



## UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA

Resolución: RPC-SO-16-No.323-2020

### PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGÍSTER

<b>Tema:</b>
MODELO PEDAGÓGICO BASADO EN EL JUEGO REGLADO COMO ESTRATEGIA PARA LA ESCRITURA DE UN TEXTO ACADÉMICO.
<b>Línea de la Investigación:</b>
PROCESOS PEDAGÓGICOS E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO
<b>Campo amplio de conocimiento:</b>
EDUCACIÓN
<b>Autor/a:</b>
Lic.Katherine Pamela Calvopiña Chuquitarco
<b>Tutor/a:</b>
Ph. D Mayra Alejandra Bustillos Peña

Quito – Ecuador

2023



### APROBACIÓN DEL TUTOR

Yo Mayra Alejandra Bustillos Peña con C.I: 0963618939 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: “Modelo pedagógico basado en el juego reglado como estrategia para la escritura de un texto académico.”

Elaborado por: Katherine Pamela Calvopiña Chuquitarco, de C.I: 0550354690, estudiante de la Maestría: Pedagogía, de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 30 de Agosto del 2023

-----

Firma

### DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE

Yo, Katherine Pamela Calvopiña Chuquitarco con C.I: 0550354690, autora del proyecto de titulación denominado: "MODELO PEDAGÓGICO BASADO EN EL JUEGO REGLADO COMO ESTRATEGIA PARA LA ESCRITURA DE UN TEXTO ACADÉMICO."

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar el respectivo trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos del autor.
2. Manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Tecnológica Israel los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículo 4,5 y 6, en calidad de autora del trabajo de titulación, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato impreso y digital como parte del acervo bibliográfico de la Universidad Tecnológica Israel.
3. Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de prosperidad intelectual vigentes.

Quito D.M., 30 de Agosto del 2023



---

Firma

## Índice de contenidos

1. PLAN PARA EL TRABAJO DE TITULACIÓN	1
INFORMACIÓN GENERAL	9
Contextualización del problema	9
Problema objeto de investigación	11
Objetivo general	13
Objetivos específicos	13
Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos	13
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	15
1.1 Contextualización general del estado del arte	15
1.1.1 Modelo pedagógico	15
1.1.2 Modelo pedagógico en el proceso enseñanza aprendizaje	16
1.1.3 Modelo pedagógico en el juego reglado	17
1.1.4 Estrategia Pedagógica	19
1.1.5 Juego de reglas	19
1.1.5.1 Momentos del juego reglado	21
1.1.5.2 Beneficios del juego reglado	21
1.1.6 Escritura académica	22
1.2 Proceso investigativo metodológico	23
1.2.1 Enfoque de la investigación	23
1.2.2 Tipo de la investigación	23

1.2.3 Población y muestra	23
1.2.4 Métodos, técnicas e instrumentos	24
1.2.4.1 Métodos	24
1.2.4.2 Técnicas	24
1.2.4.3 Instrumentos	24
1.2.4.4 La triangulación	25
1.3 Análisis de resultados	25
1.3.1 Encuesta realizada a los estudiantes	25
1.3.2 Entrevista realizada a los docentes y autoridades	31
1.3.3 Observación directa	32
CAPITULO II: PROPUESTA	33
2.1 Contextualización de la institución y/ o área del conocimiento educativa	33
2.2.1 Objetivo del modelo pedagógico en la institución educativa	33
2.2 Fundamentos teóricos en las dimensiones: Pedagogía y teorías de aprendizaje	34
2.2.1 Ciencias de la pedagogía	34
2.2.2 Asignatura de lengua y literatura	35
2.2.2.1 Bloques curriculares del área de lengua y literatura para la Educación Básica General	36
2.2.3 Teorías del Aprendizaje	37
2.2.1 Teoría Constructivista	37
2.3 Proyecciones didácticas: estrategias metodológicas	41
2.3.1 Estrategias metodológicas del currículo	41
2.4 Proyecciones curriculares	42

2.5 Propuesta de estrategias metodológicas para desarrollar el área del conocimiento	43
2.5.1 Objetivos de la propuesta	43
2.5.2 El método aplicado a proyectos didácticos	44
2.5.3 Cronograma de actividades	44
2.5.4 Descripción de las actividades propuestas	45
2.5.5 Evaluación de la estrategia	45
2.6 Conclusiones del modelo	46
2.7 Valoración de la propuesta	47
CONCLUSIONES	51
RECOMENDACIONES	52
BIBLIOGRAFÍA	53
ANEXOS	57

**Índice de tablas**

Tabla 1. Nivel de concreción curricular	43
Tabla 2. Cronograma de actividades	44
Tabla 3. Valoración 1	48
Tabla 4. Valoración 2	49
Tabla 5. Valoración 3	50

**Índice de figuras**

Figura 1. Estrategias utilizadas por el docente	25
Figura 2. Motivación por aprender	26
Figura 3. Participación	26
Figura 4. Satisfacción del modelo pedagógico	27
Figura 5. Interrelación con los compañeros de clase	28
Figura 6. Calificación al pensamiento crítico	28
Figura 7. Aprendizaje significativo	29
Figura 8. Actividades lúdicas	30
Figura 9. Escritura académica	30



## INFORMACIÓN GENERAL

### Contextualización del problema

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), al ser un organismo especializado de la Organización de Naciones Unidas, constantemente está realizando estudios, investigaciones y observaciones para mejorar la educación a nivel mundial, encontrando que “En América Latina y el Caribe se ha estudiado muy poco el tema de la habilidad en lectura y escritura de la población estudiantil.” (Cuadra, 1993, p.). Esto se debe a que existen múltiples factores que aún con el paso del tiempo, no se han podido corregir, debido a la utilización de un modelo educativo tradicional que no cumple con las expectativas de la población estudiada.

En este sentido el estudio realizado por la UNESCO hace una distinción entre los países altos y bajos en desarrollo, en donde establece que existen dos factores para que se encuentren problemas en la lectura y escritura.

los relacionados a cómo se enseña y los vinculados con la disponibilidad de materiales de lectoescritura. En relación a cómo se enseña, se ha visto que en los países con mejor comprensión lectora; se promueve la lectura silenciosa durante tiempo activo de clase; los profesores con frecuencia leen en voz alta cuentos a los estudiantes; en promedio hay un mayor número de horas dedicado a la enseñanza de la lengua; los alumnos tienen desarrollado el hábito de sacar libros prestados de las bibliotecas. Es decir, no sólo se lee en el salón de clase, sino que la lectura es considerada un elemento recreativo. En relación a la disponibilidad de materiales, en los países con mejores índices de comprensión lectora se ha encontrado que, en general, las escuelas están dotadas de bibliotecas grandes (aproximadamente 7.000 ejemplares o más) y muchas cuentan también con bibliotecas en los salones de clase (60 volúmenes o más). (Cuadra, 1993, p.6)

Estos, dos problemas, se presentan en la actualidad en varios países de Latinoamérica, Si bien es cierto la llegada de las tecnologías de la información y la comunicación ha despojado a las bibliotecas físicas del entorno educativo, pero ha dado lugar a la adquisición de información de todas las partes del mundo y desde cualquier lugar, pero esto no es suficiente porque al seguir con un modelo de enseñanza aprendizaje tradicional, estos beneficios pasan por desapercibidos en la

educación, debido a la falta de capacitación de los docentes sobre esta nueva área, es decir, como seleccionar o buscar información, cómo guardar documentos, entre otras.

Este aspecto seguido a la falta de motivación en el área de lengua y literatura ha sido el causante de muchos problemas para que los estudiantes encuentren problemas en el desarrollo de la escritura académica, puesto que lo observan como algo rígido y complejo, por ello, este aspecto podría y debería ser subsanado mediante prácticas recreativas que incentiven a los estudiantes por aprender y desarrollar creaciones escritas.

El currículo ecuatoriano es diseñado por el Ministerio de Educación, por ser su máxima autoridad, y es de cumplimiento obligatorio en todas y cada una de las instituciones educativas a nivel nacional, por ello, dentro de la educación general básica se encuentra la asignatura de lengua y literatura como una de las materias fundamentales dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

La enseñanza de la asignatura de lengua y literatura es un proceso que tiene como objetivo desarrollar destrezas y habilidades lingüísticas, así como comunicativas en los estudiantes, para ello, se requiere de la aplicación de una serie de métodos, técnicas y estrategias, para que de esta forma se involucren en el entorno social. El objetivo de la enseñanza de la lengua y literatura de acuerdo a Bruzual (2008), “es la adquisición y el desarrollo de los conocimientos, las habilidades, las actitudes y las capacidades que nos permiten desenvolvernó en nuestras sociedades de una manera adecuada y competente en las diversas situaciones y contextos comunicativos de la vida cotidiana” (p.190).

Sin embargo, estas cualidades no han podido visualizarse en la actualidad, puesto que los docentes siguen utilizando el modelo tradicional en el proceso enseñanza aprendizaje, sin darse cuenta que la sociedad ha evolucionado en la forma de aprender, lo cual ha generado inconvenientes para el logro del aprendizaje significativo de los estudiantes, debido a que no se satisface las necesidades e intereses que hoy en día requiere la población estudiada.

La educación ha evolucionado y esto también incluye a la educación, las metodologías tradicionales (conductistas) ya no generan el deseo de aprender sino más bien aburrimiento y desmotivación, por lo que son necesarias nuevas y mejores estrategias para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, uno de esos métodos es por medio de la aplicación de juegos educativos en el aula. Herrera, B. (2017, pp. 75-92)

Por ello, es importante crear un ambiente de motivación en el entorno educativo, para que los estudiantes sientan deseo por aprender y lo hagan bajo estrategias educativas, siendo el juego reglado uno de ellos, porque permite que el estudiante se interrelacione con el ambiente social y sea capaz de controlar sus emociones, siga un orden y obediencia dentro del aprendizaje. Concibiendo que:

El origen de los juegos, es decir sus procesos fundantes, hay que buscarlo en el modo particular que los seres humanos tienen de asumir e incorporar los modelos de relaciones que la sociedad les brinda. El juego es una forma social y natural de actividad que integra todas las dimensiones del desarrollo y que, en la medida en que se ve enriquecido, protegido y estimulado por los adultos, se convierte en un escenario óptimo que propicia el cambio evolutivo y el aprendizaje espontáneo. (Zacañino y García, 2008, p.77).

La Unidad Educativa Eloy Alfaro, es una institución ubicada en el cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi, la cual brinda servicios educativos al nivel de Educación General Básica, sin embargo, el modelo pedagógico que se utiliza en la actualidad no permite que se desarrolle un aprendizaje significativo, puesto que se utiliza un modelo tradicional que no permite que el estudiante interactúe y se sienta motivado por aprender, aspecto que se evidencia por el aburrimiento que muestran los estudiantes en la hora de clase, producto de la monotonía de enseñanza que utilizan los docentes.

Este aspecto, no ha permitido que en el proceso enseñanza aprendizaje se utilicen materiales didácticos, como los juegos, para fomentar la motivación en el aprendizaje, haciendo que la asignatura de lengua y literatura sea cada día más aburrida por la monotonía que se maneja en el interior de las aulas, lo cual ha repercutido en el aprendizaje de los estudiantes, creando problemas de escritura.

### **Problema objeto de investigación**

En la Unidad Educativa Eloy Alfaro, en donde se desarrolló la presente investigación, permitió evidenciar que no se practicaban actividades de interacción individual y grupal, lo cual generó en los estudiantes un desinterés y desmotivación por aprender, debido a que la monotonía con la que se desarrollaban las clases no aportaba a la adquisición de conocimiento, siendo importante que se presente un modelo pedagógico basado en el juego reglado como estrategia de aprendizaje, puesto que el juego se encuentra presente en todos los aspectos de la vida de una persona, que pueden realizarse en cualquier entorno ya sea familiar, social y educativo, ya que con ello se crea autonomía,

independencia y empoderamiento, dando lugar a un pensamiento crítico en los estudiantes, que permitan su crecimiento y desarrollo del conocimiento.

Un niño crece a través del ejercicio de las actividades como el juego y experimenta diferentes experiencias de juego en familia, educación y entretenimiento a lo largo de su vida. Todo esto contribuye a su crecimiento, su desarrollo y la forma en que se conecta con quienes lo rodean es por ello, adquiere una dimensión de fundamental importancia como actividad primaria en la infancia, la cual puede ser utilizada para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes de esta institución educativa. Esta situación se debe a que erróneamente se piensa que el proceso educativo es lineal, sin tomar en cuenta que al enseñar también pueden divertirse los infantes y conseguir mayores resultados en cuanto al aprendizaje.

La utilización de un modelo pedagógico tradicional ha hecho que los estudiantes no logren cumplir con los objetivos académicos establecidos en las planificaciones de clases, lo cual ha generado frustración en el educando, debido a que, a pesar de sus esfuerzos, no ha logrado aprender los contenidos de las diferentes áreas del conocimiento en especial de la de lengua y literatura de la manera esperada, aspecto que se ve reflejado en el rendimiento académico de los estudiantes y que pese a los cuestionamientos del docente.

Aspecto que se completó por el comportamiento erróneo de los docentes de la unidad educativa, ya que los educadores no lograron determinar que la evaluación formativa no es solo para saber cómo se está desarrollando el proceso enseñanza aprendizaje, sino también que permita ver si el modelo y metodología educativa que utiliza el docente está contribuyendo al cumplimiento de los objetivos previamente planificados,

Es decir, el problema también se encuentra en la evaluación, porque, parte de negativa misma del docente de autoevaluarse de forma adecuada, siendo un problema que se presente en esta institución educativa, puesto que el docente no reconoce que parte del problema proviene del modelo pedagógico que se utiliza.

Lo anteriormente mencionado conlleva a la investigadora formularse la siguiente pregunta problémica:

¿Con la propuesta de un modelo pedagógico basado en el juego reglado como estrategia se logrará contribuir en la escritura de un texto académico en los estudiantes del décimo grado de educación general básica de la unidad educativa Eloy Alfaro?

### **Objetivo general**

Proponer un modelo pedagógico basado en el juego reglado como estrategia para la escritura de un texto académico de los estudiantes del décimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Eloy Alfaro ubicada en la ciudad de Salcedo, provincia de Cotopaxi.

### **Objetivos específicos**

Contextualizar los fundamentos teóricos y metodológicos del juego reglado como estrategia para la escritura de un texto académico

Diagnosticar el proceso de enseñanza aprendizaje en cuanto a la escritura de un texto académico de los estudiantes del décimo grado de la Educación de General Básica de la Unidad Educativa Eloy Alfaro ubicada en la ciudad de Salcedo, provincia de Cotopaxi.

Diseñar un modelo pedagógico basado en el juego reglado como estrategia para la escritura de un texto académico de los estudiantes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Eloy Alfaro ubicada en la ciudad de Salcedo, provincia de Cotopaxi.

Valorar a través de criterios de especialistas el modelo pedagógico propuesto.

### **Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos**

La presente investigación busca proponer de un modelo pedagógico basado en el juego reglado permite que la comunidad educativa cumpla diferentes y específicos roles en el proceso enseñanza aprendizaje, aportando cada uno de ellos, desde su propio entorno en la mejora del ambiente educativo, creando una cultura de aprendizaje mediante nuevas e innovadoras formas, como es el juego reglado, que no solo ayuda a aprender, sino que coadyuva hacerlo con compromiso, dedicación y responsabilidad, que es lo que hoy en día les hace falta a casi todos los educandos.

Los beneficiarios de la presente investigación son los estudiantes del décimo grado de Educación Básica General de la Unidad Educativa Eloy Alfaro, ya que permitirán realizar una labor educativa que satisfaga sus necesidades e intereses, poniendo en práctica el aspecto teórico para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.

De esta manera los estudiantes de la unidad educativa se sentirán motivados por aprender, el entorno educativo se transporta a ser más amigable, brinda mayor seguridad para el desarrollo de capacidades habilidades y destrezas en el área de lengua y literatura, especialmente para el logro de la escritura académica, que es muy importante que trascienda y se perfeccione con el tiempo.

## CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

### 1.1 Contextualización general del estado del arte

#### 1.1.1 Modelo pedagógico

El modelo pedagógico, permite aprender y educar mediante técnicas, métodos y herramientas para crear una educación de calidad, que represente y recoja los intereses de los estudiantes, debido a que el desarrollo holístico que caracteriza a la educación se centra en el ser humano; por lo tanto, todas las actividades y mecanismos que se produzcan en este entorno deberán desarrollarse para la mejora del estudiantado.

En este sentido el modelo pedagógico está inmerso dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que el propósito que persigue es el alcance del aprendizaje significativo; por ello, es importante que el modelo pedagógico observe el constructivismo por su enfoque afectivo, cognitivo y expresivo, debido a que permite que el estudiante puede ser un ente útil y capaz de desarrollar por sí mismo su propio conocimiento y de hacerlo al ritmo que bien tuviere. Debiendo ser aplicado, en la asignatura de lengua y literatura para la mejora de la escritura académica, puesto que al permitir la inserción de estrategias dentro del proceso enseñanza aprendizaje, permiten que el juego reglado aporte utilidad a la adquisición del conocimiento.

Esto sucede porque el modelo pedagógico busca llevar al estudiante más allá de “la adquisición de información científica e intelectual, en la que proponen que el alumno desarrolle inteligencia emocional y capacitar a los alumnos para enfrentarse a la realidad social contemporánea” (Subiría, 2019, p.1). Aspecto que se puede lograr por medio de la motivación e interés que muestran los estudiantes a la hora de aprender, ya que, si no existe este factor, no se puede hablar de un desarrollo cognitivo puesto que el cerebro no tendría dar paso a la inteligencia emocional bajo un ambiente de frustración.

Por lo expuesto, el propósito del modelo pedagógico tributa en contribuir a que los estudiantes desarrollen habilidades, capacidades y destrezas dentro y fuera del aula, las mismas que se realizarán e irán perfeccionando de acuerdo a su edad y conforme el conocimiento de vaya fortaleciendo en el cerebro de los estudiantes, para ello se requiere el cambio de mentalidad de toda la comunidad educativa respecto de la forma y desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje.

El modelo pedagógico, tiene la finalidad optimizar el proceso enseñanza aprendizaje, por ello, dentro de las características principales se encuentra: crear un vínculo entre el estudiante y el docente, desarrollar habilidades, mejorar la obtención de resultados académicos, desarrollar actividades de forma espontánea, entre otras

### **1.1.2 Modelo pedagógico en el proceso enseñanza aprendizaje**

El modelo pedagógico en el proceso enseñanza aprendizaje permite mejorar la calidad de la enseñanza y la forma en la que aprenden los estudiantes, en este contexto el estudiante no solo adquiere un conocimiento perdurable en el tiempo, sino que es capaz de relacionar el conocimiento que adquirió en el aula con espacios reales, lo cual genera un mayor grado de autonomía e independencia, pero sobre todo de copia ida des para enfrentarse al contexto social en cualquier etapa de su vida

El modelo pedagógico en el proceso de enseñanza aprendizaje cambia el panorama educativo, en este sentido la planificación obliga a que los docentes dentro de todas y cada una de las planificaciones establezca los objetivos a cumplir, estrategias, recursos, técnicas e instrumentos que se desarrollan en las actividades escolares, no permitiendo que la enseñanza sea solo empírica, sino que a través de este se pueda llegar a la calidad educativa.

Para ello, el docente deberá observar las características de los estudiantes como la edad, la forma, tiempo, ritmo y modo de aprender esto servirá para ampliar y re-ajustar el contexto de la evaluación diagnóstica, formativa o simpática. Sin embargo, hay que recalcar que la pedagogía dentro del proceso enseñanza aprendizaje ha dejado de enfocarse solo en las actividades del docente, y ha llegado a establecer pautas para el comportamiento de los estudiantes, pues será quien desde su espacio y entorno social, familiar, cultural, económico entre otros busque la forma de aprender.

Dicho esto, la evaluación en la práctica pedagógica debe regirse por la medición, evaluación, toma de decisiones y retroalimentación, todo ello con la finalidad de alcanzar un mejoramiento continuo del proceso enseñanza aprendizaje.



### 1.1.3 Modelo pedagógico en el juego reglado

El modelo pedagógico en el juego reglado, para la enseñanza de la escritura académica, requiere que se desarrolle un proceso pedagógico, porque es una estrategia de enseñanza que debe ser realizado por el docente, es decir,

los procesos conscientes, organizados y dirigidos a la formación de la personalidad, en los que se establecen relaciones sociales activas, recíprocas y multilaterales entre educador, educando y grupo, orientadas al logro de los objetivos planteados por la sociedad, la institución, el grupo y el individuo: Esta definición parte de la interrelación entre las categorías (instrucción, educación, enseñanza y aprendizaje). Se orienta hacia la formación de la personalidad como un todo, teniendo en cuenta su sistema inductor (esfera motivacional, afectiva y volitiva) y el sistema ejecutor (esferas cognitiva, instrumental y metacognitiva). (Salcedo. R, 2007, pp. 16-25)

En este sentido, el proceso pedagógico observa cuatro espacios: el primero responde al inicio del aprendizaje, que involucra a la motivación puesto que mediante esta acción el docente despierta el interés del estudiante por aprender, por otra parte ayuda a la recuperación de los saberes previos, es decir que el docente trabaja sobre bases que ya tienen los estudiantes, y aquellas que son positivas las fortalece, desechando aquellas que son erróneas, esto contribuye a que el estudiante adquiera una visión más clara de la realidad, y finalmente dentro de este escenario se encuentra el conflicto cognitivo en donde el docente debe retroalimentar el conocimiento en base a ejemplos o actuaciones lógicas, puesto que este conflicto se produce cuando existe un desequilibrio de información, es decir, no se puede comprender el contexto. En este sentido, el proceso pedagógico del modelo pedagógico con la utilización del juego reglado permite que:

se aproveche el carácter didáctico y lúdico de las obras literarias infantiles para apuntalar la educación de los más pequeños. Y es que, desde hace siglos, la literatura se ha utilizado con fines pedagógicos, ya sea para divulgar los valores de una época o para educar a los niños dentro de su orden social. En general, lo más esencial para que un texto literario sea pedagógico es que el lector entienda el contexto de la narración, es decir, que sea un contemporáneo, (Unir, 2022, p.1)

De esta forma, se permite que el estudiante comprenda y razone sobre lo que está leyendo, para que forme un nuevo conocimiento o perfeccione los conocimientos previos, ya que a partir de ello, el estudiante será capaz de realizar una creación escrita más completa, ordenada, lógica y conducente, siguiendo el hilo de la temática abordada, pero esto solo se logra mediante el empeño y la correcta aplicación del modelo pedagógico que utilice el docente en el ambiente educativo, siendo este espacio de vital importancia para el desarrollo de todas las capacidades de los niños, niñas y adolescentes.

El segundo escenario es la construcción del aprendizaje, mediante el procesamiento de la información puesto que el docente debe enfocarse en que el estudiante realice procesos cognitivos y operaciones mentales para el alcance y perfeccionamiento de todas sus capacidades.

El tercer escenario es la aplicación o transferencia del aprendizaje, en donde el estudiante pone en práctica todo lo aprendido, es decir materializa los conceptos básicos. Y, el cuarto escenario involucra a la metodología y evaluación, puesto que esto permite conocer a cabalidad de qué forma se está aprendiendo, midiendo de forma acertada en qué etapa de aprendizaje se encuentran los estudiantes.

Por otra parte, el modelo pedagógico al ser utilizado dentro del juego reglado para la enseñanza de la escritura académica permite que comprender que el desarrollo del pensamiento del estudiante, no se logra con actuaciones repetitivas, sino mediante la interacción que tenga este dentro y fuera del aula, es decir, enfrentándose a los diferentes sucesos que se encuentran en la sociedad. Para ello, el estudiante deberá participar de forma activa en todo el proceso enseñanza aprendizaje, dejando en un apartado la vaga concepción y práctica de que la educación es algo estático y sin movimiento que debe ser aprendido de forma memorística, bajo esta idea el estudiante logra aprender por sí mismo, es decir construye el conocimiento bajo su experiencia, y en base a ella forma un pensamiento crítico y propositivo.

Se concibe como el pensamiento intelectualmente disciplinado de conceptualizar, aplicar, analizar, sintetizar y evaluar la información recabada a partir de la observación, experiencia, reflexión, razonamiento o comunicación. Este tipo de pensamiento es un procedimiento que da valor racional a las creencias y emociones (Creamer, 2011, p.13).

Por lo tanto, dentro de este proceso el estudiante es capaz, de analizar de forma lógica y coherente todo tipo de información, recolectando y guardar de forma sistémica y ordenada aquella

información que es relevante, porque realiza un síntesis y evaluación de resultados, que requieren que el estudiante asuma desde su interior la curiosidad, motivación que le permita indagar en un mundo desconocido y que mediante la retroalimentación del docente en el aula se pueda fortalecer esa información convirtiéndose en un aprendizaje significativo

Este tipo de actuaciones crean un estudiante empoderado, seguido y confiable en sí mismo y en las cosas y personas que lo rodean, haciendo del estudiante, una persona crítica y propositiva con autonomía e independencia.

Por tanto, hay que enfocar el vínculo entre el pensamiento lógico y el proceso enseñanza-aprendizaje desde dos consideraciones: si bien hay que apropiarse de los conocimientos teóricos sobre el pensamiento lógico y aplicarlos en esta estructura de la actividad docente, es necesario, además, saber gestionar el proceso y establecer un conjunto de tareas organizadas según las leyes lógicas, que sea coherente con la concepción teórica de partida. (Travieso y Hernández, 2017, p.10)

#### **1.1.4 Estrategia Pedagógica**

Las estrategias pedagógicas son todas las acciones realizadas por el docente, con el fin de facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes. “Componen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se logran conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación”. (Bravo, 2008, p.52).

Por lo tanto, podemos afirmar que las estrategias pedagógicas son todas las acciones que se realizan para que los estudiantes puedan comprender el conocimiento de manera más efectiva, ya sea con la ayuda del docente o con expertos o especialistas en la materia.

Las estrategias pedagógicas utilizadas para el aprendizaje pueden proporcionar valiosas oportunidades de formación que se desperdician por su desconocimiento y falta de programación dentro del sistema educativo, la monotonía tiene un efecto negativo en el aprendizaje ya que el estudiante no se siente atraído o interesado por los conocimientos que el educador está proporcionando.

### 1.1.5 Juego de reglas

El juego reglado es utilizado en muchos ámbitos sociales, siendo uno de ellos la educación debido a que su valor intrínseco hace que, al regirse por reglas, órdenes y obligaciones de los participantes, adquieran valores y responsabilidades dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

Este tipo de juego, permite que el educando asimile, estructure y ejecute conductas que propicien el buen convivir durante el desarrollo del mismo; sin embargo, al hablar de regla también hablamos de limitaciones que explicitan estrictamente el sentido y la organización de la acción lúdica, entendiendo que, la normativa ha de tener momentos sobre los cuales direccionar el aprendizaje del estudiante. Quintero Guevara, Y. K. (2016).

En la actualidad a los juegos reglados hacen que las temáticas que abordan los docentes se vuelvan interesantes, llamando la atención de los estudiantes para que puedan aprender desde el espacio que más les gusta, “el juego”, por esta razón, se definen como “Divertidos, voluntarios y se diferencian del mundo real, se distinguen en que los jugadores juegan regidos por unas normas con el objetivo de alcanzar un resultado predeterminado dentro teoría del propio sistema del juego” (Hassinger-Das et al., 2017).

Los juegos reglados en el ámbito educativo se basan en el constructivismo que fue difundida por Piaget, Vygotsky, entre otros autores, por esta razón hace que la esencia del aprendizaje sea el estudiante, puesto que es el protagonista de la adquisición del conocimiento, en este sentido,

Los juegos reglados según Piaget (1932, como se citó en García, 2018) son juegos de reglas, se trata de “actividades socialmente transmitidas, que respetan, un conjunto de normas que los jugadores consideran que hay que cumplir, son desde el punto de vista sociocultural verdaderos sistemas de actividad y de significado que la sociedad oferta a los niños para que organicen sus propias ideas y prácticas” (p. 242)

Esto hace, que los roles de los estudiantes y el docente cambien, así al hablar de los primeros, se tiene que serán los encargados de investigar o indagar aspectos sobre los cuales desean aprender, para ello, el autoaprendizaje será una de la principales pautas, por otra parte el docente tendrá la facultad de ser un guía y de retroalimentar el conocimiento que han adquirido sus

estudiantes dentro y fuera del aula, mediante la corrección de errores o el esclarecimiento de las ideas que ya se han formado.

La edad a la que los niños comienzan a jugar a este tipo depende en gran medida del medio en el que se mueven y de los posibles modelos que tengan a su disposición. Tener hermanos mayores y asistir a los centros de Educación Infantil facilita la sensibilización del niño a este tipo de juego. Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, introducir otros temas, etc., en los juegos de reglas se sabe con antelación lo que se tiene que hacer, son obligaciones aceptadas voluntariamente. La competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que es la definición de las propias reglas. (Rubiales et al., 2018).

El juego reglado suele ser utilizado en los estudiantes hasta los 12 o 14 años de edad más o menos, debido a que permite crear un niño, niña o adolescente más reflexivo, analítico y propositivo, puesto este tipo de técnica al basarse en reglas e ir aumentando paulatinamente el nivel y rango de dificultad, permitiéndole mejorar su capacidad de aprendizaje.

#### **1.1.5.1 Momentos del juego reglado**

Existen tres momentos para poner en práctica el juego reglado: el primer momento se basa en establecer en qué consiste el juego reglado, cuáles son las pautas, como se va a desarrollar entre otras. El segundo momento se basa en ejercitar el juego reglado; y el tercer momento se basa en retroalimentar lo aprendido mediante el juego reglado, en este momento se puede corregir errores y fortalecer los conocimientos adquiridos.

#### **1.1.5.2 Beneficios del juego reglado**

Los beneficios del juego reglado son varios, el primero es que abre una entrada muy valiosa a un aprendizaje verdadero, construyendo una serie de estrategias mentales que pueden ser utilizadas en el ámbito educativo y cotidiano; la segunda ventaja es que permite el desarrollo del lenguaje propiamente dicho, seguido de la memoria y el razonamiento para dar lugar a la lógica, y razonamiento, dichos ejercicios se logran de forma individual, así como dentro del trabajo en equipo.

El tercer beneficio es que permite clasificar y ordenar ciertas nociones que provienen del pensamiento, dando lugar a un razonamiento lógico; el cuarto beneficio, es que al repetir los juegos

una y otra vez en el salón de clases permite que el estudiante memorice ciertos actos de relevancia; el quinto beneficio proviene de la parte socializadora que brinda los ejercicios que se desarrollan mediante el juego, ayudando a que los estudiantes pierdan el miedo de expresar en público.

El sexto beneficio involucra al hecho de aceptar derrotas y logros, lo cual incentivará a que el estudiante desarrolle mayores competencias, sin sentir ningún tipo de frustración; el séptimo beneficio desarrollar el auto pensamiento de forma crítica; el octavo beneficio es el origen de una mejor comunicación entre los compañeros de clase; el décimo beneficio es aprender a seguir las reglas del juego y practicarlas de forma coherente; y, el décimo primer beneficio es el alcance de habilidades inter e intrapersonales, educándose dentro de un contexto holístico.

### **1.1.6 Escritura académica**

La escritura académica, al involucra todas las composiciones orales o escritas que realicen los estudiantes, por esta razón, el trabajo del estudiante en el área de lengua y literatura requiere perfeccionarse, ya que se ilustra al estudiante a lo utilizar palabras coloquiales o repetitivas, o contradictorias; es decir se centra en la propiamente en la preparación del lenguaje y de sus expresiones. En este sentido Figueras (2000) indica que:

los textos académicos comparten convenciones de estilo y se estructuran a partir de las mismas secuencias textuales de base. El estilo se caracteriza por ser preciso, claro y objetivo, esto es, el escritor debe evitar las ambigüedades a través del uso de léxico especializado y de la lengua estándar, hacer uso planificado del lenguaje y omitir marcas de implicación personal en el texto. (p.10)

Esto, permite evidenciar, que la escritura académica no es simplemente saber hablar o saber escribir, sino que requiere que todas estas acciones sean lógicas, coordinadas y precisas, para que se pueda transmitir el mensaje que se desea difundir. Por esta razón,

La escritura académica como una actividad cognitiva y social implica que los procesos de composición se desarrollan de forma situada y dependiente de los contextos discursivos en los que los textos se inscriben. La forma en que los sujetos participan en los discursos y en los géneros discursivos tiene consecuencias en la construcción de su identidad social y, más específicamente, de su identidad como escritor. (Castelló, 2011, p. 44)

En basé a los expuesto, se requiere que el estudiante sea capaz de realizar por sí mismo la escritura académica, debido a que, lo que quiere transmitir es parte de sus ideas, en donde da a conocer la profundidad y fortaleza de su conocimiento oral o escrito, siendo importante para ello, que el estudiante desarrolle habilidades, capacidades, destrezas, actitudes y aptitudes, que le permitan realizar cualquier tipo de creación dentro de la escritura académica.

## **1.2 Proceso investigativo metodológico**

### **1.2.1 Enfoque de la investigación**

El enfoque de la presente investigación es mixto, porque “es una metodología de investigación que consiste en recopilar, analizar e integrar tanto investigación cuantitativa como cualitativa. Este enfoque se utiliza cuando se requiere una mejor comprensión del problema de investigación, y que no se podría dar cada uno de estos métodos por separado”. (Hernández, 2020, p.23).

Esto surge, porque para el componente cualitativo se utilizó un valor numérico que permitió valorar la información obtenida de las encuestas realizadas a los estudiantes del décimo grado de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Eloy Alfaro, mientras que el componente cualitativo permitió realizar un análisis bibliográfico con información relevante y describir el resto del componente del presente trabajo de investigación.

### **1.2.2 Tipo de la investigación**

El tipo de investigación es descriptiva y proyectiva; la primera porque como su nombre mismo lo indica brinda la posibilidad de describir las variables que forman parte del tema de investigación, y la segunda porque se centra en establecer una propuesta como una forma de solución al problema planteado que en el caso específico se centra en un modelo pedagógico mediante la estrategia del juego reglado para la escritura de un texto académico de los estudiantes del décimo grado de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Eloy Alfaro.

### **1.2.3 Población y muestra**

El universo de la presente investigación está formado por 40 estudiantes del décimo grado de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Eloy Alfaro a quienes se practicará una

encuesta y tres docentes de la institución prenombrada a quienes se les practicará una entrevista, entre los cuales se encuentra su director, quienes desde su realidad aportarán con información relevante para la presente investigación.

#### **1.2.4 Métodos, técnicas e instrumentos**

##### **1.2.4.1 Métodos**

**Mixto.** - Este tipo de método se utiliza para recolectar información cualitativa como cuantitativa, por ello al hablar de la primera va a servir de soporte del contenido teórico del presente trabajo, debido a que recoge todo tipo de materiales de carácter documental que son trascendentes para justificar y argumentar el porqué de cada tema de estudio y su importancia dentro de las ciencias de la educación, mientras que el segundo, por ser de tipo cuantitativo permite comprobar la hipótesis en base a datos números

##### **1.2.4.2 Técnicas**

**Entrevista.** - Este tipo de técnica se desarrollará mediante la estructuración de una guía de preguntas, que serán abiertas, para poder obtener la mayor cantidad de información posible.

**Observación.** - Este tipo de técnica de la investigación permite que el investigador pueda realizar preguntas durante todo el desarrollo de la información de campo, para de esta forma ir correlacionando y complementando información que permitan comprender la realidad de la problemática abordada.

**Encuesta.** - Este tipo de técnica permite recolectar información mediante la aplicación de un banco de preguntas de respuestas que se realizan bajo la escala de Likert. Para poder tener resultados numéricos más exactos.

##### **1.2.4.3 Instrumentos**

**Guía de preguntas.** - Este instrumento estará formado por una guía de preguntas pretende ayudar al desarrollo de la entrevista.



**Fichas de observación.** - Este instrumento permitirá recolectar la información ordenada y sistematizada de la observación directa que practique el investigador en dicho proceso.

**Banco de preguntas.** - Es un instrumento que recolecta información numérica que son susceptibles de ser analizadas e interpretadas, para una toma de decisiones acertada.

#### 1.2.4.4 La triangulación

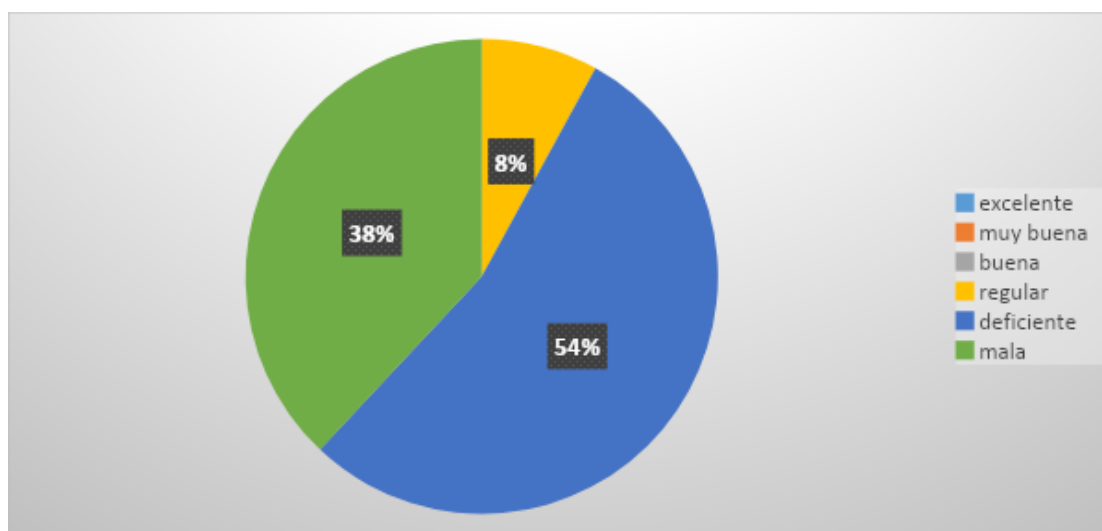
La triangulación sobre el modelo pedagógico en base al juego reglado como estrategia de la escritura académica de los estudiantes del décimo grado de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Eloy Alfaro, se llevó a cabo mediante la recolección de información oportuna y veraz que permitió tener resultados coherente y lógicos sobre la investigación planteada.

### 1.3 Análisis de resultados

#### 1.3.1 Encuesta realizada a los estudiantes

1.- Cómo calificaría usted a las estrategias que utiliza el docente para la escritura académica?

Figura 1. Estrategias utilizadas por el docente

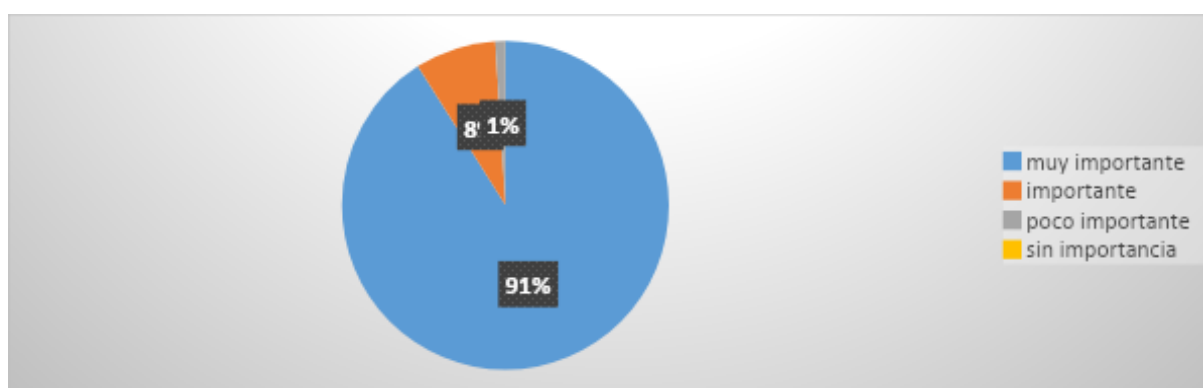


*Nota: la presente figura proviene de la encuesta realizada a los estudiantes de EGB y la elaboración es propia.*

De acuerdo a la encuesta realizada, se tiene que el 54% de los estudiantes califican a las estrategias implantados por el docente para la escritura académica como deficientes, el 38% como malas y el 8% como regular, toda vez que las alternativas excelentes, muy buena y buena fueron calificadas con un 0% cada una de ellas. Esto significa que no se aplican estrategias en esta área que favorezcan al proceso enseñanza aprendizaje, y cuando se las aplican no cumple la función para la que fueron creadas.

## 2.- ¿Qué tan importante es para usted sentirse motivado a la hora de realizar una escritura académica?

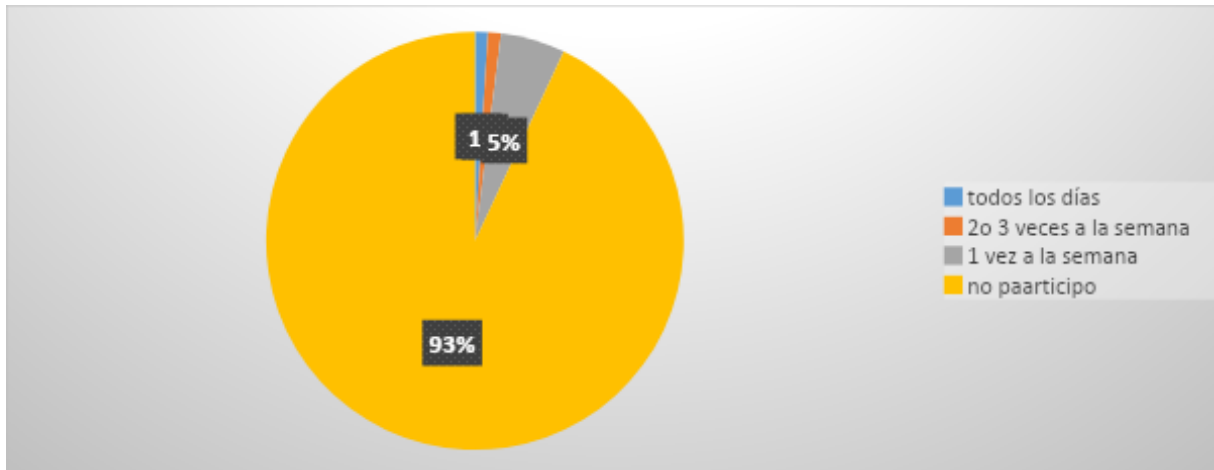
**Figura 2. Motivación por aprender**



*Nota: la presente figura proviene de la encuesta realizada a los estudiantes de EGB y la elaboración es propia.*

De acuerdo a los resultados obtenidos se tiene que el 91% de los estudiantes de Educación General Básica consideran que es muy importante sentirse motivado para realizar actividades de escritura académica, mientras que el 8% considera es importante, el 1% que es poco importante, y el 0% es sin importancia. Esto significa que los estudiantes necesitan encontrar un interés, deseo o satisfacción para empezar con el desarrollo de estas actividades en el área de lengua y literatura.

## 3.- ¿Con qué frecuencia participa usted en clases o realiza creaciones escritas?

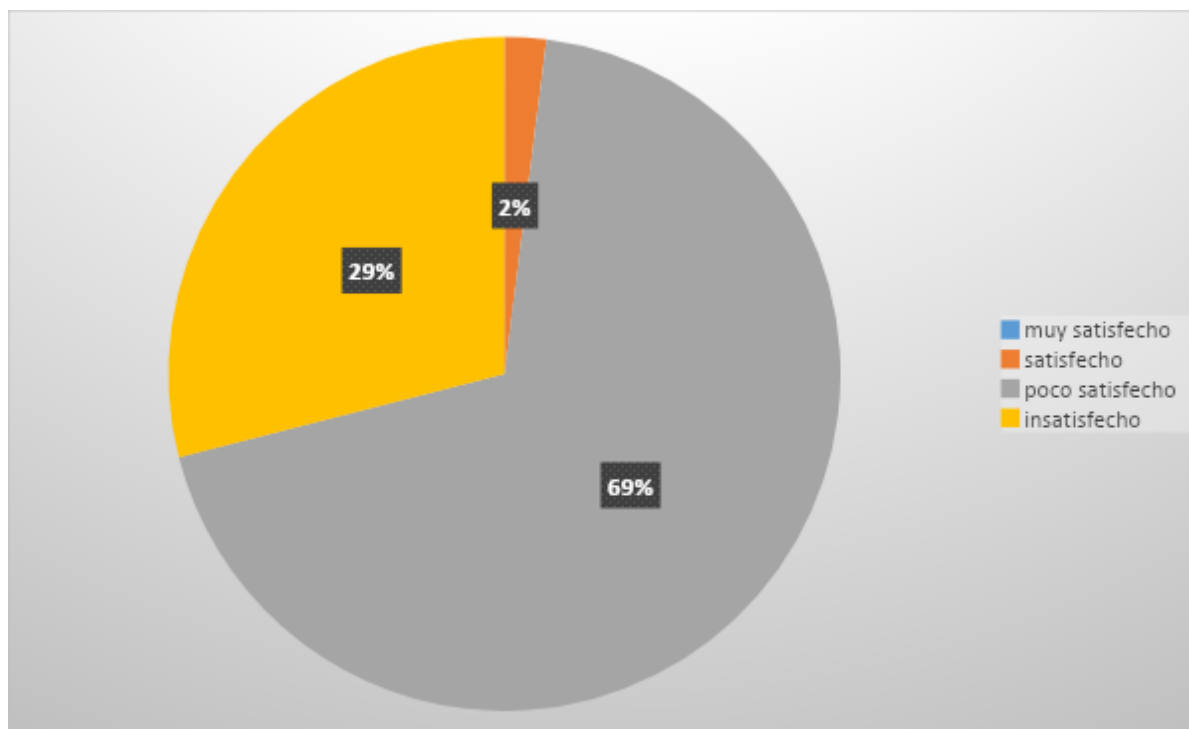
**Figura 3. Participación**

*Nota: la presente figura proviene de la encuesta realizada a los estudiantes de EGB y la elaboración es propia.*

De acuerdo a los resultados obtenidos se tiene que el 93% de los estudiantes encuestados no participan en las creaciones escritas, el 5% lo realiza 1 vez a la semana, y el 1 % lo realiza de forma similar en las alternativas de 2 a 3 veces a la semana y todos los días respectivamente, lo cual significa que existe una falta de intereses en los estudiantes para involucrarse en el proceso enseñanza aprendizaje.

**4.- ¿Qué tan satisfecho se encuentra usted con el modelo de aprendizaje que está aprendiendo actualmente?**

**Figura 4. Satisfacción del modelo pedagógico**

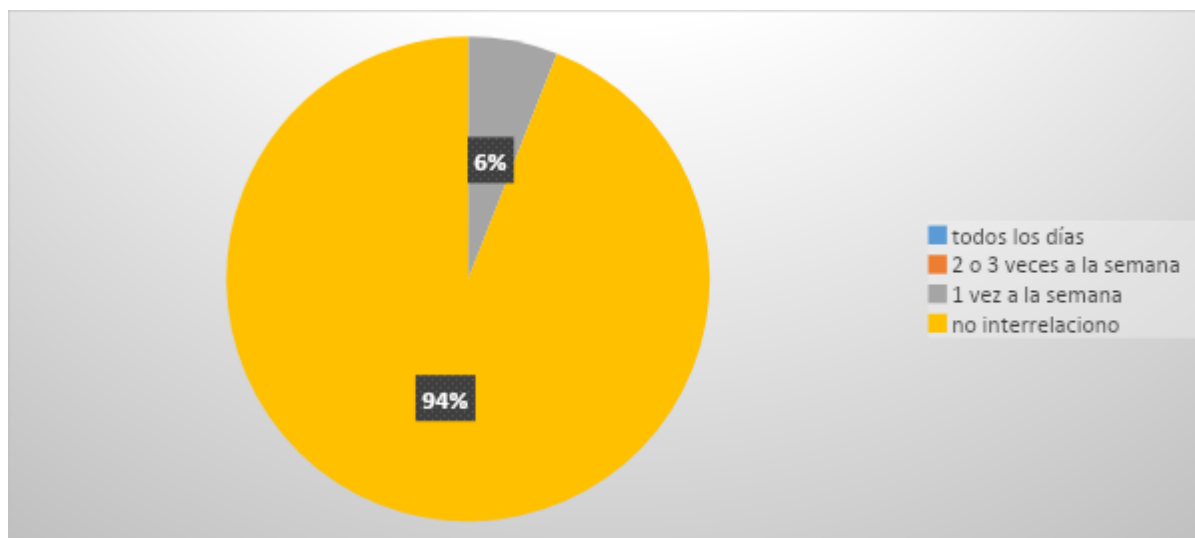


*Nota: la presente figura proviene de la encuesta realizada a los estudiantes de EGB y la elaboración es propia.*

De acuerdo a los resultados obtenidos, se tiene que el 69% de los estudiantes se siente poco satisfecho con el modelo pedagógico que se utiliza en el aula de clases para la asignatura de lengua y literatura, mientras que el 29% se siente insatisfecho, el 2% se siente satisfecho y el 0% se siente muy satisfecho, esto sucede porque dentro del proceso enseñanza aprendizaje no se están solventando los intereses y necesidades de la población estudiada.

**5.- ¿Con qué frecuencia usted interrelaciona conocimientos con sus compañeros de clases?**

**Figura 5. Interrelación con los compañeros de clase**

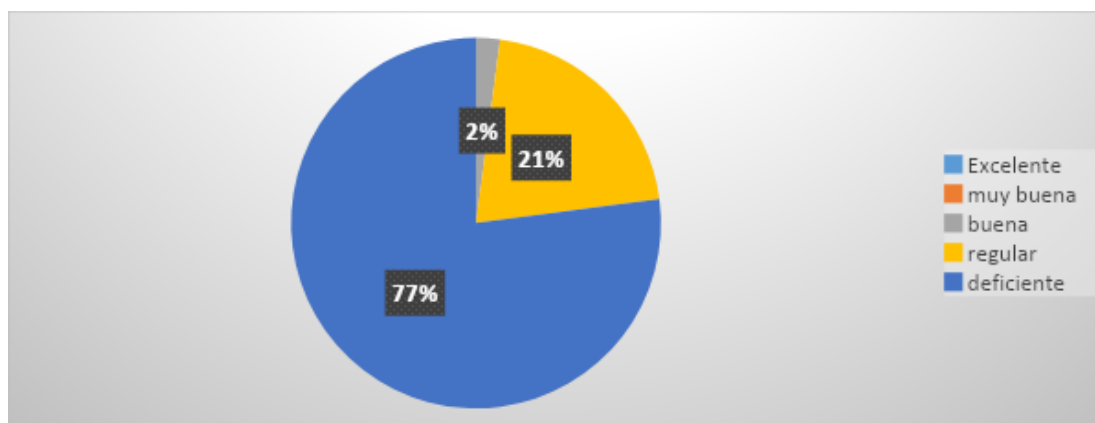


*Nota: la presente figura proviene de la encuesta realizada a los estudiantes de EGB y la elaboración es propia.*

De acuerdo a los resultados obtenidos se tiene que el 94% de los estudiantes nunca interrelaciona los conocimientos con sus compañeros de clase, el 6% lo realiza una vez por semana y las alternativas de 2 a 3 veces a la semana y todos los días arrojaron como resultado el 0% respectivamente. Esto sucede porque el modelo de educación es tradicional.

#### 6.- ¿Con qué calificaría usted al desarrollo del pensamiento crítico que actualmente posee?

**Figura 6. Calificación al pensamiento crítico**

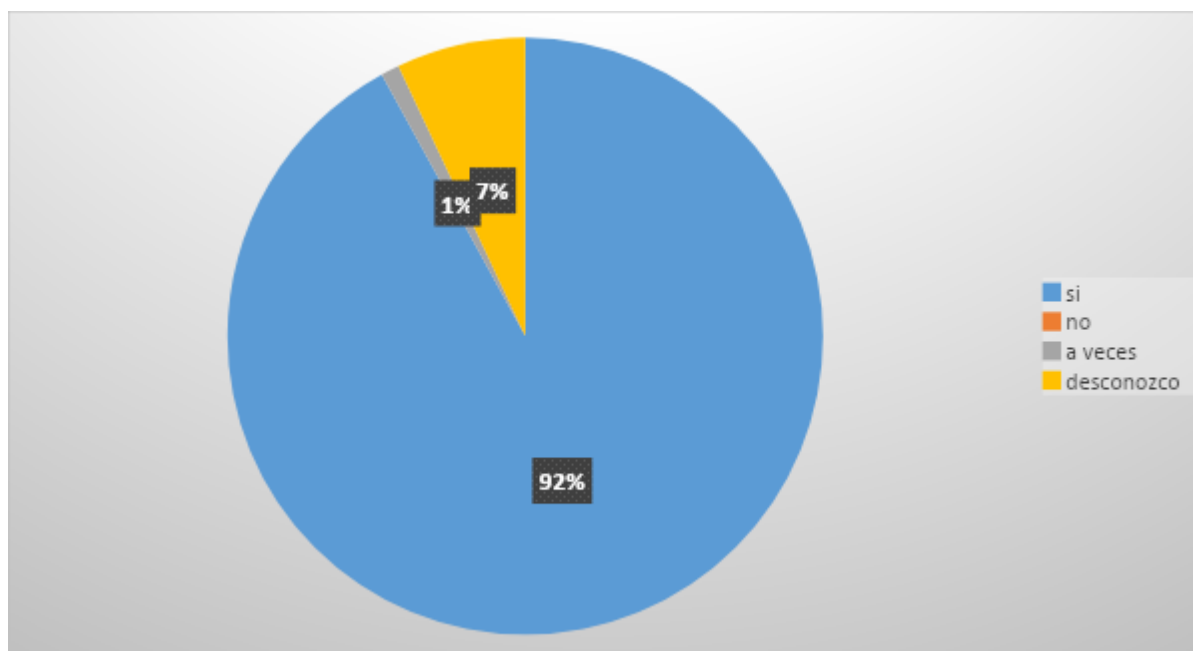


*Nota: la presente figura proviene de la encuesta realizada a los estudiantes de EGB y la elaboración es propia.*

De acuerdo a los resultados obtenidos se tiene que el 77% de los estudiantes encuestados califican al pensamiento crítico como deficiente, el 21% como regular, el 2% como buena, y las alternativas muy buena y excelente cada una obtuvieron un valor del 0%, esto significa que los estudiantes no han formado un pensamiento crítico debido a las falencias que existen en el proceso enseñanza aprendizaje.

### 7.- ¿Considera usted que el aprendizaje significativo le ayudaría con la escritura académica?

**Figura 7. Aprendizaje significativo**

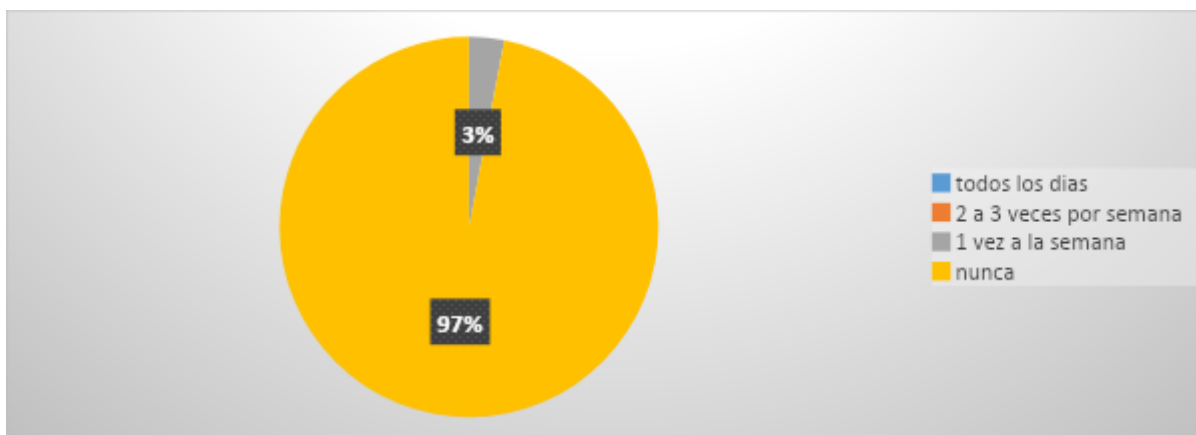


*Nota: la presente figura proviene de la encuesta realizada a los estudiantes de EGB y la elaboración es propia.*

De acuerdo a los resultados obtenidos se tiene que el 92% de los estudiantes encuestados sostiene que el aprendizaje significativo les ayudará con la escritura académica, mientras que el 7% desconoce, el 1% sostiene que será a veces y el 0% que no contribuye, con lo cual se evidencia que los estudiantes se encuentran ansiosos de un cambio estructural en la educación por estar conscientes de que hacen falta reeducaciones.

## 8.- ¿Cuántas veces a la semana usted aprende mediante actividades lúdicas?

Figura 8. Actividades lúdicas

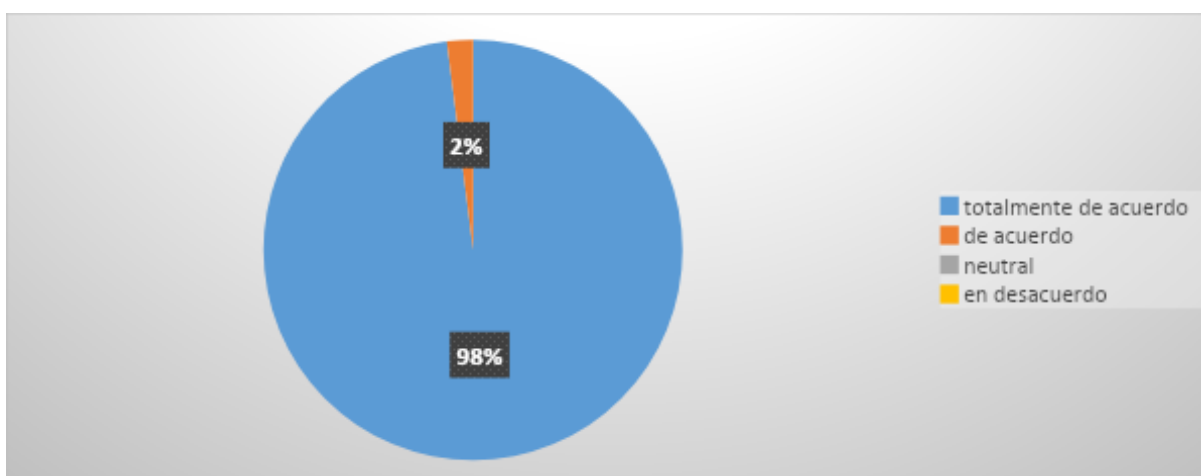


*Nota: la presente figura proviene de la encuesta realizada a los estudiantes de EGB y la elaboración es propia.*

De acuerdo a los resultados obtenidos se tiene que el 97% de los estudiantes encuestados sostienen que no se realizan nunca actividades lúdicas en el aula, mientras que el 3% afirman que se realiza 1 vez a la semana, y en las alternativas de 2 a 33 veces por semana y todos los días el valor es del 0% cada una de ellas, lo que significa que el proceso enseñanza aprendizaje es monótono.

## 9.- ¿Qué tan de acuerdo estaría usted en aprender la escritura académica mediante el juego reglado?

Figura 9. Escritura académica



*Nota: la presente figura proviene de la encuesta realizada a los estudiantes de EGB y la elaboración es propia.*

De acuerdo a los resultados obtenidos, se tiene que de los estudiante encuestados el 98% se encuentra totalmente de acuerdo en aprender la escritura académica mediante un juego reglado, mientras que el 2% se encuentra de acuerdo y en las alternativas neutral y en desacuerdo alcanzaron un valor del 0% cada una de ellas, lo que da a conocer que existe predisposición por parte de la población investigada para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje y asumir un nuevo modelo pedagógico en su educación.

### **1.3.2 Entrevista realizada a los docentes y autoridades**

De la entrevista desarrollada a los docente y director de la Unidad Educativa Eloy Alfaro que obtuvo como resultados relevantes a la preguntas No 1.- ¿Conoce usted que es el modelo pedagógico y su importancia en el proceso enseñanza aprendizaje?, que conocen de forma superficial el alcance e importancia del modelo educativo, puesto que sostienen que este tiene que ver de forma general con el proceso enseñanza aprendizaje, sin la existencia de diversas estrategias para lograr un aprendizaje significativo.

En cuanto a la pregunta No 2.- ¿Cómo se aplican actualmente las estrategias del juego reglado en la asignatura de lengua y literatura?, Sostiene en algunas ocasiones se ha intentado enseñar a los estudiantes mediante el juego, pero que no lo han practicado de forma habitual porque consideran que son distractores para el proceso enseñanza aprendizaje.

A la pregunta No 3.- ¿Cómo se encuentra actualmente el ambiente educativo en la asignatura de lengua y literatura?, aseveran que es un ambiente de desinterés, despreocupación, que los estudiantes pese a enseñarles a escribir de forma correcta siguiente teniendo muchas faltas ortográficas, pues hacen uso de la tecnología como computadora, que les corrige estos errores y no aprenden, solo se dedican a traspasar información sin ningún tipo de razonamiento lógico.

A la pregunta No 4.- ¿Qué aspecto considera usted que se debería cambiar para mejorar el modelo pedagógico en la asignatura de lengua y literatura?, Debería cambiar, la forma de aprendizaje, imponiendo uno más rígido para crear conciencia y responsabilidad en los estudiantes.



A la pregunta No 5.- ¿Cómo se dictan actualmente las clases en la asignatura de lengua y literatura? Aseveran que el docente es la persona indicada para guiar la clase en base a la planificación debidamente aceptada por las autoridades competentes.

### **1.3.3 Observación directa**

De la observación directa realizada en la investigación de campo se pudo determinar que los docentes utilizan un modelo tradicional para la enseñanza de la asignatura de lengua y literatura, en donde el maestro es quien dicta la clase y los estudiantes son simples oyentes, esto hace que se sientan desmotivados, desinteresados y con muy pocas ganas de aprender, les causa sueño, buscan distractores y no ponen atención a las clases, esto imposibilita llegar a un aprendizaje significativo, porque los estudiante no desarrollan un pensamiento crítico.

## **CAPITULO II: PROPUESTA**

### **2.1 Contextualización de la institución y/ o área del conocimiento educativa**

La presente propuesta se desarrollará en la Unidad Educativa Eloy Alfaro, cuya descripción se expondrá en los siguientes ítems; además, su desarrollo recae en el área del conocimiento de lengua y literatura, por ser la asignatura que aborda el proceso enseñanza aprendizaje de la escritura académica en los estudiantes de Educación General Básica.

#### **2.2.1 Objetivo del modelo pedagógico en la institución educativa**

El objetivo es orientar los fundamentos teóricos y metodológicos de un modelo pedagógico basado en el juego reglado como estrategia para la escritura de un texto académico de los estudiantes del décimo grado de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Eloy Alfaro, con lo cual se pretende lograr un aprendizaje significativo de la población estudiada.

La Unidad Educativa Eloy Alfaro se encuentra ubicada en la calle Napo, parroquia San Miguel de Salcedo, cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi, la cual brinda servicios educativos al nivel de Educación General Básica, educandos que muestran de manera individual características propias de su personalidad, la cual, es variante, debido a las diferentes etapas de crecimiento a las que se enfrenta de manera física y emocional a lo largo de su vida, esto afecta también en la manera de adquirir el conocimiento por ende el docente se debe adaptar la forma de enseñanza de acuerdo al nivel en el que se encuentre.

La Unidad Educativa en lo que respecta a las instalaciones y recursos para la enseñanza de la educación básica general cuenta con infocus, una sala de computación, espacios libres, sala de profesores, pizarrones amplios y grandes, escritorios, entre otros. Es decir que la Unidad Educativa cuenta con los recursos suficientes para dar lugar a la readecuación de un nuevo modelo educativo, aportando múltiples beneficios a la comunidad educativa.

## 2.2 Fundamentos teóricos en las dimensiones: Pedagogía y teorías de aprendizaje

### 2.2.1 Ciencias de la pedagogía

La pedagogía utilizada dentro del proceso enseñanza aprendizaje pretender llegar a una calidad educativa, ya que al ser una ciencia que engloba a otras áreas del conocimiento como la sociología, filosofía, psicología, entre otras permite que se observe las necesidades de la población estudiantil y se acomode un modelo pedagógico de acuerdo a su realidad, en aras de mejorar el contexto educativo. Lemus (1969), señala que la pedagogía es “una disciplina que tiene por objeto el planteo, estudio y solución del problema educativo” (p.33)

Es por esta razón que los docentes tienen la obligación de evaluar las condiciones actuales en las que se ejerce el proceso enseñanza aprendizaje, para ver si se están o no cumpliendo los objetivos y metas que fueron trazados en sus planificaciones, de esta forma se podrían tomar decisiones apropiadas para fortalecer la escritura académica de los estudiantes de la educación general básica.

Bajo esta consideración es importante replantear a Mendoza (2004) porque establece que “la pedagogía es una disciplina científica dispersa, un proyecto en construcción, lo que da validez a reflexiones como la presente, acerca de su objeto, su estructura, su capacidad explicativa, su sistematicidad, verificabilidad y sus lagunas e indefiniciones” (p.12)

Por lo expuesto, se ha de entender que la pedagogía al ser una ciencia que se centra en un objeto de estudio, se guía por una serie de categorías, leyes y principios para lograr su fin y objetivo dentro del proceso enseñanza aprendizaje, tratando de vincular lo teórico con lo práctico, sin embargo, en el ejercicio diario de la labor educativa “Las categorías y los principios son menos tratados. Las leyes son abordadas con más insistencia, aunque con menos profundidad, y aparecen más ligadas a la didáctica que a la pedagogía, una especie de sugerencia equivocada de que ambas son lo mismo y no lo son” (Ramos et al., 2017, p.77), por ello es importante considerar y entender que cada uno de los componentes de la pedagogía “tiene su propia esencia, objeto de estudio, función y sistema teórico en pleno desarrollo” (Abreu et al., 2017)

Bajo este contexto, es importante mencionar que Chickering y Gamson (1987, 1991), expone siete principios que se deben observar en la aplicación de la pedagogía: “(1) contacto alumno-docente, (2) cooperación entre los estudiantes, (3) aprendizaje activo, (4) retroalimentación

a tiempo, (5) tareas apropiadas, (6) altas expectativas y (7) respeto por los diferentes talentos y estilos de aprendizaje.” (p.4). Esto evidencia que se trata de una interacción y un binomio perfecto entre la enseñanza y el aprendizaje, ya que en base a las actuaciones que se desarrollen se puede lograr y alcanzar la calidad educativa y la mejora del conocimiento.

### **2.2.2 Asignatura de lengua y literatura**

El Ministerio de Educación define a la Educación General Básica como un nivel educativo que brinda a los niños de hasta los 4 años, el mismo ha definido un currículo con el cual se está trabajando en la actualidad señalando lo siguiente:

El Currículo de Educación General Básica parte de la visión de que todos los niños son seres biopsicosociales y culturales, únicos e irrepetibles y los ubica como actores centrales del proceso de enseñanza aprendizaje. En consecuencia, son sujetos de aprendizaje desde sus necesidades, potencialidades e intereses; por lo tanto, el documento reconoce y da valor a los deseos, sentimientos, derechos y expectativas de los niños, considerando y respondiendo a sus especificidades (nivel de desarrollo, edad, características de personalidad, ritmos, estilos de aprender, contexto cultural y lengua), atendiendo a la diversidad en todas sus manifestaciones, respondiendo a criterios de inclusión en igualdad de oportunidades. (Ministerio de Educación,2014)

La asignatura de lengua y literatura se encuentra inmersa dentro de las áreas del conocimiento que de forma obligatoria debe ser impartida por el Ministerio de Educación del Ecuador, puesto que permite conocer, analizar y aprender las expresiones lingüísticas, ortográficas, gramaticales, sonoras, entre otras que forman parte del idioma o lengua española. “La escritura académica entonces, es un proceso cognitivo que implica un conjunto de rasgos específicos y precisos. Aquí se trabaja y se ejercita la escritura impersonal, buscando una tendencia neutral, clara y precisa”. (Oñate, 2020, p.45)

En este sentido la escritura académica forma parte de este aprendizaje debido a que involucra a las producciones y expresiones escritas u orales del idioma para la creación de documentos, ensayos, artículos, tesis, monografías entre otros. En este sentido la escritura académica se torna de vital importancia para la práctica letrada, ya que:

indican que los textos académicos comparten convenciones de estilo y se estructuran a partir de las mismas secuencias textuales de base. El estilo se caracteriza por ser preciso, claro y objetivo, esto es, el escritor debe evitar las ambigüedades a través del uso de léxico especializado y de la lengua estándar, hacer uso planificado del lenguaje y omitir marcas de implicación personal en el texto. (Figueras, 2020, p. 89)

### **2.2.2.1 Bloques curriculares del área de lengua y literatura para la Educación Básica General**

La Educación General Básica está compuesta por cuatro subniveles: la educación preescolar, elemental, media y superior, dentro de cual se involucra a varias del conocimiento como: entorno natural y social, lengua y literatura, matemática, estudios sociales, ciencias naturales, educación física e inglés:

Para los cuatro subniveles de la educación básica general se consideran los siguientes de acuerdo al Currículo del Ministerio de Educación del Ecuador, (2023) indicando que:

1.- Lengua y cultura. Los estudiantes están conscientes que tienen el derecho de aprender a leer y escribir bajo la cultura que asemejan practicar.

2.- Comunicación Oral. Los estudiantes empiezan a comunicarse mediante el lenguaje escrito o verbal, al principio lo realizan sin ningún tipo de estructura y con el estudio sobre el estudio lo van acoplado a la práctica diaria, para el futuro lograr creaciones literarias orales o escritas.

3.- Lectura. La lectura permite que el estudiante adquiera competencias y destrezas susceptibles de evaluación, ya que tienen que ver con el proceso cognitivo puesto que engloba la toma de decisiones, razonamiento, lógica, memoria, lenguaje, aprendizaje, ya que son parte del desarrollo intelectual y de la experiencia que ha adquirido el estudiante.

4.- Escritura. Los estudiantes son capaces de reflexionar sobre el contenido de la lengua y del conocimiento, la escritura está interrelacionada con la lectura puesto que quien le puede escribir y viceversa, ya que de esta forma se adquieren capacidades verbales en la escritura.

5.- Literatura. Los estudiantes a través de la literatura crean autonomía e independencia. “De esta manera, en este nivel, el contacto con la Literatura será asumido como una instancia que

despierta y potencia la sensibilidad estética, la imaginación, el pensamiento simbólico, la memoria y las macro destrezas lingüísticas.” (Ministerio de Educación, 2019, p.13)

### **2.2.3 Teorías del Aprendizaje**

#### **2.2.1 Teoría Constructivista**

La presente propuesta se basa en la teoría constructivista, debido a que permite que el proceso de la enseñanza aprendizaje se centre en el desarrollo de capacidades, habilidades y destrezas de los estudiantes, mediante su relación social y cultural, por lo cual puede ser utilizado dentro de cualquier área del conocimiento, porque permite que los estudiantes sean más competitivos en los futuros años de estudios, debido a que acrecientan bases sólidas para solucionar cualquier tipo de problema que se presente en su vida personal, académica o profesional en un futuro, permitiendo que los estudiantes aprendan de acuerdo a sus necesidades e interés, pero sobre todo a su edad.

Por lo expuesto, al aplicar el modelo constructivista en la asignatura de lengua y literatura para la enseñanza de la escritura académica mediante la estrategia de juego reglado, permite se adquieran habilidades de lectoescritura y de esta forma llegar al aprendizaje significativo mediante la utilización de recursos didácticos propios del entorno en donde se desarrolla la educación de los estudiantes de educación básica general.

Tres estudiosos del constructivismo como Piaget, Papali y Vigosky considera que la interrelación del sujeto con el objeto permite construir un mejor conocimiento, “Piaget, el lenguaje, como instrumento de expresión y comunicación, es susceptible de llegar a ser el instrumento privilegiado del pensamiento, en especial cuando el niño va pasando del pensamiento concreto al abstracto” (Morales, 2020, p.7)

Desde esta perspectiva se cuestiona la metodología tradicional, y se sustenta la propuesta planteada para su utilización en los estudiantes de educación básica general ya que cuentan con conocimientos previos que les permitan asimilar el conocimiento de forma más rápida con base a la experiencia que hayan desarrollado en niveles de estudio anteriores.

El cambio de modelo del tradicional al constructivismo permite “Desarrollar las habilidades cognitivas, asegurar aprendizajes significativos y perdurables, aumentar el nivel de autonomía de

los alumnos, aprender a manejar los problemas cotidianos y mejorar las experiencias de aprendizaje” (Morales, 2020, p.7)

Para el alcance de estos resultados Vygotsky hacía alusión a dos niveles en el desarrollo de los niños y niñas, en el que se encuentra

el nivel actual de desarrollo y la zona de desarrollo próximo, la que se encuentra en proceso de formación y es el desarrollo potencial al que el infante puede aspirar. Este concepto es básico para los procesos de enseñanza y aprendizaje, pues el educador y la educadora deben tomar en cuenta el desarrollo del infante en sus dos niveles: el real y el potencial, para así promover niveles de avance y autorregulación mediante actividades de colaboración, (Vygotsky 1978, p.220)

Estos dos tipos de niveles deben ser desarrollados mediante la estrategia del juego reglado, puesto que desde un inicio le permite al estudiante realizar una reflexión y meditación que propicia el conocimiento, esto permitirá dar lugar a un segundo momento que busca interrelacionar, conjugar, y fusionar lo aprendido con la escritura académica, recordando cómo, cuándo y dónde utilizar las reglas gramaticales, posteriormente el tercer momento está diseñado en alcanzar una comprensión e hilo de la escritura académica para que sea de fácil comprensión y entendimiento.

Por otra parte, Vygotsky (1978), al hacer referencia a la palabra

considera que el significado de la palabra es clave para estudiar las relaciones internas del discurso y del pensamiento. Para él, es fundamental el papel del sentido y el significado en el desarrollo de la percepción en los niños y las niñas, así como los usos cognitivos de los signos y las herramientas, el desarrollo de la escritura y el juego, al cual le dio gran importancia para la interiorización y apropiación del ambiente durante los primeros años de vida. (p.134)

Desde esta perspectiva se concibe que la educación al estar basada en el modelo pedagógico constructivista se centra en el aprendizaje del ser humano, esto hace que el estudiante mediante el desarrollo de sus habilidades, destrezas, actitudes y aptitudes sea capaz de

producir sus propios pensamientos y materializarlos en un correcto desarrollo de la escritura académica.

Al producir el constructivismo en el aula de clase de los estudiantes de educación básica general no se trata de retrotraer el proceso enseñanza aprendizaje a un aprendizaje inferior por basarse en juegos reglados sino de fortalecer y retroalimentar el conocimiento de dicha población, mediante estrategias lúdicas y activas que le permitan al educando asemejar la indagación e información que percibe del entorno y vincularla con el aprendizaje escolar.

El constructivismo busca formar al estudiante para que logre una mayor comprensión de las reglas ortográficas y gramaticales del idioma, puesto que esta acción de interrelación e interconexión es propia de dos aspectos psicológicos: el primero es la asimilación, la misma que comprende el hecho de analizar y conocer las características de la escritura académica, es decir cómo se escribe, como se lee, mientras que el segundo es la acomodación porque el proceso de la asimilación se convierte en un conocimiento interno del estudiante, haciendo que este pase a formar un conocimiento perdurable y susceptible de llegar a perfeccionarse con nuevos conocimientos como son la escritura y la lectura.

De aquí nace el rol del docente y del estudiante dentro del proceso enseñanza aprendizaje, puesto que el docente realiza actividades de guía, mientras que el rol del estudiante es aprender por sí mismo y formar su propio conocimiento a su propio ritmo, lo cual se torna en un esquema positivo en el ámbito educativo, pues se reconoce la igualdad en diversidad, ya que los niños y niñas pese a tener la misma edad, encontrarse en el mismo años de educación básica y recibir la misma instrucción, cada uno de ellos es un mundo diferente debido a la diversidad que los rodea, siendo esta la verdadera riqueza del conocimiento, pues se abre las puertas a que mediante actividades colaborativas en el aula se pueda fortalecer en todos los estudiantes, logrando que todos adquieran el mismo conocimiento al mismo tiempo.

De este modo el incluir una estrategia del juego reglado para la escritura académica en los estudiantes de educación básica general, permite que los educandos se familiaricen con el lenguaje oral y escrito, ya que por su importancia en la comunicación es que el Ministerio de Educación exige su enseñanza en los primeros años de estudio, porque al estar compuestos por un sistemas de reglas, permiten que al componer y descomponer los mismos se formen nuevos conceptos susceptibles de ser comprendidos o entendidos.



Por lo tanto, el constructivismo al apoyarse en la estrategia del juego reglado para la escritura académica permite que se desarrollen actividades motivadoras, que incentiven a los estudiantes por aprender aquello que quizás les parezca desactualizado, porque ya tienen un conocimiento previo de la escritura o lectura, pero que al vincularlo con el juego y la diversión a corto plazo podrán comprender que dicha estrategia de aprendizaje reforzó su capacidades haciendo que sean más competitivos en lo académico y más precisos en la forma de utilizar el lenguaje.

Criterio que está vinculado con el pensamiento de Vygotsky (1997), quien sostiene que el constructivismo despierta en el niño el apetito de aprender y seguir adquiriendo más conocimientos que le permita seguir realizando diferentes hitos en su desarrollo integral. “Cuando el niño aprende con las personas que le rodean, tarda menos en resolver problemas con la ayuda de un adulto o de compañeros más capaces que si lo hiciera solo” (p.234)

El estudiante al estar en contacto con el mundo que lo rodea, aprende a su ritmo de acuerdo a las percepciones de la realidad que surgen mediante los sentidos, permitiendo que se cree un espacio de confort en donde se pueda expresar y asimilar un conocimiento.

De esta forma, al enlazar las teorías de Piaget y Vygotsky forma un componente de gran importancia en el aprendizaje de lengua y literatura, puesto que por un lado con Piaget se refuerza el proceso cognitivo y por el otro lado con la teoría de Vygotsky se aprende con las cosas que lo rodea, es decir, con este componente la estrategia del juego reglado, permite dar grandes respuestas en el proceso enseñanza aprendizaje.

Tanto Piaget, como Vygotsky coinciden en que el estudiante organiza de forma activa sus experiencias; sin embargo, sus perspectivas presentan algunas diferencias según el énfasis puesto en la dimensión social y cultural del desarrollo. Enfatizan que la realidad social juega un papel principal en la determinación del funcionamiento intelectual. En esencia, su teoría relaciona los fenómenos sociales y cognitivos. A través de la interacción social, los individuos crean las interpretaciones de las situaciones, resuelven los propios conflictos, toman una u otra perspectiva, y negocian los significados compartidos. (Bolaños, 2020, p.45)

De la unión de estas dos ideologías basadas en el modelo constructivista se puede lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes, haciendo que este sea perdurable en tiempo, en este sentido Ausubel sostiene que

[...] no es más que buscar la forma de generar un conocimiento mediante la relación de información nueva con la que ya se posee, es decir con una estructura cognitiva existente. De allí que el acto educativo debe considerar la experiencia de los estudiantes como mecanismo de anclaje para la nueva información, de manera que los estudiantes puedan establecer un vínculo entre el conocimiento nuevo con sus propias experiencias, lo que puede verse como llevar el aprendizaje de los contenidos curriculares a su propia vida.

Es decir, que el aprendizaje significativo hace uso de los conocimientos previos que tiene el estudiante, los cuales pudieron ser adquirido en años anteriores de educación, permitiendo con ello crear un nuevo conocimiento que requiere su participación activa y oportuna para lograr que el conocimiento sea efectivo, razonado y lógico. En ese sentido, la asimilación del conocimiento se tiene que “el nuevo aprendizaje depende de la cantidad y de la calidad de las estructuras de organización cognoscitivas existentes en la persona” (Tünnerman, 2011, p.6)

### **2.3 Proyecciones didácticas: estrategias metodológicas**

#### **2.3.1 Estrategias metodológicas del currículo**

El currículo de educación general básica para la asignatura de lengua y literatura ha centrado el proceso enseñanza aprendizaje en el ser humano, para que sea capaz desarrollar competencias y destrezas.

De acuerdo a López. A, (2020), establece que “La educación basada en competencias, lejos de ser una educación atomizada, de corte conductual y fragmentada, tiene ventajas que inciden significativamente en diferentes áreas del proceso educativo, abriendo perspectivas más dinámicas, integrales y críticas.” (p.1). Esto permite que el entorno de aprendizaje mejore porque el estudiante es capaz de desarrollar habilidades para alcanzar un aprendizaje total.

Así las competencias se acercan a la idea de aprendizaje total, en la que se lleva a cabo un triple reconocimiento:

1. Reconocer el valor de lo que se construye.

2. Reconocer los procesos a través de los cuales se ha realizado tal construcción (metacognición).
3. Reconocerse como la persona que ha construido. (Lopez,2020, p.434)

Por ello, desde el ámbito de la pedagogía, para llegar a este tipo de aprendizaje no solo se requiere cambiar el currículo, sino también renovar el espíritu del docente y del estudiante, mediante estrategias activas y lúdicas que incentivas a la comunidad educativa a tener una nueva visión sobre la forma de adquirir el conocimiento.

Esto es fundamental debido a que la educación al buscar el desarrollo holístico de los estudiantes en este sentido se dice que existen cuatro aspectos que se desarrollan bajo este aspecto, que de acuerdo a Hager,(1996), son las siguientes:

1. Integra y relaciona atributos y tareas.
2. Las normas de competencia integradas se reflejan en el requisito de que las acciones intencionales clave deben presentar el nivel adecuado de generalidad.
3. La naturaleza holística de dichas normas de competencia se debe también al hecho de que las tareas (o acciones intencionales) no son distintas ni independientes.
4. Las acciones intencionales implican lo que se llama “interpretación situacional”, es decir, la idea de que la profesional toma en consideración los diferentes contextos en que funcionan, lo cual es inherente a las normas de competencia. (p.39)

Esto hace que el modelo de aprendizaje cambie, esto hace que el rol del docente lo haga también, dejando en un apartado el modelo de aprendizaje tradicional, para dar lugar a uno nuevo en donde se haga uso de las herramientas y recursos de la tecnología de la información y Comunicación, TIC's estrategias, actividades lúdicas, siendo la guía en este proceso y olvidándose de las clases magistrales.

Para el efecto no solo cambia de enseñar, sino también la aprender y de evaluar, puesto que todo ello, dentro de su componente deberá estar estructurado para contribuir en la mejora del proceso enseñanza aprendizaje.

Las destrezas miradas desde el punto de vista de la pedagogía permiten que el estudiante adquiera actitudes y aptitudes que conlleven a mejorar su aprendizaje dentro de las cuales se puede

distinguir la motivación, empatía, comunicación asertiva, toma de decisiones, pensamiento creativo y crítico, entre otras.

#### 2.4 Proyecciones curriculares

Las proyecciones curriculares permiten establecer las pautas, recursos, planes, objetivos en las que se ha de desarrollar el contenido de las diferentes áreas del conocimiento; por lo tanto, es un documento general por el que se han de regir todas las instituciones educativas de la educación general básica en sus cuatro subniveles, recalcando que cada uno de ellos se rige por diferentes especificaciones.

**Tabla 1. Nivel de concreción curricular**

<b>PRIMER NIVEL</b>	<b>MACRO: Autoridad educativa Nacional</b>	<b>Currículo nacional obligatorio</b>	<b>RIGIDO</b>
<b>SEGUNDO NIVEL</b>	MESO: Autoridades y docentes de las Unidades Educativas	Currículo Institucional Unidad Educativa Planificación institucional y anual	FLEXIBLE
<b>TERCER NIVEL</b>	MICRO: Personal docente	Planificación de la unidad didáctica. Adaptaciones curriculares	FLEXIBLE

*Nota: la presente tabla indica el nivel de concreción curricular*

#### 2.5 Propuesta de estrategias metodológicas para desarrollar el área del conocimiento

La presente propuesta se denominó “Jugando con las letras”, la misma que fue aplicada a los estudiantes de la educación general básica de la Unidad Educativa Eloy Alfaro, con la cual se logró

motivar a los estudiantes sobre el contenido de lectura y de escritura creando en ellos competencias y destrezas basado en la estrategia del juego reglado.

### 2.5.1 Objetivos de la propuesta

Los objetivos por los que se guio la presente propuesta basada una estrategia metodología mediante el juego reglado fueron los siguientes:

- 1.- Comprender la interrelación que existe entre el lenguaje oral y escrito.
- 2.- Emplear al lenguaje escrito y oral como una forma idónea para mantenerse informado y comunicar.
- 3.- Crear composiciones propias y personales de los estudiantes, a fin de que sean conocidos y comprendidos por todos los estudiantes.

### 2.5.2 El método aplicado a proyectos didácticos

El proyecto didáctico se aplicó considerando las competencias y destrezas que mantenían los estudiantes del décimo grado de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Eloy Alfaro, considerando que dicha población no había tenido un acercamiento próximo al juego reglado.

Con ello, se busca que los estudiantes aprendan contenidos de la asignatura de lengua y literatura y en especial, se vayan preparando y logren adquirir experiencia sobre el desarrollo de la escritura académica, para que en un futuro puedan entregar grandes creaciones lingüísticas o literarias.

### 2.5.3 Cronograma de actividades

**Tabla 2. Cronograma de actividades**

No	Actividad	Tiempo
1	SOPA DE LETRAS	1 días

<b>2</b>	CRUCIGRAMA	1 día con 1 h30
<b>3</b>	EL AHORCADO	1 día con 1 h30

*Nota: la presente tabla indica el cronograma de actividades*

#### **2.5.4 Descripción de las actividades propuestas**

En la primera actividad se realizó una lectura de un texto académico en el área de lengua y literatura, incentivando a que la lectura sea razonada y posteriormente se escogió una lista de palabras para realizar una sopa de letras, para en lo posterior con cada una de las palabras de los recuerdos formar oraciones y creación una nueva creación.

En la segunda actividad que es el crucigrama, se consideró como instrumento un cuento, en base al mismo se fueron describiendo sinónimos y antónimos para en lo posterior llenar la cartilla del crucigrama, lo cual permitió que los estudiantes refuercen su léxico.

En la tercera actividad sobre el juego del ahorcado, se estableció palabra conocidas y nuevas, con cierta complejidad ortográfica a fin de que los estudiantes, adquieran destrezas para encontrar palabras acertadas y lógicas, lo cual sirvió para que fluya la escritura académica

#### **2.5.5 Evaluación de la estrategia**

En esta fase se realizó tres tipos de evaluación: la primera fue diagnóstica la cual permitió comprender que existen falencias en la escritura académica de los estudiantes de la educación general básica, debido a que, en el primer intento de cada actividad, se observó un desconocimiento y desacierto en las respuestas. En el segundo tipo de evaluación que es la formativa, se pudo retroalimentar el conocimiento, observando que los docentes de este nivel de educación deben cambiar de modelo pedagógico, puesto que la monotonía del proceso enseñanza aprendizaje, ha generado un retroceso en la adquisición del conocimiento de los estudiantes. Dentro de este tipo de evaluación luego de algunos intentos se pudo observar que al cambiar de modelo pedagógico los estudiantes van desarrollando competencias y destrezas significativas.

Posteriormente, el tercer tipo de evaluación que es la sumativa, permitió observar el avance que tuvieron los estudiantes en el desarrollo de la escritura académica mediante la creación

personalizadas que realizaron, porque el desenvolvimiento lingüístico y literario fue fluido y con mayor presión en un corto lapso del tiempo, con lo cual se justifica que la estrategia basada en el juego reglado para la escritura académica es adecuada.

## **2.6 Conclusiones del modelo**

El modelo pedagógico basado en el juego reglado como estrategia para la escritura de un texto académico, permitió evidenciar que los estudiantes de educación general básica, se muestra motivados por aprender, debido a que llama su atención el desarrollo de actividades lúdicas en el salón de clases, esto debido a la didáctica que maneja el docente dentro del ámbito pedagógico que utiliza para enseñar y aprender.

La utilización de un juego reglado para la escritura de textos académicos es de suma importancia practicarlo en el contexto educativo, ya que permite que los estudiantes mediante un modelo constructivista sean capaces de adquirir conocimientos por si mismo, adquiriendo confianza y seguridad sobre lo que piensas y lo que hacen, lo cual repercute en su vida próxima en cualquier ámbito, social, familiar, educativos y profesional, ya que la forma correcta de hablar y escribir demuestran el aprendizaje y las capacidades que se han desarrollado dentro del área de lengua y literatura.

Se puedo determinar que al utilizar la estrategia del juego reglado al analizarlo de forma teórica y ejercitarlo ha permitido comprender que puede ser aplicado dentro de las áreas del conocimiento, porque viabiliza la adquisición del conocimiento de una forma más significativa, haciendo que este sea perdurable en el tiempo.

La aplicación del juego reglado en el desarrollo académico, se ha podido observar porque al aplicar el juego con reglas permite que el estudiante adquiera y practique valores éticos y mortales como la prudencia, respeto, tolerancia, control, honestidad, honradez, entre otros, además de fortalecer sus capacidades y actuaciones de seguridad, confianza, independencia y autonomía personal y académica.

Con respecto al carácter interdisciplinario del juego reglado, se tuvo que el mismo, al involucra la didáctica y pedagogía dentro del proceso enseñanza aprendizaje de la escritura académica, no solo que favorece la comunicación espontanea y fluida de los estudiantes, sino que

permite que las relaciones interpersonales fluyan teniendo una trascendencia a las diferentes áreas del conocimiento, pudiendo dar a conocer sus conocimientos desde el lenguaje oral o escrito.

## **2.7 Valoración de la propuesta**

La propuesta presentada, para que goce de fidelidad y viabilidad fue sometida al criterio de expertos, que son personas con amplios conocimiento teóricos y prácticos en las ciencias de la educación, quienes fueron los encargados de valorar el modelo pedagógico basado en la estrategia del juego para la enseñanza de escritura académica.

La primera valoración fue realizada por Ramírez Cruz Gissela Mercedes, portadora de la cédula de identidad No 0704827682, posee un título de tercer nivel de la Universidad Técnica de Cotopaxi, como Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Básica, con registro No 1020-2028-1988961 de acuerdo a la base de datos de la Secretaria Nacional de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación.

Respecto al modelo pedagógico basado en el juego reglado sostiene que se convierte en una estrategia educativa de gran importancia para el aprendizaje de la escritura académica ya que incentiva a que fomente el aprendizaje por sus propios medios y a su propio ritmo, lo cual conlleva a un aprendizaje significativo.

Se indico que la propuesta planteada en la educación general básica cumple con los requisitos establecidos por el Currículo establecido por el Ministerio de Educación en lo referente al contenido de la asignatura de lengua y literatura.

El aporte teórico que se brindó a la presente propuesta en lo referente al modelo pedagógico y juego reglado es relevante para poner en práctica dichos conceptos y preceptos dentro del ejercicio del proceso enseñanza aprendizaje.

El juego reglado ha permitido que los estudiantes desarrollen actitudes y aptitudes formativas y personales óptimas para el alcance del conocimiento, se muestran entusiasmados e inquietos de aprender la escritura académica, tanto en el lenguaje oral como escrito.

Dentro del aspecto interdisciplinario, permite que el aprendizaje de la escritura académica se pueda hacer efectivo en la práctica de otras materias, así como relacionarlo con el entorno social, económico, político, cultural o de cualquier otra índole.



**Tabla 3. Valoración 1**

<b>Ramírez Cruz Gissela Mercedes,</b>		
<b>Criterios de evaluación</b>	Coherencias	Cumple
	Fundamentos teóricos	Cumple
	Dimensiones pedagógicas	Cumple
	Innovación	Cumple
	Inclusión	Cumple
	Aprendizaje con la estrategia del juego reglado, el desarrollo académico y el ámbito interdisciplinarias.	Cumple

*Nota: la presente tabla indica el criterio de evaluación del experto.*

El segundo experto responde a los nombres de Siza Vistin Angela Teresa, portadora de la cédula de ciudadanía No 0201138328, con un título de cuarto nivel como Magister en Docencia y desarrollo del Currículo, otorgado por la Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas, con registro 1013-07-770588 de la Secretaria Nacional de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación, quien con su basta a experiencia a establecido que el juego reglado, mantiene dos indicadores potenciales para el proceso enseñanza a aprendizaje de la escritura académica porque no solo que involucra actividades lúdicas sino que incentiva a que manejen normas en dicho aprendizaje, por este aspecto se adquiere perfectamente al currículo establecido para la asignatura de lengua y literatura.

Por otra parte, las bases teóricas que sustentas el juego reglado y su forma de ejercitarlo dentro del proceso enseñanza aprendizaje, permite comprender que el modelo pedagógico constructivista es idóneo para llegar con el conocimiento a los estudiantes de educación general básica.

Al referirse al desarrollo económico se ha podido establecer que los estudiantes, se muestran comprometidos con el aprendizaje, han desarrollado las actividades del juego reglado con esmero,

dedicación y responsabilidad, esto quiere decir, que parte de la motivación que necesitaban para aprender ya la encontraron y están logrando aprender de acuerdo a sus necesidades e intereses.

La forma en la que se aprende la escritura académica permite que el estudiante logre comprender, entender y expresar el contenido de diferentes áreas del conocimiento, desde su propia concepción académica y de realidad social

**Tabla 4. Valoración 2**

Lic. Siza Vistin Angela Teresa		
<b>Criterios de evaluación</b>	Coherencias	Cumple
	Fundamentos teóricos	Cumple
	Dimensiones pedagógicas	Cumple
	Innovación	Cumple
	Inclusión	Cumple
	Aprendizaje con la estrategia del juego reglado, el desarrollo académico y el ámbito interdisciplinarias.	Cumple

*Nota: la presente tabla indica el criterio de evaluación del experto.*

La tercera valoración fue desarrollada por la Msc. Chuquitarco Padilla María Angelita, portadora de la cédula de ciudadanía No 0501947667, non más de 10 años de experiencia profesional dentro de las ciencias de la educación con registro No 1017-06-708279 de la Secretaria Nacional de Educación, Ciencia, Tecnología e Innovación, quien al realizar la experticia de la presente propuesta afirmo que esta de acuerdo que la misma se introduzca en el proceso enseñanza aprendizaje por los beneficios que ofrece a la población estudiantil.

Con referencia a la pertinencia de la estrategia del juego reglado para el aprendizaje de la escritura académica, sostuvo que es una iniciativa educativa que permite mejorar el proceso enseñanza aprendizaje mediante el cambio de mentalidad de los docentes y estudiantes hacia un modelo constructivista, en donde el docente solo cumpla las funciones de guía y facilitador, y sea el estudiante el responsable de alcanzar el conocimiento.

El juego reglado al desarrollarse bajo parámetros educativos, y específicamente con la escritura académica dentro del área de lengua y literatura se encuentra de acuerdo a los lineamientos y disposiciones del currículo educativo.

El aspecto teórico sobre el juego reglado a permitido comprender que son mayores los beneficios que los perjuicios que se alcanzan dentro del proceso enseñanza aprendizaje, puesto que se crea estudiantes más competitivos y con amplias capacidades y facultades en la escritura académica esto debido a la interacción con otras disciplinas que fortalecen, nutren y coadyuvan a la mejorar continua de la educación, bajo parámetros holísticos y humanísticos que enfocan todo el quehacer educativo en el estudiante, por ser el motor y eje del conocimiento.

**Tabla 5. Valoración 3**

<b>Lic. Chuquitarco Padilla María Angelita</b>		
<b>Criterios de evaluación</b>	Coherencias	Cumple
	Fundamentos teóricos	Cumple
	Dimensiones pedagógicas	Cumple
	Innovación	Cumple
	Inclusión	Cumple
	Aprendizaje con la estrategia del juego reglado, el desarrollo académico y el ámbito interdisciplinarias.	Cumple

*Nota: la presente tabla indica el criterio de evaluación del experto.*

## CONCLUSIONES

1.- De la revisión teórica y metodológica se pudo determinar que la utilización del modelo pedagógico basado en la teoría del aprendizaje del constructivismo, brinda grandes beneficios a la población estudiantil, puesto que el proceso enseñanza aprendizaje se centra en el desarrollo holístico del mismo, lo que hace que el estudiante sea el creador de su propio conocimiento y que el docente sea una guía y se encargue de retroalimentar el conocimiento

2.- Mediante la investigación de campo realizada en la Unidad Educativa Eloy Alfaro se pudo determinar que el modelo pedagógico es conocido de forma ligera en la institución, pero no es practicado, esto sucede porque se sigue utilizando una metodología tradicional dentro del proceso enseñanza aprendizaje, lo cual hace que los estudiantes se sientan desmotivados, frustrados y con muy pocos deseos de aprender.

3.- Con la finalidad de contribuir a la mejora de la calidad de la educación se diseñó un modelo pedagógico basado en la estrategia del aprendizaje reglado para la escritura académica de los estudiantes de educación general básica, el cual se desarrolló con dinamismo y bajo parámetros educativos.

4.- La propuesta modelo pedagógico basado en la estrategia del aprendizaje reglado para la escritura académica de los estudiantes de educación general básica, al ser valorada arrojó como resultado que el cambio de metodología contribuye a que los estudiantes alcancen un aprendizaje significativo, ya que el estudiante se vuelve el protagonista de la adquisición de su propio conocimiento. Sin embargo, se deberán considerar otros factores, como la predisposición de los docentes en cambiar las planificaciones para el proceso enseñanza aprendizaje.

## RECOMENDACIONES

1.- Considerar los aspectos teóricos relacionados con la pedagogía para el desarrollo de planificaciones curriculares a ser implantadas dentro del proceso enseñanza aprendizaje, a fin de que se mantenga una relación estrecha entre lo conceptual y lo práctico.

2.- Capacitar a los docentes de la Unidad Educativa Eloy Alfaro, sobre aspectos pedagógicos con el propósito de que adquieran y desarrollen competencias, habilidades y destrezas que contribuyan a la mejorar del proceso enseñanza aprendizaje.

3.- Implementar en la Unidad Educativa Eloy Alfaro el diseño del modelo pedagógico basado en la estrategia del aprendizaje reglado para la escritura académica de los estudiantes de educación general básica, considerando que este aspecto servirá para sus estudios posteriores y para el ejercicio de su práctica diaria en cualquier contexto educativo o cotidiano.

4.- Contribuir al cambio del modelo constructivista en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa Eloy Alfaro propendiendo que los estudiantes alcancen un aprendizaje significativo, mediante la estimulación y motivación en el desarrollo de todos y cada uno de los competentes que se efectúen para el alcance del conocimiento.

## BIBLIOGRAFÍA

- Abreu et al., (2021), La pedagogía como ciencia: su objeto de estudio, categorías, leyes y principios. Revista Scielo, [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-07642021000300131](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07642021000300131)
- Abreu, et al., (2007), La didáctica: epistemología y definición en la facultad de ciencias administrativas y económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062017000300009>
- Arteaga y Carrión, (2022), *Modelo de lectoescritura. Percepciones y retos desde la pedagogía conceptual*, Scielo, [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442022000100084#:~:text=Por%20otra%20parte%2C%20la%20Pedagog%C3%ADa,enfoques%20afectivo%2C%20cognitivo%20y%20expresivo.](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000100084#:~:text=Por%20otra%20parte%2C%20la%20Pedagog%C3%ADa,enfoques%20afectivo%2C%20cognitivo%20y%20expresivo.)
- Bravo, H. (2008). *Estrategias pedagógicas*. Córdoba: Universidad del Sinú.
- Bruzual, R. (2008). *La enseñanza de la lengua y la literatura en la voz de Carlos Lomas*. Cuadra, (1993), Proyecto principal de educación en América Latina y el Caribe, UNESCO, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000096792>
- Castello, (2011), La voz del autor en la escritura académica: Una propuesta para su análisis Revista Signos, <https://scielo.conicyt.cl/pdf/signos/v44n76/a01.pdf>
- Chickering, A. W. y Ehrmann, S. C. (1996). Implementing the seven principles: technology as lever <http://www.tltgroup.org/programs/seven.html>
- De los aprendizajes, y. la E. (s/f). *El aprendizaje significativo*. Edu.mx. Recuperado el 5 de mayo de 2023, de : Educere, 40(12), 189-194. Obtenido de [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-49102008000100023](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102008000100023)
- Figueras, (2000). Planificación. Estrella Montolío (coord.) Manual Práctico de Escritura Académica Vol. II. Barcelona: Ariel Lingüística.

Figueras, Carolina y Marisa Santiago (2000). "Planificación". *Estrella Montolio (coord.) Manual Práctico de Escritura Académica* Vol. II. Barcelona: Ariel Lingüística.

Gamboa, M, Sánchez, D y Briceño J. (2009). *La planeación pedagógica como estrategia de investigación para fortalecer la formación científica de los estudiantes en las áreas de Ciencias Básicas de la Universidad Manuela Beltrán*. En: *Tecné, Episteme y Didaxis*, TEA, Número Extra. Páginas 826-832.

Hager, P. J., (1996), *Conceptions of competence*. University of Technology, Philosophy of Education society, Sydney Australia

Hassinger-et al., (2017). *Más que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico*. *Journal for the Study of Education and Development, Infancia y Aprendizaje*, 40(2), 191-218.

Herrera, B. M. (2017). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza*: [http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El\\_aprendizaje\\_significativo.pdf](http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El_aprendizaje_significativo.pdf)

Lemus, L. (1969). *Pedagogía: temas fundamentales*. Buenos Aire: Kapelusz.

López. A,(2020), *El enfoque por Competencias en la Educación*,[https://www.cucs.udg.mx/avisos/El\\_Enfoque\\_por\\_Competencias\\_en\\_la\\_Educaci%C3%B3n.pdf](https://www.cucs.udg.mx/avisos/El_Enfoque_por_Competencias_en_la_Educaci%C3%B3n.pdf)

Mendoza, C., (2004) *La pedagogía como ciencia: notas para un debate*, Investigación y Postgrado,

Meneses et al., (2011). *El juego en los niños: un enfoque teórico*.

Metodología de la investigación. *Recuperado de: <https://es.slideshare.net/usmac2005/metodologa-de-la-investigacin-proyecto-de-grado-12506310>*.

Ministerio de Educación del Ecuador, (2019), *Educación General Básica Elemental. Lengua y Literatura*, Ecuador, <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/2-LL.pdf>

Omaira Bolaño, “*El constructivismo: modelo pedagógico para la enseñanza de las matemáticas*”, 2020,

Oñate, (2020), El juego reglado como estrategia de enseñanza de lectura y escritura en el grupo de primer grado de primaria, México, <http://200.23.113.51/pdf/31412.pdf>

Quintero Guevara, Y. K. (2016). *El juego reglado: potencializado de la tolerancia y el respeto*.

Ramos, J. et al., (2017), La pedagogía como ciencia para el tratamiento de los contenidos generales del proceso educativo y la formación de valores, <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062017000600009>

Rubiales, et al., (2018). *El juego infantil y su metodología*. SSC322\_3. IC Editorial.

Salcedo, R. A. S. (2007). *La estrategia pedagógica. sus predictores de adecuación*. VARONA,

Sierra, (2019), Juegos reglados, <https://juegoseducativosn.wordpress.com/2019/03/03/juegos-reglados/>

Travieso y Hernández, (2017), *El desarrollo del pensamiento lógico a través del proceso enseñanza-aprendizaje*, La Habana, Scielo, [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142017000100006](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142017000100006)

Tünnerman, (2011), “*El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes*”

Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento matemático*, 7(1), 75-92.

Unir, (2022), *La pedagogía de la literatura y cómo sacar partido a las obras infantiles*, España, <https://www.unir.net/educacion/revista/pedagogia-de-la-literatura/>

Víctor Morales, *Método constructivista para aprender a leer y escribir. ¿Qué es?* (Ecuador, 2020), 7.

Vidal et al., (2007). *Investigación-acción. Educación Médica Superior*, 21(4), 0-0.

Vigosky, *Educational Psychology*, Boca Raton (St Lucie Press, 1997).



Vygotsky, *Pensamiento y Lenguaje* (Argentina: La Pleyade, 1978), 220.

Zacañino & García. (2008). *El lugar del juego reglado en las prácticas de crianza*.

Zubiría Samper, M. (2019). *Pedagogía conceptual: una puerta al futuro de la educación*. Obtenido de Ediciones de la U:  
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Yi6jDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA7&dq=pedagog%C3%ADa+conceptual&ots=q4HAQhSMo&sig=Qy5hoZ3hxqYuZfCu1JmLt29BUak#v=onepage&q=pedagog%C3%ADa%20conceptual&f=false>.

## ANEXOS



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

## MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA

Tema:
MODELO PEDAGÓGICO BASADO EN EL JUEGO REGLADO COMO ESTRATEGIA PARA LA ESCRITURA DE UN TEXTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ELOY ALFARO.

**Encuesta realizad a laos estudiante de Educación General Básica****1.- Como calificaría usted a las estrategias que utiliza el docente para la escritura académica?**

Excelente

Muy buena

Buena

Regular

Deficiente

Mala

**2.- ¿Que tan importante es para usted sentirse motivado a la hora de realizar una escritura académica?**

Muy importante

Importante

Poco importante

Sin importancia

**3.- ¿Con que frecuencia participa usted en clases o realiza creaciones escritas?**

Todos los días

2 o 3 veces a la semana

1 vez a la semana

No participo

**4.- ¿Qué tan satisfecho se encuentra usted como el modelo de aprendizaje que está aprendiendo actualmente?**

Muy satisfecho

Satisfecho

Poco satisfecho

Insatisfecho

**5.- ¿Con que frecuencia usted interrelaciona conocimientos con sus compañeros de clases?**

Todos los días

2 o 3 veces a la semana

1 vez a la semana

No interrelaciono

**6.- ¿Con qué calificaría usted al desarrollo del pensamiento crítico que actualmente posee?**

Excelente

Muy buena

Buena

Regular

Deficiente

Mala

**7.- ¿Considera usted que el aprendizaje significativo le ayudaría con la escritura académica?**

Si

No

A veces

Desconozco

8.- ¿Cuántas veces a la semana usted aprende mediante actividades lúdicas?

Todos los días

2 a 3 días a la semana

1 vez a la semana

Nunca

**9.- ¿Qué tan de acuerdo estaría usted en aprender la escritura académica mediante el juego reglado?**

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Neutral

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA

Tema:
MODELO PEDAGÓGICO BASADO EN EL JUEGO REGLADO COMO ESTRATEGIA PARA LA ESCRITURA DE UN TEXTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ELOY ALFARO.

1.- ¿Conoce usted que es el modelo pedagógico y su importancia en el proceso enseñanza aprendizaje?

.....  
.....  
.....

2.- ¿Cómo se aplican actualmente las estrategias del juego reglado en la asignatura de lengua y literatura?

.....  
.....  
.....

3.- ¿Cómo se encuentra actualmente el ambiente educativo en la asignatura de lengua y literatura?

.....  
.....  
.....

**4.- ¿Qué aspecto considera usted que se deberían cambiar para mejorar el modelo pedagógico en la asignatura de lengua y literatura?**

.....  
.....  
.....

**5.-¿Cómo se dictan actualmente las clases en la asignatura de lengua y literatura?**

.....  
.....  
.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA

Tema:
<p>MODELO PEDAGÓGICO BASADO EN EL JUEGO REGLADO COMO ESTRATEGIA PARA LA ESCRITURA DE UN TEXTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ELOY ALFARO.</p>

Día ..... mes..... año

Alternativas	1	2	3	4
1.-El docente utiliza estrategias basada en el juego reglado				
2.- Como es el ambiente educativo en la asignatura de lengua y literatura				
3.- Existen deficiencias en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje con énfasis en la escritura académica.				

Observación

.....

.....

.....

.....