio de los patios, logrando que estos construyan su aprendizaje de manera autónoma y motivada, generándoles gozo por el conocimiento y desarrollando sus habilidades en los diferentes escenarios en los que se desenvuelven.

Finalmente los juegos didácticos como estrategia pedagógica permitirá comprender la importancia en el aprendizaje significativo, es una forma natural para que los niños armonicen con el ambiente y las personas que los rodean, es la mejor manera de que el individuo conozca en un grupo, sus normas y el proceso de convivencia, para que más adelante pueda acoplarse al medio a través de lo aprendido, además aporta como beneficios el desarrollo de la creatividad, la comunicación, el aprendizaje y la socialización, desarrolla destrezas físicas, morales y de aprendizaje.

Juegos didácticos para optimizar el aprendizaje de los estudiantes de primer grado en el área de español del Colegio Integrado Fe y Alegría del municipio de Los Patios, Norte de Santander.

JUEGO	DESCRIPCIÓN
<p>Rompecabezas</p> 	<p>Ayuda al niño a desarrollar competencias desde el razonamiento verbal</p>
<p>Creando un texto</p> 	<p>El niño crea la historia dependiendo de lo que observa en la imagen esto le permite desarrollar competencias creativas, de escritura y de pensamiento.</p>
<p>Sopa de letras</p> 	<p>Por medio de la sopa de letras los niños deben identificar palabras básicas que le ayudaran a enriquecer su vocabulario y la buena ortografía</p>
<p>Semejanza y diferencias</p> 	<p>Por medio de imágenes el niño deberá comparar y buscar cuales son las diferencias entre ellas, esto le permite que desarrolle habilidades de memoria, imaginación y razonamiento verbal</p>

Estos son algunos de los juegos que se proponen para que el estudiante comience a disfrutar del aprendizaje de una manera didáctica y que vaya desarrollando destrezas, afianzando conocimientos en el área de español, puesto que en ocasiones se ve el tradicionalismo en las aulas de clase haciendo que los estudiantes pierdan el interés y la

motivación por querer aprender y desarrollar competencias que le serán necesarias a lo largo de su vida cotidiana, académica y profesional.

REFERENCIAS

- Aguerrondo, I. (2010). *Enseñar y aprender en el siglo XXI*. [Documento en línea]. Disponible: <http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo95/files/articulos-aguerrondo-uca-montev-2010-2-ensenar-y-aprender-en-el-siglo-xxi.pdf>. [Consulta: 2015 abril 18].
- Arias F. (2004). *El proyecto de investigación introducción a la metodología científica*. Caracas, Venezuela: Episteme.
- Arias F. (2006). *El proyecto de investigación: introducción a la metodología científica*. (5a. ed.). Caracas: Episteme.
- Decreto 2247 de septiembre de 2011. Principios de la educación preescolar. [Documento en línea]. Disponible: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articulos-104840_archivo_pdf.pdf. [Consulta: 2015, Octubre 10].
- Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* (3ª. Edición). México: Mc. Graw Hill.
- Guzmán, O. (1999). *Juego y aprendizaje escolar*. México. Editorial Pax.
- Hernández, Fernández y Baptista. (2003). *Metodología de la Investigación 5ª ed.* México: Mc Graw Hill.
- Ruiz, C. (2002). *Instrumentos de investigación educativa*. Procedimiento para Diseño y Validación. Barquisimeto- Venezuela: CIDEG.
- Sabino, C. (2002). *Metodología*. Bogotá: D-vinni.
- Sampieri, B. (2003). *Métodos de Investigación*. Editorial Trillas. México. Steiner, A. y Sambrano, J. (2009). *Estrategias educativas para docentes y padres del siglo XXI*. Venezuela: Alfa.
- Tamayo y Tamayo (2002). *Metodología de la Investigación*. Norma. Colombia.