



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA
LITERATURA

Recursos lúdicos para el aprendizaje de historia literaria en
estudiantes de Básica Superior

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciado/a en
Pedagogía de la Lengua y la Literatura

Autor:

Caranqui Quito, Daisy Paola

Tutora:

PhD. Ana Jacqueline Urrego Santiago

Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Daisy Paola Caranqui Quito**, con cédula de ciudadanía **0605677806**, autora del trabajo de investigación titulado: **Recursos lúdicos para el aprendizaje de historia literaria en estudiantes de Básica Superior**; certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, a la fecha de su presentación.



Daisy Paola Caranqui Quito

C.I:0605677806

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, PhD. Ana Jacqueline Urrego Santiago, catedrática adscrita a la **Facultad de la Educación, Humanas y Tecnologías**, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **Recursos lúdicos para el aprendizaje de historia literaria en estudiantes de Básica Superior**, bajo la autoría de **Daisy Paola Caranqui Quito**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 01 días del mes de octubre de 2024.



Dra. Ana Jacqueline Urrego Santiago. PhD.

C.I: 1758855504

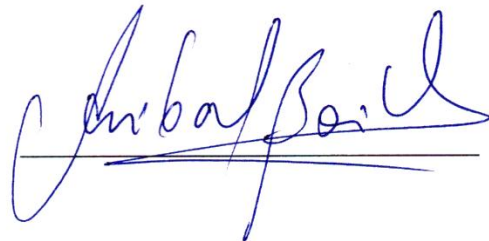
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación “**Recursos lúdicos para el aprendizaje de historia literaria en estudiantes de Básica Superior**”, presentado por **Daisy Paola Caranqui Quito**, con cédula de identidad número **0605677806**, bajo la tutoría del **Dra. Ana Jacqueline Urrego Santiago. PhD**. Certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar. De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a la fecha de su presentación.

Dr. Galo Patricio Silva Borja. PhD.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



MSc. Aníbal Fernando Bonilla Flores.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



MSc. Edwin Antonio Acuña Checa.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO





Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.15
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **Daisy Paola Caranqui Quito** con cédula de ciudadanía **0605677806**, estudiante de la **Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura**, Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías: ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado: **Recursos lúdicos para el aprendizaje de historia literaria en estudiantes de Básica Superior**, cumple con el **5%** de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **Turnitin**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 15 de octubre de 2024.

Dra. Ana Jacqueline Urrego Santiago. PhD.

TUTORA

AGRADECIMIENTO

A través de este escrito quisiera expresar mi profundo agradecimiento a aquellas personas que de una u otra forma estuvieron en mi proceso para alcanzar mis metas y la finalización de esta investigación.

A mi madre agradezco la constancia, valor y perseverancia ante las adversidades que se han presentado; gracias por ser mi soporte ante toda decisión y calma para mi alma.

De mi padre agradezco la responsabilidad con su familia; sin el apoyo de él ninguno de mis sueños se hubiese cumplido. Gracias, papi, por siempre estar y ser ese hombre responsable para mí.

Para Antonio Humanante me faltaría la vida entera para agradecer cada cosa que has hecho por mí; te agradezco por ser la persona generosa, amable, risueña, y sobre todo el puente para que mis metas y anhelos se cumplan; tú fuiste la luz en la oscuridad y gracias a ello logré resurgir y ser la persona que soy ahora. Si la vida nos permite estar juntos nuevamente, estaré agradecida por esa oportunidad.

A mis amigos del alma, Clarita, Mishell y Andrés, gracias por esos momentos inolvidables; cada sonrisa la llevo conmigo siempre; jamás olvidaré sus buenas vibras y consejos. A Karlita agradezco el perdón en su corazón, la resiliencia de vida que ha compartido conmigo, la experiencia que me ha transmitido y la oportunidad de ser su amiga.

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTI-PLAGIO

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I13

1. INTRODUCCIÓN..... 13

1.1. Planteamiento del problema..... 14

1.2. Formulación del problema 16

1.3. Justificación 16

1.4. Objetivos 17

1.4.1. Objetivo general 17

1.4.2. Objetivos específicos..... 17

CAPÍTULO II..... 17

2. MARCO TEÓRICO..... 17

2.1. Antecedentes investigativos 17

2.2. Fundamentación teórica 18

2.2.1. Recursos lúdicos educativos 18

2.2.2. Origen etimológico de la palabra juego 20

2.2.3. Historia y evolución del juego 22

2.2.3.1. Juegos en las civilizaciones antiguas y modernas..... 23

2.2.4. Definición del juego en el aprendizaje..... 24

2.2.5. La lúdica como aprendizaje significativo 26

2.2.6. Clasificación de los tipos de juegos 27

2.2.7. Material didáctico 28

2.2.8. Historia Literaria 29

2.2.9. La mitología griega desarrollo de la clase	30
2.2.10. Desarrollo de habilidades	32
CAPÍTULO III	34
<i>3. METODOLOGÍA</i>	<i>34</i>
3.1. Enfoque de la investigación	34
3.2. Diseño de la investigación.....	35
3.3. Tipo de investigación	35
3.3.1. Por el nivel o alcance	35
3.3.2. Por el tiempo	35
3.3.3. Por el lugar	35
3.4. Unidad de análisis	35
3.4.1. Población.....	35
3.4.2. Muestra	35
3.5. Técnicas.....	36
3.6. Instrumentos	36
3.7. Validación del instrumento.....	36
CAPÍTULO IV.....	36
<i>4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN</i>	<i>36</i>
4.1. Resultados de Pre-Test	36
4.2. Resultados de Post-Test	45
4.3. Análisis de diferencias de logros de aprendizaje entre el Grupo Control y el Grupo Experimental	54
4.4. Discusión.....	55
CAPÍTULO V	57
<i>5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</i>	<i>57</i>
5.1. Conclusiones	57
5.2 Recomendaciones.....	58
BIBLIOGRAFÍA	59
ANEXOS.....	68

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Clasificación de los juegos según Caillois	27
Tabla 2: Pregunta uno del Pre -Test.....	37
Tabla 3: Pregunta dos del Pre - Test.....	37
Tabla 4: Pregunta tres del Pre - Test.....	38
Tabla 5: Pregunta cuatro del Pre - Test	39
Tabla 6: Pregunta cinco del Pre - Test.....	40
Tabla 7: Pregunta seis del Pre -Test	41
Tabla 8: Pregunta siete del Pre - Test.....	42
Tabla 9: Pregunta ocho del Pre - Test.....	43
Tabla 10: Pregunta nueve del Pre - Test.....	43
Tabla 11: Pregunta diez del Post –Test.....	44
Tabla 12: Pregunta uno del Post - Test.....	45
Tabla 13: Pregunta dos del Post - Test	46
Tabla 14: Pregunta tres del Post - Test.....	47
Tabla 15: Pregunta cuatro del Post - Test.....	48
Tabla 16: Pregunta cinco de Post -Test	49
Tabla 17: Pregunta seis del Post - Test.....	50
Tabla 18: Pregunta siete del Post - Test	51
Tabla 19: Pregunta ocho del Post - Test.....	51
Tabla 20: Pregunta nueve del Post - Test	52
Tabla 21: Pregunta diez del Post -Test.....	53
Tabla 22: Niveles de logro de conocimientos en Grupo Control vs Grupo Experimental.....	54

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1: Resultado pregunta uno del Pre -Test	37
Gráfico 2: Resultado pregunta dos del Pre - Test.....	38
Gráfico 3: Resultado pregunta tres del Pre - Test.....	39
Gráfico 4: Resultado pregunta cuatro del Pre - Test	39
Gráfico 5: Resultado pregunta cinco del Pre - Test.....	40
Gráfico 6: Resultado pregunta seis del Pre - Test	41
Gráfico 7: Resultado pregunta siete del Pre - Test	42
Gráfico 8: Resultado pregunta ocho del Pre - Test.....	43
Gráfico 9: Resultado pregunta nueve del Pre - Test.....	44
Gráfico 10: Resultado pregunta diez del Pre - Test.....	44
Gráfico 11: Resultado pregunta uno del Post - Test.....	45
Gráfico 12: Resultado pregunta dos del Post - Test	46
Gráfico 13: Resultado pregunta tres del Post - Test.....	47
Gráfico 14: Resultado pregunta cuatro del Post - Test.....	48
Gráfico 15: Resultado pregunta cinco del Post - Test	49
Gráfico 16: Resultado pregunta seis del Post - Test.....	50
Gráfico 17: Resultado pregunta siete del Post - Test	51
Gráfico 18: Resultado pregunta ocho del Post - Test	52
Gráfico 19: Resultado pregunta nueve del Post - Test	53
Gráfico 20: Resultado pregunta diez del Post - Test	54

RESUMEN

Los docentes solían emplear metodologías tradicionales, lo que repercutía en una enseñanza convencional y, como consecuencia, el interés de los estudiantes disminuía. Los recursos lúdicos para la enseñanza de la historia literaria constituyeron el tema principal de esta investigación, que abordó factores que se habían ido perdiendo en el proceso de aprendizaje: la participación, la atención y la iniciativa por aprender. El objetivo fue determinar la relación entre los recursos lúdicos y el aprendizaje de la historia literaria en estudiantes de educación básica superior, lo que permitió diseñar un juego centrado específicamente en la mitología griega. Para implementar el recurso lúdico, se seleccionaron dos paralelos de noveno año, los cuales funcionaron como grupo experimental y grupo control, con el fin de comparar el nivel de aprendizaje mediante la aplicación del juego. El tipo de investigación fue de campo descriptivo, y el muestreo fue intencional, dirigido a los estudiantes de la unidad educativa “Fernando Daquilema”. Se empleó la técnica de la encuesta y el instrumento utilizado fue un cuestionario, lo que permitió recolectar información para comparar el nivel de aprendizaje entre ambos grupos. Los resultados indicaron que los estudiantes que utilizaron los recursos lúdicos se sintieron motivados y lograron mayor aprendizaje, mientras que aquellos que no participaron en la actividad lúdica demostraron un menor desempeño.

Palabras claves: enseñanza, recurso lúdico, aprendizaje, historia literaria.

Abstract

Teachers used to use traditional methodologies, which impacted conventional teaching and, as a consequence, student interest decreased. Playful resources for teaching literary history constituted the main topic of this research, which addressed factors lost in the learning process: participation, attention, and initiative to learn. The objective was to determine the relationship between recreational resources and the learning of literary history in higher basic education students, which allowed the design of a game explicitly focused on Greek mythology. To implement the playful resource, two ninth-year parallels were selected, which functioned as the experimental group and the control group, to compare the learning level through the game's application. The type of research was a descriptive field, and the sampling was intentional, aimed at the students of the "Fernando Daquilema" educational unit. The survey technique was used, and the instrument used was a questionnaire, which allowed information to be collected to compare the levels of learning between both groups. The results indicated that students who used the recreational resources felt motivated and achieved greater learning, while those who did not participate in the recreational activity demonstrated lower performance.

Keywords: teaching, recreational resource, learning, literary history.



firmado electrónicamente por:
**JENIFFER VANESSA
PALACIOS MORENO**

Reviewed by:

Mgs. Vanessa Palacios

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0603247487

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la historia literaria corresponde un pilar fundamental dentro del área de Lengua y Literatura en los niveles de Básica Superior y Bachillerato. Los temas específicos de los periodos literarios no se encuentran detallados de manera cronológica en el texto que el gobierno brinda para el aprendizaje del mismo, incluso algunos temas fundamentales dentro de la mitología griega no aparecen.

Según Salas (2021), los autores y las obras más representativas de cada época y género son fundamentales en el estudio de la asignatura. En su investigación titulada: Análisis de textos literarios de la antigüedad griega, señala que la mitología es un componente esencial del conocimiento histórico de la humanidad. Es decir, relata la explicación de un inicio del mundo, códigos morales y sociales, identidad cultural, la cual incluye religión y filosofía.

Desde que se reconoció el papel esencial de la motivación en el aprendizaje, Lazo y Guevara (2022) recalcan que “la motivación es fundamental en el proceso educativo, y no se debe olvidar que el aprendizaje no solo se enfoca en lo cognitivo y actitudinal.” (p. 50). Es decir, mediante la motivación el interés por aprender incrementa, esto a fin de adquirir un conocimiento conciso, además de lograr objetivos de forma personal porque se enlaza a la voluntad de cada estudiante en su desarrollo por aprender, debido a que la mayoría de las clases son netamente teóricas que repercute a una educación tradicional, y no resulta que memoricen; más bien se busca un estado interno que active el interés de aprender.

En relación con lo anterior, la gamificación es una técnica de aprendizaje que busca a través del juego el lograr el aprendizaje, es el resultado de alternativas presentadas por educadores para poner en práctica metodologías de enseñanza que aumenten la motivación de los estudiantes (Gaitán, 2013). Con este vínculo se harán partícipes de las actividades permitiendo que se interesen y se entusiasmen, de forma que obtendrán nuevos conocimientos a través de la motivación que se debe contemplar desde un inicio. La gamificación además incluye la utilización de recursos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje; en otras palabras, educar mediante el juego. El juego ha probado ser una gran forma de elevar la motivación sin descuidar la educación. Solo basta con que las actividades y los recursos estén planificados correctamente conforme a los objetivos de aprendizaje.

El juego ha probado ser una gran forma de elevar la motivación sin descuidar la educación. Solo basta con que las actividades y los recursos estén planificados correctamente conforme a los objetivos de aprendizaje.

Desde ese contexto, Velasco (2016) realizó una historia que narra la personificación de dioses, héroes y sucesos sobrenaturales que forma el conocimiento histórico, para de esa manera dar una comprensión profunda de la cultura antigua, los personajes principales de la creación del génesis griego, creencias, valores, y específicamente el mito de la creación del mundo. Esta temática sirvió de inspiración para seleccionar la mitología griega. Mitos sobre el origen del mundo, como tema principal para el trabajo investigativo, el cual se socializará a los estudiantes de noveno año de una institución pública. Para esto es importante recalcar que los contenidos literarios suelen ser los de menos interés para los jóvenes estudiantes, que muchas de las veces los encuentran aburridos y/o inútiles.

El objetivo del presente estudio fue determinar la relación de los recursos lúdicos en el aprendizaje de la historia literaria en estudiantes de Básica Superior. Se buscó examinar si el uso de estos recursos favorecía el aprendizaje de las temáticas de la historia literaria y cómo lo lograba, considerando si elevaba el nivel de motivación, atención o memorización, y si los resultados de aprendizaje obtenidos mediante su uso eran mayores en comparación con aquellos obtenidos sin ellos.

Para ello, se llevó a cabo una investigación de enfoque cuantitativo y diseño experimental en la que se diseñaron recursos lúdicos educativos novedosos para la enseñanza de distintos temáticos de la historia literaria. Estos recursos se utilizaron con un paralelo de estudiantes y mientras que el otro no los empleó, de manera que este segundo grupo sirviera como control en el experimento.

Después de impartir las dos clases, los estudiantes fueron evaluados mediante un cuestionario con preguntas objetivas, lo que permitió comparar los resultados de aprendizaje entre los dos grupos y determinar cuál de ellos adquirió conocimiento de historia literaria a través de la metodología lúdica.

1.1. Planteamiento del problema

En la asignatura de Lengua y Literatura, la gamificación se utiliza principalmente para fomentar el hábito de la lectura. Sin embargo, estas metodologías no se aplican ni aprovecha de manera integral en otros aspectos de la enseñanza, lo que indica un cierto descuido o falta de atención en su implementación más amplia dentro del área.

Ejemplo de lo anterior es la investigación realizada por Caicedo (2017) quien advirtió que en las clases de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa 16 de octubre de la ciudad de Limones, las técnicas de enseñanza más empleadas fueron el Philips 66, lectura comentada, lluvia de ideas y la exposición, ninguna de ellas asociada a la gamificación. En este estudio se comprobó la motivación de los estudiantes hacia la materia donde se obtuvo un rendimiento bajo, lo que perjudica su aprendizaje, participación, desenvolvimiento y el criterio propio de los estudiantes, todo en referencia sobre la técnica empleada en la asignatura.

Existe una ausencia en el currículo de Educación Básica Superior de recursos lúdicos para el aprendizaje y enseñanza de la historia literaria. En los libros específicos para la asignatura de Lengua y Literatura, a breves rasgos, se observan determinados procesos, movimientos, mitos, obras y autores que componen la historia literaria universal. Por tanto, el trabajo investigativo estará cubriendo una ausencia en el área curricular a través de la elección de un tema fundamental, mitología griega, que para cierto grado académico debe ser enseñado y aplicado de manera lúdica.

En las instituciones educativas de la ciudad de Riobamba se observó el mismo problema, la falta de implementación de los recursos lúdicos, por lo que los docentes prefieren emplear metodologías tradicionales o, en el mejor de los casos, metodologías activas, pero poco entretenidas, especialmente en la enseñanza de la historia literaria.

Según Caicedo (2017) todos los temas de historia literaria son esenciales para un buen manejo de conocimiento, no solo la mitología griega se debe enseñar a base de juegos, sino todos los temas a tratar por el docente, ya que enseñar historia a los estudiantes es algo que

ven con aburrimiento y pérdida de tiempo. De manera que el juego ayudará a captar su atención mientras aprende.

Un problema frecuente en la práctica educativa es el nivel de interés y motivación del estudiante. Estos factores repercuten en el proceso de aprendizaje, puesto que promueven la atención, participación e iniciativa. Es por eso por lo que el docente siempre se ve en la tarea de desarrollar y emplear estrategias que permitan que sus estudiantes se involucren en el proceso de aprendizaje.

Para ello, lo más común es emplear técnicas activas; sin embargo, muchos docentes tienden a emplear frecuentemente las mismas técnicas; técnicas que además pueden resultar tediosas para los estudiantes por la falta de novedad y atractivo. Es así como los recursos lúdicos surgen como una forma de hacer que el estudiante disfrute aprendiendo, logrando que el aprendizaje sea más rápido y duradero.

En Didáctica de la literatura, Lozano y Rosero (2023) afirman que uno de los contenidos que más tiende a percibirse como aburrido por los estudiantes es la historia de la literatura, los docentes fallan en hallar estrategias que logren que esa percepción cambie en sus estudiantes, o simplemente no las buscan y socializan su clase como mejor les parece. Esto resulta de suma importancia, especialmente en el nivel de Básica Superior, porque es entonces cuando se empieza a profundizar en la historia de la literatura y nacen las primeras impresiones en torno a la temática. Además, se crean las bases conceptuales necesarias para ir escalando en los contenidos.

Durante la observación en el aula de los estudiantes de noveno año, se notaron dificultades de comprensión relacionadas con la mitología griega. La falta de participación activa durante la clase dificultaba el recordar conceptos básicos. La metodología que se había estado empleando no utilizaba técnicas que fomentaran la participación y el desarrollo del pensamiento crítico. Además, los libros de texto tampoco incluían una descripción detallada sobre la temática a ser abordada; la información proporcionada se limitaba únicamente al origen de la escritura.

Gamboa *et al.* (2023) manifiestan que aplicar un recurso lúdico en el aprendizaje resultará novedoso, entretenido, curioso para muchos estudiantes que están acostumbrados a memorizar historias sin una imaginación de ello. De manera que se podrán identificar los niveles adquiridos de aprendizaje durante la aplicación del recurso lúdico. Es decir, el conocimiento, la comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación de manera jerárquica, si el nivel cognitivo no se desarrolla adecuadamente, no podrá avanzar al nivel siguiente. Tienen que dominar el nivel anterior para la obtención de conceptos básicos.

Aprender historia literaria ya no será desgastante, ni aburrido; será un viaje en cada época conjuntamente de la mano del docente y los estudiantes si se aplican estrategias lúdicas Cevallos (2023) afirma “Los niveles cognitivos se irán desarrollando durante la aplicación del recurso lúdico” (p. 10). Se identificarán los tipos de niveles de aprendizaje en el aula, donde se podrán encontrar estudiantes kinestésicos, auditivos y visuales. Además, la motivación específica para obtener interés por aprender, fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas, que exista dentro de la temática.

Sin embargo, a pesar del surgimiento de nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje y sus resultados positivos evidenciados en arduas investigaciones, se observa

que, en la Unidad Educativa “Fernando Daquilema”, los docentes de noveno curso continúan empleando metodologías tradicionales en la enseñanza de historia literaria, decantándose por técnicas como la exposición y la clase magistral, y reforzando contenidos mayormente mediante las mismas técnicas o el simple diálogo.

Por tal razón, se pretende crear un recurso lúdico que permita reforzar contenidos de la temática de mitología griega y evaluar su eficacia dentro de la muestra de estudiantes seleccionados de Noveno Año EGB de la Unidad Educativa “Fernando Daquilema”, periodo 2023-2024. Los resultados obtenidos evidenciarán el nivel de logro de aprendizajes que alcanzan los estudiantes empleando el recurso lúdico, lo que servirá para posiblemente justificar y recomendar su uso.

1.2. *Formulación del problema*

¿De qué manera los recursos lúdicos tienen relación para el logro del aprendizaje de la historia literaria en estudiantes de básica superior?

1.3. *Justificación*

La falta de interés y motivación por parte de los estudiantes al abordar contenidos de historia literaria resulta un problema que como futuros docentes de Lengua y Literatura se debe reconocer e intentar solucionar.

Según Galván y Siado (2021) los métodos tradicionales de enseñanza hacen de la clase un monólogo del maestro limitando las interacciones y participaciones de los estudiantes, por lo tanto, su nivel de aprendizaje no era adecuado para continuar con los siguientes contenidos, pero a pesar de ello, la clase seguía sin considerar la verificación del aprendizaje distinto al memorístico.

Hoy en día se reconoce la relevancia de la motivación en el proceso del aprendizaje, y el estudiante requiere de estímulos exteriores y de metodologías activas para involucrarse en el aprendizaje, por lo cual la mejor opción es crear una clase interesante, atractiva, entretenida y dinámica mediante el uso de recursos innovadores como, por ejemplo, los lúdicos.

La implementación de recursos lúdicos para el aprendizaje de la historia literaria resultará una opción que beneficiará tanto a estudiantes como a docentes. Por un lado, permitirá que los estudiantes se diviertan en clase al mismo tiempo que aprenden. Se empezará a desarrollar de mejor manera la comunicación entre compañeros, adquiriendo confianza de su conocimiento propio. Por otro lado, los docentes lograrán mejores resultados de aprendizaje por parte de sus alumnos y les permitirá avanzar de manera correcta su sílabo académico y mermando esos vacíos que suelen tener los estudiantes al momento de continuar con nueva clase.

Actualmente, se utilizan de forma cada vez más frecuente los recursos lúdicos en la enseñanza; sin embargo, estos están muy lejos de agotarse, porque son tan infinitos como la creatividad de los educadores que los desarrollan. En esta propuesta, se diseñarán recursos lúdicos innovadores y adecuados a las necesidades de aprendizaje, lo que constituirá un paso más allá de aquellos estudios que simplemente aplican recursos ya existentes.

Estos recursos podrán ser creados gracias a los conocimientos sobre la didáctica de la literatura adquiridos por la investigadora. En cuanto a recursos, hay que destacar que será

necesaria la adquisición de material, pero la inversión será mínima y por tanto factible. El tiempo que se dispone para la construcción del material es el adecuado. La aplicación será meramente para los estudiantes. El tema específico para este trabajo de investigación es la "Mitología griega"; pero los temas pueden variar de acuerdo con la clase creada por el docente.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

- Determinar la relación de los recursos lúdicos en el aprendizaje de historia literaria en estudiantes de básica superior.

1.4.2. Objetivos específicos

- Examinar el nivel de aprendizaje sobre el tema de la mitología griega y su inicio del mundo en estudiantes de básica superior.
- Diseñar recursos lúdicos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la mitología griega y su inicio del mundo en estudiantes de básica superior.
- Aplicar los recursos lúdicos diseñados en el grupo experimental para el proceso de enseñanza-aprendizaje de historia literaria en estudiantes de básica superior.
- Comparar el nivel de aprendizaje obtenido mediante la aplicación de recursos lúdicos para el aprendizaje de historia literaria en estudiantes del grupo control y experimental de básica superior.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes investigativos

Cruz (2007) realizó una investigación titulada: "El juego: una estrategia didáctica para la enseñanza de la historia", cuya finalidad fue demostrar que los niños pueden aprender historia de una manera diferente, agradable y divertida, utilizando el juego como estrategia didáctica y alejándose de la enseñanza conductista que predominaba en los docentes a través del dictado y la memorización. El enfoque de su investigación fue cuantitativo, donde la información recogida fue cuantificable y medible por la investigadora. El tipo de investigación fue descriptiva, ya que se centró en comparar diferentes realidades dentro del contexto educativo. Se recopilaron datos que permitieron evaluar el impacto de la estrategia de juego en la enseñanza de la historia.

Como resultado presenta el logro de un aprendizaje significativo. Inicialmente, los estudiantes se sorprendieron con la aplicación del juego como medio de enseñanza, pero con la práctica, aprendieron de forma rápida y divertida. Esto permitió la construcción del conocimiento de manera efectiva, obteniendo resultados positivos.

La investigación aporta en cuanto a la perspectiva de la didáctica para la enseñanza de la historia que el juego es un recurso necesario para enseñar historia de forma distinta, dejando atrás metodologías conductistas como dictados y resúmenes. Los estudiantes se mostraron motivados y lograron aprender fechas y nombres de personajes históricos de manera efectiva.

En otra investigación, la de Almora y Quispe (2019), en su investigación titulada: "Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños", las autoras se

propusieron introducir el recurso lúdico como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en la ciudad de Huancayo, Perú. La investigación fue de enfoque cualitativo, con un diseño descriptivo y transversal. La población estuvo compuesta por 21 estudiantes a quienes se les aplicó la técnica de la entrevista para recopilar datos. Se utilizó el cuestionario como instrumento de recolección de datos, lo cual facilitó la implementación de actividades lúdicas dentro del proceso de aprendizaje.

Las investigadoras concluyeron que las actividades lúdicas fomentan el aprendizaje significativo, el trabajo en equipo y el uso de recursos para el desarrollo de juegos. Los estudiantes demostraron un alto porcentaje de respuestas positivas en cuanto al conocimiento adquirido y mostraron un mayor interés y atención durante las actividades, dejando de lado el aburrimiento.

La aplicación de actividades lúdicas resultó ser una herramienta efectiva para el aprendizaje, ya que incrementó la motivación y el interés en el aula, logrando que los estudiantes se involucraran más en el proceso de enseñanza.

En tanto, Chilingua (2024), en su investigación titulada: “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje”, destacó la importancia de incorporar actividades lúdicas en el proceso académico, abordando la problemática de la poca participación y dinamismo que se evidenció en las metodologías utilizadas por los docentes. El enfoque utilizado fue mixto (cualitativo y cuantitativo), lo que permitió una descripción amplia y detallada del uso de los recursos lúdicos y su aplicación. Esta metodología también proporcionó resultados basados en datos estadísticos que sustentaron la efectividad del juego como estrategia de enseñanza.

La autora empleó recursos bibliográficos y herramientas de recolección de datos para fundamentar la importancia de las actividades lúdicas en la enseñanza. Los resultados mostraron que las actividades lúdicas fueron un instrumento valioso para la enseñanza, adaptándose a diferentes contenidos, situaciones y edades. Estas actividades fomentaron la interacción entre los estudiantes, la confianza y la diversión, permitiendo que se centraran en aprender más que en competir. Se concluyó que las actividades lúdicas generaron un ambiente de aprendizaje positivo y motivador, en el que los estudiantes participaron activamente, potenciando su interés y comprensión de los contenidos.

2.2. Fundamentación teórica

2.2.1. Recursos lúdicos educativos

El psicólogo Jean Piaget (1981) afirma que “el término lúdico se refiere a todas las actividades recreativas conocidas como juego” (p. 28). Es decir, descritas en acciones y recursos que están orientados en la diversión del ser humano. Así también, Ausubel *et al.*, (1983), conocidos por la teoría del aprendizaje significativo, expresa:

Un recurso es cualquier elemento; este puede ser creado de un material específico y utilizado a fin de alcanzar un objetivo planteado. Se vincula por lo general con el aprendizaje educativo. Donde adquiere un sentido amplio al ser tangible y facilita información mutua (p. 486).

Información que se verá reflejada en el aprendizaje que adquieran los estudiantes al momento de aprender alguna temática; además, como parte de los recursos se incorporan los libros, videos, entre otros.

"*Homo ludens*" es la obra que escribe Huizinga (1954) donde plantea: "Los eventos lúdicos en propuesta científica-académica. Se puede apreciar el recorrido de pueblos antiguos para sostener la teoría de que: la cultura surge en forma de juego" (p. 14). Él hace hincapié en que lo lúdico precede desde una génesis y el desarrollo de la cultura en general posee un estereotipo lúdico. Argumenta que el juego es anterior a la cultura, y que solo está destinado para que el ser humano lo ponga en práctica, cuando es todo lo contrario. En su estudio, describe que los animales preceden la lúdica, recalcando que el juego se da de manera biológica. En sí, el juego es parte de la crianza del ser humano, pero él contempla que el juego es una actividad esencial y prioritaria que precede a la cultura.

Huizinga (1954) añade:

Además del *homo sapiens* y el *homo faber*, el hombre también es *homo ludens*; por ende, lo define como una actividad libre, que se desarrolla dentro de un espacio y tiempo, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, de manera que la conciencia se desplace de la vida normal y corriente a través de la interacción del juego (p. 120).

Es decir, se olvide lo cotidiano, pueda dejar a un lado sus emociones de hogar y logre centrarse en lo académico. Esta definición resalta la importancia de crear espacios de juego en entornos educativos, no solo para el aprendizaje, sino también para el bienestar emocional de los estudiantes dentro del salón de clase.

Según Huizinga (1954): "Los juegos tienen reglas propias y son disfrutados por su propia causa que se genera en el momento" (p. 139). Refiriéndose a esto, se crea una jerarquía de orden y secuencia dentro de un espacio creativo, que se disocia entre el mundo real y lo que crea la persona en su mente. La capacidad de los juegos para establecer su propio orden y estructura ofrece a los estudiantes una manera única de explorar conceptos complejos de una forma accesible y envolvente.

Huizinga (1954) en su análisis manifiesta lo siguiente:

El juego absorbe a la persona que juega y consigue que se entregue con todo su ser, entusiasmo y emoción. Esto se asemeja a que no solo es la parte física y cognitiva la que está en movimiento constante, sino más bien el espíritu se fortalece; la confianza en el ser humano incrementa, de manera que le permite crear nuevos espacios, potenciando la creatividad que en muchas de las veces la vio disminuida. (p. 200)

Esto ayuda a que esa persona sea un puente de creación para nuevas perspectivas hacia la cultura y su desarrollo, de manera que es de vital importancia incorporar el juego en el currículo educativo para fomentar un desarrollo integral en los estudiantes, abarcando tanto su crecimiento intelectual como emocional.

Los recursos lúdicos, según Noel (2014) "Sirven como complemento sustancial para las actividades en el proceso académico. Se pueden ejecutar en todos los niveles, ya sea primario, secundario y universitario" (p. 35). Esto es acompañado de manera formal por un docente o informal dirigido por la persona que esté a cargo de la actividad a realizar. Incorporar estos recursos a diferentes niveles educativos puede mejorar significativamente la participación y el interés de los estudiantes, haciendo el aprendizaje más dinámico y efectivo.

En el “*Diccionario etimológico de la lengua castellana*”, Corominas (1987) quien fue un lexicógrafo español, describe “La palabra juego proviene de la procedencia del latín *iocus*, el cual tiene un significado de "broma", "diversión", "gracia o chiste" (p. 347). Este significado adquiere una evolución semántica de *iocus* a juego, lo que se prolonga en una actividad estructurada con reglas de sentido amplio sobre el entretenimiento, el placer y la diversión. Entender la evolución etimológica de la palabra juego nos permite apreciar cómo esta actividad ha sido históricamente valorada por su capacidad de entretener y educar, reafirmando su relevancia en contextos pedagógicos.

Según el “*Diccionario Etimológico Castellano de Chile*” (2023) “La palabra lúdico, que es un adjetivo derivado del sustantivo latino *ludus*, tiene su significado de “juego” (p. 12). Esto se deriva de otras acepciones relacionadas al entretenimiento, diversión, distracción, pasatiempo, etc.

Por otra parte, la Real Academia de la Lengua Española (2023) menciona que “La lúdica es parte del desarrollo humano en todas las etapas de la vida para la adquisición de conocimientos. Es indispensable conocer conceptos de diferentes fuentes verificadas para tener bases sobre el tema a tratar.” (p. 15). No se puede aplicar un recurso lúdico sin antes conocer el origen, su evolución, la aplicación en plano educativo y cómo este va a ayudar de complemento para el aprendizaje de historia literaria en los estudiantes que tienden a aburrirse en aprender personajes, fechas, acontecimientos que marcaron una época histórica.

El aprendizaje requiere del uso de recursos lúdicos para fomentar un proceso de entendimiento creativo. Estas actividades no suelen ser empleadas por docentes y esto dificulta conocer de historia. Para Paredes (2020) afirma que “los recursos lúdicos son aquellas actividades que se pueden realizar en un tiempo libre a fin de liberar tensiones de rutina” (p. 33). Por lo general, en los salones de clases el juego no es evidente en el desarrollo de las temáticas. Los docentes no tienen el compromiso necesario por salir de su zona de confort para enseñar algo distinto de manera lúdica, porque confunden el juego con el desorden, a más de desmotivar al estudiante, desmotiva al propio docente en generar recursos que mejoren el aprendizaje de su asignatura. Por tal razón, el juego es el complemento necesario para cambiar esta metodología de enseñanza, al igual que una buena planificación y estructuración del mismo.

2.2.2. Origen etimológico de la palabra juego

En el *Diccionario Etimológico Castellano de Chile* (2023) se define “La palabra juego se deriva del verbo latín *iocus* que significa broma, con raíces en el indoeuropeo “*yek*”, cuya acepción es hablar” (p. 22). Que se refiere a la acción y efecto de jugar por entretenimiento, además de ser un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas por la persona quien lo dirige. Esto equivale a que la actividad que se realiza siempre debe tener un ganador y un perdedor.

En el latín clásico el juego se vincula con la cultura y la sociedad; se manifiesta en las festividades como forma de expresión cultural. Huizinga (1954) expresa que “La palabra juego se deriva de la raíz (l' b) que significa jugar, acompañada por (l' t) que forman la connotación de jugar...; refleja actividades con relación al entretenimiento. La connotación engloba la acción humorística y recreativa.” (p. 238). A medida de su evolución gramatical y semántica, *iocus* en el latín medieval presenta más que actividades de diversión y broma,

una asociación de sentido estructural y reglamentaria que implica la competencia ya de manera física en juegos de mesa y en los deportes, donde se puede observar ya un manejo equitativo de competición.

En el periodo medieval, las fiestas populares permitían a la gente liberarse del caos de la vida cotidiana. Huizinga (1954) resalta: “En el medioevo, más allá de considerarse como una época oscura y conflictiva, se centra en las propuestas lúdicas, donde numerosas formas culturales surgen como juego” (p. 200). A partir de plantear esta teoría, el juego se convierte en una categoría filosófica de análisis, por lo que de cierta forma cumple una función biológica que forma parte de la crianza del ser humano, que ofrecía para esa época un descanso físico de la cruda realidad del medioevo.

El juego, muy aparte de ser una actividad cimentada por los griegos, fue siempre una preparación para la vida de la cual desarrollaban el carácter. Solís (2018) sostiene que “En el periodo del griego clásico, la expresión: “*Paidi/a / paidei/a*” “cosa de niños”, el significado no se limitaba solo hacia la actividad para los infantes” (p. 29). Es decir, en la época griega era absurdo separar la competición del juego porque englobaba la fiesta y la acción que realizaban como cultura.

En las lenguas sajonas antiguas, Bernal (2015) menciona en su trabajo titulado: La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza, explica la forma gótica de la palabra “*laikan*” que significa jugar y saltar. Al igual que el idioma inglés “*play*” cuyo significado es jugar, verbo que termina en infinitivo al cual le adhiere una connotación semántica de diversión y jugada.

En ambos idiomas la palabra jugar se define como diversión, acción de generar nuevos movimientos a fin de distraerse de lo que le rodea; en el idioma anglosajón se recalca la utilización del término “*game*” con la significación de juego, deporte o pasatiempo, el cual incluye reglas estrictas. Huizinga (1954) afirma: “El término juego en el desarrollo de las lenguas romances evoluciona de forma similar, en catalán en “*joc*”, en italiano “*gioco*”, ambos términos mantienen la actividad del placer del juego” (p. 180). La fonética ha variado en cuanto a la terminación de “*ludus*” y “*ludere*” por lo que estas terminologías se han ido perdiendo, Huizinga hace hincapié en que esto se debe más a un problema de pronunciación que de manera semántica.

En la actualidad, Pérez (2023) afirma:

El término juego se manifiesta en contextos educativos, donde se lo conoce como juegos didácticos para los jóvenes y como un entretenimiento digital para el hogar conocido popularmente como videojuegos. Desde el latín clásico, la palabra “juego” ha tenido una evolución histórica y etimológica, de manera que ha ampliado la idea de un significado simple como es bromear y divertirse. (p. 25)

Esto se asemeja a que hoy en día se lo conoce como actividades recreativas que cualquier persona puede realizar dentro de un contexto cultural. Aquí no entra un rango de edad específico que no permita realizar la actividad de manera normal y precisa. Todas las personas tienen acceso a este tipo de disfrute, salvo el caso que la actividad sea destinada con fines personales o académicos.

2.2.3. Historia y evolución del juego

El juego es parte de su vida; incluso desde su crecimiento, derivándolo desde la etapa de los 6 meses, la atracción por ver, escuchar y sentir se vuelve cada vez dinámica. Según Moyolema (2015) en todas partes del mundo, los niños se involucran libremente en juegos con personas de su misma edad e incluso con personas mayores; aprovechando cada oportunidad para divertirse.

A través de los estudios que realiza la psicología del desarrollo se muestra que el juego es una actividad presente en todas las etapas del ser humano; por ende, su evolución se ha marcado incluso como recurso lúdico dentro de la educación. Según Huizinga (1954) en su obra "*Homo ludens*", describe al juego como anterior a la cultura; en su estudio afirma que "los animales preceden la lúdica, recalcando que el juego se da de manera biológica." (p. 130).

El juego, si bien es cierto, se remonta a la prehistoria, donde se han encontrado artefactos que sugieren la existencia de juegos primitivos. Pero muy aparte de la actividad de los primeros pobladores, la actividad surge de los movimientos de los animales, la práctica de habilidades como es el cazar, escapar de su propia especie con el fin de no ser devorados o cuidar de sus crías. Estas dinámicas generaron la actividad de moverse y divertirse. En estas primeras sociedades, el juego tenía un componente de protección y estaba estrechamente vinculado con la supervivencia.

En todos los comienzos de las civilizaciones, el juego ha sido parte de una agrupación entretenida con fines de socialización y entendimiento. Para Torres (2013) "Desde que se descubrieron los primeros rastros de las civilizaciones, han existido los juegos; incluso existen pruebas de que los primitivos jugaban entre sí. Esto se asemeja al año 3.000 a. C" (p. 31). Por ende, el juego es considerado parte vital de la experiencia humana. Además, menciona que las cosquillas ligadas con las risas fueron una de las primeras actividades lúdicas comunicativas del ser humano antes de la aparición del lenguaje en su totalidad.

El juego es una actividad libre. El historiador resalta que la cultura ha existido desde hace tiempos remotos y parte de ello es la interacción que tienen los animales con el juego. Huizinga (1954) en su aporte investigativo sobre el juego y la cultura expresa: En "*Homo ludens*": La actividad humana brota del juego, por lo que se puede afirmar: El juego es más viejo que la cultura misma, y que todos los rasgos lúdicos vienen de la interacción de los animales, en el hecho de que la especie genera una intensidad de interacción con el otro, demostrando que los animales pueden jugar y que no se deriva a que ellos forman parte de algo mecánico y de control. (p. 85)

Comparándolo con los seres humanos, las personas saben que juegan y cómo jugarlo; más allá de ser seres razonables, el juego es algo irracional para todos. El juego es una actividad tan antigua como la humanidad misma, y su evolución ha acompañado el desarrollo de las sociedades a lo largo de la historia. Desde los tiempos prehistóricos hasta la era moderna, el juego ha servido para múltiples propósitos: desde el entretenimiento y la recreación hasta la educación y la transmisión de valores culturales.

2.2.3.1. *Juegos en las civilizaciones antiguas y modernas*

Rodríguez y Monroy (2010) mencionan “El juego para el año 3.100 a. C marca la época de ese entonces, conocido como *Senet*, cuyo objetivo era mover cada una de las piezas a fin de sacarlas antes que el contrincante lo haga.” (p. 64).

Esta estaba compuesta de 30 casillas y un tablero. Su función evoluciona para el lado espiritual como representación del viaje después de la muerte, conocido como el más allá, marcando entre jugadores el bien y mal y la situación final de la persona fallecida a través del juego como muestra de una protección divina.

Rodríguez y Monroy (2010) consideran que “El *Royal Game of ur*, muestra connotaciones religiosas relacionadas a los rituales, un juego de mesa centrado en la vida y la cultura de Mesopotamia en el año 2.600 a. C” (p. 13). Comparándolo con el *Senet* perteneciente a los egipcios, este consta de 12 casillas, cuyo objetivo se centra en el movimiento de sus piezas. Los ganadores tienden a asegurar sus piezas para no ser capturadas, todo relacionado a las reglas del juego. Su parte simbólica permite la obtención integral de la sociedad humana con relación al juego.

Rodríguez y Monroy (2010) sostienen que “El juego de canicas se generó en la India para el año 2.000 a.C., se centra en la habilidad y estrategia que posee el jugador, ya que básicamente es golpear las canicas y ganárselas al oponente por cada golpe acertado.” (p. 10).

El juego ha viajado a través del mundo, y la gran mayoría de niños lo ha jugado, desconociendo su origen y evolución. En la India se lo conoce como “*Goti*” el cual pertenece a una tradición divertida, que se ha ido pasando de generación en generación y hasta el día de hoy no se ha perdido la costumbre de jugar a las canicas.

Conforme ha evolucionado, estos eventos y competencias adquieren un concepto distinto y una actividad diferente cuyo objetivo se centra en las carreras en pie, por lo que los nombres reconocidos se los conoce como; diáulos, dolichos, pentatlón, lucha, boxeo, los primeros tres referentes a las carreras con un diámetro de distancia establecido y una longitud exacta.

El filósofo más influyente de la antigua Grecia rescataba el juego con énfasis en la educación; este atribuía un beneficio para los jóvenes. Rosero (2018) en su investigación titulada: “*El concepto del bien en la filosofía platónica*”, expresa que: “Platón fue uno de los autores que expresó abiertamente que el juego posee su valor práctico en el proceso de la instrucción” (p. 34). Es decir, sugería a los padres, de manera general, que eduquen a sus hijos de forma dinámica, “jugando” a fin de que estimulen sus mentes y las actividades sean mucho más agradables en el contexto familiar, de forma que su actividad lúdica incremente y no le sea difícil acoplarse a un aprendizaje dinámico.

Las familias de alto rango económico en la edad media disfrutaban jugar juegos de mesa sofisticados, mientras que la clase baja se acomodaba a lo que tenían a su alcance. Para Cruz (2007): “En la Edad Media, conocida también como Medievo, los niños de clase social baja jugaban con elementos naturales, mientras que los que pertenecían a la clase social alta disponían de juguetes elaborados exclusivamente para ellos” (p. 43). En este sentido se denota la preferencia del poder gobernante, por lo que sale a relucir el empleo del juego en ambas clases sociales como parte de sus actividades.

El juego adquirió un aspecto multifacético de la vida, ya que se adaptó a la vivencia de cada persona y al tiempo. Según Cruz (2007), “Los juegos continuaban en la edad media con la utilización del ajedrez como entretenimiento. En sí, esta actividad se volvió muy popular y sus inicios residen en la India, en el siglo VI, d. C” (p. 50). Las modificaciones en cuanto a sus piezas adquirieron una connotación poderosa del juego; dicha representación la hacen la reina y el alfil; además, sus reglas lo convierten en un juego intelectual, capaz de adaptarse a cualquier edad con fines del desarrollo mental y entretenimiento.

Hoy en día existe un sin número de juegos. Los aparatos tecnológicos abarcan la capacidad de descargas, que a su vez permite la adquisición del mismo. Delgado *et al.* (2023) en su investigación titulada: “*El uso de juegos en línea y el aprendizaje*”, definen: “Al siglo XXI como el tiempo de la era digital, el cual proyecta juegos digitales manejables desde cualquier computador y dispositivos móviles” (p. 798). Esto en consideración al desarrollo de plataformas educativas, cuyo objetivo se centra en la obtención de aprendizajes significativos, que incluye la gamificación.

2.2.4. Definición del juego en el aprendizaje

El juego por varios autores ha sido estudiado a cabalidad y tomado en cuenta como una herramienta efectiva para el aprendizaje. A continuación, se presentan varias definiciones a detalle sobre la opinión y el estudio del juego en el aprendizaje:

Torre y Vidal (2017) sostienen que el estudio que realizó Jean Piaget en el año 1981, sobre el juego y su actividad, fundamenta que: el juego es un puente para el desarrollo cognitivo; el niño explora desde temprana edad, comprende y construye en su crianza.

De manera que los conocimientos del mundo se adaptan a la vida diaria, acoplando el conocimiento ya existente con el nuevo. Además, clasifica el juego en tres categorías: ejercicio, simbólico y el que amerita reglas; cada uno corresponde a la etapa del desarrollo cognitivo del infante.

El muy destacado psicólogo enfatiza en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Ambas situaciones tangibles e intangibles se vinculan para un nuevo aprendizaje. Tripero (2011), “Resalta la teoría de Vigotsky sobre la importancia del juego cultural y social en los niños, la interacción de ellos con el entorno y cómo éste desarrolla las habilidades cognitivas del individuo” (p. 6). Es decir, como fuente principal del juego, ya que se instala en la infancia, donde crean una zona de desarrollo próximo, vinculada a que otras personas sean partícipes del juego y su aprendizaje se incrementa.

En varios contextos educativos no se emplea el juego. Esa actividad la dejan como parte recreacional para un descanso. Para López (2018) “El juego es una actividad, además de ser lúdica, recreativa y emocionante, necesaria para el desarrollo de los jóvenes en su aprendizaje académico” (p. 6). Los estudiantes no solo deben interactuar en sus horas de recreo o break, sino más bien socializar de manera amena en el salón de clases con actividades lúdicas que inserten conocimientos significativos en su aprendizaje.

Antes se creía que el juego tenía sus inicios desde la edad temprana de crianza de los niños, justamente en la primera infancia, a lo que Huizinga (1954) creador de la obra “*Homo ludens*” afirma “El juego es una fuente principal para la evolución y cultura humana, donde se incorpora reglas sociales, de manera que la cataloga como una actividad que nace del instinto, se elige y se desea. (p. 192). Esto se desarrolla en un espacio y tiempo meritorio,

que no implica un rango de edad establecido, pues su teoría se centra en fomentar la creatividad, exploración y el aprendizaje que adquiere de su experiencia jugando. Este conocimiento adquirido lo relaciona con la educación, se puede aprender y divertirse al mismo tiempo, tal cual como lo ejemplifica con los animales.

Es común observar a estudiantes aburridos, desmotivados; se desconocen los factores externos, pero mientras el docente se encuentre en su cátedra debe percatarse de que las clases sean amenas. Para López (2018) “A través del juego los estudiantes dejan de lado el aburrimiento y la práctica monótona” (p. 9). Es decir, desarrollan capacidades intelectuales, generan confianza en sí mismos; el juego ayuda a que el estudiante no sienta temor de cometer error alguno, porque sabe que es un juego. Por tal razón, permite que se sienta seguro de equivocarse y por ende su aprendizaje se mostrará mucho más claro para él.

Por ende, su aprendizaje lo harán a través de la manipulación y la exploración de sus sentidos. De manera que los niños desde una temprana edad irán desarrollando sus habilidades motoras, cognitivas y sociales que, a medida de su exploración, su aprendizaje será óptimo y accesible a nuevos cambios de enseñanza.

El solo hecho de socializar con sus compañeros permitirá liberar tensiones externas que acarrear desde sus hogares, pueden ser factores familiares, preocupaciones, etc. (López, 2018).

El recurso lúdico será el complemento idóneo para adquirir conocimiento de la historia literaria, porque en muchos de los casos es muy aburrido recibir este tipo de asignatura. Esto debido a que tienden a desesperarse por salir a sus casas o empezar a tener ansiedad en el sentido de molestar al compañero de al lado, y en ambos casos nadie presta atención a lo impartido por el docente. Por tal razón, implementar el juego para el aprendizaje será una actividad innovadora, ya que dejarán de molestarse en sentido de aburrimiento y aprenderán de manera lúdica la asignatura dictada por el docente. Para muchos será una sorpresa, pero para otros será algo fuera de lo común que muy gustosos lo pondrán en práctica.

El aprendizaje constructivista permite adquirir nuevo conocimiento y emparejarlo al ya existente. Para Giraldo (2024), el juego en el aprendizaje es un papel que Bruner como especialista en el campo cognitivo afirma que los niños aprenden de su entorno, antes de socializar con demás personas. Ellos llevan consigo una información relevante que une el viejo conocimiento con el nuevo. El juego provoca en ellos explorar a detalle las circunstancias de la vida, crear escenarios imaginativos, desarrollar habilidades, destrezas y construir información relevante que pueden compartir con los demás. Por ende, se resume esta teoría como la construcción de conocimientos de modo activo, a través del juego.

Las experiencias adquiridas de los recursos lúdicos en el aprendizaje para Díaz (2017) son el ganar y perder. Esto hace referencia a que el juego mantendrá estas cláusulas, pero va a depender mucho de la socialización del mismo, ya que no puede un estudiante tomarlo personal. Se debe recordar que el juego incita un aprendizaje y no un premio físico, compartir entre compañeros es otra de las experiencias que se pueden adquirir, aprender a respetar normas y reglas estableciendo lazos de aprendizaje, cooperación de estudiantes que poseen un conocimiento mucho más amplio de forma que ellos logren compartir su conocimiento con los demás que aún sostienen dudas de la historia literaria.

La actividad lúdica para Caicedo (2017), “Se tiene que manejar de manera respetuosa tanto por el docente y los estudiantes, sin llegar a agresiones o disputas entre compañeros de salón” (p. 48). Siempre precautelando la seguridad tanto emocional como física de todos los estudiantes, el juego aplicado en el aprendizaje educativo se debe enfocar en diversión y conocimiento de los mismos. Por ende su efecto se plasmará en los conocimientos que cada estudiante adquiera.

2.2.5. La lúdica como aprendizaje significativo

En definitiva, los recursos lúdicos son actividades creadas para establecer un ambiente ameno entre los estudiantes dentro del proceso de aprendizaje y más aún para la seguridad de enseñanza del docente, por lo que Smith *et al.* (2018), recalca que “los recursos lúdicos tienen como objetivo que los estudiantes se apropien de los temas dejando un aprendizaje duradero” (p. 50). El juego hará desaparecer la escuela tradicional en conjunto con la rutina repetitiva, ya que oscurecía la imaginación y el goce del conocimiento dentro del salón de clase. Al aplicar el recurso lúdico para la enseñanza de la historia literaria, el estudiante no solo conocerá fechas o acontecimientos efectuados por autores, sino más bien podrá desarrollar su opinión crítica sobre la temática, generar debates entre compañeros a fin de obtener un conocimiento claro.

El contexto en el que se sumerjan los estudiantes será fundamental, ya que facilita la agrupación de saberes continuos entre individuos. Para Cobos *et al.*, (2018), “El aprendizaje significativo lo propone Ausubel en el año (1983) Este personaje desarrolla dicha teoría que expone en su libro titulado: *“Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo”* (p. 500). Aquí mencionan al aprendizaje de manera efectiva cuando existe un nuevo conocimiento acompañado al ya existente que posee el estudiante se crea un aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo tendrá que trascender el aula; de esa manera seguirán aprendiendo y acomodándose a varias situaciones de la vida misma. Según lo expresan Ausubel *et al.*, (1983):

Se opone a la educación memorista, porque nueva información debe ser conectada con coherencia y lógica con los nuevos conocimientos que va a adquirir el individuo. Para esto la persona tiene que tener un interés que le motive a aprender; si esto sucede, la información que llega será codificada de manera inmediata a su ya existente. (p. 594)

Sería como una retroalimentación segura de lo que ya conoce. La comprensión ya no será momentánea. Sino un aprendizaje de vida, que será muy difícil que olvide como cuando retenía información memorística. Este aprendizaje se centra en analizar, sintetizar y evaluar las circunstancias que involucra el proceso académico; ahora relacionándolo con la vida fuera de las aulas, el manejo será distinto, porque va a ser un ente que resuelva problemas, y esas resoluciones van a ir acompañadas de un buen pensamiento crítico. Entonces, el aprendizaje significativo no solo se queda en las aulas; evoluciona para la vida misma.

Por lo general, la mayoría de docentes imparten sus temas de clase sin antes conocer el grado de aprendizaje que tienen sus estudiantes; esto hace que la mayoría escuche pero no aprenda. Según Cobos *et al.* (2018), “En el contexto de la historia literaria, el docente a cargo deberá conocer con antelación cada uno de los estilos de aprendizaje de los estudiantes y de acuerdo a ese panorama generar actividades metodológicas” (p. 233). Esto ayudará al estudiante a conectar con la estructura cognitiva; por ende, el estilo kinestésico se acopla a

la aplicación del recurso lúdico. Los estudiantes aprenderán a través de la experiencia práctica y el contacto físico con el material a ser empleado; en este caso, el juego “Adivina Quién”. Donde aprenderán historia literaria.

Finalmente, adquirir nuevo aprendizaje hará que se desarrollen habilidades cognitivas de los estudiantes y a su vez integren la historia literaria en su modo vivible. Cobos *et al.*, (2018) presenta que “Con la aplicación del juego para obtener un aprendizaje, cada uno de los estudiantes pondrá en marcha los cuatro estilos de aprendizaje” (p. 48). A su vez, existirá una combinación flexible de su aplicación, ya que no solo tendrán contacto con el recurso lúdico, sino más bien se desarrollará la parte visual y auditiva, complementando así un aprendizaje óptimo.

2.2.6. Clasificación de los tipos de juegos

Según Roger Caillois (1958) en su obra titulada: “*Teoría de los juegos*”, expresa abiertamente: “Una crítica hacia Huizinga (1954), quien plantea en “*Homo ludens*” la no existencia de una clasificación concreta de los juegos” (p. 71). Manifiesta que Huizinga genera una importancia y relevancia sobre la función del juego en el desarrollo de la civilización, pero no su clasificación. Por tal razón, Caillois enfatiza en una clasificación que se detalla a continuación:

Tabla 1

Clasificación de los juegos según Caillois

Denominación	Descripción
<i>Agon (Competencia)</i>	Estos juegos se basan en la competencia, ambas partes se enfrentan de manera objetiva por un fin común de organización, demuestran su habilidades cognitivas y físicas, dependiendo a las condiciones del juego. De ejemplo están el fútbol y el ajedrez (Caillois, 1958, p. 72).
<i>Alea (Suerte)</i>	Esto hace referencia al azar, la mecánica del juego no depende de la habilidad de los jugadores sino de la suerte que tengan al abordarlo, para ejemplificar están los juegos de ruleta que se maneja de manera aleatoria, los dados, y la lotería. (Caillois, 1958, p. 72)
<i>Mimicry (simulacro):</i>	En este apartado los individuos tienen que asumir un rol y simular situaciones dependiendo el contexto. Crean un personaje fuera de lo que en realidad puede llegar a ser él. De manera, que las personas se fijan en su interpretación y no en la parte esencial de su personalidad. De ejemplo está el teatro y su representación tanto dramática como social. (Caillois, 1958, p. 72)
<i>Ilinx (Vértigo)</i>	Esto se atribuye a los juegos mecánicos donde la percepción y la conciencia provocan un vértigo y pánico constante, tiende a ser como una supervivencia contra el peligro. (Caillois, 1958, p. 72)
<i>Juego de mesa</i>	Para González (2014): “Son actividades que se las realiza en una superficie totalmente plana” (p. 26). Como un tablero, y suele

implicarse el movimiento de fichas, dados, cartas y manual de instrucciones, al cual los participantes deben regirse.

Nota. Tipos de juegos, Caillois (1958, p. 72.)

Para González (2014) “Son actividades que se las realiza en una superficie totalmente plana” (p. 26). Como un tablero, y suele implicarse el movimiento de fichas, dados, cartas y manual de instrucciones, al cual los participantes deben regirse.

Según Hasbro (2024), el creador del juego de mesa: Adivina Quién Oded Peled, Diseñador Británico, lanza originalmente el juego en el año de 1979 a través de la empresa Milton Bradley y a medida que su expansión fue avanzando Hasbro adquiere dicho juego. (p. 35) Esta empresa de gran renombre expande aún más la compra del mismo porque ya no solo lo adquieren cierto número de familias, sino todo el mundo que desee obtener entretenimiento. El juego de mesa fue elegido como recurso lúdico aplicativo en el trabajo de investigación, en el cual se tomó como referencia el juego “Adivina Quién” de forma que se adaptaron nuevas instrucciones referentes a la temática de enseñar mitología griega, el diseño visual del tablero se cambia totalmente, se incorporan 40 tarjetas de imágenes referentes a los personajes griegos y 40 tarjetas de preguntas con alusión a la temática. Esto a consecuencia de que existen dos tableros que se entregarán a los dos grupos participantes.

Hasbro (2024) señala en su página virtual las siguientes instrucciones “El juego se podrá jugar entre dos a seis personas” (p. 36). En el caso del juego adaptado para los estudiantes de noveno año del paralelo “A” y “B” está instrucción no aplica, ya que los estudiantes van a ser separados en dos grupos, cada uno liderado por un jefe de grupo, quien se encargará de dar lectura a las 20 cartas sobre la temática y el talonario con las reglas del juego. El resto de participantes tendrán que ir adivinando el personaje misterio.

El objetivo del juego, según Hasbro (2024) “Es adivinar la ficha (tarjeta) que cada jugador coloca en su frente sin mirar a ningún participante” (p. 2). Para el caso del juego adaptado, cada participante tendrá la labor de adivinar el nombre del personaje misterio a cuenta de la pregunta mencionada en la tarjetilla. A su vez contará con la ayuda de sus compañeros en caso de que se olvide o no se acuerde la respuesta; de esta forma se prolongará una respuesta correcta.

Los juegos de mesa para González (2014) “No solo desarrolla la observación y atención de los estudiantes, sino que crea un sistema interactivo, concreto, usado para aprender historia de manera lúdica y entretenida” (p. 25). Los instructivos no solo aportan establecer conductas a ser respetadas durante el juego sino más bien mantiene la mente activa en los jugadores, generando la capacidad de aprender y relacionarse con sus compañeros.

2.2.7. Material didáctico

Un material didáctico incluye recursos como los rompecabezas, bloques de construcción, juegos de memoria, entre otros (González, 2014). Todos estos recursos están diseñados para promover el aprendizaje y obtener habilidades cognitivas, tanto de niños como de adolescentes.

El material didáctico para la construcción del juego “Adivina quién” dentro de esta investigación es totalmente accesible y flexible para quien desee emplearlo en el aprendizaje. El docente a cargo puede plantear la realización del mismo tomando en cuenta

las características que implica el juego, de manera que fije objetivos de aprendizaje, conozca las necesidades de los estudiantes para obtener de manera adecuada los materiales requeridos, investigar sobre el tema que se va a abordar en libros, revistas, incluso utilizar el Internet que es la base sólida y rápida donde se puede encontrar información. Una vez determinado todo, se procederá a diseñar a gusto y preferencia la estructura del juego físico.

Esta actividad generará participación y compromiso entre compañeros de aula y por ende un grado de responsabilidad efectiva. Por último, el material didáctico no solo implica crear recursos que aporten a la enseñanza y el aprendizaje sino fijarse que a largo plazo se puede adaptar a las necesidades de los estudiantes y el contexto educativo.

2.2.8. Historia Literaria

La evolución y desarrollo de la historia literaria se centra en esclarecer contextos sociales, los cuales repercuten al estudio de los acontecimientos que han marcado las épocas desde la antigüedad. Para Vallejo (2006) la historia literaria “Se encarga del estudio de las obras escritas por autores en determinadas épocas” (p. 178). Donde se abarca el arte, pensamiento y vivencia de los personajes que crean una historia a ser contada. Brinda las herramientas conceptuales para ser analizadas y comprendidas, donde se incluyen enfoques críticos como el Estructuralismo, Formalismo, Marxismo, Feminismo, entre otros. Esto ha permitido explorar aspectos diferentes de cada época de acuerdo al contexto y espacio que fueron escritos.

Los mitos y leyendas formaron una parte fundamental de la cultura griega. Para Reyes (1958):

La mitología griega forma una parte fundamental de la historia y cultura, específicamente de la antigua Grecia. Sus historias narran la creación del mundo acompañado de dioses, fenómenos naturales, hechos que marcan un comienzo y un fin de una era, por lo que no solo el contar la historia mitológica sirve como referencia de personajes de la época, sino como un puente de vida, costumbres que se transmite a través de la asignatura de Lengua y Literatura. (p. 7)

La mitología griega ha servido de fuente de inspiración para grandes poetas, dramaturgos, escultores y pintores a lo largo de la historia. Varias de las obras como la Iliada, la Odisea y las tragedias de Sófocles y Eurípides reflejan la importancia de los mitos en la cultura griega, acompañada del conocimiento histórico. El impacto de la identidad cultural según Sánchez (2019) “Lo relaciona con la construcción de conocimientos a través de las historias; una de las que destaca fue la de Hércules, Teseo y Perseo, asemejando que no solo eran unas figuras populares.” (p. 10).

Estas figuras también servían para unir a los griegos porque, en sí, son una representación como tal de sus costumbres y cultura, de manera que no solo quedan como personajes locales sino como dioses que se expanden a través de la historia. Varios lugares históricos reales se vinculan con la historia mitológica; las excavaciones en Troya son un ejemplo real de la ciudad descrita en la Iliada, los templos y santuarios adoptan la importancia de la religión presente dentro del mito y la vida diaria de los antiguos griegos.

El cosmos tiene su origen como apertura de una nueva historia de vida. De aquello nacen las deidades poderosas del mito griego; por otro lado, Albín (2013) “Hace referencia sobre la transmisión de conocimientos y afirma: La manera científica y filosófica del cosmo

y su creación del mundo se basa en el mito griego, el inicio del mundo” (p. 51). Se observa la naturaleza del universo comparándolo como un génesis, que tiene influencia de cultura e historia que será compartido de generación en generación.

2.2.9. La mitología griega desarrollo de la clase

En cada obra se comparten hechos y acontecimientos similares, refiriéndose al estilo y temática donde predominan asuntos de índole cultural. Para Rosario (2014): “Los movimientos literarios son periodos distintos o etapas en los que se divide la historia de la literatura” (p. 231). Cada movimiento muestra el contexto social, político, filosófico, religioso e histórico de su época, el cual se incluye a diferentes disciplinas artísticas como la pintura, cine, arquitectura, entre otros.

Para poder poseer un conocimiento correcto y lineal de los movimientos literarios, se debe estudiarlos en sincronía; de nada serviría saltarse uno por correr con la clase. Además, Rosario (2014) menciona que “Cada movimiento literario debe ser estudiado a profundidad según el grado académico, como, por ejemplo, el periodo clásico, movimiento que predominó en la antigua Grecia, del cual se desprende el tema principal de este proyecto investigativo. El inicio del mundo.” (p. 234)

Y sin dejar atrás los demás movimientos, como la Edad Media, el Renacimiento, Barroco, Romanticismo, Realismo, Modernismo, Surrealismo, entre otros. Los autores y obras representativas, el contexto histórico social y cultural, movimientos políticos y cambios sociales se deben analizar de acuerdo a cada movimiento literario tratado en clase, de manera que destaque cada periodo histórico y el realce de la época.

La condición humana y las creencias se han mantenido hasta el día de hoy gracias a los relatos mitológicos, siendo una fuente de inspiración en la historia literaria. La mitología, según López (2015) “son sucesos que contienen una narración extraordinaria y protagonizada por personajes divinos o heroicos. La creación del mundo es contada por los griegos desde la mitología y tiene su contexto narrativo desde sus personajes, características y funciones en la historia.” (p. 17). Varios espectadores podrán mencionar que el mundo tiene un inicio y que Dios fue creador de todo lo que percibimos. En todas las religiones se observa este suceso de un comienzo de vida y es poco normal escuchar: ¿Cómo fue la creación del mundo en la mitología griega?.

Retrocediendo muchos años atrás, se recuerda perfectamente que en la asignatura de Lengua y Literatura no se abordaba este tema, y los vacíos en cuanto a historia literaria son grandes. Por tal motivo, complementar la enseñanza de historia literaria a través de la aplicación lúdica resulta novedoso e interesante. Cada docente podrá seleccionar un movimiento literario e implementar la lúdica en el desarrollo de actividades a fin de que no solo se memoricen nombres y fechas, sino más bien genere un aprendizaje significativo, y por qué no enrollar y fomentar el pensamiento crítico.

Es poco común creer historias de seres fantásticos; para las personas pasa a ser simple relato, pero la mitología ha interpretado el inicio del mundo desde una visión cosmológica. Díez (2020) expone que la mitología presenta un sin número de historias fascinantes que atrapan a la persona que lo escucha, y destaca el origen del mundo como un comienzo mitológico” (p. 11). Menciona que la historia se recrea a través de los poemas épicos escritos

por Hesiodo en la obra “*La Teogonía*”, donde plasma el origen genealógico de los dioses griegos. El inicio que precede de un caos y la vivencia de los protagonistas.

Si la Biblia narra un nacimiento de la especie a través del hombre Adán, la mitología se encarga de tener un origen cósmico. Según Tapia (2022) “Al principio de los tiempos, existió un caos, caos que generó el nacimiento de las primeras deidades que gobiernan el cosmos” (p. 27). El cosmos crea a Eros, el amor, y lo deposita en Gea, quien viene a ser la personificación de la Tierra. Gea crece, se asienta y empieza a dar a luz a diferentes seres, del cual nace Urano en representación al cielo; ambos se enamoran y se unen en matrimonio; es así como empieza la primera dinastía griega.

De la unión entre Gea y Urano, Garrido (2022) mencionan “Gea da a luz a seis titanes, Océano, Ceo, Crio, Hiperión, Janto, Cronos y a seis titánidas, Tetis, Tea, Temis, Mnemosina, Febe y Rea, cuyo personaje se une en matrimonio con Cronos, quien siendo hermanos pasan a ser pareja.” (p. 35). Esto es conocido como un incesto, que para los griegos desde sus inicios fue algo común. Aparte del nacimiento de los Titanes, nacen también los Cíclopes: gigantes de un solo ojo y los Hecatónquiros, cuyas características prevalecen de cien brazos y cincuenta cabezas.

Según Mirza (2021) “Conforme nacían los hijos de Urano, este llegó a sentir temor de sus poderes y potencial, por lo que optó en encerrarlos en el vientre de la madre Gea” (p. 27). El temor de Urano fue que sus propios hijos llegaran a ocupar su posición y su poder de gobernar. Gea sintió un inmenso dolor por lo que Salas (2021) manifiesta “Angustiada por el trato de Urano para sus hijos, decide planear un ataque en contra de Urano, por lo que conviene a Cronos asumir el rol de salvador de sus hermanos y enfrentarse a su padre.” (p. 45)

Gea le facilita una hoz de diamante a Cronos para cumplir la misión, cuyas indicaciones fueron: Una vez que tu padre descansa, te acercarás y lo castrarás, de esta forma tus hermanos serán salvos y el gobierno de tu padre pedante terminará.

Y da comienzo a la era de los Titanes con Cronos al mandato. Arranz (2019) expresa: “La era de los Titanes da su inicio cuando Cronos derrocó a su padre, dando libertad a sus hermanos y él asumiendo el poder de gobierno” (p. 25). Cronos y Rea empiezan el gobierno de la maldición generacional, acompañados de sus hijos, Hestia, Deméter, Hera, Poseidón y Zeús.

Urano en su caída emitió una profecía que Velasco (2016) menciona:

Cronos, tus hijos te harán lo mismo que tú has hecho conmigo. Por eso, Cronos temeroso empezaba a devorar apenas nacía a sus hijos. Y tal cual, como la profecía lo describía, los sucesos empezaron. Ante todo este acontecimiento, Rea se cansó de la injusticia que cometía Cronos en contra de su familia y planea salvar la vida de su último hijo Zeús. (p. 45)

Al momento de nacer, Cronos mandaba siempre a traer a sus crías y enseguida tragárselos; en esta ocasión Zeús nace en la isla de Creta, pero Rea despoja a Zeús y lo envía para que varias criaturas místicas lo crien, fuera del mandato de su padre. Mientras ella envuelve con piedras una franja, asemejando que Zeús se encontraba dentro de ella. Automáticamente Cronos lo devora, pensando que su último hijo había fallecido y no correría peligro a que lo despojen de su trono.

Hard (2008) afirma que “Rea contemplaba las mismas emociones que Gea, y la angustia por salvar a sus hijos le carcomía, por lo que busca a Zeus para hacer que la profecía se cumpla” (p. 54). No solo los titanes se encontraban presos en el estómago de Cronos, sino que además envió a encerrar a los Cíclopes y los Hecatónquiros en el Tártaro.

Con la madurez suficiente y conociendo sus raíces, Zeus empieza el plan para derrocar a su padre; esto lo manifiesta Hard (2008):

Con el consejo de la diosa de la sabiduría Metis, Zeus prepara una pócima que hará tomar a su padre para que vomite automáticamente a sus hermanos. Esto sucede y la liberación no solo fue para ellos, sino también para los Cíclopes y los Hecatónquiros. (p. 63)

En agradecimiento de la labor que realiza Zeus por ellos, fabrican armas, las cuales son otorgadas a los titanes: un tridente para Poseidón, el casco de invisibilidad para Hades y el rayo de trueno para Zeus; es así como comienza la era de la Titanomaquia, donde los dioses del Olimpo se enfrentan a los titanes cuyo líder es Cronos.

Según Mirza (2021) “Esta guerra épica duró diez años. En la batalla final los dioses olímpicos ya poseían sus armas forjadas por los Cíclopes y de la mano de los Hecatónquiros la lucha se volvió muy fácil de ganarla” (p.15). Zeus en su derrota envió a los titanes a encerrar al Tártaro, y enseguida de eso, delegó a sus hermanos como dioses del dominio del cosmo que forman parte de su gobierno y su mandato, dándoles autorización a ellos de gobernar junto a su lado.

Sánchez (2019) expresa “Zeus se hace cargo del cielo, Poseidón gobierna el mar y Hades el inframundo conocido como el infierno. Esta jerarquía marca una nueva era a la batuta de Zeus, conocida como la tercera dinastía de los dioses del Olimpo.” (p. 36). La maldición generacional se vuelve a reflejar en el gobierno de Zeus, por lo que Gea, la madre de todo el cosmo, da a luz a Tifón, un gigante y terrible monstruo. Tifón nace para matar a Zeus y su pedante gobierno. El aspecto de Tifón era temible y causaba miedo con tan solo verlo. A esto los hermanos de Zeus huyeron del Olimpo y se transformaron en animales para no ser descubiertos, Zeus quedó solo para la batalla contra Tifón.

Para Graves (2016) “Zeus actuó a través de su instrumento de rayo, y con la fuerza del trueno y el relámpago atacó a Tifón, demostrando todo el poder que se le otorga como Dios del olimpo. En su batalla Tifón arranca los tendones de Zeus.” (p. 15).

Zeus se incapacita, pero Hermes y Pan logran recuperarlos y se los devuelve. En esa sacudida, Zeus derrota a Tifón y simboliza la victoria del orden y la autoridad prolongando un corte de patrones que se ha venido acarreado desde la primera dinastía de Gea y Urano. Hasta la Titanomaquia se centra la temática a socializar con los estudiantes de noveno, tres dinastías que engloba personajes, sucesos, y hechos que conmemoran el inicio de la mitología griega, el cual además de ser parte fundamental también genera recursos para el juego a ser aplicado, a esto se añade la continuación y entendimiento de los mitos y leyendas de la antigua Grecia.

2.2.10. Desarrollo de habilidades

Resulta exitoso adquirir hábitos de estudio con el manejo del juego. A través de las actividades extra escolares e intra escolares, su dinamismo será único e enriquecedor. Cuesta (2007) sostiene “la enseñanza de la historia literaria no solo busca desarrollar patrones de

buena lectura y escritura, sino que también los estudiantes adquieran el conocimiento necesario y comprendan los hechos históricos que marcaron una época, analicen e interpreten los textos literarios de manera profunda y reflexiva.” (p. 7). Esto implica que su pensamiento crítico se desarrolle conforme se avance con la temática; la literatura ofrece este espacio y fomenta el debate de pensamiento y la reflexión. Además, incrementa la conciencia social y prolonga la empatía al ponerse en la experiencia de los personajes del cual va a adquirir diferentes perspectivas de vida.

Para varios estudiantes, el solo hecho de escuchar les resulta fastidioso; su atención no refleja un aprendizaje de interés y esto debido a la temática tradicional de un discurso de horas. Según Lara (2021) analizar textos de sucesos culturales, sociales, políticos, etc. Fortalece el pensamiento crítico de los estudiantes, desarrolla la capacidad de expresarse con coherencia y sentido sobre el tema que está latente en su momento de aprendizaje; sus críticas literarias se asemejarán a su vivencia comparándola de acuerdo a actitudes que ellos han vivido. Porque la historia literaria es una experiencia de vida plasmada en escritos, dispuesta a ser comprendida para el manejo de la asignatura de la Lengua y Literatura.

Las habilidades que adquieren los estudiantes al aprender historia literaria no solo se evidencian en un salón de clase, más bien trasciende de manera significativa en la vida diaria de manera personal y profesional.

No es comprensible observar estudiantes que no presten atención a la clase. Por eso es necesario fomentar la actividad lúdica en el aprendizaje. Para Díez (2020) “Los estudiantes en ciertas asignaturas se encuentran dispersos, perdidos; la historia literaria ha fortalecido la comprensión cultural, porque el área de Lengua y Literatura engloba conocimientos de todas las materias” (p. 5). A través de ese aprendizaje, el estudiante, además de manejar palabras técnicas, expresión verbal y corporal, fomenta la empatía ante diversas situaciones de su vida, esto relacionándolo hacia la vivencia de personajes y situaciones históricas que marca la mitología griega.

Existen varios temas de los cuales no se llega a hablar en clase, temas controversiales que varios estudiantes desconocen, pero que resulta muy importante el mensaje para su criterio personal sobre la vida... Por ejemplo, Díez (2020) afirma:

En la mitología griega, el inicio del mundo, se marcan temas controversiales como el incesto, la maldición generacional que no se relaciona con lo físico sino con lo espiritual, el poder de un gobierno, la astucia de los personajes, la justicia y el castigo a través de las acciones, la lealtad de Zeus y sus hermanos para derrotar a sus enemigos, el poder, la autoridad; estos valores reflejan la visión del mundo de los antiguos griegos. (p. 6)

De forma que proporcionan un claro ejemplo del comportamiento humano, resaltando la moralidad y la actitud ante situaciones, los estudiantes al escuchar cada historia no solo aprenden la secuencia de una época, sino más bien se auto educan eligiendo lo bueno y lo malo para sus vidas y creando una crítica constructiva para la sociedad.

Se debe despertar el interés propio del alumno por ser un investigador innato. Almora y Quispe (2019) afirman que “Los jóvenes adquieren habilidades de investigación donde buscan fuentes primarias para validar la información que el docente ha socializado en su clase” (p. 26). Esto a fin de que el conocimiento se expanda; esta habilidad no solo genera

una acción momentánea sino perdura en su ciclo académico, convirtiéndose en un hábito frecuente para su entendimiento.

El redactar escritos evidencia un desánimo completo en los estudiantes, ya que piensan que es un desperdicio de tiempo, pero lo que desconocen es que lo que transmiten no es más que la atención prestada al tema y el entendimiento que surge de lo aprendido. Rodríguez *et al.* (2022) sostienen “Las habilidades de escritura serán notorias...; las redacciones vinculadas con ensayos y análisis literarios tendrán un enfoque de autoría propia. Lo aprendido en clase se traslada a una redacción que narra el aprendizaje del tema.” (p. 346). El estilo de escritura será evidente en cada párrafo planteado, en el cual el docente a cargo conocerá no solo la redacción, sino el sentimiento detrás de cada línea. Enseñar historia literaria fomenta estos aspectos semánticos que engloba la escritura.

Los estudiantes cohibidos y avergonzados de equivocarse al expresarse se evidencian por doquier, esto debido a la falta de comunicación y confianza que se emite en el salón de clase. Robles (2021) afirma “La comunicación oral se fortalece porque crea en los estudiantes una dinámica de debate objetiva de análisis literarios” (p. 27). Es decir, prevalece la opinión del tema, la manera en cómo asimiló los sucesos de cada personaje, las consecuencias, el criterio marcado desde su perspectiva de entendimiento, que no solo quedará para el uso de ellos en su comunicación, sino más bien será un compartir de opiniones para generar conocimiento.

En cuanto al reconocimiento de los estilos y movimientos literarios, permite comprender la evolución de la literatura, el desarrollo de la historia a través del tiempo, lo que prolonga una interpretación del mundo con relación a la cultura, estética y filosofía de vida (Vega, 2017). Temas que enmarcan la historia literaria como aporte a ser destacado por los estudiantes definiendo características, contextos situacionales, y la apreciación del movimiento literario comparándolo con su época.

Medina *et al.* (2018) afirman:

Leer a veces es muy cansado y aburrido para los estudiantes porque grandes obras han plasmado una historia a contar, de las cuales surgen personajes y sucesos, historias que se quedan estancadas dentro de un libro, y para ser socializado por el docente, este debe conocer a detalle la información, de manera verídica, información que los estudiantes adquieran y por su propia cuenta resuman. (p. 151)

A fin de que no solo el conocimiento se quede para ellos, porque en cualquier oportunidad social se da la oportunidad de narrar o contar algún tema literario que estudiaron; de esta forma se observará la habilidad adquirida de sintetizar información con relación a la historia aprendida.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. *Enfoque de la investigación*

Calle (2023) afirma: “El enfoque cuantitativo toma como centro de su proceso de investigación a las mediciones numéricas” (p. 1867). Así, en esta investigación se recogieron datos los mismos que fueron analizados e interpretados para comprobar la hipótesis.

3.2. Diseño de la investigación

La experimentación permite descubrir los fenómenos de la realidad. Rodríguez (2011) expone sobre el diseño experimental: “se diseñan pruebas en las cuales se inducen cambios, es decir se manipulan las variables que intervienen en un proceso o sistema deliberadamente (supuestas causas)” (p. 34). Por tanto, el diseño de esta investigación fue experimental porque se manipuló la metodología didáctica en la enseñanza de historia literaria mediante la incorporación de recursos lúdicos con el fin de descubrir si se obtienen mejores resultados de aprendizaje. Para ello se analizaron dos grupos, uno de control y otro experimental, a fin de comparar los datos y poder determinar si existe un mayor nivel de aprendizaje en el grupo experimental.

3.3. Tipo de investigación

3.3.1. Por el nivel o alcance

Ramos (2020) sostiene que la investigación descriptiva “buscan especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice” (p. 38). Estos estudios presentan relaciones muy incipientes o poco elaboradas, en ese sentido, la investigación describe la aplicación de recursos lúdicos en la enseñanza de historia literaria en educación básica superior, enfocándose principalmente en el nivel de aprendizaje alcanzado por los alumnos.

3.3.2. Por el tiempo

Hernández *et al.* (2014) afirman que un estudio es transversal porque “recolectan los datos en un solo momento, en un tiempo único” (p. 42). Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. Entonces, esta investigación es transversal porque recolecta datos en un solo momento, a saberse: el periodo académico 2023-2024.

3.3.3. Por el lugar

Spink (2007) manifiesta “Es un método que se lleva a cabo en el lugar o entorno donde ocurren los comportamientos a ser estudiados” (p. 564). La investigación es de campo, ya que se llevó a cabo en el ambiente de los participantes, es decir, en el salón de clase. Se obtuvieron los permisos necesarios para aplicar el recurso lúdico en la institución. Dichos permisos se encuentran en los anexos al final de la tesis. Cuya numeración es el anexo uno. A partir de esto se puede comprobar si realmente funciona el juego dentro de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.4. Unidad de análisis

3.4.1. Población

La población de estudio estuvo constituida por los estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa “Fernando Daquilema” matriculados en el Año Lectivo 2023-2024.

3.4.2. Muestra

Hernández *et al.* (2014) afirman que “la muestra intencional es una técnica no aleatoria para seleccionar participantes que se rigen al estudio que se requiere realizar” (p. 58). Se tomó como muestra intencional a estudiantes del Noveno EGB, paralelo “A” (25 estudiantes) y “B” (25 estudiantes) con un total de 50 de ambos paralelos. Ambos grupos de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Fernando Daquilema” matriculados en el Año Lectivo 2023-2024. Los dos grupos seleccionados se adaptan a los objetivos de la

investigación, ya que desde este nivel académico se empiezan a topar los temas de mitología griega y el número de estudiantes es pequeño. Un paralelo sirvió como grupo de control y el otro como grupo experimental.

3.5. Técnicas

Encuesta

Esta herramienta de investigación determina la adquisición de datos sobre el estudio a realizar. Montes (2000) afirma que “la encuesta recopila información y datos, a través de una serie de preguntas, a fin de obtener resultados para ser interpretadas” (p. 2). Una encuesta sobre los contenidos abordados de historia literaria fue aplicada a toda la muestra de estudiantes de básica superior, dividida en dos grupos. El primer grupo (grupo control- 25 estudiantes) correspondió a alumnos con los que no se aplicó el recurso lúdico, y el segundo grupo (grupo experimental – 25 estudiantes) correspondió a aquellos con los que sí se aplicó la actividad lúdica. Con el fin de comparar el nivel de aprendizaje entre los dos grupos.

3.6. Instrumentos

Cuestionarios

Paniagua *et al.* (2019) afirman que “el cuestionario consiste en una serie de preguntas, con un orden específico, conjuntamente con instrucciones para el encuestador; el cual incluye preguntas abiertas y cerradas” (p. 44). El cuestionario aplicado contuvo diez preguntas objetivas y tres escalas de respuestas con el propósito de evaluar el tema de historia literaria abordado con y sin el uso de recursos lúdicos para así comprobar el nivel de aprendizaje alcanzado en ambos casos (Ver anexos 2 y 3).

3.7. Validación del instrumento

Escofet *et al.* (2016) afirmaron que “la validación del cuestionario es de suma importancia dentro de la investigación, porque es la manera de asegurar la efectividad y confiabilidad de cada ítem del instrumento a ser empleado” (p. 932). Esta rúbrica de evaluación se creó con el propósito de validar el cuestionario de 10 ítems que se elaboró para evaluar competencias y conocimientos en el área de Lengua y Literatura. La participación de un experto fue fundamental para garantizar la calidad, pertinencia y adecuación de los ítems, así como para asegurar que estos reflejaran con precisión los objetivos de aprendizaje propuestos.

Además, se utilizó la fotografía como un instrumento adicional para dar credibilidad al manejo lúdico en el paralelo experimental, como constancia de la aplicación y desarrollo de la actividad lúdica (Ver anexo 4).

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados de Pre-Test

Para la realización de este proyecto se aplicó un instrumento de investigación de campo a 50 estudiantes, el cual sirvió como prueba diagnóstica para examinar el conocimiento acerca de la historia literaria a los determinados paralelos escogidos. El tema principal fue la mitología griega, el origen del mundo.

Se aplicó la prueba escrita a los paralelos “A” y “B” el cual contiene diez preguntas objetivas con un mínimo de tres opciones de selección. Los resultados obtenidos de dicha prueba son los siguientes:

Pregunta 1: *¿Quién es Hesíodo en la mitología griega?*

Tabla 2

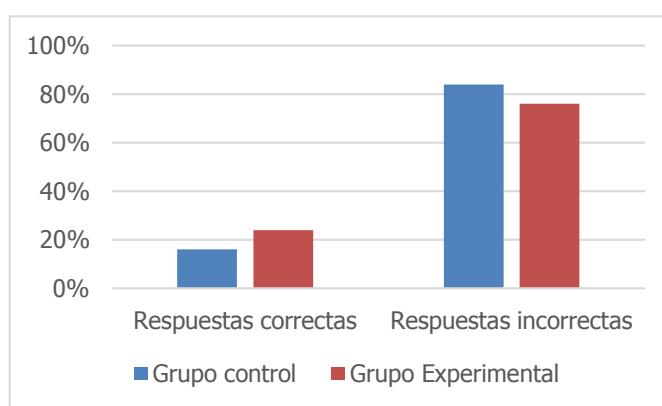
Respuestas sobre la identidad de Hesíodo en la mitología griega

	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Respuestas correctas	4	16%	6	24%
Respuestas incorrectas	21	84%	19	76%
Total	25	100%	25	100%

Nota. Respuestas del ítem número uno del cuestionario aplicado a los estudiantes de noveno año, paralelo “A” y “B”

Gráfico 1

Respuestas sobre la identidad de Hesíodo en la mitología griega



Nota. Elaboración propia a partir de datos recogidos en el trabajo

Análisis: En el grupo control, solo el 16% (4 de 25 estudiantes) respondió correctamente, mientras que el 84% (21 de 25 estudiantes) respondió incorrectamente. En el grupo experimental, el 24% (6 de 25 estudiantes) respondió correctamente, y el 76% (19 de 25) lo hizo incorrectamente.

Interpretación: La comparación de ambos grupos mostró que el grupo experimental tuvo un rendimiento ligeramente mejor que el grupo control, aunque en ambos casos, la mayoría no supo identificar correctamente quién era Hesíodo. Esto indicó un conocimiento limitado sobre la mitología griega entre los estudiantes de ambos grupos antes de la intervención educativa, desde el trabajo investigativo de Caviedes *et al.*, (2024): “Se puede considerar: La motivación es importante en la persona y para el proceso académico” (p. 651). Es decir, si al estudiante no le llaman la atención ciertos temas, muy difícil será su comprensión y las actividades no las realizará, más aún cuando son evaluativas.

Pregunta 2: *¿Qué le entrega Gea a Cronos para enfrentarse a Urano?*

Tabla 3

Respuestas sobre el instrumento que Gea entrega para el enfrentamiento

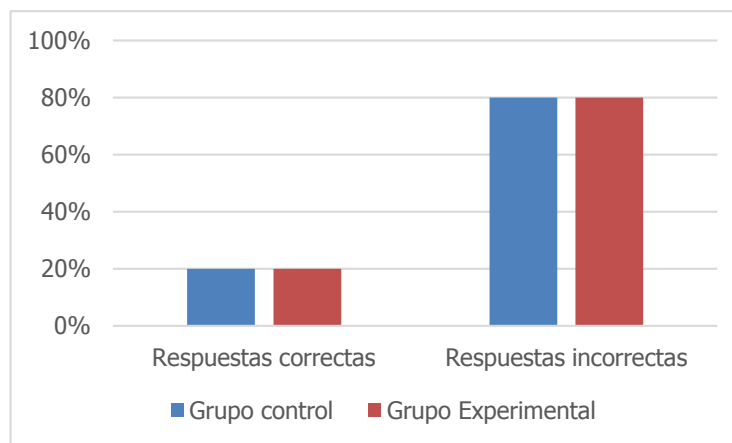
	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Respuestas correctas	5	20%	5	20%

Respuestas incorrectas	20	80%	20	80%
Total	25	100%	25	100%

Nota. Respuestas del ítem número dos del cuestionario aplicado a los estudiantes de noveno año, paralelo “A” y “B”

Gráfico 2

Respuestas sobre el instrumento que Gea entrega para el enfrentamiento



Nota. Elaboración propia a partir de datos recogidos en el trabajo de campo.

Análisis: En el grupo control, solo el 20% (5 de 25 estudiantes) respondió correctamente, mientras que el 80% (20 de 25 estudiantes) respondió incorrectamente. En el grupo experimental, el 20% (5 de 25 estudiantes) respondió correctamente, y el 80% (20 de 25) lo hizo incorrectamente.

Interpretación: Esto indicó que, antes de cualquier intervención educativa o instrucción específica, ambos grupos tuvieron un nivel similar de comprensión sobre el tema, y que el conocimiento previo sobre este aspecto de la mitología griega fue muy bajo en la mayoría de los estudiantes. Chandi y Osorio (2015) define: “Otro factor que influye en el éxito del aprendizaje y la motivación es el rol que desempeña el docente como puente de enseñanza” (p. 18). Gran parte de la estimulación y el ambiente de aprendizaje recae en el desempeño que realiza y la metodología que aplica para enseñar los contenidos planificados. Si la dinámica del aprendizaje fuera óptima, los resultados responderían a una mejor comprensión de contenidos.

Pregunta 3: *¿Qué personifica Urano en la mitología griega?*

Tabla 4

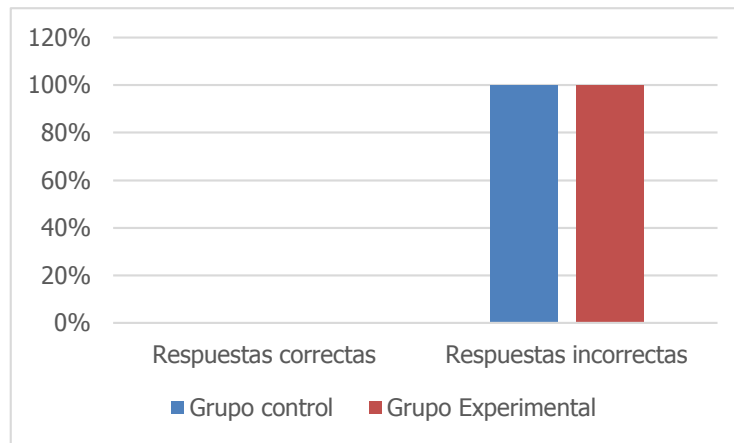
Respuestas sobre la personificación de Urano en la mitología griega

	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Respuestas correctas	0	0%	0	0%
Respuestas incorrectas	25	100%	25	100%
Total	25	100%	25	100%

Nota. Respuestas del ítem número tres del cuestionario aplicado a los estudiantes de noveno año, paralelo “A” y “B”

Gráfico 3

Respuestas sobre la personificación de Urano en la mitología griega



Nota. Elaboración propia a partir de datos recogidos en el trabajo de campo.

Análisis: Estos resultados revelan que tanto el grupo control como el grupo experimental no lograron responder correctamente la pregunta evaluada, ya que ninguno de los 25 estudiantes en cada grupo (0%) obtuvo la respuesta correcta.

Interpretación: Todos los estudiantes (100%) en ambos grupos respondieron incorrectamente. Esto sugiere que hay un desconocimiento total del tema evaluado en esta pregunta en los dos grupos, lo que indica que el contenido no ha sido comprendido o que no se ha enseñado de manera efectiva antes de la prueba. Caviedes *et al.*, (2024) menciona: “El docente debe presentar un modelo de aprendizaje motivado para lograr despertar el interés en los estudiantes” (p. 653). Si los contenidos son aburridos, el porcentaje de aprendizaje será bajo y el desempeño académico no será el propicio para avanzar con más contenidos. Por lo tanto, el aprendizaje de la historia literaria relacionada con la mitología se encuentra nula.

Pregunta 4: *¿Qué personaje devora a sus hijos para que no le quiten el reino de los cielos?*

Tabla 5

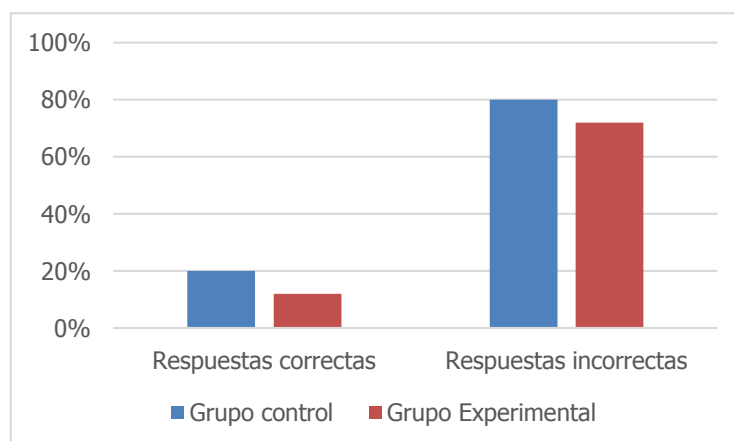
Respuestas sobre la identificación del personaje cuyo mandato no quiere ser arrebatado

	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Respuestas correctas	5	20%	3	12%
Respuestas incorrectas	20	80%	22	88%
Total	25	100%	25	100%

Nota. Respuestas del ítem número cuatro del cuestionario aplicado a los estudiantes de noveno año, paralelo “A” y “B”

Gráfico 4

Respuestas sobre la identificación del personaje cuyo mandato no quiere ser arrebatado



Nota. Elaboración propia a partir de datos recogidos en el trabajo

Análisis: En el grupo control, solo el 20% (5 de 25 estudiantes) respondió correctamente, mientras que el 80% (20 de 25 estudiantes) respondió incorrectamente. En el grupo experimental, el 12% (3 de 25 estudiantes) respondió correctamente, y el 88% (22 de 25) lo hizo incorrectamente.

Interpretación: La interpretación de este análisis indicó que ambos grupos, tanto el control como el experimental, mostraron un conocimiento limitado sobre la pregunta evaluada. El grupo control tuvo un rendimiento ligeramente mejor, con un 20% de respuestas correctas en comparación con el 12% del grupo experimental. Sin embargo, en ambos casos, la gran mayoría de los estudiantes (80% en el grupo control y 88% en el grupo experimental) no respondió correctamente. Esto sugirió que el tema era poco conocido o comprendido por los estudiantes de ambos grupos y que se necesitaba un enfoque educativo más efectivo para mejorar la comprensión de este contenido.

González (2015) afirma: “El docente debe lograr llamar la atención de sus estudiantes y planificar con ellos el método de estudio” (p. 10). De manera que el mismo estudiante se interese por buscar contenidos fuera de clase, como textos acordes a la temática donde la lectura se impregne en su aprendizaje, y genere estudiantes autónomos con una automotivación propia de aprender.

Pregunta 5: ¿Cuál fue la hermana y esposa de Cronos?

Tabla 6

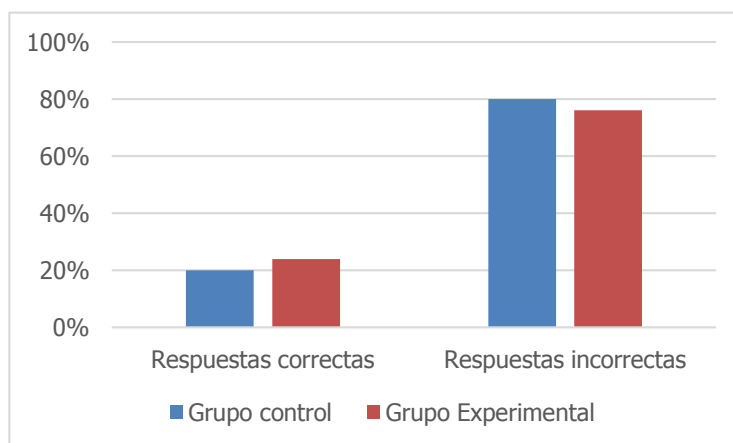
Respuestas sobre la identificación del personaje de la segunda dinastía griega

	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Respuestas correctas	5	20%	6	24%
Respuestas incorrectas	20	80%	19	76%
Total	25	100%	25	100%

Nota. Respuestas del ítem número cinco del cuestionario aplicado a los estudiantes de noveno año, paralelo “A” y “B”

Gráfico 5

Respuestas sobre la identificación del personaje de la segunda dinastía griega



Nota. Elaboración propia a partir de datos recogidos en el trabajo de campo.

Análisis: En el grupo control, solo el 20% (5 de 25 estudiantes) respondió correctamente, mientras que el 80% (20 de 25 estudiantes) respondió incorrectamente. En

el grupo experimental, el 24% (6 de 25 estudiantes) respondió correctamente, y el 76% (19 de 25 estudiantes) lo hizo incorrectamente.

Interpretación: En ambos grupos, la mayoría de los estudiantes no supo responder correctamente, con el 80% del grupo control y el 76% del grupo experimental dando respuestas incorrectas. Esto indicó que el conocimiento sobre el tema fue limitado en ambos grupos, aunque el grupo experimental mostró una comprensión un poco mayor.

Chandi y Osorio (2015) mencionan: “Las estrategias que emplee el docente son esenciales para alcanzar un aprendizaje significativo” (p. 24). Porque si no cumple con los objetivos planteados desde un principio, la comprensión será momentánea, y el momento de evaluar los resultados serán pésimos, de manera que no cumplirá con los objetivos que enmarcó para su temática de clase.

Pregunta 6: *¿Cuáles son las características físicas de los Hecatónquiros?*

Tabla 7

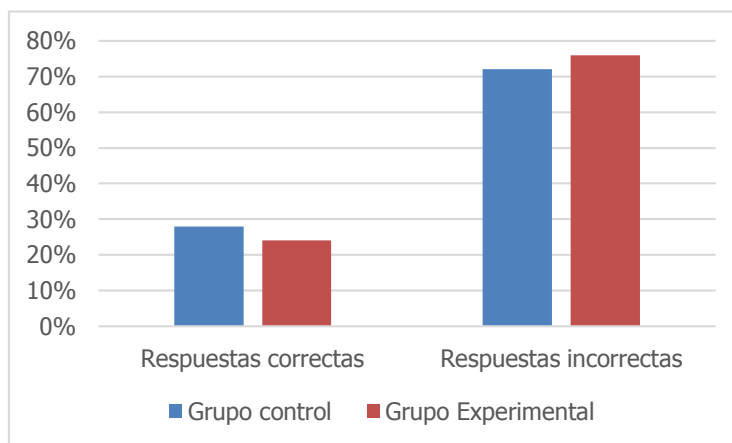
Respuestas sobre la identificación física de los Hecatónquiros

	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Respuestas correctas	7	28%	6	24%
Respuestas incorrectas	18	72%	19	76%
Total	25	100%	25	100%

Nota. Respuestas del ítem número seis del cuestionario aplicado a los estudiantes de noveno año, paralelo “A” y “B”

Gráfico 6

Respuestas sobre la identificación física de los Hecatónquiros



Nota. Elaboración propia a partir de datos recogidos en el trabajo de campo.

Análisis: En el grupo control, solo el 28% (7 de 25 estudiantes) respondió correctamente, mientras que el 72% (18 de 25 estudiantes) respondió incorrectamente. En el grupo experimental, el 24% (6 de 25 estudiantes) respondió correctamente, y el 76% (19 de 25 estudiantes) lo hizo incorrectamente.

Interpretación: Ambos grupos reflejaron un nivel bajo de conocimiento; el grupo control logró un 28% de respuestas correctas, mientras que el grupo experimental alcanzó un 24%. La diferencia fue pequeña, pero sigue el desconocimiento latente.

A esto acota Edel (2014) “Para impartir una clase de cualquier temática, el docente debe indagar en los conocimientos previos con antelación” (p. 25). De manera que organice la información adecuada y al momento de socializarlo, el estudiante asimile y capte el nuevo aprendizaje, y no tienda a pensar que el nuevo aprendizaje será difícil de aprender.

Pregunta 7: *¿Quiénes forjan armas formidables para los Dioses?*

Tabla 8

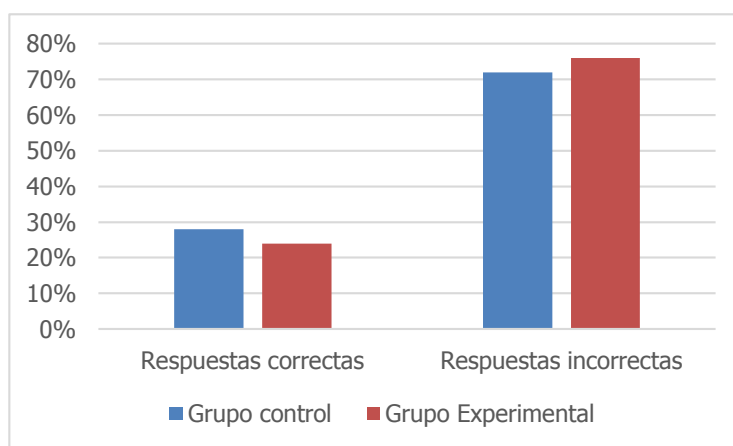
Respuestas sobre la identificación del personaje que crea armas para los dioses

	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Respuestas correctas	7	28%	6	24%
Respuestas incorrectas	18	72%	19	76%
Total	25	100%	25	100%

Nota. Respuestas del ítem número siete del cuestionario aplicado a los estudiantes de noveno año, paralelo “A” y “B”

Gráfico 7

Respuestas sobre la identificación del personaje que crea armas para los dioses



Nota. Elaboración propia a partir de datos recogidos en el trabajo de campo.

Análisis: En el grupo control, solo el 28% (7 de 25 estudiantes) respondió correctamente, mientras que el 72% (18 de 25 estudiantes) respondió incorrectamente. En el grupo experimental, el 24% (6 de 25 estudiantes) respondió correctamente, y el 76% (19 de 25 estudiantes) lo hizo incorrectamente.

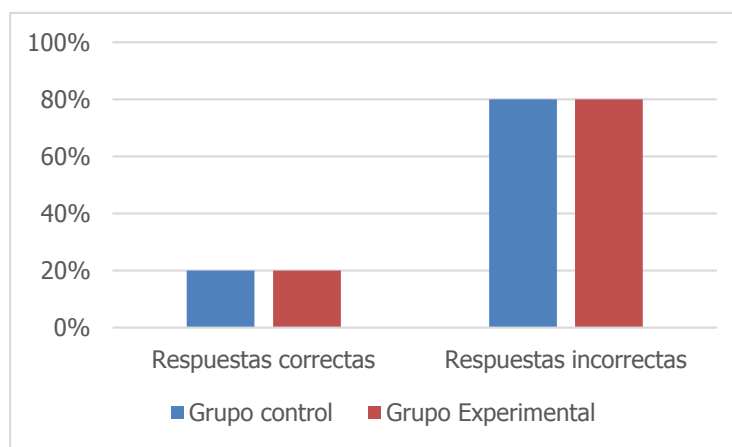
Interpretación: El 28% de estudiantes del grupo control y el 24% del grupo experimental respondieron correctamente, mostrando resultados similares y un nivel de desconocimiento considerable. Sagredo (2023) afirma “Para una enseñanza acorde, se debe identificar los estilos de aprendizaje de los estudiantes, para que los educadores logren adaptar métodos de enseñanza y satisfacer las necesidades académicas” (p. 20). El compromiso con las actividades se incrementará con una actitud positiva hacia el aprendizaje; sus evaluaciones ya sean escritas u orales, tendrán un porcentaje alto de conocimiento y ya no se denotará un rango bajo de entendimiento sobre la temática.

Pregunta 8: *¿Qué personaje da de beber una pócima mezclada con el alimento al Dios Cronos?*

Tabla 9*Respuestas sobre el personaje que da de beber una pócima a un Dios griego*

	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Respuestas correctas	5	20%	5	20%
Respuestas incorrectas	20	80%	20	80%
Total	25	100%	25	100%

Nota. Respuestas del ítem número ocho del cuestionario aplicado a los estudiantes de noveno año, paralelo “A” y “B”

Gráfico 8*Respuestas sobre el personaje que da de beber una pócima a un Dios griego*

Nota. Elaboración propia a partir de datos recogidos en el trabajo de campo.

Análisis: En el grupo control, solo el 20% (5 de 25 estudiantes) respondió correctamente, mientras que el 80% (20 de 25 estudiantes) respondió incorrectamente. En el grupo experimental, el 20% (5 de 25 estudiantes) respondió correctamente, y el 80% (20 de 25 estudiantes) lo hizo incorrectamente.

Interpretación: En este caso, ambos grupos obtuvieron un 20% de respuestas correctas, reflejando que la mayoría de estudiantes desconocían este evento. A esto Pareja *et al.*, (2019) afirman: “Existen factores que motivan y desmotivan a los estudiantes para la ejecución evaluativa, factores que pueden ser extrínsecos o intrínsecos” (p. 16). Los resultados que se logran apreciar de la desmotivación por aprender no representan un aprendizaje significativo y eso se logra observar en las respuestas que emiten en una prueba escrita o un test de conocimiento sobre un tema en particular.

Pregunta 9: *¿A qué personajes envía Zeus al tártaro después de su triunfo en la batalla de los Dioses Olímpicos?*

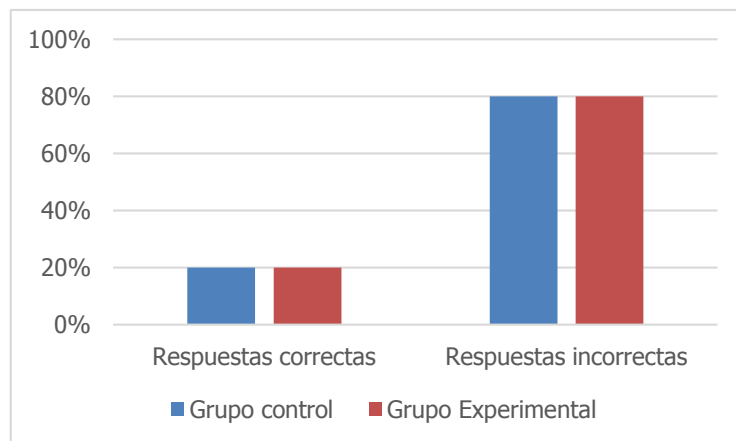
Tabla 10*Respuestas del personaje que es enviado al tártaro por Zeus*

	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Respuestas correctas	5	20%	5	20%
Respuestas incorrectas	20	80%	20	80%
Total	25	100%	25	100%

Nota. Respuestas del ítem número nueve del cuestionario aplicado a los estudiantes de noveno año, paralelo “A” y “B”

Gráfico 9

Respuestas del personaje que es enviado al tártaro por Zeus



Nota. Elaboración propia a partir de datos recogidos en el trabajo de campo.

Análisis: En el grupo control, solo el 20% (5 de 25 estudiantes) respondió correctamente, mientras que el 80% (20 de 25 estudiantes) respondió incorrectamente. En el grupo experimental, el 20% (5 de 25 estudiantes) respondió correctamente, y el 80% (20 de 25 estudiantes) lo hizo incorrectamente.

Interpretación: Tanto el grupo control como el experimental obtuvieron un porcentaje similar del 20% de respuestas correctas; esto se asemeja a un aprendizaje mínimo sobre la temática, en la cual se empareja con los resultados de respuestas incorrectas por ambos grupos. Para esto, Pantoja *et al.*, (2005) afirma: “Obtener evaluaciones favorables o desfavorables permite valorar las actitudes de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje” (p. 18). Cada calificación responde a la ejecución de interés personal, grupal y la dinámica aplicada en el desarrollo de la temática, si existe un alto porcentaje de respuestas incorrectas, se denota que el aprendizaje no está consolidado, y que los métodos que adapta el docente para su clase no tienen un efecto positivo.

Pregunta 10: ¿Quién arranca los tendones de Zeus?

Tabla 11

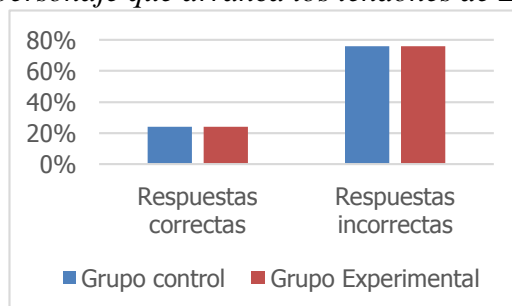
Respuestas sobre el personaje que arranca los tendones de Zeus

	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Respuestas correctas	6	24%	6	24%
Respuestas incorrectas	19	76%	24	76%
Total	25	100%	25	100%

Nota. Respuestas del ítem número diez del cuestionario aplicado a los estudiantes de noveno año, paralelo “A” y “B”

Gráfico 10

Respuestas sobre el personaje que arranca los tendones de Zeus



Nota. Elaboración propia a partir de datos recogidos en el trabajo

Análisis: En el grupo control, solo el 24% (6 de 25 estudiantes) respondió correctamente, mientras que el 76% (19 de 25 estudiantes) respondió incorrectamente. En el grupo experimental, el 24% (6 de 25 estudiantes) respondió correctamente, y el 76% (24 de 25 estudiantes) lo hizo incorrectamente.

Interpretación: Tanto el grupo control como el experimental lograron un 24% de respuestas correctas, manteniendo un patrón de desconocimiento general sobre la mitología griega. A esto Pantoja *et al.* (2005) manifiesta: “El resultado de calificaciones bajas en las evaluaciones genera una preocupación en los estudiantes. Se preocupan más en cumplir actividades por el deseo de una buena calificación que mostrar interés por aprender realmente” (p. 19). Puede ser que las calificaciones incrementen, pero el conocimiento no está consolidado, y para cumplir con procesos evaluativos tienden a memorizar lo poco que leen o prestan una atención momentánea al docente solo para cumplir, de manera que imposibilita el aprendizaje significativo.

4.2. Resultados de Post-Test

A los paralelos “A” y “B”, se les impartió una clase con el tema mitología griega: Inicio del mundo, un contenido nuevo para ellos. Al primer grupo control que son los estudiantes de Noveno “A” el recurso lúdico no fue aplicado, pero la clase sobre la temática sí fue socializada, mientras el grupo experimental a cargo del paralelo “B” se aplicó la actividad lúdica luego de haber impartido la temática.

Para esto se vuelve a aplicar la misma prueba escrita que sirvió como prueba diagnóstica para ambos paralelos, pero en esta ocasión como prueba evaluativa para validar los conocimientos de ambos grupos. Con esta prueba se podrá comprobar la hipótesis planteada acerca de si el recurso lúdico influye en la enseñanza de la historia literaria. A continuación, se evidencian los resultados una vez aplicados el recurso lúdico en el grupo experimental y el grupo control solo con la temática socializada.

Pregunta 1: ¿Quién es Hesíodo en la mitología griega?

Tabla 12

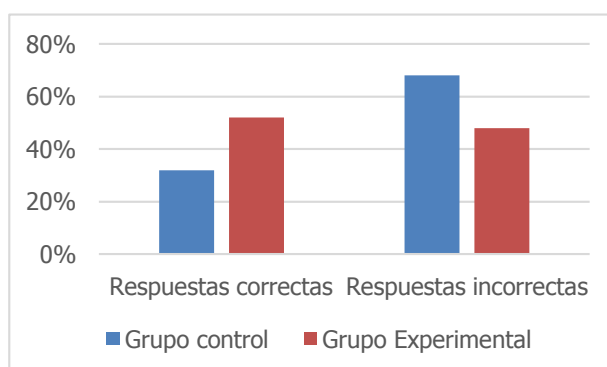
Respuestas sobre la identidad de Hesíodo en la mitología griega

	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Respuestas correctas	8	32%	13	52%
Respuestas incorrectas	17	68%	12	48%
Total	25	100%	25	100%

Nota. Respuestas del ítem número uno del cuestionario aplicado a los estudiantes de noveno año, paralelo “A” y “B”

Gráfico 11

Respuestas sobre la identidad de Hesíodo en la mitología griega



Nota. Elaboración propia a partir de datos recogidos en el trabajo

Análisis: En el grupo control, solo el 32% (8 de 25 estudiantes) respondió correctamente, mientras que el 68% (17 de 25 estudiantes) respondió incorrectamente. En el grupo experimental, el 52% (13 de 25 estudiantes) respondió correctamente, y el 48% (12 de 25 estudiantes) lo hizo incorrectamente.

Interpretación: En el grupo control, el 32% de las respuestas fueron correctas, mientras que el 68% fueron incorrectas. Este grupo obtuvo un rendimiento menor en comparación con el grupo experimental. En el grupo experimental, quienes desarrollaron el recurso lúdico obtuvieron el 52% de respuestas correctas y el 48% fueron incorrectas. Esto indicó una mejora notable en el rendimiento del grupo experimental en comparación con el grupo control.

Cabrera (2020) refiere: “El juego promueve soluciones en el aprendizaje, la cooperación más que la competición se evidencia; los objetivos de aprendizaje se adquieren de manera grupal” (p. 9). La meta no solo se centra en ganar o perder sino en aprender. El resto de estudiantes del grupo control eligen las opciones de manera dispersa, por lo que su porcentaje cumple con el rango mínimo de conocimiento.

Pregunta 2: *¿Qué le entrega Gea a Cronos para enfrentarse a Urano?*

Tabla 13

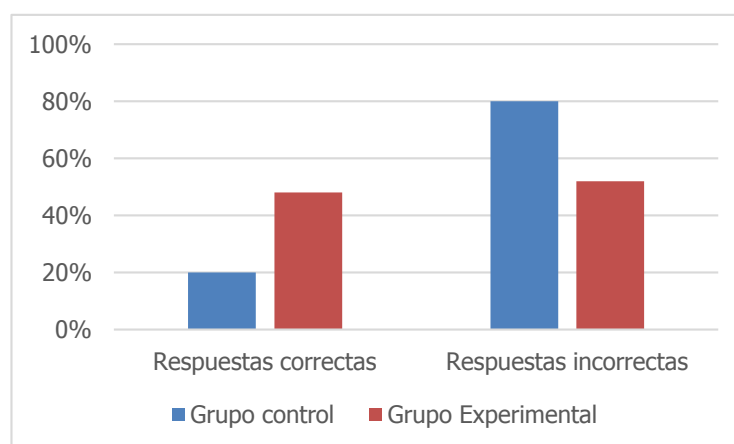
Respuestas sobre el instrumento que Gea le entrega a Cronos

	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Respuestas correctas	5	20%	12	48%
Respuestas incorrectas	10	80%	13	52%
Total	25	100%	25	100%

Nota. Respuestas del ítem número dos del cuestionario aplicado a los estudiantes de noveno año, paralelo “A” y “B”

Gráfico 12

Respuestas sobre el instrumento que Gea le entrega a Cronos



Nota. Elaboración propia a partir de datos recogidos en el trabajo de campo.

Análisis: En el grupo control, solo el 20% (5 de 25 estudiantes) respondió correctamente, mientras que el 80% (10 de 25 estudiantes) respondió incorrectamente. En el grupo experimental, el 48% (12 de 25 estudiantes) respondió correctamente, y el 52% (13 de 25 estudiantes) lo hizo incorrectamente.

Interpretación: En el grupo control, el 20% de las respuestas fueron correctas, mientras que el 80% marcaron los literales incorrectos, denotando un nivel bajo de conocimiento sobre la temática. Por otro lado, el grupo experimental alcanzó un 48% de respuestas correctas, y el 52% fueron incorrectas. Esto reflejó una mejora significativa en el desempeño del grupo experimental en comparación con el grupo control.

Campos *et al.*, (2006) menciona: “El juego es considerado una estrategia metodológica para optimizar la comprensión, entendimiento, aprendizaje y la aplicación del conocimiento en la vida diaria” (p. 60). El papel que desempeña el estudiante es fundamental en la lúdica, porque se adapta a las necesidades y características del contexto educativo; además, activa la participación, el intercambio de ideas, de manera que al evaluar el conocimiento no será momentáneo. En cambio, el grupo control genera respuestas al azar por lo que el porcentaje se divide y no alcanza un mayor logro de aprendizaje.

Pregunta 3: *¿Qué personificaba Urano en la mitología griega?*

Tabla 14

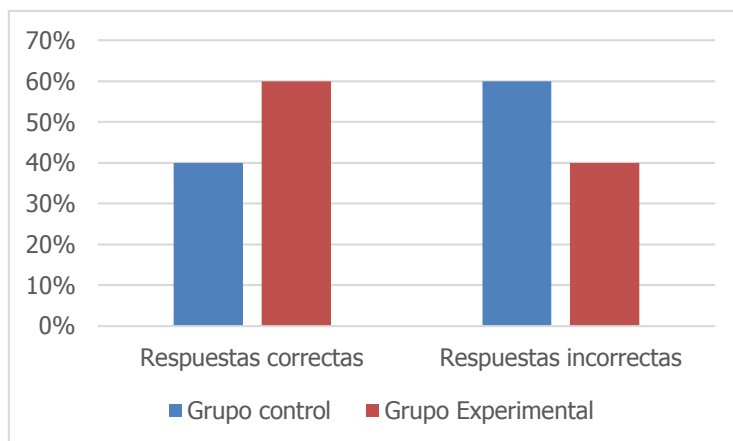
Respuestas sobre la personificación de Urano en la mitología griega

	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Respuestas correctas	10	40%	15	60%
Respuestas incorrectas	15	60%	10	40%
Total	25	100%	25	100%

Nota. Respuestas del ítem número tres del cuestionario aplicado a los estudiantes de noveno año, paralelo “A” y “B”

Gráfico 13

Respuestas sobre la personificación de Urano en la mitología griega



Nota. Elaboración propia a partir de datos recogidos en el trabajo de campo.

Análisis: En el grupo control, solo el 40% (10 de 25 estudiantes) respondió correctamente, mientras que el 60% (15 de 25 estudiantes) respondió incorrectamente. En el grupo experimental, el 60% (15 de 25 estudiantes) respondió correctamente, y el 40% (10 de 25 estudiantes) lo hizo incorrectamente.

Interpretación: En el grupo control, el 40% de las respuestas fueron correctas, mientras que el 60% fueron incorrectas; esto reflejó un rendimiento bajo en comparación con lo esperado. En el grupo experimental, el 60% de las respuestas fueron correctas y solo

el 40% fueron incorrectas. Esto indicó un mejor desempeño evaluativo comparado al grupo control.

Tuni *et al.*, (2017) acotan a estos resultados: “El juego es una actividad voluntaria y enmarcado en el ámbito educativo, se vuelve flexible, genera una participación activa, despertando el interés de los estudiantes” (p. 9). Prácticamente se orienta a un proceso de enseñanza a fin de obtener resultados significativos en conocimiento; mientras que el paralelo “A” emite un resultado no tan favorable, por lo que las opciones elegidas no generan resultados de aprendizaje sino de respuestas al azar.

Pregunta 4: *¿Qué personaje devora a sus hijos para que no le quiten el reino de los cielos?*

Tabla 15

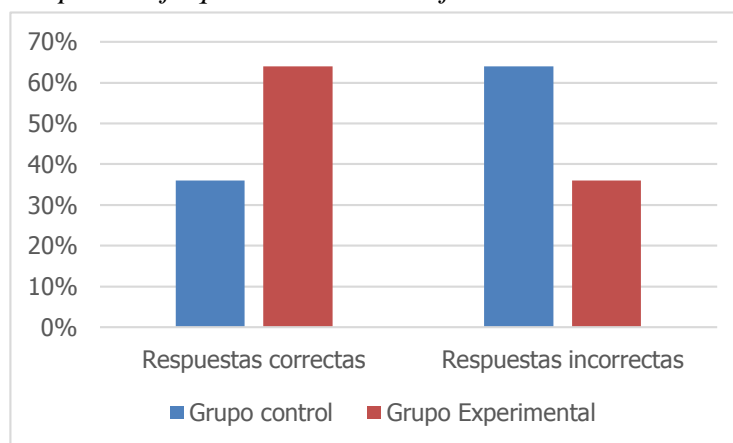
Respuestas sobre el personaje que devora a sus hijos

	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Respuestas correctas	9	36%	16	64%
Respuestas incorrectas	16	64%	9	36%
Total	25	100%	25	100%

Nota. Respuestas del ítem número cuatro del cuestionario aplicado a los estudiantes de noveno año, paralelo “A” y “B”

Gráfico 14

Respuestas sobre el personaje que devora a sus hijos



Nota. Elaboración propia a partir de datos recogidos en el trabajo de campo.

Análisis: En el grupo control, solo el 36% (9 de 25 estudiantes) respondió correctamente, mientras que el 64% (16 de 25 estudiantes) respondió incorrectamente. En el grupo experimental, el 64% (16 de 25 estudiantes) respondió correctamente, y el 36% (9 de 25 estudiantes) lo hizo incorrectamente.

Interpretación: En el grupo control, el 36% de las respuestas fueron correctas y el 64% fueron incorrectas. Esto indicó que este grupo obtuvo un rendimiento deficiente en la evaluación. Por otro lado, en el grupo experimental, el 64% de las respuestas fueron correctas, mientras que solo el 36% fueron incorrectas. Esto reflejó que el grupo experimental mostró un rendimiento notablemente mejor.

Alonso y Hernández (2021) afirma: “El juego sin opresión y sin rivalidad refleja una conducta amena para aprender” (p. 30). Cuando un aprendizaje llega a la mente de los estudiantes, lo hacen parte de ellos, y se proyecta el desarrollo de habilidades y destrezas. Sus experiencias de conocimiento anterior combinadas con la nueva generan una conducta óptima para ser evaluada, mientras que grupo control no es favorable a la elección de respuestas, por lo que su porcentaje cumple con el rango de resultados, pero el aprendizaje es mínimo.

Pregunta 5: *¿Cuál fue la hermana y esposa de Cronos?*

Tabla 16

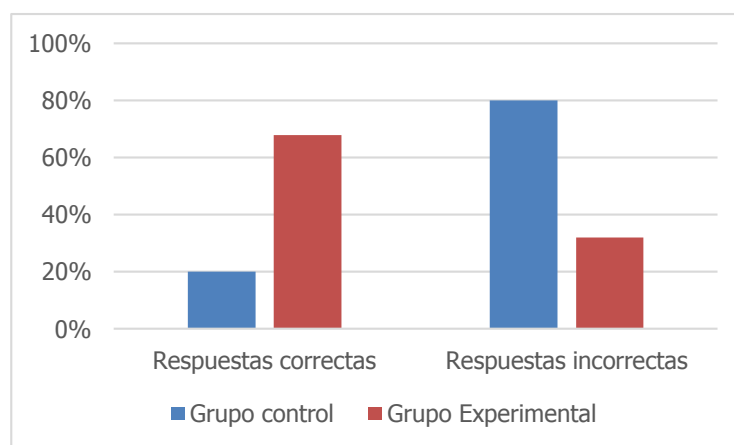
Respuestas sobre la identificación del personaje de la segunda dinastía griega

	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Respuestas correctas	5	20%	17	68%
Respuestas incorrectas	20	80%	8	32%
Total	25	100%	25	100%

Nota. Respuestas del ítem número cinco del cuestionario aplicado a los estudiantes de noveno año, paralelo “A” y “B”

Gráfico 15

Respuestas sobre la identificación del personaje de la segunda dinastía griega



Nota. Elaboración propia a partir de datos recogidos en el trabajo de campo.

Análisis: En el grupo control, solo el 20% (5 de 25 estudiantes) respondió correctamente, mientras que el 80% (20 de 25 estudiantes) respondió incorrectamente. En el grupo experimental, el 68% (17 de 25 estudiantes) respondió correctamente, y el 32% (8 de 25 estudiantes) lo hizo incorrectamente.

Interpretación: En el grupo control, solo el 20% de las respuestas fueron correctas, mientras que el 80% fueron incorrectas. Esto indicó un rendimiento muy bajo en esta agrupación. En contraste, el grupo experimental obtuvo un 68% de respuestas correctas y solo un 32% de incorrectas. Esto reflejó un rendimiento significativamente mejor en comparación con el grupo control.

Saldarriaga *et al.* (2016) afirma: “Cuando el juego es aplicado, el docente debe ser un facilitador de aprendizaje; debe crear espacios de opinión, formulando preguntas donde el estudiante demuestre su criterio sobre el tema” (p. 12). Encontrar soluciones y estar presente como mediador a ciertas opiniones que surjan del juego, esto denota al finalizar respuestas

positivas en cuanto al conocimiento, logrando obtener evaluaciones de manera física (pruebas) y reflexivas (aprendizaje significativo).

Pregunta 6: *¿Cuáles son las características físicas de los Hecatónquiros?*

Tabla 17

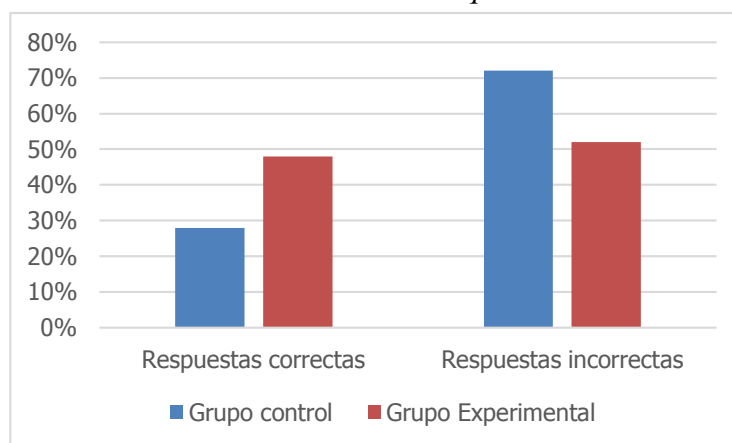
Respuestas sobre las características de los Hecatónquiros

	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Respuestas correctas	7	28%	12	48%
Respuestas incorrectas	18	72%	13	52%
Total	25	100%	25	100%

Nota. Respuestas del ítem número seis del cuestionario aplicado a los estudiantes de noveno año, paralelo “A” y “B”

Gráfico 16

Respuestas sobre las características de los Hecatónquiros



Nota. Elaboración propia a partir de datos recogidos en el trabajo de campo.

Análisis: En el grupo control, solo el 28% (7 de 25 estudiantes) respondió correctamente, mientras que el 72% (18 de 25 estudiantes) respondió incorrectamente. En el grupo experimental, el 48% (12 de 25 estudiantes) respondió correctamente, y el 52% (13 de 25 estudiantes) lo hizo incorrectamente.

Interpretación: En el grupo control, el 28% de las respuestas fueron correctas, mientras que el 72% fueron incorrectas. Esto reflejó un rendimiento bajo en este grupo. En el grupo experimental, el 48% de las respuestas fueron correctas y el 52% fueron incorrectas. Aunque este grupo también obtuvo un porcentaje de respuestas incorrectas, su desempeño fue significativamente mejor que el del grupo control.

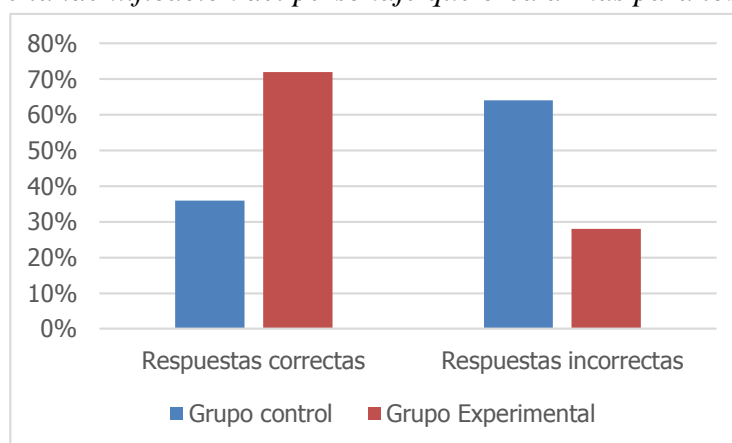
Puma (2018) sostiene: “El juego cuando se lo aplica en un cierto número de estudiantes de manera grupal genera una interacción de ideas en busca de respuestas objetivas, descartando otras circunstancias ajenas que no se relacionen con la temática” (p. 25). Lo que prologa una dinámica de aprendizaje rápida, porque se desconectan de cualquier tipo de preocupaciones y se centran en la actividad a realizar. Los resultados serán favorables tanto académicos como personales. El grupo control, en cambio, evidencia respuestas dispersas, lo que resalta un porcentaje mínimo de conocimiento en cuanto a la mitología y sus hechos.

Pregunta 7: *¿Quiénes forjan armas formidables para los Dioses?*

Tabla 18*Respuestas sobre la identificación del personaje que crea armas para los dioses*

	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Respuestas correctas	9	36%	18	72%
Respuestas incorrectas	16	64%	7	28%
Total	25	100%	25	100%

Nota. Respuestas del ítem número siete del cuestionario aplicado a los estudiantes de noveno año, paralelo “A” y “B”

Gráfico 17*Respuestas sobre la identificación del personaje que crea armas para los dioses*

Nota. Elaboración propia a partir de datos recogidos en el trabajo de campo.

Análisis: En el grupo control, solo el 36% (9 de 25 estudiantes) respondió correctamente, mientras que el 64% (16 de 25 estudiantes) respondió incorrectamente. En el grupo experimental, el 72% (18 de 25 estudiantes) respondió correctamente, y el 28% (7 de 25 estudiantes) lo hizo incorrectamente.

Interpretación: En el grupo control, el 36% de las respuestas fueron correctas y el 64% fueron incorrectas. Esto indicó que el rendimiento de este grupo fue deficiente en cuanto al conocimiento mitológico. En contraste, el grupo experimental mostró un rendimiento notablemente mejor, con un 72% de respuestas correctas y solo un 28% de incorrectas, donde obtuvieron una comprensión superior al grupo control.

Ruíz (2017) afirma: “Las respuestas positivas de una evaluación evidencian la enseñanza correcta que realiza el docente con el manejo de técnicas, recursos y la metodología planificada” (p. 7). El juego reivindica la enseñanza lúdica en la educación, apartándola de la escuela tradicionalista y memorista. El grupo control obtuvo resultados dispares, lo que desacredita un bajo conocimiento de la historia mitológica.

Pregunta 8: *¿Qué personaje da de beber una pócima mezclada con el alimento al Dios Cronos?*

Tabla 19*Respuestas sobre el personaje que da de beber una pócima a un Dios griego*

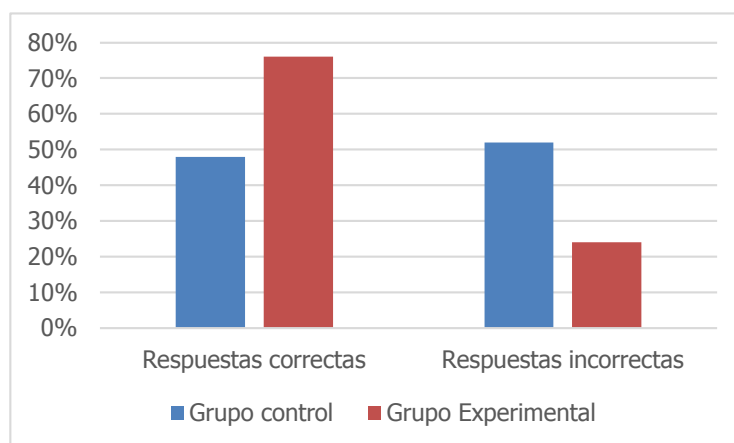
	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Respuestas correctas	12	48%	19	76%

Respuestas incorrectas	13	52%	6	24%
Total	25	100%	25	100%

Nota. Respuestas del ítem número ocho del cuestionario aplicado a los estudiantes de noveno año, paralelo “A” y “B”

Gráfico 18

Respuestas sobre el personaje que da de beber una pócima a un Dios griego



Nota. Elaboración propia a partir de datos recogidos en el trabajo de campo.

Análisis: En el grupo control, solo el 48% (12 de 25 estudiantes) respondió correctamente, mientras que el 52% (13 de 25 estudiantes) respondió incorrectamente. En el grupo experimental, el 76% (19 de 25 estudiantes) respondió correctamente, y el 24% (6 de 25 estudiantes) lo hizo incorrectamente.

Interpretación: En el grupo control, el 48% de las respuestas fueron correctas y el 52% fueron incorrectas. Esto indicó un rendimiento algo equilibrado, pero todavía con una mayoría de respuestas incorrectas. En cambio, el grupo experimental mostró un rendimiento superior, con un 76% de respuestas correctas y solo un 24% incorrecta. Este reflejó que el grupo experimental obtuvo una comprensión significativamente mejor en la evaluación.

Alonso y Hernández (2021) afirman:

El juego es la actividad innata de los seres humanos; a través del tiempo su función ha evolucionado y se ha implementado en la educación. Más allá de gastar la energía física, la parte intelectual mantiene una conexión con el aprendizaje. (p. 29)

Lo que acredita una enseñanza de manera lúdica que trasciende de lo físico a lo mental, cuando ambas partes se unen, genera un dinamismo único que resalta el desapego de la realidad y se enlaza al conocimiento presente, reflejando resultados positivos para el docente que imparte su cátedra y calificaciones satisfactorias referentes a la temática.

Pregunta 9: *¿A qué personajes envía Zeus al tártaro después de su triunfo en la batalla de los Dioses Olímpicos?*

Tabla 20

Respuestas del personaje que es enviado al tártaro por Zeus

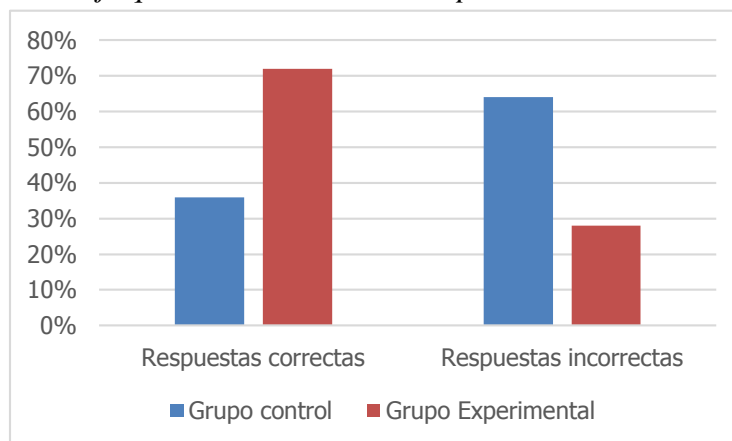
	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Respuestas correctas	9	36%	18	72%
Respuestas incorrectas	16	64%	7	28%

Total 25 100% 25 100%

Nota. Respuestas del ítem número nueve del cuestionario aplicado a los estudiantes de noveno año, paralelo “A” y “B”

Gráfico 19

Respuestas del personaje que es enviado al tártaro por Zeus



Nota. Elaboración propia a partir de datos recogidos en el trabajo de campo.

Análisis: En el grupo control, solo el 36% (9 de 25 estudiantes) respondió correctamente, mientras que el 64% (16 de 25 estudiantes) respondió incorrectamente. En el grupo experimental, el 72% (18 de 25 estudiantes) respondió correctamente, y el 28% (7 de 25 estudiantes) lo hizo incorrectamente.

Interpretación: En el grupo control, el 36% de las respuestas fueron correctas y el 64% fueron incorrectas, lo que indicó un rendimiento deficiente en la evaluación. En contraste, el grupo experimental mostró un rendimiento significativamente mejor, con un 72% de respuestas correctas y solo un 28% incorrectas. Esto reflejó que el grupo experimental obtuvo una comprensión más efectiva de la temática.

Aguirre *et al.* (2020) a esto acotan: “Emplear el juego dentro de la enseñanza prolonga una dinámica inusual y satisfactoria” (p. 46). La atención de los estudiantes se centra en resolver y contestar preguntas sobre el tema planteado, generando un aprendizaje a través del juego. Los resultados se evidencian una vez se termine la actividad; el docente puede evaluar de manera oral o escrita los conocimientos adquiridos.

Pregunta 10: *¿Quién arranca los tendones de Zeus?*

Tabla 21

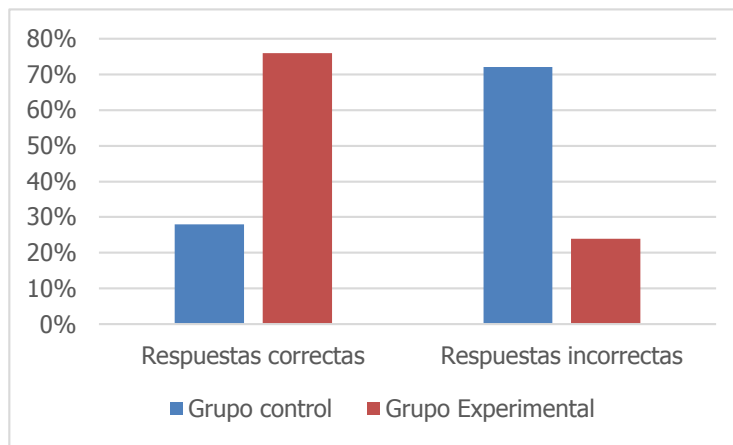
Respuestas sobre el personaje que arranca los tendones de Zeus

	Grupo control		Grupo experimental	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Respuestas correctas	7	28%	19	76%
Respuestas incorrectas	18	72%	6	24%
Total	25	100%	25	100%

Nota. Respuestas del ítem número diez del cuestionario aplicado a los estudiantes de noveno año, paralelo “A” y “B”

Gráfico 20

Respuestas sobre el personaje que arranca los tendones de Zeus



Nota. Elaboración propia a partir de datos recogidos en el trabajo de campo.

Análisis: En el grupo control, solo el 28% (7 de 25 estudiantes) respondió correctamente, mientras que el 72% (18 de 25 estudiantes) respondió incorrectamente. En el grupo experimental, el 76% (19 de 25 estudiantes) respondió correctamente, y el 24% (6 de 25 estudiantes) lo hizo incorrectamente.

Interpretación: En el grupo control, solo el 28% de las respuestas fueron correctas, mientras que el 72% fueron incorrectas. Esto indicó un rendimiento bastante bajo en la evaluación. Por otro lado, el grupo experimental mostró un rendimiento notablemente superior, con un 76% de respuestas correctas y solo un 24% incorrectas. Esto reflejó que el grupo experimental obtuvo una comprensión y desempeño mucho más efectivos.

Cuesta (2007) acota: “Los resultados obtenidos de pruebas escritas en la mayoría de casos no presentan calificaciones favorables y esto tiende a suceder por la poca atención que prestan los estudiantes en clase” (p. 43). La falta de interés y el bajo uso de recursos lúdicos: cuando el juego se incorpora en la enseñanza, estas falencias se pierden al momento de evaluar, porque ya los estudiantes no responden preguntas por obligación sino porque conocen del tema.

4.3. Análisis de diferencias de logros de aprendizaje entre el Grupo Control y el Grupo Experimental

Tabla 22

Niveles de logro de conocimientos en Grupo Control vs Grupo Experimental

	Pre-test			Post-test		
	Contro l	Experimental	Dif%	Control	Experimental	Dif%
Pregunta 1	16%	24%	8%	32%	52%	20%
Pregunta 2	20%	20%	0%	20%	48%	28%
Pregunta 3	0%	0%	0%	40%	60%	20%
Pregunta 4	20%	12%	-8%	36%	64%	28%
Pregunta 5	20%	24%	4%	20%	68%	48%
Pregunta 6	28%	24%	-4%	28%	48%	20%
Pregunta 7	28%	24%	-4%	36%	60%	30%
Pregunta 8	20%	20%	0%	48%	76%	28%
Pregunta 9	20%	20%	0%	36%	72%	36%
Pregunta 10	24%	24%	0%	28%	76%	48%
% Total	19,6%	19,2%	-0,4%	32,4%	62,4%	30%

Nota. Comparación de aciertos entre el Grupo de Control y el Grupo Experimental en el Pre-test y el Post-test.

Interpretación: En la evaluación del pre-test, el grupo control reflejó un porcentaje promedio del 19,6% de respuestas correctas, mientras que el grupo experimental obtuvo el 19,2% de respuestas correctas. La diferencia entre ambos grupos en el pre-test es mínima (-0.4%), lo que indica que, al inicio, ambos grupos tenían un conocimiento similar.

En la evaluación del post- test, el grupo control adquirió un porcentaje promedio del 32,4% de respuestas correctas, mientras el grupo experimental obtuvo el 62,4% de respuestas correctas. Lo que indica una mejora considerable del grupo experimental, con un aumento del 30% en comparación con el grupo control.

4.4. Discusión

Antes de abordar la temática sobre la Mitología Griega: Inicio del mundo, a los dos paralelos de noveno año que fueron seleccionados para esta investigación, se les aplicó una prueba objetiva con función diagnóstica a fin de conocer el aprendizaje de cada estudiante referente al tema, los resultados obtenidos de dicha prueba reflejan respuestas dispersas, donde se adquiere un alto porcentaje de desconocimiento sobre historia mitológica.

Los resultados del pre – test reflejaron que tanto el grupo control como el experimental tenían un conocimiento muy limitado de la mitología griega antes de la intervención educativa. Los porcentajes de respuestas correctas en la mayoría de las preguntas fueron bajos, lo que sugiere la necesidad de socializar la temática en ambos grupos (Noveno “A” y Noveno “B”) para mejorar la comprensión y el conocimiento entre los estudiantes.

Una vez obtenido el porcentaje de conocimiento de ambos paralelos, se procede a socializar la temática con los estudiantes. A través de su obra titulada “*mitología griega*”, Tapia (2022) respalda por sus escritos la primera temática que fue compartida a los estudiantes, conocida como la primera dinastía de los dioses y cuya batalla termina con la era de la Titanomaquia” (p. 56). La clase se abordó con el suceso de un principio mitológico en ambos grupos.

El recurso lúdico, tal como lo expresa Piaget (1981) afirma “a través del juego se experimenta, se explora y se construye su propia comprensión” (p. 39). Por tal razón, se incorpora el juego en el aprendizaje, pero solo el grupo experimental que son los estudiantes del paralelo “B” son partícipes del mismo. El grupo fue separado en dos secciones, la cual estaba a cargo de un líder con la responsabilidad de dar lectura a las reglas que presenta el juego y empezar la actividad, mientras el grupo control, que fueron los estudiantes del paralelo “A” se quedaron solo con la clase impartida esperando a ser evaluados.

La prueba evaluativa se aplicó para verificar si la clase impartida se consolida sin la necesidad de aplicar un recurso lúdico para la adquisición de conocimiento, lo que denota los siguientes resultados: En la pregunta número uno: se observó una mejora del grupo experimental con un 20% en el post-test; en cambio, el grupo control mejoró, pero no tanto, para la pregunta dos: El grupo experimental mostró un aumento significativo del 28%.

Ambos grupos en la pregunta tres comenzaron con un 0%, pero el grupo experimental logró alcanzar un 60% en el post-test, lo que demostró un alto conocimiento referente a la temática. En la pregunta 4: el grupo control presentó una ligera disminución en el pre-test; su rendimiento mejoró significativamente en el post-test, alcanzando un 36%. Para la pregunta cinco. El grupo experimental mostró un incremento notable del 48% en el

post-test. En cambio, la pregunta seis y siete denotó una ligera disminución en el grupo control cuando se efectuó el pre-test, el grupo experimental reflejó para estas preguntas una mejora, pero en menor medida.

En la pregunta 8: El grupo experimental muestra un incremento notable del 28%. En el ítem número nueve, el grupo experimental mejora significativamente en el post-test. Y por último, en el ítem número diez el grupo experimental alcanzó un 76% en el post-test, mejorando un 48%.

En el grupo experimental (Paralelo “B”) en el que se aplicó la actividad lúdica, los porcentajes de conocimiento fueron ligeramente mayores a los del grupo control (Paralelo “A”) quienes no realizaron la actividad lúdica y obtuvieron un promedio considerablemente bajo; en la escala cualitativa ni siquiera alcanzarían los aprendizajes requeridos. Esto último podría deberse a que los contenidos vistos representaron información nueva, con datos necesarios de memorizar, y que solo se impartió en una clase, sin el refuerzo continuo necesario para afianzar el conocimiento en los estudiantes.

Por otro lado, los resultados positivos del grupo experimental demuestran el manejo de la actividad lúdica, donde a través del juego reforzaron los temas impartidos en clase, abriendo una brecha de comunicación entre compañeros y teniendo la opción de consolidar respuestas de manera grupal para alcanzar la dinámica del juego y a su vez aprender, tal como lo manifiesta Ausubel *et al.* (1983): “El aprendizaje se da apareciendo los conocimientos existentes y reteniendo los conocimientos nuevos; esto genera un aprendizaje significativo de vida” (p. 500). Lo que da por resultado un aprendizaje de historia literaria atractivo y comprensible.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Tras la intervención de las evaluaciones, el grupo experimental mostró un desempeño significativamente mejor en el post-test en comparación con el grupo control. Esto reflejó que la intervención aplicada (recurso lúdico) fue efectiva para la mejora del rendimiento del grupo experimental en la mayoría de las preguntas. Los resultados sobre el rendimiento del grupo experimental, especialmente en las preguntas clave, respaldan la hipótesis de que el juego como recurso lúdico obtuvo un impacto positivo en su aprendizaje.
- El juego “Adivina quién” fue el recurso lúdico diseñado y acoplado a las nuevas necesidades para el aprendizaje de los estudiantes de noveno año, esto a fin de determinar la influencia en su aprendizaje, lo que ha prologado evidenciar e incorporar alternativas dinámicas en el proceso educativo, rompiendo la brecha de tener una clase totalmente oral y llena de dictados. Esto se muestra de manera física ante los estudiantes y para el paralelo experimental fue un momento novedoso e intrigante, porque sus apreciaciones con respecto al incorporar un juego para aprender historia literaria jamás lo habían experimentado y más aún trabajar de manera grupal entre compañeros con un fin educativo que fue aprender mitología griega. Por otro lado, el grupo control no fue considerado dentro de la investigación para la aplicación del recurso lúdico, lo que denota la espera evaluativa y entre ambos paralelos comparar la influencia del recurso lúdico en el aprendizaje.
- Luego de haber aplicado el recurso lúdico con el grupo experimental, se logró evidenciar tales aspectos: la incertidumbre pasó a ser un foco de interés a la actividad planificada, retroalimentaron el tema socializado en clase a través de la dinámica del juego, la motivación de participar incrementó, el compañerismo se evidenció al tratar de dar respuestas coherentes relacionadas a la temática, mientras el grupo control se rigió al cuestionario post test mostrando los siguientes aspectos: desinterés a la prueba evaluativa, reproche de quejas e inconformismo sobre la actividad, entrega rápida del cuestionario deduciendo respuestas al azar, comportamientos fuera de lugar con relación a las respuestas del cuestionario (copia). En ambos paralelos, se evidencia la conformidad y el rezago del recurso lúdico en el aprendizaje: demostrando una interacción amena con relación al juego y un inconformismo de tiempo al no aplicar el recurso lúdico antes de ser evaluados.
- El grupo experimental accede al recurso lúdico, lo que refleja los siguientes aspectos. Una vez aplicado el cuestionario post-test: Se obtiene respuestas positivas en los ítems, el aprendizaje además de ser tabulado se logra apreciar en la interacción entre compañeros durante la dinámica del juego, cada respuesta que emitían fueron acertadas y validadas por sus compañeros de grupo, después de la actividad la retroalimentación refleja el amplio conocimiento del tema planteado, pensamiento crítico sobre los sucesos que enmarca la mitología griega, la comprensión a los hechos de la historia, habilidades adquiridas como es la expresión oral, una mayor retención de información sin tener que ser memorizada, actitud positiva hacia el aprendizaje, disminución de ansiedad y estrés relacionado con la educación tradicional y un aprendizaje significativo que no solo se queda en las aulas sino que trasciende en su vida diaria.

- El grupo control de quienes no acceden a la aplicación del recurso lúdico manifiesta los siguientes aspectos: Se obtienen respuestas negativas en los ítems con una desigualdad de selección de respuestas, que enmarca un porcentaje alto de desconocimiento sobre el tema; se evidencia el poco interés sobre la clase impartida y su evaluación respectiva; la motivación no se denota de manera gratificante; más bien, el compromiso que sostienen es a cumplir con los estándares educativos, más no aprender. El rendimiento académico se lo dirigen a las calificaciones que afirmen un conocimiento detrás de una nota, cuando la realidad es que esa calificación no representa un conocimiento acorde a lo que deberían saber. A pesar de que el cuestionario no tenía ninguna validación calificativa para el docente del área, no se logró obtener resultados positivos de aprendizaje.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda al docente indagar antes de impartir su clase los conocimientos previos del tema a ser tratado, porque permite evaluar el nivel de aprendizaje y habilidades que los estudiantes ya poseen antes de comenzar un nuevo tema. Puede ser que exista conocimiento consolidado o vacíos de información no concretos con la temática, lo que prolongue un aprendizaje a medias e inconcluso.
- El diseñar recursos lúdicos no es algo estático, no es algo que se crea y se queda de por vida con el mismo color, tipografía, imágenes; si eso fuera así, ¿de qué serviría? Se recomienda al docente hacer uso del diseño lúdico de la investigación, pero también generar espacios donde los estudiantes sean partícipes de sus propios recursos y materiales. El docente debe encaminarse a la creación de ideas, tomando como referencia ciertos ejemplos, pero también que el estudiante le integre su personalidad en el diseño, color, etc. Sea él quien genere un instrumento para su aprendizaje y como devolución su progreso abierto a la participación. Este trabajo individual bien lo puede generar el docente como actividad autónoma o grupal; el objetivo se centraría en que los estudiantes conozcan de los recursos lúdicos, sus habilidades puestas en marcha ya en lo físico y el alcance de crear algo desde cero.
- Se sugiere que el docente implemente recursos lúdicos en su cátedra, incorpore instrumentos que puedan servir como puente de validación a su conocimiento, de manera que fomente la participación, opinión y criterio propio de los contenidos a fin de motivar a cada uno de los estudiantes y se deje atrás la educación tradicional que, si bien es cierto, no es acorde para la época digital en la que nos encontramos. Por eso el rezago de los estudiantes sobre los contenidos literarios y el aburrimiento que se genera en el salón de clases. No con esto se quiere decir que el recurso lúdico será el salvador de la materia, pero sí será el mecanismo para llegar a tener la motivación adecuada a ciertos contenidos de historia literaria y los resultados serán evidentes en cada evaluación.
- Se recomienda que el docente tome en cuenta estos aspectos: La finalidad del recurso lúdico es proveer un aprendizaje de vida, más allá de la interacción dinámica y sus resultados, situación que es importante para el proceso académico porque todos los docentes tienen que tener su registro de notas y de eso depende la secuencia académica para continuar a un grado superior. Se debe enfocar en conocer los aspectos de vida del estudiante y esto lo hace a través del juego, sin miedo al poder equivocarse y ser definido a través de una nota, sintiendo confianza en poder decir al docente no entendí, explíqueme nuevamente.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguirre, A. V., Rodríguez, A. N., & Herrera, T. (2020). *La actividad lúdica como estrategia didáctica en la literatura infantil de tercer nivel del preescolar Sotero Rodríguez-Estelí, durante el primer semestre del año 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/13168/1/20101.pdf>
- Albín, S. C. (2013). *Análisis de la mitología griega en la educación y la trascendencia de la narrativa en la pedagogía del siglo XXI*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Panamericana]. Repositorio Institucional. Obtenido de <http://biblio.upmx.mx/tesis/142191.pdf>
- Almora del Castillo, I. E., & Quispe, M. E. (2019). *Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Inicial Innova Schools, Huancayo 2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional., Perú. Obtenido de <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d904f294-ba3b-4f72-b62e-d2dfaab5801b/content>
- Alonso, A. N., & Hernández, H. J. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Valladolid]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Arranz, R. (2019). *Breve historia de mitología griega. Historia de los mitos: volumen 3* (Vol. Vol. 3). (S. Rodríguez, Ed.) Madrid: Nowtilus. Obtenido de <https://www.nowtilus.com/descargas/FragmentoBHMitologiagriega.pdf>
- Ausubel, D., Hanesian, H., & Novak, J. D. (1983). *Psicología educativa : un punto de vista cognoscitivo* (2a ed ed.). (D. [México, Ed.] México : Trillas. Obtenido de <https://biblioteca.unach.edu.ec/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=3061>
- Bernal, I. D. (2015). *La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de inglés como lengua extranjera*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de La Salle-CienciaUnisalle]. Repositorio Institucional, Bogotá. Obtenido de https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1151&context=lic_lenguas
- Cabrera, M. (2020). *El juego como estrategia de enseñanza*. [Tesis de Licenciatura, Consejo de Formación en Educación]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/1628/Iguini%2C%20Y.%2C%20El%20juego.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Caicedo, J. (2017). *Análisis de la influencia de la motivación en el rendimiento académico de los estudiantes del octavo año en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa 16 de octubre de la ciudad de Limones en el año 2016*[Tesis Doctoral,

- PUCESE-Maestría*]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repositorio.puce.edu.ec/items/4242aab2-9de4-4fdf-a123-84256e0969d7>
- Caillois, R. (1958). Teoría de los juegos. En *Les jeux et les hommes* (pág. 193). Barcelona: Editorial Seix Barral S. A. Obtenido de [file:///C:/Users/Personal/Documents/Downloads/teoria-de-los-juegos-de-roger-caillois-brujula-de-actualidad%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Personal/Documents/Downloads/teoria-de-los-juegos-de-roger-caillois-brujula-de-actualidad%20(1).pdf)
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica. Obtenido de <https://fce.com.ar/tienda/sociologia/los-juegos-y-los-hombres/>
- Calle, E. S. (Julio-Agosto de 2023). Diseños de investigación cualitativa y cuantitativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Volumen 7*(Número 4.), 1865-1879. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7016/10657>
- Campos, R. M., Chacc, E. I., & Gálvez, G. P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción Educativa. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Chile]*. Repositorio Institucional, Chile. Obtenido de https://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf
- Caviedes, J., Vásquez, B. L., & Gallego, V. J. (Enero-Marzo de 2024). La motivación esencial para el aprendizaje en estudiantes de grado octavo y noveno. *Estudios y Perspectivas Revista Científica Multidisciplinaria., Vol. 4*(No. 1), 645- 679. Obtenido de <https://estudiosyperspectivas.org/index.php/EstudiosyPerspectivas/article/view/119/170>
- Cevallos, A. L. (2023). *Los tipos de aprendizaje y el desempeño académico de los estudiantes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa " Madre Gertrudis" del cantón Cevallos. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/37330/1/Tesis%20Ashqui%20Alison%20%281%29-signed-signed.pdf>
- Cobos, L. F., Jaramillo, E. S., & Vivas, Á. M. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Anales de la Universidad Central del Ecuador, Vol.1*(No. 376), 231-248. Obtenido de <file:///C:/Users/Personal/Documents/Downloads/7213.pdf>
- Corominas, J. (1987). *Diccionario etimológico de la Lengua Castellana*. (Tercera edición ed., Vol. Vol. V). (D. Alonso, Ed.) Madrid: Editorial Gredos. Obtenido de <http://habilis.udg.edu/~info/webs/Corpus%20i%20diccionaris/Corominas&PascualDCECH/ZBREVE-Joan-Corominas-Diccionario-Etimologico-de-la-lengua-castellana.pdf>
- Cruz, M. P. (2007). *El juego una estrategia didáctica para la enseñanza de la historia. [Licenciatura en Educación, Universidad Pedagógica Nacional, México D.F]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/24448.pdf>

- Cuesta, V. (2007). *Prácticas literarias y narrativa en la enseñanza de la historia. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de la PLata]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.241/te.241.pdf>
- Chandi, C. K., & Osorio, O. J. (2015). *Motivación para el aprendizaje en estudiantes de la Universidad de Cuenca. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Cuenca]*. Repositorio Institucional., Cuenca. Obtenido de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/23533/1/tesis.pdf>
- Chiliquinga, Q. B. (2024). *Las actividades lúdicas como estrategia didáctica para el proceso de enseñanzaaprendizaje de la unidad 7: El continente americano, con estudiantes de 8vo año de EGB [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]*. Repositorio institucional. Obtenido de http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/13582/1/Chiliquinga_Brighth_Las%20actividades%20l%C3%BAdicas%20como%20estrategia%20did%C3%A1ctica%20para%20el%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza-aprendizaje%20de%20la%20unidad%207%20El%20continente%20americano%20C%20
- Delgado, K. R., & G., D. I. (Octubre- Diciembre de 2023). El uso de los juegos en línea y el aprendizaje significativo en escolares de la Educación General Básica. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS., Vol.5(Núm. 6.), 795-813.* Obtenido de <https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/892/1237>
- Díaz, E. M. (2017). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena. [Tesis de Licenciatura, Fundación universitaria los libertadores]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/322bb2fa-c564-4330-ab81-12ad8ae05950/content>
- Diccionario Etimológico Castellano de Chile. (29 de Junio de 2023). <https://etimologias.dechile.net>. Obtenido de Etimología de JUEGO: <https://etimologias.dechile.net/?juego>
- Díez, G. A. (2020). *La mitología griega como recurso educativo para el aprendizaje de valores en un aula de educación infantil. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Valladolid]*. Repostorio Institucional. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/42782/TFG-G4235.pdf?sequence=1>
- Edel, R. (18 de Noviembre de 2014). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación: REICE., 2-45.* Obtenido de <http://www.ice.deusto.es/rinace/reice/vol1n2/Edel.pdf>.
- Escofet, A., Folgueiras, P., Luna, E., & Palou, B. (2016). Elaboración y validación de un cuestionario para la valoración de proyectos de aprendizaje-servicio. *Consejo Mexicano de Investigación Educativa, Vol. 21(Núm. 70), 929 - 949.* Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v21n70/1405-6666-rmie-21-70-00929.pdf>

- Gaitán, V. (15 de Octubre de 2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Academia, Accelerating the world's research.*, 1-15. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Galván-Cardoso, A. P., & Siado- Ramos, E. (Enero – Junio de 2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología, Vol. VII(N°12)*, 2-14. Obtenido de file:///C:/Users/Personal/Documents/Downloads/Dialnet-EducacionTradicional-7915387.pdf
- Gamboa, S. L., Guevara, M. M., Mena, Á., & Umaña, M. A. (Enero- Junio de 2023). Taxonomía revisada de Bloom como apoyo para la redacción de resultados de aprendizaje y el alineamiento constructivo. *Revista innovaciones educativas, Vol. 25 (Núm. 38)*. Obtenido de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/rie/v25n38/2215-4132-rie-25-38-140.pdf>
- Garrido, A. (2022). *Las locas aventuras de la mitología griega*. (V. Berrocal, Ed.) La esfera de los libros. Obtenido de <https://www.esferalibros.com/wp-content/uploads/2022/10/Las-locas-aventuras-de-la-mitologia-griega-primeras.pdf>
- Giraldo, M. S. (2024). *¿Qué es el juego para Bruner?* Obtenido de <https://grupoblaspascal.com.ar/>: <https://grupoblaspascal.com.ar/que-es-el-juego-para-bruner/>
- González, D. (Octubre de 2015). La motivación: varita mágica de la enseñanza y educación. *Revista Magisterio Educación y Pedagogía*. (Núm. 05), 1-35.
- González, R. P. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica [Tesis de Maestría en Educación, Universidad Nacional de Colombia]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Graves, R. (2016). *Los mitos griegos* (1.^a edición ed.). Ariel. Obtenido de https://planetadelibroscom.cdnstatics2.com/libros_contenido_extra/35/34073_Los_mitos_griegos.pdf
- Hard, R. (2008). *El gran libro de la mitología griega*. (Primera edición ed.). Madrid: La esfera de los libros. Obtenido de <https://www.cristoraul.org/SPANISH/sala-de-lectura/Historia-universal/HISTORIA-ANTIGUA/GRECIA/HRobin-Elgranlibrodelamitologiagriega.pdf>
- Hasbro. (05 de Enero de 2024). *Hasbro Instrucciones*. Obtenido de <https://instructions.hasbro.com/es-cl/instruction/guess-who-classic-game>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Obtenido de <https://recursos.ucol.mx/tesis/investigacion.php>
- Hernández, S. E. (2021). *El juego, un método Montessori para la enseñanza del alumno*. Obtenido de <https://ade.edugem.gob.mx/>: https://ade.edugem.gob.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/62430/MLNIDPED3067_El%20juego%2C%20un%20m%C3%A9todo%20Montessori%20para%20la%20ense%C3%B1anza%20del%20alumno%20pdf?sequence=2&isAllowed=y

- Huizinga, J. (1954). *Homo Ludens. El juego y la cultura*. (E. Imaz, Trad.) España: Alianza Editorial/Emecé Editores. Obtenido de <https://cursoshistoriavdemexico.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf>
- Lara, S. D. (2021). *El uso de la literatura para la enseñanza de la historia*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional, Bogotá. Obtenido de http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/17103/El_uso_de_la_literatura_para_la_ense%C3%B1anza_de_la_historia..pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lazo, M. P., & Guevara, J. D. (2022). *Motivación del proceso de aprendizaje en estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa del nivel secundaria de una institución educativa*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Continental]. Repositorio Institucional. Obtenido de https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/12722/2/IV_FHU_501_TE_Ballon_Pilco_2022.pdf
- López, E. F. (2015). *Materia Mitológica en las letras Españolas*. [Tesis Doctoral, Universidad Española de Educación (UNED)]. Repositorio Institucional. Obtenido de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Filologia-Efernandezlopez/FERNANDEZ_LOPEZ_Esther_Tesis.pdf
- López, J. A. (09 de Abril de 2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogía 2018*, 1-12. doi:https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- Lozano, G. D., & Rosero, J. A. (2023). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes*. [Tesis de Maestría, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24162/1/UPS-CT010300.pdf>
- Medina, P. R., Machado, L. L., & Vivango, V. G. (2018). *Pensamiento crítico: evolución y desarrollo*. Ecuador: Editorial Universo Sur. Obtenido de <https://repositorio.umet.edu.ec/bitstream/67000/132/1/Pensamiento%20critico.pdf>
- Mirza, S. (Abril de 2021). Ma première Mythologie. (1. edición, Ed.) *Casterman*, 1-11. Obtenido de https://www.anayainfantilyjuvenil.com/primer_capitulo/9788414334461-comic-la-mitologia-en-comic.pdf
- Montes, G. (2000). Metodología y técnicas de diseño y realización de encuestas. *Revista Scielo*, 1-12. Obtenido de <http://www.scielo.org/bo/pdf/rts/n21/n21a03.pdf>
- Moyolema, C. C. (2015). *Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos "C" y "D" de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Eguez de la Ciudad de Ambato*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/13868>

- Noel, M. (2014). *Recursos lúdicos en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. [Tesis de Grado, Universidad Nacional de Mar del Plata]. Repositorio RPsico. Obtenido de <http://rpsico.mdp.edu.ar/bitstream/handle/123456789/61/065.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Paniagua, T. B., & Valenzuela, G. S. (2019). Cuadernillo técnico de evaluación educativa; desarrollo de instrumentos de evaluación: cuestionarios. *Desarrollo de instrumentos de evaluación: cuestionarios*, 43-48. Obtenido de <https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/08/P2A355.pdf>
- Pantoja, V. A., Alonso, T. J., Fernández, B. V., Alzina, B. R., Gutiérrez, G. I., Martínez, L. Á., . . . Fuente, V. A. (2005). La gestión de conflictos en el aula. Factores determinantes y propuestas de intervención. (S. G. Técnica., Ed.) *Ministerio de Educación y Ciencia*, 1-36. Obtenido de https://www4.ujaen.es/~apantoja/mis_libros/gestion_confli_05.pdf
- Paredes, B. E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*. [Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Pareja, A. J., Mejía, O. S., & Giraldo, A. L. (s.f.). Motivación para el aprendizaje y la ejecución de estudiantes extraedad y estudiantes regulares de Educación Básica. [Tesis de Licenciatura, Institución Universitaria de Medellín]. 2019. Repositorio Institucional, Medellín. Obtenido de <https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tda/479/Trabajo%20de%20Grado%20%20Motivacion%20Aprendizaje.pdf;jsessionid=35667CDEB4824A825A03D214279DA6C9?sequence=1>
- Pérez, A. E. (27 de Febrero de 2023). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. Obtenido de <https://uees.edu.ec/>: <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Pérez, M. I. (s.f.). Mito y género en la Grecia antigua. [Tesis Doctoral, Universidad de Salamanca]. 2011. Repositorio Institucional. Obtenido de file:///C:/Users/Personal/Documents/Downloads/DPHAA_Perez_Miranda_I_Mito_y_genero.pdf
- Piaget, J. (1981). Infancia y Aprendizaje. *Journal for the Study of Education and Development*, Vol. 4, 37-40. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=702>
- Puma, T. M. (2018). *El juego como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los alumnos del primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Valentín Paniagua Corazao-Cusco-2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional., Perú. Obtenido de https://www.google.com/search?q=corchetes&rlz=1C1CHBD_esEC911EC911&oq=corchetes&aqs=chrome.0.69i59j0i131i433i512l3j0i512l6.1664j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8

- Ramos, C. (Julio – Diciembre de 2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, Vol. 9, 1-5. Obtenido de file:///C:/Users/Personal/Documents/Downloads/Dialnet-LosAlcancesDeUnaInvestigacion-7746475.pdf
- Real Academia de la lengua española. (2023). <https://dle.rae.es/>. Obtenido de Definición de la palabra juego: <https://dle.rae.es/juego>
- Reyes, A. (1958). Sobre los mitos griegos. *Facultad de Filosofía y Letras.*, 1-10. Obtenido de <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/63258/Sobrelosmitosgriegos.1958.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Robles, C. D. (2021). *Enseñanza de la Literatura en Educación General Básica Ecuatoriana: un estudio a partir de los currículos de Lengua y Literatura, los libros oficiales y las experiencias docentes. [Tesis de Licenciatura, Universidad del Azuay]*. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/11438/1/16972.pdf>
- Rodríguez, B. (2024). *Biblioteca virtual Miguel de Cervantes*. (U. d. Cantabria, Editor) Obtenido de Historia literaria versus teoría de la literatura. Consideraciones sobre el debate: https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/historia-literaria-versus-teora-de-la-literatura-consideraciones-sobre-el-debate-0/html/01d73ac2-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html
- Rodríguez, N. (julio-diciembre de 2011). Diseños Experimentales en Educación. *Revista de Pedagogía*, vol. XXXII(núm. 91), pp. 147-158. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/659/65926549009.pdf>
- Rodríguez, S. G., & Monroy, A. A. (Abril de 2010). Evolución del juego a lo largo de la historia. *Revista Digital* (Nº 143). Obtenido de <https://www.efdeportes.com/:https://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>
- Rodríguez, V. L., Vázquez, R. V., Rosales, P. F., Vázquez, C. M., & Rodríguez, L. Y. (Agosto de 2022). La fomación literaria en la carrera Licenciatura en Educación. Español-Literatura. *Revista Universidad y Sociedad*, Vol. 14(Núm. 4), 343- 354. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v14n4/2218-3620-rus-14-04-343.pdf>
- Rosario., C. B. (Enero-Junio de 2014). Movimientos literarios en América y la visión de la independencia. *Universitas, Revista de Ciencias Sociales Y Humanas*, XII (20), pp. 229-259. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/8584/1/Movimientos%20literarios%20en%20America%20y%20la%20vision%20de%20la%20independencia.pdf>
- Rosero Pillajo, J. J. (2018). “*El concepto de bien en la filosofía platónica*”. [Tesis de Licenciatura, Pontífica Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/:https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/2970989>
- Ruíz, G. M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Cantabria]*. Obtenido de

- <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMartha.pdf>
- Sagredo Cabrelles, M. S. (2023). *La influencia del juego para potenciar el desarrollo infantil en el ámbito educativo*. Obtenido de <https://www.cervantesvirtual.com/>: <https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-influencia-del-juego-para-potenciar-el-desarrollo-infantil-en-el-ambito-educativo-i-783729/html/>
- Salas, M. J. (2021). *Análisis del territorio asociado a Ártemis: Textos literarios de la antigüedad griega*. [Tesis de Maestría, Universidad de Costa Rica]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://www.kerwa.ucr.ac.cr/bitstream/handle/10669/83710/Tesis%20Jenny%20Andrea%20Salas%20Moya%2C%202021.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Saldarriaga, Z. P., Guadalupe del R, B. C., & Rivadeneira, L. M. (Dic. de 2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Revista Dialnet*, Vol. 2(Nº. Extra 3), 127-137. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802932>
- Sánchez, S. B. (2019). *Mitología griega y literatura infantil: El mito de Hércules*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Cantabria]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/17379/SanchezSanchoBeatriz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Smith, K. A., & Antonio, J. O. (2018). *La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo*. [Tesis de Maestría, Universidad de la Costa]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2885/40990869%20-%2040988860.pdf?sequence=1#:~:text=El%20m%C3%A9todo%20del%20C3%BAdic%20de%20es%20un,los%20docentes%20utilizando%20el%20juego.>
- Solís, A. A. (01 de Enero de 2018). *Los orígenes de la lengua griega: Del clásico al medieval*. Obtenido de <https://academiaegeo.com/>: <https://academiaegeo.com/origenes-lengua-griega-ii/>
- Spink, P. (diciembre de 2007). Replanteando la investigación de campo: relatos y lugares. *Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología*, vol. 17(núm. 50), pp. 561-574. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/705/70505006.pdf>
- Tapia, J. (2022). *Mitología griega*. (Cuarta edición ed.). (S. R. Blonval, Ed.) Plutón Ediciones.
- Torre, O. N., & Vidal, F. O. (2017). *Modelos Constructivistas de Aprendizaje en Programas de Formación*. España: Omnia Publisher SL. doi:<https://doi.org/10.3926/oms.367>
- Torres, C. S. (2013). "Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del centro educativo Reforma Integral Cerit" [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7750/1/FCHE_LCF_303.pdf
- Tripero, A. (05 de Enero de 2011). *Vigotsky y su teoría constructivista del juego*. Obtenido de <https://webs.ucm.es/>: <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>

- Tuni, P. L., & Ccayahualpa, P. E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 584 Marangani, Canchis-Cusco*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional., Perú. Obtenido de <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d0309d69-6bd8-4e90-8e3a-98eec1a22b9d/content>
- Vallejo, O. (enero-junio de 2006). El papel de la historia literaria en la enseñanza de la literatura. *Lingüística y Literatura*(núm. 49), pp. 177-191. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4765/476548927011.pdf>
- Vega, H. C. (2017). *El desarrollo de la competencia literaria desde una perspectiva hermenéutica: entornos participativos y convergencia cultural en las aulas de secundaria*. [Tesis Doctoral, Universidad de la Rioja]. Repositorio Institucional. Obtenido de <file:///C:/Users/Personal/Documents/Downloads/Dialnet-ElDesarrolloDeLaCompetenciaLiterariaDesdeUnaPerspe-127596.pdf>
- Velasco, D. G. (2016). *La influencia de la Mitología Griega en la lengua española*. [Tesis de Maestría, Universidad de Oviedo]. Repositorio Institucional. Obtenido de https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/42656/TFM_Sun%20He.pdf?sequence=6

ANEXOS

Anexo 1: Oficio solicitando el permiso respectivo para el ingreso a la Institución Educativa.



REPUBLICA
DEL ECUADOR

Ministerio de Educación

Oficio Nro. MINEDUC-CZ3-06D01-2023-7405-O

Riobamba, 01 de diciembre de 2023

Asunto: COMPROMISO CIUDADANO CON OFICIO S/N DE FECHA 30 DE NOVIEMBRE DEL 2023, LA MGS. ELSA VANESSA CABRERA URBINA TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, SOLICITASE PERMITA EL INGRESO A LA ESTUDIANTE CARANQUI QUITO DAYSI PAOLA PARA LA EVALUACIÓN, DIAGNOSTICO CON LOS ESTUDIANTES DE LA U.E. FERNANDO DAQUILEMA, ADJUNTO OFICIO

Erika Vanessa Cabrera Urbina
En su Despacho

De mi consideración:

En respuesta al Documento No. MINEDUC-CZ3-06D01-UDAC-2023-8816-E, En respuesta al documento COMPROMISO CIUDADANO; Oficio S/N, de fecha, Riobamba, 30 de noviembre de 2023, que en lo pertinente refiere "(...) Yo, Erika Vanessa Cabrera Urbina, portadora de la cédula de ciudadanía N° 1726630005, Docente -Tutora del trabajo de Titulación de: CARANQUI QUITO DAISY PAOLA con C.I: 0605677806, estudiante del octavo semestre de la Universidad Nacional de Chimborazo de la Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, de la manera más comedida solicito su autorización para el ingreso de la señorita estudiante a la prestigiosa institución: Unidad Educativa "Fernando Daquilema" ubicada en la ciudad de Riobamba. Y por ende el permiso respectivo para que mi tutorada pueda aplicar el proyecto de Tesis el cual se titula: "Recursos lúdicos para el aprendizaje de historia literaria en estudiantes de Básica Superior".

Para esto la señorita necesita ingresar directamente al salón de clases y ocupar el tiempo de seis horas académicas según el horario emitido por el Docente a cargo de la asignatura de Lengua y Literatura, por ende, debe tener contacto con dos paralelos específicos de Noveno año los cuales son: paralelo "A" y paralelo "B", cada paralelo consta de 33 estudiantes, de una edad aproximada de 13 años, a cada estudiante se le aplicará pruebas de evaluación. una de diagnóstico y la otra una evaluación final, al igual que la socialización de una clase sobre la "Mitología Griega", tema acorde para la aplicación del recurso lúdico dentro de su tesis (...)"

Al respecto, este Distrito de Educación 06D01 Chambo-Riobamba; indica que revisado el documento autoriza su solicitud, en consecuencia, deberá realizarse la coordinación adecuada con la autoridad de la institución educativa referida, con el propósito de que se determine el mecanismo idóneo para articular la actividad, considerando siempre que la participación de los estudiantes, así como la información que pudieren proporcionar los

Dirección: Av. Amazonas 1834-191 y 2da. Estación
Telf: 051 2 2686 1000
E-mail: mieduc@ecuador.gob.ec

* Documento firmado electrónicamente por Quijux



1/2

Oficio Nro. MINEDUC-CZ3-06D01-2023-7405-O

Riobamba, 01 de diciembre de 2023

mismos, será exclusivamente de carácter académico, y sujeta a la voluntad de cada una de ellas, además deberán precautelar de manera estricta la integridad física de los estudiantes, mientras se desarrolla la actividad.

Reitero mi singular estima.

Atentamente,

Documento firmado electrónicamente

Juan Yumisaca Malan

DIRECTOR DISTRITAL 06D01 - CHAMBO-RIOBAMBA a EDUCACIÓN

Referencias:

- MINEDUC-CZ3-06D01-UDAC-2023-8816-E

Anexos:

- unach_-_proyecto_caranqui_daisy20231130.pdf

Copia:

Señor Magíster
Hitler Geovani Velastegui Mendoza
Analista Distrital de Regulación

hv/jg



Firmado electrónicamente por:
JUAN YUMISACA MALAN

Anexo 2: Cuestionario (Diagnóstico – Evaluativo)



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

Nombre: _____ Curso: _____ Paralelo _____ Fecha: _____

Objetivo: Examinar el aprendizaje de historia literaria en estudiantes de Básica Superior.

Instrucciones: Este cuestionario se realiza con el propósito de apoyar un proyecto de investigación académica referente al conocimiento de historia literaria, del cual usted será parte importante con su tiempo y aporte en sus respuestas, por tal razón se pide responder de manera sincera y objetiva, dicho documento no tendrá ninguna calificación significativa relacionada a la asignatura de Lengua y Literatura de la que actualmente asiste.

1.- ¿Quién es Hesíodo en la mitología griega?

- A) Legendario poeta griego
- B) Dios del cielo y del trueno
- C) Titán e hijo menor de Urano

2.- ¿Qué le entrega Gea a Cronos para enfrentarse a Urano?

- A) Una oz de diamante
- B) Una espada de oro
- C) Un rayo de Zeus

3.- ¿Qué personifica Urano en la mitología griega?

- A) La tierra
- B) La luna
- C) El cielo

4.- ¿Qué personaje devora a sus hijos para que no le quiten el reino de los cielos?

- A) Poseidón
- B) Urano
- C) Cronos

5.- ¿Cuál fue la hermana y esposa de Cronos?

- A) Tea
- B) Rea

C) Selene

6.- ¿Cuáles son las características físicas de los Hecátónquiros?

A) Gigantes con cien brazos y cincuenta cabezas

B) Gigantes con un solo ojo

C) Seres mágicos y espirituales

7.- ¿Quiénes forjan armas formidables para los Dioses?

A) Los coperos

B) Los cíclopes

C) Las ninfas

8.- ¿Qué personaje da de beber una pócima mezclada con el alimento al Dios Cronos?

A) Urano

B) Zeus

C) Hades

9.- ¿A qué personajes envía Zeus al tártaro después de su triunfo en la batalla de los Dioses Olímpicos?

A) Cronos y sus aliados

B) Poseidón y su hermano

C) Tifón

10.- ¿Quién arranca los tendones de Zeus?

A) Gea

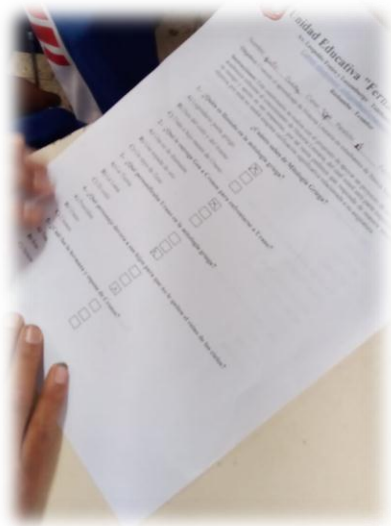
B) Tifón

C) Cronos

Firma del Estudiante

Anexo 3: Fotografías de la aplicación del instrumento y aplicación lúdica.

Cuestionario Pre- Test



Organización del primer grupo



Organización del segundo grupo



Aplicación del recurso lúdico
Grupo uno



Aplicación del recurso lúdico grupo dos

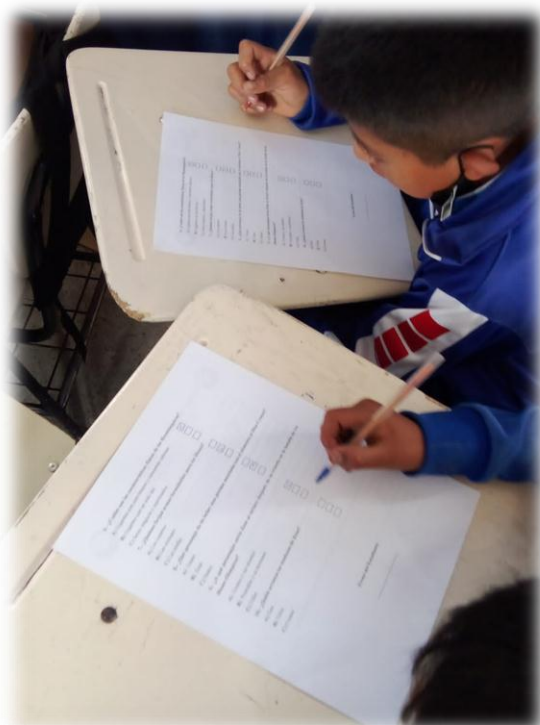
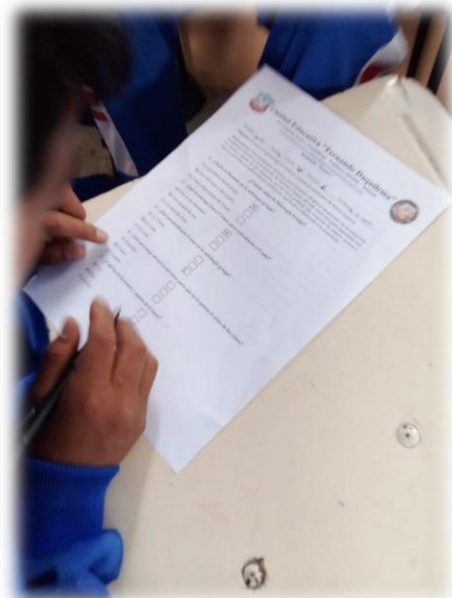




Resolución de resultados



Aplicación del cuestionario Post- Test



Anexo 4: Rúbrica de evaluación para validar el cuestionario de 10 ítems.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

Objetivo: Examinar el aprendizaje de historia literaria en estudiantes de Básica Superior.

Instrucciones: La presente rúbrica de evaluación tiene como propósito validar un cuestionario de 10 ítems que ha sido elaborado para evaluar competencias y conocimientos en el área de Lengua y Literatura. La participación de un experto es fundamental para garantizar la calidad, pertinencia y adecuación de los ítems, así como para asegurar que estos reflejen con precisión los objetivos de aprendizaje propuestos. Se espera que el experto revise cada ítem de manera minuciosa, ofreciendo su valoración y comentarios sobre aspectos como la claridad, relevancia, coherencia y adecuación al nivel educativo correspondiente. A partir de esta evaluación, se realizarán los ajustes necesarios para asegurar la efectividad y validez del cuestionario en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Pregunta N.º 1

¿Quién es Hesíodo en la mitología griega?

Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones: 4 = Excelente; 3 = Bueno; 2 = regular; 1= Insuficiente					Grado de acuerdo			
					4	3	2	1
Claridad de las Preguntas	Las preguntas son claras, concisas y no generan dudas.	Las preguntas son comprensibles, pero podrían ser más claras.	Algunas preguntas son ambiguas o confusas.	La mayoría de las preguntas son difíciles de entender o ambiguas.				
Relevancia del Contenido	Las preguntas son completamente relevantes al tema de la mitología griega.	La mayoría de las preguntas son relevantes, con alguna pregunta menos relacionada.	Hay varias preguntas que no son del todo relevantes.	Las preguntas no son relevantes al tema evaluado.				
Nivel de Dificultad	El nivel de dificultad es adecuado para el grupo objetivo.	El nivel es un poco más fácil o más difícil de lo esperado.	El nivel de dificultad es inconsistente.	El cuestionario es demasiado fácil o difícil para el grupo objetivo.				
Consistencia Interna	Las preguntas están relacionadas y miden el mismo tema de manera coherente.	La mayoría de las preguntas son coherentes entre sí.	Hay algunas preguntas que no están bien alineadas con el tema general.	Las preguntas no tienen coherencia o son inconsistentes.				
Pertinencia de las Preguntas	Las preguntas son pertinentes y reflejan los objetivos del estudio.	La mayoría de las preguntas son pertinentes, con algunas menos relacionadas.	Varias preguntas no son pertinentes para los objetivos del estudio.	Las preguntas no reflejan los objetivos del estudio.				

Pregunta N.º 2

¿Qué le entrega Gea a Cronos para enfrentarse a Urano?

Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones: 4 = Excelente; 3 = Bueno; 2 = regular; 1= Insuficiente					Grado de acuerdo			
					4	3	2	1
Claridad de las Preguntas	Las preguntas son claras, concisas y no generan dudas.	Las preguntas son comprensibles, pero podrían ser más claras.	Algunas preguntas son ambiguas o confusas.	La mayoría de las preguntas son difíciles de entender o ambiguas.				
Relevancia del Contenido	Las preguntas son completamente relevantes al tema de la mitología griega.	La mayoría de las preguntas son relevantes, con alguna pregunta menos relacionada.	Hay varias preguntas que no son del todo relevantes.	Las preguntas no son relevantes al tema evaluado.				
Nivel de Dificultad	El nivel de dificultad es adecuado para el grupo objetivo.	El nivel es un poco más fácil o más difícil de lo esperado.	El nivel de dificultad es inconsistente.	El cuestionario es demasiado fácil o difícil para el grupo objetivo.				
Consistencia Interna	Las preguntas están relacionadas y miden el mismo tema de manera coherente.	La mayoría de las preguntas son coherentes entre sí.	Hay algunas preguntas que no están bien alineadas con el tema general.	Las preguntas no tienen coherencia o son inconsistentes.				
Pertinencia de las Preguntas	Las preguntas son pertinentes y reflejan los objetivos del estudio.	La mayoría de las preguntas son pertinentes, con algunas menos relacionadas.	Varias preguntas no son pertinentes para los objetivos del estudio.	Las preguntas no reflejan los objetivos del estudio.				

Pregunta N.º 3

¿Qué personificaba Urano en la mitología griega?

Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones: 4 = Excelente; 3 = Bueno; 2 = regular; 1= Insuficiente					Grado de acuerdo			
					4	3	2	1
Claridad de las Preguntas	Las preguntas son claras, concisas y no generan dudas.	Las preguntas son comprensibles, pero podrían ser más claras.	Algunas preguntas son ambiguas o confusas.	La mayoría de las preguntas son difíciles de entender o ambiguas.				
Relevancia del Contenido	Las preguntas son completamente relevantes al tema de la mitología griega.	La mayoría de las preguntas son relevantes, con alguna pregunta menos relacionada.	Hay varias preguntas que no son del todo relevantes.	Las preguntas no son relevantes al tema evaluado.				
Nivel de Dificultad	El nivel de dificultad es adecuado para el grupo objetivo.	El nivel es un poco más fácil o más difícil de lo esperado.	El nivel de dificultad es inconsistente.	El cuestionario es demasiado fácil o difícil para el grupo objetivo.				
Consistencia Interna	Las preguntas están relacionadas y miden el mismo tema de manera coherente.	La mayoría de las preguntas son coherentes entre sí.	Hay algunas preguntas que no están bien alineadas con el tema general.	Las preguntas no tienen coherencia o son inconsistentes.				

Pertinencia de las Preguntas	Las preguntas son pertinentes y reflejan los objetivos del estudio.	La mayoría de las preguntas son pertinentes, con algunas menos relacionadas.	Varias preguntas no son pertinentes para los objetivos del estudio.	Las preguntas no reflejan los objetivos del estudio.				
-------------------------------------	---	--	---	--	--	--	--	--

Pregunta N.º 4

¿Qué personaje devora a sus hijos para que no le quiten el reino de los cielos?

Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones: 4 = Excelente; 3 = Bueno; 2 = regular; 1= Insuficiente					Grado de acuerdo			
					4	3	2	1
Claridad de las Preguntas	Las preguntas son claras, concisas y no generan dudas.	Las preguntas son comprensibles, pero podrían ser más claras.	Algunas preguntas son ambiguas o confusas.	La mayoría de las preguntas son difíciles de entender o ambiguas.				
Relevancia del Contenido	Las preguntas son completamente relevantes al tema de la mitología griega.	La mayoría de las preguntas son relevantes, con alguna pregunta menos relacionada.	Hay varias preguntas que no son del todo relevantes.	Las preguntas no son relevantes al tema evaluado.				
Nivel de Dificultad	El nivel de dificultad es adecuado para el grupo objetivo.	El nivel es un poco más fácil o más difícil de lo esperado.	El nivel de dificultad es inconsistente.	El cuestionario es demasiado fácil o difícil para el grupo objetivo.				
Consistencia Interna	Las preguntas están relacionadas y miden el mismo tema de manera coherente.	La mayoría de las preguntas son coherentes entre sí.	Hay algunas preguntas que no están bien alineadas con el tema general.	Las preguntas no tienen coherencia o son inconsistentes.				
Pertinencia de las Preguntas	Las preguntas son pertinentes y reflejan los objetivos del estudio.	La mayoría de las preguntas son pertinentes, con algunas menos relacionadas.	Varias preguntas no son pertinentes para los objetivos del estudio.	Las preguntas no reflejan los objetivos del estudio.				

Pregunta N.º 5

¿Cuál fue la hermana y esposa de Cronos?

Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones: 4 = Excelente; 3 = Bueno; 2 = regular; 1= Insuficiente					Grado de acuerdo			
					4	3	2	1
Claridad de las Preguntas	Las preguntas son claras, concisas y no generan dudas.	Las preguntas son comprensibles, pero podrían ser más claras.	Algunas preguntas son ambiguas o confusas.	La mayoría de las preguntas son difíciles de entender o ambiguas.				
Relevancia del Contenido	Las preguntas son completamente relevantes al tema de la mitología griega.	La mayoría de las preguntas son relevantes, con alguna pregunta menos relacionada.	Hay varias preguntas que no son del todo relevantes.	Las preguntas no son relevantes al tema evaluado.				
Nivel de Dificultad	El nivel de dificultad es adecuado para el grupo objetivo.	El nivel es un poco más fácil o más difícil de lo esperado.	El nivel de dificultad es inconsistente.	El cuestionario es demasiado fácil o difícil para el grupo objetivo.				

Consistencia Interna	Las preguntas están relacionadas y miden el mismo tema de manera coherente.	La mayoría de las preguntas son coherentes entre sí.	Hay algunas preguntas que no están bien alineadas con el tema general.	Las preguntas no tienen coherencia o son inconsistentes.				
Pertinencia de las Preguntas	Las preguntas son pertinentes y reflejan los objetivos del estudio.	La mayoría de las preguntas son pertinentes, con algunas menos relacionadas.	Varias preguntas no son pertinentes para los objetivos del estudio.	Las preguntas no reflejan los objetivos del estudio.				

Pregunta N.º 6

¿Cuáles son las características físicas de los Hecatónquiros?

Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones: 4 = Excelente; 3 = Bueno; 2 = regular; 1 = Insuficiente					Grado de acuerdo			
					4	3	2	1
Claridad de las Preguntas	Las preguntas son claras, concisas y no generan dudas.	Las preguntas son comprensibles, pero podrían ser más claras.	Algunas preguntas son ambiguas o confusas.	La mayoría de las preguntas son difíciles de entender o ambiguas.				
Relevancia del Contenido	Las preguntas son completamente relevantes al tema de la mitología griega.	La mayoría de las preguntas son relevantes, con alguna pregunta menos relacionada.	Hay varias preguntas que no son del todo relevantes.	Las preguntas no son relevantes al tema evaluado.				
Nivel de Dificultad	El nivel de dificultad es adecuado para el grupo objetivo.	El nivel es un poco más fácil o más difícil de lo esperado.	El nivel de dificultad es inconsistente.	El cuestionario es demasiado fácil o difícil para el grupo objetivo.				
Consistencia Interna	Las preguntas están relacionadas y miden el mismo tema de manera coherente.	La mayoría de las preguntas son coherentes entre sí.	Hay algunas preguntas que no están bien alineadas con el tema general.	Las preguntas no tienen coherencia o son inconsistentes.				
Pertinencia de las Preguntas	Las preguntas son pertinentes y reflejan los objetivos del estudio.	La mayoría de las preguntas son pertinentes, con algunas menos relacionadas.	Varias preguntas no son pertinentes para los objetivos del estudio.	Las preguntas no reflejan los objetivos del estudio.				

Pregunta N.º 7

¿Quiénes forjan armas formidables para los Dioses?

Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones: 4 = Excelente; 3 = Bueno; 2 = regular; 1 = Insuficiente					Grado de acuerdo			
					4	3	2	1
Claridad de las Preguntas	Las preguntas son claras, concisas y no generan dudas.	Las preguntas son comprensibles, pero podrían ser más claras.	Algunas preguntas son ambiguas o confusas.	La mayoría de las preguntas son difíciles de entender o ambiguas.				
Relevancia del Contenido	Las preguntas son completamente relevantes al tema de la mitología griega.	La mayoría de las preguntas son relevantes, con alguna pregunta menos relacionada.	Hay varias preguntas que no son del todo relevantes.	Las preguntas no son relevantes al tema evaluado.				

Nivel de Dificultad	El nivel de dificultad es adecuado para el grupo objetivo.	El nivel es un poco más fácil o más difícil de lo esperado.	El nivel de dificultad es inconsistente.	El cuestionario es demasiado fácil o difícil para el grupo objetivo.				
Consistencia Interna	Las preguntas están relacionadas y miden el mismo tema de manera coherente.	La mayoría de las preguntas son coherentes entre sí.	Hay algunas preguntas que no están bien alineadas con el tema general.	Las preguntas no tienen coherencia o son inconsistentes.				
Pertinencia de las Preguntas	Las preguntas son pertinentes y reflejan los objetivos del estudio.	La mayoría de las preguntas son pertinentes, con algunas menos relacionadas.	Varias preguntas no son pertinentes para los objetivos del estudio.	Las preguntas no reflejan los objetivos del estudio.				

Pregunta N.º 8

¿Qué personaje da de beber una pócima mezclada con el alimento al Dios Cronos?

Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones: 4 = Excelente; 3 = Bueno; 2 = regular; 1 = Insuficiente					Grado de acuerdo			
					4	3	2	1
Claridad de las Preguntas	Las preguntas son claras, concisas y no generan dudas.	Las preguntas son comprensibles, pero podrían ser más claras.	Algunas preguntas son ambiguas o confusas.	La mayoría de las preguntas son difíciles de entender o ambiguas.				
Relevancia del Contenido	Las preguntas son completamente relevantes al tema de la mitología griega.	La mayoría de las preguntas son relevantes, con alguna pregunta menos relacionada.	Hay varias preguntas que no son del todo relevantes.	Las preguntas no son relevantes al tema evaluado.				
Nivel de Dificultad	El nivel de dificultad es adecuado para el grupo objetivo.	El nivel es un poco más fácil o más difícil de lo esperado.	El nivel de dificultad es inconsistente.	El cuestionario es demasiado fácil o difícil para el grupo objetivo.				
Consistencia Interna	Las preguntas están relacionadas y miden el mismo tema de manera coherente.	La mayoría de las preguntas son coherentes entre sí.	Hay algunas preguntas que no están bien alineadas con el tema general.	Las preguntas no tienen coherencia o son inconsistentes.				
Pertinencia de las Preguntas	Las preguntas son pertinentes y reflejan los objetivos del estudio.	La mayoría de las preguntas son pertinentes, con algunas menos relacionadas.	Varias preguntas no son pertinentes para los objetivos del estudio.	Las preguntas no reflejan los objetivos del estudio.				

Pregunta N.º 9

¿A qué personajes envía Zeus al tártaro después de su triunfo en la batalla de los Dioses Olímpicos?

Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones: 4 = Excelente; 3 = Bueno; 2 = regular; 1 = Insuficiente					Grado de acuerdo			
					4	3	2	1
Claridad de las Preguntas	Las preguntas son claras, concisas y no generan dudas.	Las preguntas son comprensibles, pero podrían ser más claras.	Algunas preguntas son ambiguas o confusas.	La mayoría de las preguntas son difíciles de entender o ambiguas.				

Relevancia del Contenido	Las preguntas son completamente relevantes al tema de la mitología griega.	La mayoría de las preguntas son relevantes, con alguna pregunta menos relacionada.	Hay varias preguntas que no son del todo relevantes.	Las preguntas no son relevantes al tema evaluado.				
Nivel de Dificultad	El nivel de dificultad es adecuado para el grupo objetivo.	El nivel es un poco más fácil o más difícil de lo esperado.	El nivel de dificultad es inconsistente.	El cuestionario es demasiado fácil o difícil para el grupo objetivo.				
Consistencia Interna	Las preguntas están relacionadas y miden el mismo tema de manera coherente.	La mayoría de las preguntas son coherentes entre sí.	Hay algunas preguntas que no están bien alineadas con el tema general.	Las preguntas no tienen coherencia o son inconsistentes.				
Pertinencia de las Preguntas	Las preguntas son pertinentes y reflejan los objetivos del estudio.	La mayoría de las preguntas son pertinentes, con algunas menos relacionadas.	Varias preguntas no son pertinentes para los objetivos del estudio.	Las preguntas no reflejan los objetivos del estudio.				

Pregunta N.º 10

¿Quién arranca los tendones de Zeus?

Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones: 4 = Excelente; 3 = Bueno; 2 = regular; 1= Insuficiente					Grado de acuerdo			
					4	3	2	1
Claridad de las Preguntas	Las preguntas son claras, concisas y no generan dudas.	Las preguntas son comprensibles, pero podrían ser más claras.	Algunas preguntas son ambiguas o confusas.	La mayoría de las preguntas son difíciles de entender o ambiguas.				
Relevancia del Contenido	Las preguntas son completamente relevantes al tema de la mitología griega.	La mayoría de las preguntas son relevantes, con alguna pregunta menos relacionada.	Hay varias preguntas que no son del todo relevantes.	Las preguntas no son relevantes al tema evaluado.				
Nivel de Dificultad	El nivel de dificultad es adecuado para el grupo objetivo.	El nivel es un poco más fácil o más difícil de lo esperado.	El nivel de dificultad es inconsistente.	El cuestionario es demasiado fácil o difícil para el grupo objetivo.				
Consistencia Interna	Las preguntas están relacionadas y miden el mismo tema de manera coherente.	La mayoría de las preguntas son coherentes entre sí.	Hay algunas preguntas que no están bien alineadas con el tema general.	Las preguntas no tienen coherencia o son inconsistentes.				
Pertinencia de las Preguntas	Las preguntas son pertinentes y reflejan los objetivos del estudio.	La mayoría de las preguntas son pertinentes, con algunas menos relacionadas.	Varias preguntas no son pertinentes para los objetivos del estudio.	Las preguntas no reflejan los objetivos del estudio.				

Valoración general del cuestionario

Por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las opciones que se presentan:

sí	no
----	----

El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para que los encuestados puedan responderlo adecuadamente.		
El número de preguntas del cuestionario es excesivo		
Las preguntas constituyen un riesgo para el encuestado (en el supuesto de contestar SÍ, por favor, indique inmediatamente abajo cuáles)		

Identificación del experto

Nombre y apellidos	
Filiación (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	
e-mail	
Teléfono o celular	
Fecha de la validación (día, mes y año):	
Firma	

Muchas gracias por su valiosa contribución a la validación de este cuestionario.