# ARTÍCULO DE REFLEXIÓN BASADO EN INVESTIGACIÓN RESEARCH-BASED REFLECTION ARTICLE

https://dx.doi.org/10.14482/zp.36.373

# Los juegos libres, estrategia para mejorar el aprendizaje de lenguaje en básica secundaria

Free games, strategy to improve language learning in basic secondary education

### LUZ STELLA MONTERO MAHECHA

Estudiante de Doctorado en Ciencias de la Educación Universidad Arturo Prat de Chile. Magister en Ciencias de la Educación Universidad Libre de Colombia. Especialista en Gerencia Educativa Universidad Libre de Colombia. Licenciada en Español y Literatura Universidad del Tolima Colombia. Docente de aula de español y Literatura IERD Limoncitos Pacho Cundinamarca.

Correo electrónico: stellamonmah@gmail.com

Código: orcid.org/0000-0002-8456-4342

<sup>\*</sup> Nota de la Autora: Se agradece la colaboración de Maximino Castillo Ortiz, Lidia Valencia Rusinque, Jair Andrés Mahecha y Nury Aguilar. La correspondencia relacionada con este artículo debe ser enviada a Luz Stella Montero Mahecha a la Dg. 5ª A- 37B- 60, Int. 19A-Apto 401. Bogotá, Barrio Veraguas.



#### RESUMEN

Este artículo presenta los resultados de investigación sobre la intervención educativa los juegos libres, estrategia para mejorar los aprendizajes de lenguaje; en el que se indagó la percepción de los estudiantes frente a la evaluación, se diseñaron e implementaron estrategias de evaluación y se analizó el impacto de la evaluación mediada por juegos libres en básica secundaria en una institución pública de bachillerato del municipio de Pacho Cundinamarca, Colombia. Desde el paradigma cualitativo y con metodología de investigación acción participativa, en el que inicialmente se exploró la experiencia de la evaluación en la institución, se propuso un modelo evaluativo a partir de juegos libres, donde los estudiantes fueron participantes en el diseño de las evaluaciones, para, finalmente, valorar dicho proceso. La propuesta que planteaba la trascendencia del uso de juegos libres buscaba que desde el primer momento en que se iniciara la clase, el juego estuviera presente y los criterios de evaluación definidos, los cuales se iban concretando a través del desarrollo temático, del taller de refuerzo, y de la preparación y aplicación de la evaluación. Los datos se recolectaron a partir de los resultados académicos de los años 2017 y 2018, entrevista semiestructurada, lista de chequeo y observación participante. Se pudo definir que los juegos libres se convirtieron en una estrategia efectiva para mejorar los aprendizajes, hecho que resultó trascendental para la apropiación de los conocimientos de manera divertida, activa y pertinente.

Palabras clave: evaluación, juegos, participación, aprendizaje activo.

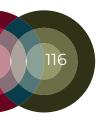
### ABSTRACT .....

This article presents the research results on free games, an educational intervention used as a strategy to improve language learning; in which students' perception of evaluation was researched, evaluation strategies were designed and implemented, and the impact of free-game evaluation in basic secondary was analyzed at a public high school institution in the municipality of Pacho, Cundinamarca, Colombia. From the qualitative paradigm, and with participatory action research methodology, in which the experience of evaluation was initially explored in the institution, an evaluative model was proposed based on free games, where students participated in their design, to finally evaluate this process. The proposal that raised the importance of the use of free games sought that, from the first moment the class was started, the game would be on and the evaluation criteria would be defined, which would be done through thematic development, reinforce-

### Como citar este artículo:

Montero Mahecha, L. (2022). Los juegos libres, estrategia para mejorar el aprendizaje de lenguaje en básica secundaria. *Zona Proxima*, *36*, 114-137.

Recibido: 24 de abril de 2020 Aprobado: 13 de septiembre 2020



ment workshops, and the preparation and implementation of the evaluation. Data was collected from the academic results of the years 2017 and 2018, semi-structured interviews, checklists, and participating observation. Results show that free games became an effective strategy to improve learning, a fact that proved momentous for the appropriation of knowledge in a fun, active, and relevant way.

**Keywords**: evaluation, games, participation, active learning.

# **INTRODUCCIÓN**

La evaluación en la educación Básica y Media pública colombiana ha poseído carácter ceremonioso, riguroso y de control, "la evaluación en sus diversas formas y modalidades constituye un mecanismo ideal, sutil y eficaz para el ejercicio del control" (Sánchez, 2013, p. 756) ha sido utilizada de manera coercitiva y como producto final de un "proceso". Los estudiantes han estado enfrentados a eventos tediosos sin la oportunidad de participar activamente en ellos. Una de las manifestaciones de esta realidad se ha podido percibir en los diversos resultados de pruebas estatales (Icfes) que no son nada alentadores e internacionales (Pisa), las cuales tienen como objetivo revisar las competencias de lectura, matemáticas y ciencias donde los índices alcanzados por los estudiantes colombianos no han llegado muy alto, por el contrario, desmejoraron al no alcanzar la media en lectura, según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OECD, 2018). A la luz de lo anterior, la evaluación ha buscado medir cantidad de aprendizajes y no calidad, en la que se pregunta por conceptos que los estudiantes deben interiorizar sin que tengan la oportunidad de desarrollar su creatividad, espontaneidad, y puedan expresar libremente su capacidad creadora.

En el mismo orden, tanto docentes como estudiantes se han visto afectados por estos mecanismos de evaluación, los primeros porque no encuentran sentido en lo que deben aprender, y los segundos porque se sienten fracasados en los resultados precarios que se obtienen, lo que muestra la incongruencia entre lo que se enseñó y lo que asimilaron los sujetos implicados en este proceso, de allí que Claudia Romero (2007) acierta al señalar la desilusión que se puede experimentar en medio de los diversos cambios e innovaciones que se han venido adelantando. Ante este panorama y después de ver los resultados precarios los docentes reflexionan si los estudiantes han apropiado





los conocimientos, si están, si son ellos los responsables de los bajos resultados académicos o si lo que enseñan cautiva a los estudiantes (Cajiao, 2018).

Son diversos los intentos, tanto legislativos como académicos, por consolidar un modelo evaluativo que parta de una concepción significativa y procesual. Desde la promulgación por parte del Congreso de la República de la Ley General de Educación del 8 de febrero de 1994, pero especialmente desde la propuesta de los Lineamientos Curriculares de Lenguaje, se ha insistido en hacer de la evaluación un "proceso sistemático y continuo" (Lineamientos Curriculares del Ministerio de Educación Nacional MEN, 1998, p. 69) que ha de estar presente a lo largo de todos los espacios en los que se desarrolla la actividad de aprendizaje, desde el mismo inicio de la clase y a través de toda ella.

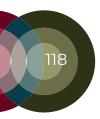
En este panorama aparece el juego como actividad placentera, Arregui (2019) plantea que el juego es un componente determinante en los procesos de enseñanza, en el diario vivir de los seres humanos y especialmente en el de los infantes. El propósito general de la investigación es analizar la incidencia que tiene la evaluación mediada por juegos libres en el área de lenguaje frente a la aprehensión del conocimiento en una institución pública de bachillerato del municipio de Pacho Cundinamarca, Colombia.

En la práctica educativa la evaluación debe ser entendida como un proceso sistemático y continuo donde se ponen a prueba los saberes adquiridos por los educandos; por ello, qué mejor que aplicar los juegos libres, estrategia para mejorar el aprendizaje de lenguaje en básica secundaria, donde los estudiantes se sientan protagonistas de su aprendizaje a través de la participación activa en la que de manera divertida profundicen sin miedos ni presiones, desarrollen su potencial y creatividad, se diviertan y cambien el ambiente del aula por otros espacios de la institución para realizar su prueba final, libremente.

Así que, a las instituciones educativas les corresponde implementar estrategias de evaluación conducentes a subsanar las debilidades en los procesos, lo cual redundaría en el mejoramiento de la calidad educativa (MEN, 2017). De allí que las herramientas que se utilicen son valederas siempre y cuando propendan por el progreso de los educandos en su quehacer académico y los ayude a ser más autónomos y auténticos.

En este sentido, indagar el impacto que causa la evaluación de manera distinta a la tradicional se ha convertido en todo un desafío para los educadores de la actualidad. Sin lugar a dudas el juego es el principal aliado de los estudiantes para su proceso de aprendizaje; a algunos los desinhibe, a otros los ayuda a mejorar su autoestima, a tener mayor seguridad o a actuar con tranquilidad





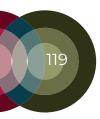
y control, "el juego se convierte en una forma de aprender haciendo", (De Miguel et al, 2019, p.5) lo que repercute en hacer personas seguras, que pierdan el miedo a enfrentar nuevos retos y en el futuro sean capaces de resolver cualquier situación que se les presente en el devenir de su existencia.

En todo proceso de enseñanza – aprendizaje la evaluación es un referente que permite percibir si el procedimiento que se llevó a cabo funcionó. Es en ella donde el docente ve reflejado lo que enseñó y el estudiante aprendió, es donde se sabe si fueron asertivos sus métodos de enseñanza; puesto que evaluar sigue siendo la herramienta por excelencia para potenciar el aprendizaje, sin abusar de ella (MEN, 2008). Así que no se aprende más si se realizan más evaluaciones; pero si se pueden dar mejores resultados si se cambia la estrategia evaluativa del método tradicional a la evaluación mediada por juegos libres, además de que existe mayor posibilidad de que el aprendizaje sea auténtico y verdadero. Al igual que si se hace de la evaluación un ejercicio permanente a lo largo de todo el proceso educativo.

Es pertinente reconocer la evaluación como mecanismo regulador que busca revisar la evolución de los procesos y medir los resultados teniendo en cuenta que estos sean garantes para el estudiante y significativos para la sociedad (MEN, 2017), de ahí, que se hace imprescindible que ella sea lo más placentera posible y esté presente a lo largo de todo el proceso de enseñanza- aprendizaje, para que los conocimientos a medir se adquieran con gran ahínco y no sean a corto plazo como ocurre a diario. En la práctica, los discentes solo estudian para pasar la evaluación del momento y al siguiente grado, a la siguiente semana o, peor aún, a la siguiente clase ya no recuerdan lo que se acaba de evaluar, lo cual frustra tanto al docente como al estudiante que ya no recuerda esos "saberes" que supuestamente adquirió. Álvarez et a., (2008) (como se citó en Huertas y Pantoja 2016) refiere que los profesores se enfrentan a diario con grandes dificultades en el aula de clase, entre las que se destaca que los estudiantes están más interesados en aprobar la asignatura que en interiorizar saberes, caso contrario, cuando en la evaluación es el mismo estudiante quien construye su conocimiento para configurar sus propios conceptos, se convierte en actor y se apropia de los nuevos saberes con mayor interés (Maquilón et al., 2016).

En la evaluación es importante tener en cuenta que los procesos van cambiando en la medida en que la experiencia del día a día muestra lo que es conveniente mantener, lo que hay que transformar, lo que funciona, lo que hay que eliminar y lo nuevo que se debe vincular (MEN, 1998), de ahí, la relevancia que adquiere repensar las prácticas de aula para que el ejercicio evaluativo sea coherente con la población, el contexto y la educación actual.





Resulta correspondiente decir que la evaluación hoy día debe ser una evaluación en la que se tenga en cuenta la alta multiculturalidad que puede converger en un aula de clase incluyente (Torres, 2017), donde se construyan en forma colectiva y estén a la par con las transformaciones y las exigencias de la sociedad actual, cuyas estrategias didácticas innoven la manera de aprender en la escuela. De igual forma, todos los sujetos tienen la libertad para utilizar su intelecto en la búsqueda y revelación de nuevas verdades (MEN, 1998), y ¿qué mejor manera de expresarse libremente, si se les da a los estudiantes la autonomía de que programen su propia evaluación y la de sus pares?, esta autonomía les permite considerarse seres pensantes, importantes, tomados en cuenta en un proceso que les afecta directamente a ellos. En este sentido, se hace manifiesto un currículo moldeable y dispuesto al cambio (MEN, 1998) que implica una apertura que se da si se permite a los estudiantes actuar de manera crítica y creadora, en su ámbito de aprendizaje, tanto en el desarrollo y abordaje de las diferentes temáticas como en la aplicación de las pruebas pertinentes.

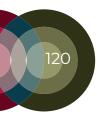
De otro lado, cabe decir que el juego es "antes que nada, una actividad libre" (Huizinga, 1972, p. 20), que está presente en la cotidianidad de cualquier grupo social y en todos los momentos de la vida del ser humano, lo que lo lleva a intuir que el juego es una herramienta que posibilita al cerebro ampliar de manera significativa su pensamiento creador, innovador e intuitivo (Gallardo, 2018), por cuanto logra efectividad en la aprehensión del conocimiento, tanto a nivel cognitivo como por la instauración a nivel social.

Ahora, cuando el juego es empleado como elemento de acceso al conocimiento se recurre a diversas estrategias con las que el participante pretende ganar, estas dependen de la cultura, de su entorno social, de la habilidad que cada uno posee y de todos los recursos que encuentra a su disposición (Huizinga, 1972). El juego es el principal elemento recreativo en la vida del ser humano, tanto para el crecimiento y fortalecimiento de su autoestima como para el desarrollo del pensamiento. Ausubel (1983 como se citó en Mayol, 2016) plantea que, diferentes investigaciones realizadas respecto a la utilización de esta actividad pedagógica ha evidenciado que los estudiantes obtienen un aprendizaje asertivo y bastante útil. Emplear este método en el aula de clase como aliado para el aprendizaje puede enseñar al estudiante de manera divertida la interiorización de saberes y, por consiguiente, no será un aprendizaje de momento, sino uno permanente que utilizará en todas las ocasiones que considere necesario.

En el mismo sentido, cuando se utiliza el juego para valorar los aprendizajes se da una serie de fenómenos que favorecen la aprehensión del conocimiento dado que en él convergen factores, competitivos, recreativos, que retan al estudiante a articularse como equipo para adquirir logros (Gómez et al., 2016), para lo cual el docente tiene la responsabilidad de aplicar prácticas adecua-



ISSN 2145-9444 (electrónica)



das que permitan a los estudiantes mejorar los aprendizajes, analizar y valorar su actuar de manera tal que redunde en mejores resultados.

El juego es un componente didáctico, causante de efectos positivos en los seres humanos. Este permite desarrollar habilidades y procesos de pensamiento, construir conocimientos y resignificar aprendizajes (Gallardo y Gallardo, 2018). Desde esta perspectiva en la estrategia pedagógica aplicada se permite planear prácticas que promuevan el aprendizaje activo de manera sosegada, en la que los discentes no se sientan presionados.

Cuando a los estudiantes se las habla de juego, siempre hay una reacción positiva inmediata, se nota el cambio de actitud, el agrado por lo que está por venir. Bajo esta perspectiva se puede anotar que dicha actividad estimula a los estudiantes a romper esquemas y salir de la rutina, y los incita a emprender nuevas actividades (Arufe, 2019); así que es importante destacar que si este es para realizar una evaluación es mucho más agradable, ya que se está motivando de manera novedosa al evaluando a que haga este proceso sin temor a los resultados, mediante la confrontación de los saberes construidos y la aplicación de instrumentos que permitan evidenciar su aprendizaje.

Los juegos libres como estrategia para mejorar la aprehensión de los conocimientos no son una constante en el proceso de enseñanza - aprendizaje en el aula de clase; sin embargo, se han encontrado algunas experiencias de la evaluación y del juego, por lo tanto, se analizan estas dos líneas: la primera de la evaluación y la segunda del juego.

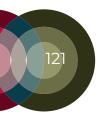
En la primera línea, encontramos que Gómez et al., (2016) incorpora "videojuegos de computadora en el proceso evaluativo el cual fomenta el trabajo en equipo y un mayor compromiso de los estudiantes frente a su proceso de aprendizaje" (p. 1).

Al igual, Rosas y Ceric (2015) plantean la evaluación invisible a través del juego utilizando tabletas táctiles, lo cual "permite evaluar a los sujetos sin que estos tengan la sensación de ser evaluados" (p. 1).

En la segunda línea se encontró una investigación de González y Bermello (2017) en la que el juego sigue siendo la actividad primordial de la vida de los niños hasta inicios de la adolescencia, necesaria para lograr un proceso de desarrollo equilibrado. Por tanto, su aplicación en el proceso educativo es imprescindible en la clase.

Otra investigación que merece ser referenciada es el Proyecto Game to learn: aprendizaje basado en juegos para potenciar las inteligencias lógico-matemática, naturalista y lingüística en educa-





ción primaria de Del Moral et al (2016), en la que los estudiantes se convierten en diseñadores de entornos de aprendizaje a partir de juegos.

# **METODOLOGÍA**

La propuesta los juegos libres para mejorar el aprendizaje de lengua castellana en básica secundaria tuvo como objetivo general analizar la incidencia que tiene la evaluación mediada por juegos libres en el área de lenguaje frente a la aprehensión del conocimiento en una institución pública de bachillerato del municipio de Pacho Cundinamarca, Colombia. Y como objetivos específicos: indagar la percepción de los estudiantes respecto a la evaluación como proceso que permite aprehender los conocimientos y comprobar sus niveles de aprendizaje, diseñar e implementar estrategias de valoración que ayuden a mejorar las prácticas evaluativas, valorar el impacto que causa la evaluación mediada por juegos libres en los estudiantes.

Esta investigación se realizó bajo el paradigma cualitativo, "el cual permite percibir al ser humano en su contexto desde una perspectiva holística" (Sánchez y Morales, 2017, p. 7); y con metodología de investigación acción participante la cual resulta la elección de un método amplio y dinámico que coopera en la difusión de los aprendizajes además, que conduce a interrogantes precisos que se hacen los "investigadores" (Colmenares, 2012), con una mirada en la que se consideren diferentes dimensiones de los participantes, a través de instrumentos de recolección de datos, entre los que podemos contar "la observación no estructurada, entrevistas abiertas, revisión de documentos, discusión en grupo, evaluación de experiencias personales, registro de historias de vida, e interacción e introspección con grupos o comunidades" (Hernández Sampieri 2014, p. 9). En este sentido, se proyectó realizar una transformación a las prácticas evaluativas para mejorar los resultados de enseñanza – aprendizaje tan divergente entre estudiantes y docentes; donde los primeros sintieran que los métodos pedagógicos aplicados fueran coherentes con sus pensamientos y, a la vez, impactara de manera significativa a la comunidad educativa.

De allí, que esta metodología permitió utilizar como instrumentos de recolección de la información los resultados académicos de los años 2017 y 2018 para determinar el desempeño académico de los estudiantes en el área de lenguaje; la entrevista semi – estructurada para averiguar el concepto que tienen de la evaluación; la lista de chequeo con el fin de sistematizar y analizar los niveles de aprendizaje que se obtienen con los juegos libres como estrategia para mejorar los aprendizajes de lenguaje; la observación participante para percibir cómo actúan los estudiantes ante dicha evaluación y la observación no estructurada, para determinar las conductas que tienen los estudiantes ante la misma evaluación.





La población corresponde a escolares de los grados sextos, séptimo, octavo y noveno; en total 67 estudiantes, de estrato 1; 37 niñas, 30 niños, con un rango de edad entre los 11 y los 15 años, cuyos padres son los trabajadores de las fincas del sector y aledañas a la vereda, con grado de escolaridad primaria. El contexto de la población está enmarcado en una institución rural, pública del Departamento de Cundinamarca, ubicada al nororiente del municipio de Pacho, a unos 21 Kilómetros por carretera destapada; dicha institución no cuenta con biblioteca ni material didáctico, el servicio de internet es precario, puesto que constantemente se interrumpe la señal debido a la ubicación geográfica donde se encuentra y la deficiente calidad del servicio de conexión.

La muestra fue seleccionada mediante el procedimiento de muestreo probabilístico aleatoria simple, en el que todos los participantes pueden aportar información relevante para la investigación, además, evita la ausencia de sesgos. En este sentido, cabe señalar que el tamaño de la muestra seleccionada para este caso consiente analizar la generalidad de los participantes de manera detallada, permitiendo recolectar la mayor cantidad y variedad de información del objeto de estudio (Martínez Salgado, 2012)

A la luz de las fases señaladas por Teppa (2006), citadas por Ramírez (2019), en cuanto a la investigación acción, se consideró desarrollar las siguientes fases: sensibilización a través de la exploración de la experiencia de evaluación, elaboración y aplicación de propuesta de modelo evaluativo a partir de juegos libres (desarrollo de la clase mediante el juego, creación del juego para evaluación, aplicación y sistematización, con la asistencia permanente de la docente) y análisis de los alcances obtenidos con el desarrollo de la propuesta.





# **Cuadro 1.** Algunas temáticas y juegos desarrollados en el transcurso de la investigación, grado séptimo

				Grado Séptimo, año 2019.	, año 2019.			
	Primer trimestre	tre		Segundo trimestre	re		Tercer trimestre	stre
Mitos y leyendas	<b>B</b> cuento	La tilde diacrítica	Lit. Fantástica y de Terror	Artículo de opinión	Lit. de ciencia ficción y Policiaca	La metáfora y la Metonimia	La noticia	B Género Lírico
Sogenf	sobenf	Sobenf	Juegos	Sobenc	Sobenf	Sobenc	Sogen	Sobenf
Dramatiza	Juego	Ponle la tilde:	Adivina,	Triqui	Haz bailar el	Mete el gol:	Identifica el	Corre y responde:
tt	Blancos y	Encontrar las	adivina que	respondón:	trompo: Quien	Meter el gol se	escrito:	Correr de un lugar a
narración:	negros:	palabras	relato es:	Jugar triqui en la	lo haga bailar	le hacia la	Identificar	otro, quien primero
Preparar la	Equipo blanco	escondidas y	Dar el	cancha.	responde la	pregunta	características	vuelva al sitio tiene
dramatizaci	y equipo negro,	colócales la	nombre de	Enchocola el	pregunta, sino	Saca la	de la noticia	derecho a escoger la
ón en tres	se persiguen	tilde.	películas,	pimpón: Tirar e	lo logra, cede el	pregunta:	entre varios	pregunta, a los demás
minutos.	por turnos.	Arma la	deducir tipo	introducir el	turno.	Sacar la	textos. Señalar	se le hacia la que el
?De dné	estudiante	oración. Poner de relato.	de relato.	pimpón.	Ponle la cara	pregunta del	sus partes.	equipo decidía.
tipo es?:	atrapado	la tilde a las	Armael	⊟ gato y el	al dado.	sobre y	Cunclillate y	Piedra, papel o tijera:
Decir el tipo	responde la	palabras que lo rompecab	rompecab	ratón: Llegando	Lanzar el dado,	responderla.	responde: A	se enfrenta un
de mito.	pregunta.	requieran.	ezas: De la	la hora convenida	el número que	Pimponazo:	quien iban	integrante de cada
Encuentra	Organiza tu	Escribe la	literatura	el gato sale a	salga es el de	Pasar el	cunclillando	equipo, quien saca tijera
ŧ	cuento:	correcta: En la		coger al ratón y	la pregunta.	pimpón con	respondía la	se le realiza la
pregunta:	Organizar el	cancha en	Construye	le realiza la	Gira la ruleta.	una cuchara	pregunta.	pregunta.
Buscar y	cuento de	tablero portátil	el relato:	pregunta.	Girar la ruleta,	de un balde a	La Ilave	Arma poemas: Con
responder	acuerdo a su	escribir la	Armar la	Corre y apunta:	según número	otro, a quien	misteriosa:	tres palabras se
la pregunta.	estructura.	oración y	historia con	Se enfrentan dos	responde.	llegue primero	Buscar una	escribe un poema y lo
Escucha y	Léelo.	colocar tilde a	diez	equipos cada uno	Baila la turra.	responde.	llave, volver al	declama, luego arman
responde: Juego el	Juego el	palabras que lo		en un extremo,	Hacer bailar la	Tumbala	sitio, abrir la caja	un solo poema con rima
Escuchar la acertijo:	acertijo:	requieran.	decir el tipo	introducen dos	turra (pon uno,	pirámide:	y sacar la	y musicalidad
narración y	Nombrar el	Arma tu	relato.	aros en un cono,	pon dos, todos	Armar la	pregunta.	El bombazo
decir qué	cuento a partir	cuento: Armar	Arma tu	cuando lo logran,	ponen, toma	pirámide de	Caiga en la	respondón: Con
tipo es.	de la mímica	nn cuento	historia:	corren y se	todo), de	conos, quien	nota: Cantar	bombas infladas y
	hecha por un	corto y colocar	Armar	encuentran,	acuerdo a la	la derribe,	para caer en la	confetis dentro,
	compañero de	las tildes donde	secuencia	juegan piedra,	cara que cae	responde la	nota, quien lo	colocadas en una
	ednibo.	correspondía.	de tipo de	papel o tijera,	se hace la	pregunta.	hacía	cuerda, los estudiantes
			literatura.	quien gana	pregunta.		identificaba las	debajo de cada una, se
				responde.			partes de una	le hace la pregunta; si
							noticia.	contesta bien se le
								rompe la bomba.





ricismo y La oratoria Duegos Juegos Juegos Juegos Juegos Juegos Domina de La crónica periodistica Juegos Indeges Domina en un tema del cual manda en un tema del cual minutos.  presa: Dialogo con participante el cual minutos.  presa: Dialogo con participante el cual minutos.  presa: Dialogo con participante el cual minutos.  pregunta a cajita, mimica: Un pregunta a integrante de cada equipo saca el participante so participante el cual mombre e quipo saca el participante el cado participante el cual mombre.  Vende lo absurdo, que de de percipante el capita quel e advinen tarjetas, responde la nombre.  Vende lo absurdo, queda de pie mombres de cosas pregunta.  ocos de absurdas, para que Castilir en tarjetas, responde la nombres de cosas pregunta.  socos de absurdas, para que capitalmita ciega. Otros companio.  sy venda lo absurdo; que apalinita ciega. Otros companio.  se palabras deridas so pregunta.  spuntos.  sumen el roi del gallinita ciega. Otros companio.  ciave está en no de atrás no debía lo permitia.  los que tratan de respondia la peladare distraer por del atrás no de atrás no debía utura. delace de atrás no debía casto delace de atrás no delace de atrás no delace de atrás no debía casto delace de atrás no delace de atrás no debía discusso.	Cna	Cuadro: 2 Algunas temáticas y iuegos desarrollados en el transcurso de la investigación, grado noveno Grado noveno, año 2019.	náticas v ,	iueaos a	<i>lesarrollados en el tra</i> Grado noveno, año 2019.	en el transcur;	so de la invest,	igación, grado	noveno
La orationa   Conectores   Demais   La resenta   Neodascierno   Luegos		Primer trimestre			Segundo trim	estre		Tercer trimestre	
Bedicharacheric Canal   Juegos   Jueg	Palabras Homófonas	La oratoria	Conectores del discurso	Poemas	La reseña	Lit. Romanticismo y Neoclasicismo		La crónica periodística	La publicidad
Bestudiate elige un manage la completa - A quemar Ponchado: Estalla y control a cual habiar codes de de cual habiar por dos una oración. Leen e los integrantes de sin utilizar las manos habiar de manera a minutos. Concar el interpreta los triegantes de sin utilizar las manos habiar de manera un mapa a cada minutos. Concar el interpreta los triegantes de sin utilizar las manos habiar de manera un mapa a cada minutos. Concar el interpreta los companientos de peliculas.  Advintos con la minitar, a sus conector: Al en poema Gira la turra: nombres de peliculas. Concedor: Al en poema Gira la turra: nombres de peliculas. Concedor: Al en poema Gira la turra: nombres de peliculas. Concedor: Al en poema Gira la turra: nombres de peliculas. Concedor: Al en poema Gira la turra: nombres de peliculas. Concedor: Al en poema Gira la turra: nombres de peliculas. Concedor: Al en poema Gira la turra: nombres de peliculas. Concedor: Al en poema Gira la turra: nombres de peliculas de cual de que tipo poema: la turux uho a uno fela lintacula. De fineda in a la participante de cada de que tipo poema: la turux uho a uno fela lintacula: de percenta la cual de percenta de concedor: Al managemente de consonario de percenta de concedor: Al managemente de consonario de percenta de concedor: Al managemente de consonario de producio de concedor: Al managemente de consonario de producio de concedor: Al managemente de consonario de producio de concedor: Al managemente de consonario de consonari	Juegos	Sogen	Juegos	Juegos	Juegos	Sogenf	Sogen	Juegos	Sogen
estudiarie eige un tienne de Louis paublors (a manora et Lanzar un baloin a conscion de conscion (a centre de los infegerates de sin utilizar its amanos habitar de manera immutos, celante de los conocarde (a montano de conocarde (a montano de conocarde) (a per porcha programmento de	Identifica las	El dicharachero: Cada	Completa -	A quemar	Ponchado:	Estalla y contesta:	La cotorra: Pensar	Encuentra el	Correita caliente:
de cue labelar por dos una cadón l'enen e los infagrantes de la unitar a l'auta durante 2 deben interpretan annuació, defante de los concector un poema, y al que ponchan pregunta con la minica su concector un poema, y al que ponchan pregunta con la minica su concector un poema, y al que ponchan pregunta con la minica su concector un poema, y al que ponchan pregunta con la minica su concector de la conventen pregunta anombres de concertor al conventen pregunta con características nombres de concector de la tura; concertor de que signa de concertor de la tura concertor de la tura concertor de contracterísticas nombres de concertor. Del nego lo poema: la tura la tura con características nombres de consector poema; la tura la la tura concertor de la la separa describan nombres de concertor. Del nego lo poema: la tura la la tura concertor de la	imágenes: Hacer	estudiante elige un tema	palabra: En	neuronas:	Lanzar un balón a	Estallar una bomba	en un tema del cual	te soro: Entregarles	Esconder una bufanda.
minutos, defante de los conceared interperan los otros equipos y de all extrare la fluida, durante 2 participante o cual minutos.  Adivina con la minuta.  Baca la sorpreas.  Dia logo con  India de que lipo poema:  In conectora.  Anna la no rada cará dera differentes autoras equipo sease la Balla, balla: Con concetora de mora carác enterísticas equipo sease la Balla, balla: Con concetora de mora carác enterísticas equipo sease la carác dera Anna la tura. Uno a uno de la literatura, de pelicula ia cual debe participante se balla minuta.  Con el la carác dera de que lipo poema:  Intuita.  Con el la carác dera de adura de la minuta.  Con el la carác de adura de la minuta.  Con el la carác de adura de la minuta.  Connectora de ano debe la minuta.  Connectora de la carác de adura de la minuta.  Connectora de la carác de la carác de la carác de la carác de la carác de	soinqip	del cual hablar por dos	una oración		los integrantes de	sin utilizar las manos	hablar de manera	un mapa a cada	Uno de los integrantes
Advina con la mimica adecuado (uego lo lesponda la sopreas: Dialogo con parte inceputada adecuado (uego lo lesponda la mimica secribir (acceration programa: oconector Al engolo lesponda la mimica andecuado (uego lo lesponda la mimica aus conector que visual conveten pregunta.  The secrification oconegation oconegatio	(Ejemplo=hierba,	minutos, delante de los	colocar el		los otros equipos	y de allí extraer la	fluida, durante 2	participante el cual	del equipo va tras ellos
En tajetas escribir a mínica: alcuncardo. Luegunta.  Tondrar a númera de concertor: Al en poema a concertor prograta la tura.  Tondrar a númera de concertor: Al en poema a concertor de visita la tura.  Concertor: Al mana concertor de visita la tura.  Concertor: Al mana concertor de visita la tura.  Concertor: Al en poema a la tura. Uno au no de la literatura, de pelicula la cual debe participantes balan truttuo.  Concertor: Al mana concertor per esta de concendente suche con canacteristicas expendente balan truttuo.  Concertor: Al mana concentrar de concendente suche concendente concentrar de concendente concentrar de concen	hervir el agua,	compañeros.	conector		y al que ponchan	pregunta.	minutos.	deben interpretar	y les va diciendo
Traile des excitor de l'acutent pregunta rombres de palculas.  Conedorar Vianal en conector que visual.  Concora números differentes autores de quipo saca el responder compareros advinante la mimica, sus conector que visual.  Concora números differentes autores de quipo saca el responder titudo.  Con el la hace girar, da acuerdo a la litura. Uno a una conector per l'arra luna conector. Del response en la hace girar, da acuerdo a la litura de l'acuten de l'ac	hierva de pasto),	Adivina con la mímica:	adecuado.		responden la	Saca la sorpresa:	Dialogo con	para encontrar la	caliente, caliente si
rombres de peliculas conector: Al en poema Gira is turna: Inombres de comparieros advirentes un concettor; Al en poema Gira is turna: Livo a uno de la filteratura, de que tipo poema: la turna. Uno a uno de la filteratura, de guerda de comparieros advirente la manda comparieros advirentes adres advirentes advices. Escape un cele la filtado conceror. Dar entregado, que calga se la compariero compiento. Cada uno debe un cancelor poema: Cada uno debe un cada cana de consencer a los demás de varios conceror. Dar entregado, que calga se la compariero compiento: competico:	colocar sobre la	En tarjetas escribir	Define el		pregunta.	Sacar de una cajita,	mímica: Un	pregunta a	están cerca; o frio, frio
Mediante la mínica, sus conector de visual.  Vende lo 10gios.  Vende lo 10gios.  Vende lo 10gios.  Concapaleres advinan el que tipo poema: la turra. Uno a uno de la literatura, de película la cual debe participantes ballan vende el una accordo al rularo.  Con el 11tulo acuerdo a nimaco al la carta con mínica, altredebor de la participantes ballan de cosas lógicas o concertor: Dar entregado, que caiga se la Conden el manero al minero altredebor de la parte de con minera, altredebor de la participantes ballan mísica para, que le adiviren misma, cuando la de cosas lógicas o concertor: Dar entregado, que caiga se la Conden de la carta con mínera, altredebor de la concertor. Dar entregado, que caiga se la Conden de la concertor a los demás de varios concertores de la casa número la concertor a los demás de varios concertores.  Visualiza mayor: El equipo y apellidos de de mismo.  Escoge tur ori: Un coloca el papel de condector base en maban el menor responde necidarisco, con para de la menor responde necidarisco des mas la público de a papar de a fundreo nombrato. Proceede a papel concertor. Base de luman nombrato.  Reseña el manaban el menor responde necidarisco.  Arma la visual. Reseña el concertor de la cara con nombrato.  Rober ada uno de adecuado para dafre a manaban el menor responde necidarisco.  Corderencia. Inventa producto.  Corderencia. Inventa producto.  Se les da reseña el concertor de característica de la publica de la gellinita cida gallinita de característica de la que característica de la característica de la que característica de la característica de la que característica de la caracterí	mesa, coger una	nombres de películas.	conector: Al	en poema	Gira la turra:	nombres de	integrante de cada	responder.	si están lejos) quien
comparieros advinan el sacan decir Amma en cada cana de con canacterísticas montro de una tres silla y cuardo en tutulo.  Vende lo liógico: En es.  Con el la hace girar, de couerdo a ello decir a actuar con mimica, alredebor de la ratificia sescriban nombres Coloca el tutulo compete el tutulo concerto el tutulo concerto el tutulo concerto el tutulo concerto el pace la pergunta.  Con el tutulo concerto el tutulo concerto el pace la pregunta.  Con el tutulo concerto el tutulo compete el precento el pace la pregunta.  Connencera el tos demás de varios  Visualiza mayor: El equipo y competen torcos el producto cada uno deba mana la tura caración y escriben el hace la pregunta.  Visualiza mayor: El equipo y competen torcos el precento el pace la precenta una pregunta el producto cada un caración y mana en ratifica del mismo el producto cada el debu mismo.  Saca el número El cuben amandio (concerto el pace)  Escoga turo il. Un conceto de pace de condo y cada uno de adecuado este aca el número publico (el que entropece Amna la visual.  Invanta producto concetor. Para el número percenta cara con nombres y comparato, y converza quien la producto concetor.  Resida de condo y cada uno de adecuado concetor.  Invanta producto concetor de concetor.  Resida de condo y cada uno de adecuado concetor.  Resida de condo y cada uno de adecuado concetor.  Invanta producto concetor.  Resida de condo y comparato de concetor.  Resida de condo y concetor.  Resida de co	ficha y buscarle	Mediante la mímica, sus	conector que	visual.	Colocar números	diferentes autores	equipo saca el	Baila, baila: Con	encuentra la bufanda
titulo.  Coloca el funda control de la literatura, de película la cual debe participantes ballan de qué tipo poema: la turna. Uno a uno de la literatura, de de cosas ligigicas o un oracion y escriben el hace la pergunta comprere control de la control de	su pareja.	compañeros adivinan el	sacan decir	Arma	en cada cara de		nombre de una	tres sillas y cuatro	toca a quien debe
Wende for lingitico: En es.  Con el la hace girar, de acuerdo a lindrecto a ello decir a lartuar con mínitica, control es escriben nombres  connector: Dar entregado, que calga se le Acuerdo a lumano cual pertenece.  Saca el número  connectore: Vistaliza mayori: El equep o promena  Saca el número  competicos.  Vistaliza mayori: El equep o presenta una  compara el producto  connectore: A sama la manana el manor tresponde la connectore cel quebo de presenta una  considera tacidare  connectore: A saca el número  consecuencia de cosas.  Vistaliza mayori: El equep o para della dibujo, con la para en consecuencia dibujo, con la para en la para el número producio (el que entorpeció Arma 1 a visual.  Inventa producto con calca manana el manor responde la contectore; pere entorpeció de que entorpeció Arma 1 a visual.  Realizaban la condicion: Inventa producto con calca el producto con calca el producto con calca el contectore; pere seria el producto con calca el contectore; pere seria della contectore; pere entorpeció el que entorpeció Arma 1 a visual.  Inventa producto cel que entorpeció con calca el producto cel que entorpeció cel que entorpeció con calca el producto cel que entorpeció del contector.  Se les da resenta del acuer contector palaban serial el producto cel que entorpeció con calca el producto cel que entorpeció con calca el producto cel que entorpeció con calca el producto cel que entorpeció cel que entorpeció con calca el producto cel que entorpeció con calca el producto cel que entorpeció con calca del que caracteristica de caracteristica d	Coloca la	título.	de qué tipo	poema:	la turra. Uno a uno			participantes bailan	contestar la pregunta.
traiglea secriben nombres. Coloca el titulo acuerdo al número cual pertenece.  Conedoro: Der entregado, que caga se la conedoro: Der entregado, que caga se la conencera los demás de varios poema.  Saca a un odebe una oración y escriben el hacia le pregunta.  Conectores, Visualizar mayor: El equipo y apellidos de de pregunta.  Saca el número Entregades nombres Escribir en talgidas, responde la conectores.  Visualizar mayor: El equipo y apellidos de de promotera el pregunta.  Saca el número Entregades nombres Secribir en talgidas, presonde la conectore se pregunta.  Saca el número Entregades nombres Secribir en talgidas.  Saca el número Entregades nombres Secribir en talgidas.  Saca el número Entregades nombres Secribir en talgidas.  Sacoge tu rol: Un coloca el dibujo, con hacia con nombres y converzan equipo hace de de limismo este la papel conector base en macia adejo. Quen apellidos, decir sis el público de gal integrante del equipo para darle manban el menor responde mecisales.  Beseña el condicion el que enfloquedo condicion palabres de equipo para darle mamban el menor responde mecisales.  Beseña el condicion de que enfloquedo condicion palabres de equipo para darle mamban el menor responde mecisales.  Beseña el condicion de que enfloquedo condicion palabres de equipo para darle mamban el menor responde mecisales.  Beseña el condicion de para del condicion palabres de esponde la condicion de producto.  Berseña el condicion de la cara condicion palabres de espera en sitios marginal de la que cardor para del margina de la que cardor para del margina del condicion de la que cardor para del margina del concentor condicion de la que cardor del que a tratam el producto.  Bartes aca el número para del que cardoro de derás de la que cardoro del derás de distraer por dejar cardoro del margina del que cardoro del derás de descuado.  Bartes aca el número para conceimiento del que sestá en no del derás de distraer por dejar de defanta de la que cardoro del que cardoro del derás de la que cardoro del que cardoro del pro	correcta: Dejar	Vende lo ilógico: En	es.		la hace girar, de			alrededor de la	Actúa y diviértete:
de cossa lógicas o conector. Dar entregado, que caga se le Ordenato el nombre l'acuta de pienombre ratural se de l'acuta de presentation de l'acuta de per l'intities. Cada uno debe varlos poema.  Sacia inmayor. El equipo y apellidos de cossa pregunta connectores, y arma: a mayor. El equipo y apellidos de cossa pregunta concertores, y arma: encagado autores nombres y absurdate, para el producto corca el dibujo, con baraja con la cara con nombres y estudiante del conector cada uno de adecuado caste de cada de cossa pregunta una papea de corda y cada uno de adecuado caste el menor responde no conformativo el que entoprecia Arma la visual la publico (el que entoprecia Arma la poema: Realizaban la en diferente), el Erinegan una poema: Realizaban la en diferente publico (el que entoprecia Arma la control del accepto de cadado es conformitora condera deja condicir. Se les da reseña de la obra Cada condicira su discurso.  Se les da reseña de la obra Cada concetor debia dejar de concetor de co	un espacio en	tarjetas escriben nombres	Coloca el	título	acuerdo al número	cual pertenece.	para que le adivinen	misma, cuando la	Tras un TV improvisado
oronencer alos demas de una oración y escriben el hace la pregunta. Completec.  Oronencer al os demas de varios  Saca el número  Pase en la particidade las ventajas  cada  Oronencer al os demas de varios  Oronencer o conector con baraja en con la cada o mombres y vendan, y conventan el pagentia cega cada integrante del dibujo, con baraja con la cada o mombres y vendan, y conventan el pagentia del coloca el dibujo, con baraja con la cada o mombres y vendan, y conventan el pagentia del coloca el dibujo, con baraja con la cada o mombres y vendan, y conventan el pagentia del coloca el dibujo, con baraja abla con la cada decuado  Sacia al número contactor con cada con la cada de cada decuado  Condencia.  Oración:  Inventa producir esponde la contestar se de capido contación:  Inventa producir esponde de concion pagentia.  Inventa producir esponde la contestar se descuado contación:  Inventa producir esponde de concion pagentia.  Inventa producir esponde la condition pagentia.  Inventa producir esponde la condition pagentia.  Se les de cada con la cada de la contesta de la contesta.  Se les de cada con de cada contesta de la con	blanco en la	de cosas ilógicas o	conector: Dar		que caiga se le	Ordénalo	el nombre.	música para, quien	realizar una propaganda
compared a los demás de varios poema. Saca el número Entragardes nombres Escribir en tarjetas, responde la comedicar de la definitación de las vertales cada a yarma e noradas de momentales de describir en trajeta del mayor. El equipo y apellidos de de absurdas, para que la gallinita degas: estudiante bace el papel conector base en hacia adejo. Quien apellidos, decir is es al público de adecuado este amban el menor responde material el papel decuado este amban el menor responde material el papel de que en florade Arma la visual. Reseña el condicion de que en florade Arma la visual. Reseña el condicion de que en florade Arma la resenta de acupio buscó y sabeno todo cordidar producto:  Inventa producto:  Inven	oración, para que	inútiles. Cada uno debe	una oración y	escriben el	hace la pregunta.	completo:	Vende lo absurdo:	queda de pie	en un minuto.
conectores, Visualiza mayor. El equipo y apellicidos de cosas pregunta.  estudiante la ventajas cada de mayor. El equipo y apellicidos de cosas pregunta.  Escoge ut rol: Un coloca el dibujo, con base en hacia abejo. Quien apellicidos, deris is a peranta la contradar con la cara con nombres y vendan, y converzan equipo hace de estudiante hace la papel conector pase en hacia abejo. Quien apellicido, deris las contradares del equipo para darle amaban el menor responde neccisico.  El rol de orador.  Inventa poema:  Readia in rol condicido el que entoprecia Arma la poema:  Se la del creata del acerda condicido del genera contradare la sabelo nación con del factor del del securso los integrantes del equipo para darle mandan el menor responde neccisico.  El rol de orador:  Inventa poema:  Readia contradarente. Al sabelo para darle menor la poema:  Readia condicidad del so derica del concidente del so derica del concidente del sabene del concidente del so derica del concidente del sabene del concidente del so del so derica del so	colocar la	convencer a los demás de	varios		Saca el número	Entregarles nombres	Escribir en tarjetas,	responde la	Adivina la palabra: A
estudiante las ventajas cada y armas encargado autores en trozos de absurdas, para que la gallinita ciega. Escoga tu roi: Un cada debudo, con paraje con la cada en concertor con con la debudo, con paraje con la cada en concertor cada en concertor cada en concertor cada en concerto cada en concerto cada en concerto cada antegrante del concerto cada en concerto c	homófona	comprar el producto	conectores,		mayor: El equipo	y apellidos de	nombres de cosas	pregunta.	un integrante del equipo
Becoge tu rol: Un coloca el dibujo, con haraja con ta cara com nombres y control. Escoge tu rol: Un coloca el dibujo, con haraja con ta cara com nombres y cada tun de decuado este aca el macia abajo. Quina apellidos, decris es al público de gala tragalitar hace el papel de crador y cada uno de adecuado este aca el número matrico o compratio. Se para en sitios de crador para darde ama la visual. Reseña el concecisico. El rol de orador: diferentes, a quien hace el papel de crador y cada uno de adecuado conferente), el critegan una pregunta. Producti es condicion para del maror tesenha el accordiento para del crado noración. Inventa producta control caración con control con con ella o una frase y que estata el a bra Cada equipo baco, y abello facto, otro el Encestaban un pronunciar su discurso. Cortada en un frase y que estata leyendo característica de característ	correspondiente.	explicándole las ventajas	cada		encargado	autores en trozos de	absurdas, para que	La gallinita ciega:	le susurra una palabra
Escoge fur off Un Baraja con la cara con nomines y werdan, y converzan equipo hace de bace la Escoge fur off Universal estudiante hace el pape l conector la sea en Inacia adeja Culen appellidos, decir sis es al público de de conector y cada uno de adecuado para dafre amañana el menor responde necelação.  Con integrantes de eque, o para dafre amañana el menor responde necelação.  Arma la visual. Reseña el contesta: Se el rota de adeja de pagunta. Producto: escondero palabras va diciendo cagá la gallinita público (el que entorpacia pora diór inventa producto: escondero palabras va diciendo cagá la gallinita público (el que entorpacia pora diór inventa producto: escondero palabras va diciendo cagá la gallinita público (el que entorpacia pora diór inventa producto: escondero palabras va diciendo cagá la gallinita público (el que entorpacía pora director palabras va diciendo cagá la gallinita producto: escondero palabras va diciendo cagá la gallinita producto: escondero producto: escondero producto: escondero de la conceinto de la que caracteristica de clave está en no de la que caracteristica de clave está en no de la que caracteristica de clave está en no de la conceinto conceinto conceinto de la que caracteristica de clave está en los del productos de la que caracteristica de clave está en no de la conceinto conceinto de la que caracteristica de clave está en los delas está en los delas está en los delas está en los delas de la que caracteristica de clave está en los delas el la que caracteristica de clave está en los delas está en los delas	Busca el	del mismo.	estudiante	Darles	presenta una	papel, deben armarlo	los demás las		que tiene que ver con
estudiante hace el papel de conector deste maban el menor responde le contractivo de galilitar o degla decuado deste anche de cradary y cada uno de adecuado les asade al rumeno incritario companio.  Se paran en sitios companio de companio de contractivo el contractivo el que enforça Arma la menan el menor responde mecciasico.  Boblico (el que enforça Arma la menan el menor responde mecciasico el que enforça de antra producira producira el contractivo (el que enforça de antra producira contractivo (el que enforça de antra producira producira producira el contractivo el que enforça el contractivo el que enforça el contractivo el c	significado:	Escoge tu rol: Un	coloca el	dibujo, con	baraja con la cara		vendan, y convenzan		publicidad, él la
de cyadory casta uno de adecuado este acac el número romántico o compratico este acac el número lorganidos de característica de condencia, para darie ambane el menor responde numbran el paped de condencia, poema una pregunta.  Reseña el confecta Arma I a visual.  Reseña el confectación condencia.  Reseña el confectación controlar su discurso.  Inventa producto el monta persona condencia controlar su discurso.  Partes, los con ella u cotra de la que escondencia producto el monta persona concentro el sabelo concentro el sebia dejar el controlar su discurso.  Partes, los con ella u cotra de la que característica de clave está en no dejarse distraer por de	Colocar palabras	estudiante hace el papel	conector	pase en	hacia abajo. Quien		al público de	gallinita ciega. Otros	modula, para que otro
los integrates del equipo para della ammaban el menor responde necitario.  Servini el papel de coherenta poema una pregunta.  Resenta el menor responde la contraria y Mientras va diciendo cogia la gallinita público (el que entorpecia Arma la visual.  Resenta el menor desta: Se el discurso los respondia la contrariantente, el sábelo oración: Inventa poema: Realizaban la el discurso los asumen el rod el compañero producto: escondienon palabras demás compañeros pregunta.  Realizaban la modera del a contraria y modera el contraria y modera el contraria demás deben escriban en la contraria demás deben escriban en la contraria demás de la contraria demás de la contraria describa demás de la contraria demás de la contraria demás de la contraria demás de la contraria describa demás de la contraria definica de la contraria definica definica definica de la contraria definica de la contraria definica	con B-V, C-S, los	de orador y cada uno de	adecuado		saca el número	romántico o	comprario.	se paran en sitios	integrante del equipo la
assumina papel de contentina poema una pregunta.  Publico (el que entoprecia Arma la visual pregunta.  Realizabani producto: es conditionamente, el sábelo caración: Inventa producto: es conditionamente, el sábelo caración: Inventa producto: es conditionamente, el sábelo caración: Realizabani la enformente puntos. asumen el rot de Encestaban un poema: Realizabani la enformente puntos, asumen el rot de Encestaban un producto: coración no del actor de la obra Cada equipo buscó y abelo todo, otro el Encestaban un pornunciar su discurso.  Concador o ella u otra de la que característica de ciave está en no de arrás no debia entre demás deben escriben tenían alguna iteratura. Glaras el compañacos conector adecuado.  Borración propia	compañeros	los integrantes del equipo	para darle	e e	menor responde	neoclásico.	El rol de orador:	diferentes, a quien	adivine. Luego se le
publico (en entopres) Amalia Invatal.  Resenta e confirmamente, el sábelo oración: Investe producta contribante dende componente. El sábelo oración: Investe producta en diferentes puntos. Se las da resenta de la obra (academica debla dejar de oración coración producta en una farsa que estata leyendo anosión con que inferrente. Datos partes, los con ella un trafas deben escriben tenían almate adena colocando el cocación el conción concetor adecuado.  Doracción propia	buscan el	asumirá el papel de	coherencia.	poema	una pregunta.	Encuéntrala y	Mientras va diciendo	cogía la gallinita	hace la pregunta.
confuncamente, el sabor.  Inventa producto: esconderine palabras demas compañeros pegurias.   Realizaban la en diferentes purios, asumen el rol del Los quemados:  contrada en cardón. Se les da reserla de la obra (Sade equipo busco y sábelo todo, otro el Encestaban un pornunciar su discurso.   Cortada en una frase y que están leyendo armó la onación con que infermumpe. La balón. El compañero partes, los con ella u otra de la que característica de clave está en no detarás no deblas de concector anna armada un poema.   Concector adecuado.  Doracción propia  Doracción propia	significado	público (el que entorpecía	Arma la	visual.	Reseña el		el discurso los	respondía la	Un minuto para
le fodo, el indiferente), el Entregan una poema. Realizaban la en diferentes puntos, saurenne el rol del Los que mados; acudor o debia dejar de o nación no se les da reseña de la obra Cada equipo buscó y sábelo fodo, orto el Encestaban un pronunciar su discurso. Ordade en una frase y que están leyendo armó la oración con que interrumpe. La balón. El compañero partes, los con ella u otra de la que característica de clave está en no de atrás no debia emana ammatia un poema. Concerimiento aguna literatura. dejarse distraer por dejarse distraer por departo característica de clave está en no de atrás no debia colocando el concector adecuado.	correcto entre las	continuamente, el sábelo	oración:	Inventa	producto:		demás compañeros	pregunta.	ganar: Les dan una
orador no debia dejar de oración Se les da resenta de la obra Cada equipo buscó y abello fudo, otro el Encestaban un pronunciar su discurso. Corriada en una frase y que estata negran de arrás no debía denas deben escriben tenían amanía un poema conocimiento colocando el concestor adecuado.  Elaboración propia	definiciones que	todo, el indiferente), el	Entregan una	poema:	Realizaban la		asumen el rol del	Los quemados:	palabra sin sentido. El
pronunciar su discurso, cortada un una frase y que están leyendo armó la oración con que interrumpe. La balon. El compañero partes, los con ella u otra de la que característica de clave está en no de atrás no debia denas deben escriben fentan amanda un poema, conocimiento adecuado.  Elaboración propia	les daban.	orador no debía dejar de	oración		reseña de la obra	Cada equipo buscó y	sábelo todo, otro el	Encestaban un	participante inventa un
la partes, los con ella u otra de la que característica de clave está en no des arás no debía and demás deben escriben teníam a demás deben escriben teníam a departe distraer por dejarto caer. A quien amantala un poema. conocimiento concector adecuado.	Ponla en su	pronunciar su discurso.	cortada en	>	dne están leyendo		que interrumpe. La	balón. El compañero	producto con esa
definition broppia    Adecuado.   Adecuado	lugar: Colocar la		partes, los		u otra de la que	característica de	clave está en no	de atrás no debía	
amaria un poema conocimiento los que tatan de lo permitia, el interrumpire el respondia la conector adecuado.	letra que falta para		demás deben		tenían	alguna literatura.	dejarse distraer por	dejarlo caer. A quien	
conector discurso.  Gradecuado.  Alecuado.	que la palabra		armarla		conocimiento		los que tratan de	lo permitía,	el producto.
discurso.  decuado.  Elaboración propia	dnede con la		colocando el				interrumpirle el	respondía la	
	ortografía		conector				discurso.	pregunta.	
Fuente: Elaboración propia	correcta.		adecuado.						
Fuente: Elaboración propia									
Fuente: Elaboración propia									
Fuente: Elaboración propia									
Fuente: Elaboración propia									
	Fuente: Elak	oración propia							





# ANÁLISIS DE RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La investigación abordada partió de la necesidad de hacer de la evaluación un proceso vivo y presente a lo largo de la experiencia de enseñanza - aprendizaje, con el fin de transformar las prácticas de aula, y especialmente la mirada que sobre la evaluación perciben los estudiantes. Para ello se exploró frente a la evaluación, en la que se encontró, que dentro de la práctica pedagógica, a lo largo de los años 2017 y 2018, cuando a los estudiantes se les realizaba la evaluación, la mayoría de ellos reprobaban o aprobaban con resultados mínimos, lo cual ocasionaba preocupación y decepción, tanto a ellos como a sus docentes.

**Tabla 1.** Resultados académicos al final de cada periodo, 2017 y 2018, en la asignatura de lenguaje. La nota mínima aprobatoria es, 3.6

RESULTADOS ACADÉMICOS 2017 – 2018, DE LA MUESTRA										
Participante	AÑO 2017			Def.	AÑO 2018			Def.	Definitiva después	
Participante	1º per	2°per	3° per	Dei.	1°per	2º per	3° per	Dei.	de la nivelación	
Uno	3	3,6	3,9	3,5	3,1	3,5	3,5	3,4	3,6	
Dos	2,8	3	3,6	3,1	3	3,9	3,8	3,6		
Tres	3,2	3,7	3,8	3,6	3,9	3,5	3,9	3,8		
Cuatro	2,5	2,9	3,7	3	3,6	2,5	3,9	3,3	3,7	
Cinco	2,2	2,4	3,1	2,6	3,8	3,8	3	3,5	3,6	
Seis	3,5	3,7	3,9	3,7	2,4	3,8	2,1	2,8	3,7	
Siete	3,3	3,5	3,7	3,5	3,5	3,8	3,4	3,6		
Ocho	2,5	2,9	3,6	3	3,4	3,5	3,7	3,5	3,7	
Nueve	3,6	3,7	3,8	3,7	3,5	3,6	3,7	3,6		
Diez	3,3	3,6	3,6	3,5	3,1	3,2	3,6	3,3	3,6	
Once	3,5	2,9	3,9	3,4	3,5	3,6	3,6	3,6		
Doce	3	3,9	3,6	3,5	3	3,2	3,6	3,3	3,6	
Trece	3,4	3,6	3,2	3,4	3,6	3,5	3,3	3,5	3,7	
Catorce	3,2	3,5	3,5	3,4	3,4	3,5	3,6	3,5	3,7	
Quince	3,6	3,4	3,3	3,4	3,3	3,4	3,6	3,4	3,7	
Diez y seis	3,5	3,6	3,6	3,6	3,3	3,6	3,5	3,5	3,6	





	F	RESULTA	DOS ACAI	DÉMIC	OS 2017 -	- 2018, DE	LA MUES	TRA	
Dantisinanta	,	AÑO 201'	7	Dof		AÑO 2018	3	Def.	Definitiva después
Participante	1º per	2°per	3° per	Def.	1°per	2° per	3° per	Dei.	de la nivelación
Diez y siete	3,4	3,5	3,2	3,4	3,5	3,4	3,6	3,5	3,6
Diez y ocho	3,3	3,2	3,6	3,4	3,6	3,3	3,5	3,5	3,7
Diez y nueve	3,2	2,8	3,5	3,2	3,3	3,5	3,5	3,4	3,6
Veinte	3,1	3,9	3,6	3,5	3,5	3,6	3,4	3,5	3,6
Veintiuno	3,6	3,4	3,6	3,5	3,7	3,6	3,5	3,6	

**Fuente:** elaboración propia (2020).

En la evaluación de resultados académicos del área de lenguaje se pudo apreciar que con frecuencia persistía la reprobación. La consecución de los logros resultaba dispendiosa para muchos de los estudiantes, en la mayoría de ocasiones debían realizar planes de mejoramiento para superar las dificultades y muchas veces ni siquiera cumplían con la realización de los mismos, lo que hacía que al final del año se promovieran con cualquier trabajo. Así se iban acumulando grandes vacíos que, incluso, llegaban hasta el final del ciclo.

Con la aplicación de los instrumentos de recolección de la información se pudo determinar que los estudiantes consideraban el proceso evaluativo aburridor y poco productivo, en el que no tenían la mínima participación y que era realizado de igual manera siempre, e incluso preguntándoles acerca de temas que no habían visto. La evaluación carecía de la importancia real en este contexto educativo, los estudiantes señalaban que poco recordaban después del desarrollo de los temas, ya que con los días todo se les iba olvidando, más, aún, de un año a otro, especialmente porque no veían la trascendencia de lo que aprendían en sus vidas, pues lo enseñado y evaluado resultaba lejano a su realidad y para nada interesante. Igualmente reconocían que, aunque los docentes explicaran bien y los temas fueran interesantes, todo tendía a olvidarse.

Desde esta perspectiva resulta relevante señalar los planteamientos propuestos por MEN (2008), al asumir la evaluación como una herramienta valiosa para potenciar el aprendizaje efectivo. Pero es perceptible que ni el aprendizaje estaba siendo efectivo y mucho menos la evaluación la herramienta para convertirlo en tal. Contrario a esto, evaluar se había venido transformando en una cadena de control (Sánchez, 2013) frente al aprendizaje que, a diferencia de potenciarlo, lo hacía poco agradable al interés de los estudiantes.





En este sentido, y siendo la evaluación una de las herramientas educativas más poderosas para promover el aprendizaje (MEN, 2008), resultaba indispensable usarla adecuadamente motivando a los estudiantes a la aprehensión del conocimiento, para obtener resultados asertivos. Es entonces cuando se define, a partir de la información obtenida desde la muestra, que las clases ambientadas por el juego podrían redundar en espacios de confianza con la temática abordada, con un interés marcado desde el inicio hasta el fin del tema tratado. Esto permitió tenerlos animados, expectantes y dispuestos a socializar y a aclarar las dudas para iniciar a planear la evaluación por equipos de trabajo.

Desde el primer momento de intervención se logró que la mayoría de los estudiantes participaran activamente y hasta se asombraran de pensar que estaban jugando en plena clase. Se sentían incitados a participar sin que hubiese necesidad de presionarlos para que ejecutaran dicha acción, mientras que otros fueron incapaces de participar y luego comentaron que pensaban que les iban a llamar la atención en algún momento, pues lo normal era que durante la clase estuvieran quietos y atentos, siguiendo las "órdenes" de los maestros, no en movimiento ni actividad, y mucho menos participando en la construcción de los conocimientos y en la organización misma de la clase.

Los juegos permitían que se conceptualizara de manera colectiva, puesto que "el juego es siempre una actividad creadora, un trabajo de construcción y creación" (Garaigordobil, 2016), los mismos estudiantes preparaban la evaluación desde lo aprendido en la clase y bajo la orientación continua de la maestra. Estas evaluaciones contenían actividades en equipo donde se ayudaban mutuamente en la construcción de las respuestas, que iban desde completar palabras, colocar tildes, hasta la creación y dramatización de comerciales, la adecuación de artículos periodísticos, la redacción de narraciones, la creación poética, la distinción de figuras literarias, contextualización de literatura, entre otras.

Todas ellas, actividades competitivas que mantuvieron en estado de alerta a todos los estudiantes que querían alcanzar el mayor número de puntos. Esto ayudó a que sintieran que debían cumplir con el desafío, ganar la competencia combinando diversión con aprendizaje, interactuando en todo momento con sus pares (Gómez et al., 2016) preguntaban por qué les quedaba mal tratando de aclarar las dudas. De igual manera, cuando se terminaba la evaluación y se regresaba al aula, se les pedía que expresaran cuáles habían sido los aspectos positivos y los por mejorar de la praxis, a lo que respondieron en algún momento que de esa forma se divertían, se sentía el compañerismo, así que se percibió "la tolerancia y el respeto de la opinión de los demás" (Osés et al., 2016), aun-

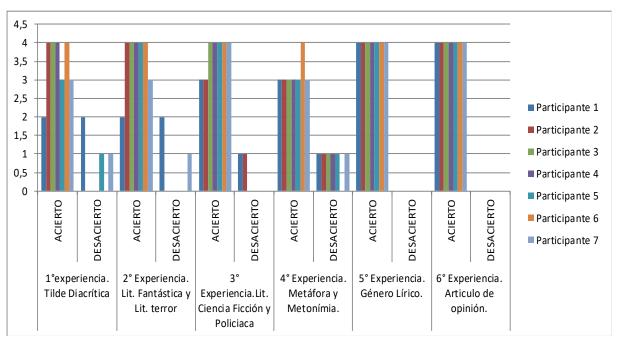


N° 36 (2022) PAGS. 114-137 ISSN 2145-9444 (electrónica)



que debían mejorar la disciplina y permanecer unidos con su equipo para que esta diera mejores resultados.

Se evidenciaba el interés por participar; los estudiantes mantuvieron su atención a las diferentes actividades, se notaba el dinamismo, la responsabilidad, se divertían todos y lo más importante de todo, tal como uno de ellos dijo después de terminada la evaluación, durante la sesión de opinión y coevaluación: "así aprendemos más". Es claro que los estudiantes pronto entraron en dinámica con la creación o adaptación de los juegos, vinculando los saberes que traían con los nuevos conocimientos abordados en la clase, de manera lúdica. El entretenerse, estar motivados y al mismo tiempo tener a la vista incentivos interesantes (García, 2016), los llevó a aprender con mayor facilidad, puesto que lo hacían de manera voluntaria y con marcado gusto personal.



Fuente: elaboración propia (2020).

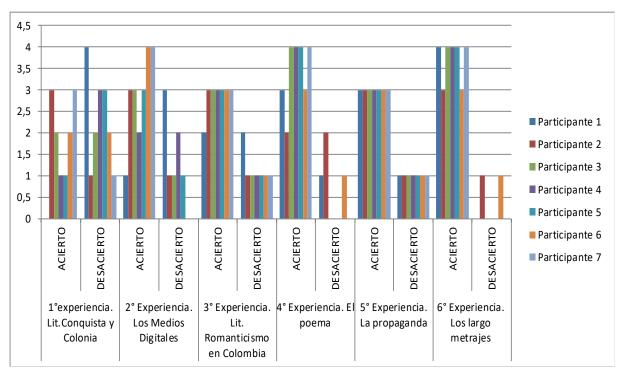
**Gráfica 1.** Avance del grado 7° durante la implementación de la investigación, año 2019. Aciertos y desaciertos



N° 36 (2022) PÁGS. 114-137 ISSN 2145-9444 (electrónica)



En cuanto al interés generado por el juego se pudo evidenciar que siempre estuvieron conectados con las diversas estrategias aplicadas. Cada encuentro y cada una de las actividades, se convertía en un espacio de aprendizaje que mediante el juego les permitía intercambiar lo que sabían y ponerlo a disposición para que sus compañeros aprendieran y entre todos alcanzaran la meta: ganar el juego. En la Gráfica 1 se visualiza cómo las respuestas acertadas fueron una constante en los estudiantes del grado 7°, ninguno quería tener errores y hasta se angustiaban cuando algunos de sus compañeros los cometían; pero, ante todo, buscaban estar atentos a la siguiente pregunta para superar los puntos no alcanzados, dando respuestas completas y ampliándolas lo suficiente.

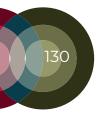


Fuente: elaboración propia (2020).

**Gráfica 2.** Avance del grado 8° durante la implementación de la investigación, año 2019. Aciertos y desaciertos

O como en el momento en que el grado 8° inició la evaluación de la propaganda (Gráfica 2), en la que en el "sendero del saber" debían lanzar el dado y de acuerdo con el número que caía, todo el equipo debía inventar una propaganda en dos minutos para ser dramatizada. Se sentía la euforia, el interés y las ganas de hacerlo bien, se distribuían los personajes, se daban ideas mutuamente e

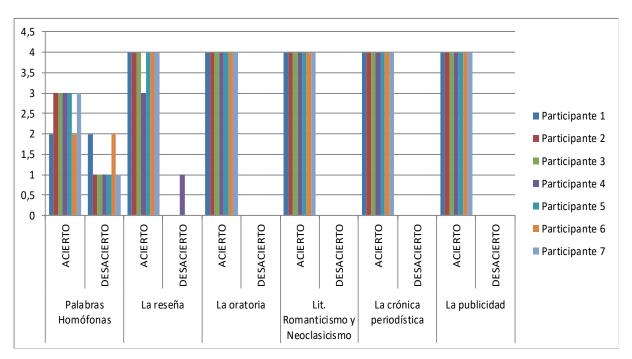




incitaban al compañero que estaba inseguro de lo que debía hacer para que dejara la timidez y se animara a "lanzarse al ruedo" (Montero, 2019).

De igual manera, cuando alguno de los compañeros se manifestaba temeroso o inseguro, los demás lo alentaban y trataban de infundirle entusiasmo para que continuara. De esa manera se mantenían dinámicos, y esto hacía que pudieran encontrar rutas comunes para que cada instante se convirtiera en espacio de aprendizaje que les permitía ir construyendo camino con más y más aciertos cada vez.

El solo hecho de salir a la cancha a desarrollar la evaluación les generaba interés, motivo por el cual la preparaban con mucho entusiasmo; como cuando realizaron la evaluación de metáfora y metonimia en la que debían llevar un pimpón en una cuchara de un balde a otro, los compañeros de equipo alentaban al participante para que lo hiciera rápido, le indicaban cómo coger la cuchara para que el pimpón no se cayera, y en el transcurso del recorrido se iban con él dándole ánimo para que lo hiciera rápido y llegara primero, diciéndole "ivamos... usted puede!" (Montero, 2019).



Fuente: elaboración propia (2020).

**Gráfica 3.** Avance del grado 9° durante la implementación de la investigación, año 2019. Aciertos y desaciertos





Encontrarse en medio de una evaluación que se hiciera con juegos libres les parecía una mentira agradable, como dijo alguno de ellos "es aprender algo que sin el juego no hubiera pasado" (Montero, 2019). De otra manera, temáticas que no suelen tener el impacto necesario no se habrían aprovechado lo suficiente, y es que lo que lo permitió fue la evaluación, puesto que les pareció muy interesante, "como es tan interesante uno se esfuerza por estudiar para ganar profe" (Montero, 2019), indica una estudiante de grado 9° después de terminada la evaluación, al momento de hacer la coevaluación y comentarios de la actividad.

El placer al participar siempre estuvo presente, realizaban comentarios como "nos encantan las evaluaciones así, son divertidas, aprendemos, nos desestresamos de otras materias, hacemos cosas diferentes, he aprendido a perder el miedo y la timidez, aprendimos a compartir y trabajar en equipo, nos salimos de la rutina" (Montero, 2019). Fueron muchos los comentarios como estos los que los estudiantes manifestaban a diario, pero, sobre todo, era interesante ver rostros emocionados y expectantes por saber lo que se trabajaría luego.

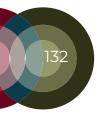
Igualmente, los aprendizajes fueron privilegiados en la medida en que el juego permitió el acceso a ellos. En el transcurso de las clases, la participación en juegos planeados a propósito para desarrollar las temáticas, se convirtió en un pretexto para el conocimiento, se aprendía por jugar como, por ejemplo, cuando se realizó el juego "encuentra el tesoro", para abordar la temática de la crónica periodística en grado noveno; en el que el equipo encargado les entregó un mapa a cada participante que debía interpretar y analizar para pasar por varios puntos hasta llegar al lugar donde estaba escondida la pregunta que debían responder. Todo era alegría, se animaban, corrían, buscaban, para llegar al punto de partida antes de que se agotara el tiempo acordado. Y es que así lo manifestaban "jugar nos ayuda a tener más conocimientos de las temáticas, hemos aprendido cómo hacer preguntas, cómo hacer juegos, cómo redactar, y hasta a tener paciencia con nuestros compañeros" (Montero, 2019).

El proceso evaluativo resultó novedoso, puesto que desde el principio de la temática se iniciaba con un juego, continuaban con la explicación de la docente, seguía el desarrollo de la actividad de aprendizaje (taller), la socialización del taller, la preparación de la evaluación y la aplicación de la misma; era algo que no se había hecho y que ayudaba a reforzar el conocimiento. Aunque, por lo general, no les gusta escribir o estudiar para ser evaluados, se mostraban entusiastas, se hacían preguntas de la temática que se iba a evaluar, se preocupaban porque todos los integrantes de su equipo aprendieran.

La valoración del proceso evaluativo permitió confirmar, de propias palabras de los estudiantes, y las evidencias de notas, que el desarrollo de las clases en las que el juego estaba presente resultaba



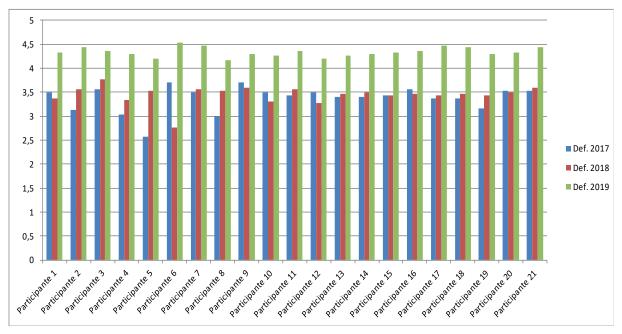
ISSN 2145-9444 (electrónica)



más productivo, agradable y divertido, se mejoraba el aprendizaje, por cuanto no estaban sujetos a permanecer todo el tiempo sentados escuchando al docente, sino que siempre estaban activos. Se sintieron protagonistas de su aprendizaje al reconocerse autores y actores, incluso de sus mismas evaluaciones en las que se confirmaban los resultados alcanzados.

Cuando los compañeros docentes empezaron a ver los continuos movimientos de los estudiantes en la clase de lenguaje, les preguntaban qué era lo que hacían en la cancha jugando a toda hora, a lo que los niños les respondían que estaban realizando la evaluación; les pareció extraño que ocurriera eso, pero con el transcurrir del tiempo también algunos de ellos comenzaron a jugar en clase para hacerla más dinámica.

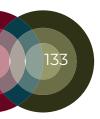
Es claro que el juego ofrece la opción de permanecer en constante intercambio, los expone a sentirse en situación de confrontación, invitados y hasta retados a participar y, por tanto, a aprender a través de situaciones que inicialmente no serían significativas. "Cuando se usa un juego en la clase, el estudiante se transforma y cambia su conducta de aprendizaje, mostrándose más relajado, confiado, desinhibido y con grandes deseos de aprender para ganar" (Castrillón, 2017).



Fuente: elaboración propia (2020).

**Gráfica 4.** Comparativo de resultados académicos de Lenguaje, durante los años, 2017-2018 y 2019, donde se percibe el avance significativo de los estudiantes en el año 2019





# **CONCLUSIONES**

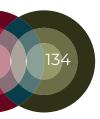
La investigación abordada permitió, en primera instancia, determinar la realidad de la evaluación en los estudiantes de básica secundaria. Posteriormente, se propuso una estrategia que vinculara tanto la evaluación como el juego; la primera como una acción necesaria en el proceso enseñanza-aprendizaje y la segunda por ser una posibilidad de acceso al conocimiento, dada su condición de empatía con niños y jóvenes. Finalmente, se evaluó el impacto generado por dicha propuesta y se determinaron los alcances de la misma.

Resulta inevitable ver cómo la evaluación siempre ha sido vista como una forma de control, en la que el estudiante debe atender a la clase para aprender y presentar una prueba que confirme su aprendizaje. Él ha sido el receptor y el docente el emisor de procesos en los que se debe prestar la debida atención con el fin de captar la información para luego ser evaluada y comprobado el estado de aprendizaje. Allí, el estudiante es un actor pasivo en cuanto a su proceso, ya que no tiene la oportunidad de planear, diseñar y aplicar su propia evaluación, en ella no se privilegia la capacidad creadora.

Con la nueva estrategia aplicada en una Institución pública del Departamento de Cundinamarca, Municipio de Pacho, la evaluación se convirtió en una acción que privilegió la enseñanza- aprendizaje de manera atractiva. Ya no era vista como una obligación, en la medida en que el juego pasó a ser el motor de las prácticas evaluativas a lo largo de cada uno de los momentos de la clase de lenguaje. Ser responsables de la evaluación fue todo un reto que asumían los estudiantes de manera divertida y en la que querían mejorar el aprendizaje, hacer las cosas bien para probarse a sí mismos y no simplemente para lograr una calificación.

De allí que la evaluación empezó a ser vista como un proceso sistémico, agradable, continuo, (MEN, 1998), como una dinámica motivante donde la interacción era una constante. El trabajo en equipo facilitó crear un pretexto para el aprendizaje, donde el juego era el factor que desde el primer momento permitió la participación de los estudiantes. Fue evidente el dominio conceptual de las diversas temáticas abordadas, donde se percibía que entre pares hacían que los que aún se encontraban escépticos al método evaluativo se involucraran en todo el proceso, asignándoles tareas simples hasta llegar a las más complejas. En la medida en que interactuaban con la metodología empleada, y la intervención en la creación y aplicación de instrumentos de evaluación se iba articulando la cognición con el fin de "incrementar el nivel de la conducta asertiva y disminuir el de la conducta pasiva" (Osés et al., 2016), para potenciar la capacidad creadora, por cuanto mejoró el aprendizaje en la asignatura de lenguaje. El abordaje del juego permitió además el acuerdo de normas, "enseñar a respetar y respetarse así mismo" (González at al. p.10) lo que





los llevó a descubrir que este posibilitaba la reorganización de los espacios de interacción, gracias a la claridad que implicaba "cumplir las reglas y no cambiarlas" (Montero, 2019).

El juego, al ser esa actividad con la que la gran mayoría de los seres humanos se sienten motivados, resultó una herramienta útil y facilitadora del conocimiento. A través de este los jóvenes socializaron indiscriminadamente con todos sus compañeros, ya no estaban con sus "amigos de clase" en los grupos de trabajo, sino que compartían sin prejuicios con todos sin excluir a nadie ni decir "con este no quiero trabajar", se adaptaron y compartieron como un solo equipo de clase. De allí, que se pueda asegurar que el juego es esa actividad desde la cual se pueden crear espacios en los que trasciende el actuar del estudiante, dando lugar a crecentar el pensamiento imaginativo y creativo (Garaigordobil, 2016) de tal manera que causa goce en ellos, gracias a la esencia de competencia con que esta cuenta.

Esta herramienta repercutió de manera trascendental en la obtención de los resultados, al igual que en la interiorización del conocimiento en razón de que "por su carácter autotélico, el juego aportaría la dosis de novedad y diversión necesarias para interesar al niño en el trabajo escolar" (Muñoz y Valenzuela, 2014, p. 7) y con ello comprobar que a medida que trascendía el tiempo se mejoraba el aprendizaje.

Es evidente que los estudiantes asumieron una gran responsabilidad al momento de preparar y desarrollar su evaluación, trabajaban en equipo, ayudaban a los menos pilos para que aprendieran. Siempre estuvieron muy atentos a las diferentes actividades y preguntas, levantaban la mano para responder cuando sus compañeros les interrogaban y se preocupaban por reaccionar de manera rápida ante las actividades de juego propuestas, como aseveraron en cierto momento en el que dijeron "nos divertimos y aprendimos a preparar un comercial de manera ágil ya que solo nos dieron un minuto para hacerlo" (Montero, 2019).

Con este proceso se pudo evidenciar que los juegos libres, estrategia para mejorar el aprendizaje, son más asertivos en la medida en que se hizo perceptible la aprehensión del conocimiento, se logró un nivel de desempeño más alto y la actitud de los estudiantes, durante la evaluación, fue más serena.

Es recomendable continuar con la implementación y profundización de la propuesta en otros ámbitos educativos. Seguir promoviendo el mejoramiento de las prácticas educativas, fortalecer el aprendizaje autónomo, activo y divertido que dé lugar al aprendizaje reflexivo, permitiendo la adecuación de juegos y actividades al plan de asignatura de primaria y/u otras áreas del conocimiento.



# **REFERENCIAS**

- Álvarez, B., González, C. y García, N. (2008). La motivación y los métodos de evaluación como variables fundamentales para estimular el aprendizaje autónomo. *Revista de Docencia Universitaria REDU*. DOI: 10.4995/redu.2007.6275
- Arregui, O. (2019). *Trabajando múltiples inteligencias en la educación corporal a través del juego circense*. https://addi.ehu.eus/bitstream/handle/10810/43072/TFG\_Arregui.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arufe, V. (2019). *Fortnite EF*, Un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física. Propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. *Sportis* 5(2), 323-350, DOI: https://doi.org/10.17979/sportis.2019.5.2.5257
- Cajiao, F. (2018, enero a marzo). La Evaluación en el aula. *Al Tablero*. https://www.mineducacion.gov. co/1621/article-162344.html
- Castrillón, L. (2017). Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua. *La Tercera Orilla (19), 87-93*. https://revistas.unab.edu.co/index.php/laterceraorilla/article/view/2893/2389
- Colmenares, E. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. Voces y Silencios: *Revista Latinoamericana de Educación*, 3(1), 102-115. http://www.redalyc.org/pdf/184/18400804.pdf
- Congreso de la República. (8 de febrero de 1994, Ley 115). Ley por la cual se expide la Ley General
- de la Educación. Bogotá, Colombia: Diario Oficial N°. 41.214. Recuperado de http://www.secretaria-senado.gov.co/senado/basedoc/ley\_0115\_1994.html
- De Miguel, M., Catalá, Daniel., Santamaría, V. y Carabal, M. (2019). Aprendiendo liderazgo y trabajo en equipo mediante el juego fuera del aula. [ponencia]. V Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red. Valencia, España. https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/129064/de-Miguel-Molina%3bCatal%c3%a1-P%c3%a9rez%3bSantamarina-Campos%20-%20Aprendiendo%20 liderazgo%20y%20trabajo%20en%20equipo%20medi...pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Del Moral, E., Fernández, C. y Guzmán, P. (2016). Proyecto Game to learn: aprendizaje basado en juegos para potenciar las inteligencias lógico-matemática, naturalista y lingüística en educación primaria. Revista de Medios y Educación, (49), 173-193. http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36846509013
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogía,* (1), 1-12. https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24(11), 41-51.https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y



- García, A. (2016). El juego y otros principios pedagógicos. Supervivencia en la educación a distancia y virtual RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 25-46. http://www.re-dalyc.org/articulo.oa?id=331445859001
- Garaigordobil, M. (2016a). El juego en la primera infancia. Ediciones Octaedro.
- Gómez, M., Echeverri, J. y González, L. (2016). Estrategia de evaluación basada en juegos: Caso Ingeniería de Sistemas Universidad de Medellín. *Revista chilena de ingeniería*, 25, (4), 633-642. https://scielo.conicyt.cl/pdf/ingeniare/v25n4/0718-3305-ingeniare-25-04-00633.pdf
- González, P. y Bermello, L. (2017). Los juegos lingüísticos y su tratamiento en la clase de Lenguas Extranjeras. *VARONA, núm. esp.*, 1-12. http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360657468012
- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6.ª ed.). McGraw-Hill.
- Huizinga, J. (1972). Homo Ludens. Alianza Ed.
- Martínez C. (2012). El muestreo en investigación cualitativa.
- Principios básicos y algunas controversias. *ARTIGO ARTICLE. Ciência & Saúde Coletiva*, 17(3), 613-619. https://www.scielo.br/pdf/csc/v17n3/v17n3a06.pdf
- Maquilón, J. Sánchez, M, y Cuesta, J. (2016). Enseñar y aprender en las aulas de Educación Primaria. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 18(2), 144-155. http://redie.uabc.mx/redie/article/view/955
- Mayol, G. (2016). El juego didáctico como recurso para el aprendizaje cooperativo de biología en 2° bachillerato [tesis de maestría, Universidad Internacional de la Rioja]. https://www.co-search.com/co/search?q=el%20juego%20didactico%20como%20recuerso%20para%20el%20aprendizaje%20cooperativo%20de%20biologia%20en%202%C2%B0%20bachillerato&source=7c-b87d9645cd47f5907488ecb9b8a57f
- Ministerio de Educación Nacional. (MEN). (2017). *Evaluación*. https://www.mineducacion.gov. co/1759/w3-article-179264.html
- Ministerio de Educación Nacional. (MEN). (2008). Usar la Evaluación en el aula para mejorar. *Periódico Al Tablero N*° 44. https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-162385.html
- Ministerio de Educación Nacional. (MEN). (1998). Serie de Lineamientos curriculares en Lenguaje. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-339975\_recurso\_6.pdf
- Muñoz, C. y Valenzuela, J. (2014). Escala de Motivación por el juego (EMJ): Estudio del uso del juego en contextos Educativos. *RELIEVE*, 20(1), 1-15. DOI: 10.7203/relieve.20.1.3878
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (OECD). (2018) PROGRAMME FOR INTERNATIONAL STUDENT ASSESMENSST (PISA) RESULTS FROM PISA 2018. http://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018\_CN\_COL\_ESP.pdf
- Osés, R.M, Duarte, E y Pinto, M. L. (2016). Juegos cooperativos: efectos en el comportamiento asertivo en niños de 60. grado de escuelas públicas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 18(3), 176-186. http://redie.uabc.mx/redie/article/view/886



- Ramírez, S. (2019). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento ciudadano en los estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa Anna Vitiello. *Zona Próxima, 30*, 20-31. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2145-94442019000100020&script=sci\_abstract&tlng=es
- Romero, C. (2007). La escuela Media en la sociedad del conocimiento: Ideas y herramientas para la gestión Educativa, autoevaluación y planes de mejora. (1.ª reimpr.). Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico
- Rosas y Ceric. (2015). ¿Pruebas Tradicionales o Evaluación Invisible a Través del Juego? Nuevas Fronteras de la Evaluación Cognitiva. *PSYKHE 2015*, 24(1), 1-11. https://scielo.conicyt.cl/pdf/psykhe/v24n1/art08.pdf
- Sánchez- Amaya, T. (2013). La evaluación educativa como dispositivo de constitución de sujetos. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 11(2), 755- 767. https://www.redalyc.org/pdf/773/77329818021.pdf
- Sánchez, M., Morales, M. y Rodríguez, M. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientada por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. *Zona próxima: revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación, 27*, 61-81. https://www.redalyc.org/pdf/853/85352029005.pdf
- Torres, D. (2017). Representaciones sociales de docentes sobre la evaluación formativa mediada por Redes sociales. Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura Medellín, Colombia, 22(2), 255-268. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\_abstract&pid=S0123-34322017000200255

