

# JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL CONOCIMIENTO DE LA OBRA MARTIANA CON VISIÓN EDUCATIVA, A PARTIR DE MEDIOS AUDIOVISUALES EN TERCER GRADO

## DIDACTIC GAMES FOR THE KNOWLEDGE OF MARTI WORK WITH AN EDUCATIONAL VISIÓN, BASED ON AUDIOVISUAL MEDIA IN THE THIRD GRADE

Yisbel Duane Zaldívar. Maestra. I/E Aurelia Mesa Garciga. Guanabacoa. Cuba  
[yisbeldz@ucpejv.edu.cu](mailto:yisbeldz@ucpejv.edu.cu)

### RESUMEN

El estudio se acerca a la realidad educativa, con el objetivo de proponer juegos didácticos para el conocimiento de la obra martiana con visión educativa, a partir de medios audiovisuales, en tercer grado, al abordar el tratamiento a las carencias identificadas, aspecto que revela una situación problemática inherente a su formación al evidenciarse en sus modos de actuación inadecuados. Desde una perspectiva dialéctico materialista se seleccionan los métodos del nivel teórico y empírico, así como los estadísticos, cuyos resultados se procesan e interpretan para sistematizar referentes, diagnosticar la realidad, proyectar una intervención desde las ciencias y avalar sus potencialidades a partir de la implementación práctica. Juegos didácticos con una perspectiva desarrolladora, contextualizada, flexible, integradora, dinámica y participativa. Destacan la visión educativa de los aportes del Maestro y satisfacen las exigencias de las particularidades anatomofisiológicas y psicopedagógicas de los educandos en el segundo momento del desarrollo. Los resultados del diagnóstico inicial contrastan con las transformaciones en la muestra, a partir de la aplicación práctica de los juegos didácticos en espacios y ambientes lúdicos armónicos como: recesos docentes, descansos activos, actividades complementarias, diversos momentos de las clases, acampadas y otras actividades pioneriles. En síntesis, prevalece el nivel de conocimientos ADECUADO en los educandos acerca de la obra martiana, lo que no solo se revela al nombrar sus obras y personajes, sino que se extrapola a sus modos de actuación y orientaciones valorativas en diversos contextos de interacción. Tales razones avalan la propuesta y la posibilidad de extrapolarla a otros contextos educativos.

**Palabras clave:** juegos didácticos, obra martiana, visión educativa, medios audiovisuales

### ABSTRACT

The study approaches the educational reality, with objective of propose didactic games for the knowledge of Marti work with an educational vision, based on audiovisual media in the third grade, addressing the treatment of the deficiencies identified, an aspect that reveals a problematic situation inherent to their training when evident in their inadequate modes of action. From a dialectical materialist perspective, the methods of the theoretical and empirical level are selected, as well as the statistical ones, whose results are processed and interpreted to systematize references, diagnose reality, project an intervention from the sciences and endorse its potential from practical implementation. Didactics games with a developmental, contextualized, flexible, integrative, dynamic and participatory perspective. They highlight the educational vision of the Teacher's contributions and satisfy the demands of the anatomophysiological and psychopedagogical particularities of the students in the second moment of development. The results of the initial diagnosis contrast with the transformations in the sample, based

on the practical application of educational games in harmonious recreational spaces and environments such as: teaching breaks, active breaks, complementary activities, various moments of classes, camping and other activities. pioneers. In summary, the ADEQUATE level of knowledge prevails in students about Martí's work, which is not only revealed when naming his works and characters, but is extrapolated to their modes of action and evaluative orientations in various contexts of interaction. These reasons support the proposal and the possibility of extrapolating it to other educational contexts.

**Keywords:** didactics game, Marti work, educational vision, audiovisual media

## **INTRODUCCIÓN**

En el contexto actual, la formación integral de las nuevas generaciones, requiere asumir el legado de grandes figuras cuyo quehacer y ejemplo imperecedero revela máximas que signan al hombre digno, sin importar las etapas en las que se desarrolla. Es el caso de Martí, hombre de extraordinarios recursos literarios, cuya vida y obra aportan a la integralidad que la Agenda 2030 (UNESCO, 2015), los Pilares de la UNESCO y la UNICEF reconocen o como lo describiera el Che al revelar su modelo de hombre nuevo. En Martí se encuentra el hombre de letras, de ideas, de acción, en él es posible beber de la fuente de los valores y del comportamiento ciudadano.

Y, por qué no, también del que enseña sobre las más preciosas riquezas de la naturaleza y de la cultura de los pueblos. En su legado literario se descubre una diversidad textual que enamora y nutre con el amor de quien desea transformar al lector. En su corta, pero fructífera vida, se descubre la entrega sin límites a la Patria. En Cuba, su nombre convoca en disímiles planes y programas e inunda espacios diversos, no solo como Héroe Nacional o paradigma de los pinos nuevos. Se honra al más universal de los cubanos por su dedicación a los humildes, su comprensión de la humanidad sin fronteras patrias y su eterna presencia en América del río Bravo a la Patagonia.

“Educar no debería ser eso (...) sino dar al hombre las llaves del mundo, que son la independencia y el amor, y prepararle las fuerzas para que lo recorra por sí, con el paso alegre de los hombres naturales y libres, convida a comprender la relevancia de la educación en la formación de la personalidad de los educandos dotándoles, desde edades tempranas, de las herramientas y los recursos necesarios para enfrentar los retos en su interacción social, lo que expresa un principio pedagógico esencial: la relación instrucción-educación. En torno a este quehacer se connota la obra martiana como fuente inagotable de riqueza formativa.

En el tema constituyen antecedentes Sócrates, Platón y Aristóteles (período clásico de la filosofía griega) y Séneca y Quintiliano (filósofos latinos). Estudios que se contextualizaron en la arena internacional por autores como Wallon (1971), Álvarez (1984), Guerrero (1998), García (2002), Aragao (2005), Borrego (2005), España: Buxarrais, M. (1996), Bravo, C. (1994), Argentina: Forni (1997), Colombia: Jopera, J. (2002), Urzola de Payares, H. (2017). En Cuba, se destacan los aportes de importantes investigadores, entre ellos: Turner, L. (1989), Mendoza, L. (2006), Chávez, J. (1998), Fabelo, R. (1999), Báxter, E. (1999-2007), y Chacón, N. (2000-2021), con una vasta experiencia investigativa y formativa relacionada a la obra martiana y sus aportes formativos. También las tesis doctorales de Versón (2011) y Pérez (2015), así como otras de maestría y trabajos de diploma. De igual modo, se consideran valiosos los estudios de clásicos Hortensia Pichardo, Cintio Vitier, Fina García Marrús, Armando Hart, Abel Prieto y, de manera especial, se declaran los aportes de instituciones como la Fragua Martiana y el Movimiento Juvenil Martiano. Es inevitable reconocer los aportes de Fidel

Castro Ruz, líder histórico de la Revolución Cubana, quien retomó el pensamiento martiano en el año de su centenario y lo materializó en la práctica social y educativa cubana haciendo realidad sus ideales de independencia, soberanía, justicia social y de culto de los cubanos a la dignidad plena del hombre.

De forma general, coinciden en la necesidad de integrar las influencias, de colocar a la institución educativa como rectora del proceso que potencia y contribuye al reconocimiento de la riqueza formativa de la vida y obra de Martí para las nuevas generaciones, conforme a los momentos del desarrollo. En correspondencia, el nivel educativo Primaria da continuidad al accionar de la Primera Infancia que hereda y potencia las bases formativas de la familia.

A pesar de contar con un Programa Director de Formación de Valores que destaca a Martí, de que constituye una prioridad su tratamiento por diversas vías, se han introducido importantes aportes para este particular y el fin del nivel educativo (MINED, 2008 y MINED, 2016) establece su instrumentación a través de las asignaturas (MINED, 2002), es evidente que todavía no se alcanzan los resultados esperados. Asimismo, se destacan los clásicos del estudio de la obra martiana en Cuba, referidos en la diapositiva, asimismo se destaca el trabajo de instituciones y organizaciones como la Fragua Martiana y el Movimiento Juvenil Martiano. Aun cuando se reconocen los diversos aportes de estas personalidades, instituciones y organizaciones y pudieran parecer recurrente los estudios en cuanto a la obra martiana, todavía, la autora en su práctica docente y desempeño profesional en la Institución Educativa Aurelia Mesa Gárciga, del municipio Guanabacoa, constata manifestaciones que revelan una situación problemática en torno a:

- Insuficiente conocimiento de los educandos acerca de la obra martiana
- Manifestaciones verbales y no verbales o comportamientos poco coherentes con el legado martiano promovido en el contexto educativo
- Insuficiente reconocimiento de las potencialidades educativas de la obra martiana en los educandos para sustentar sus modos de actuación y de los medios audiovisuales para su tratamiento
- Limitado aprovechamiento de las potencialidades de los medios audiovisuales y los juegos didácticos para promover el conocimiento de la obra martiana.

Tal situación se contrapone a las aspiraciones formativas de la sociedad cubana y revela la necesidad de incentivarla desde vivencias directas, para lo cual se considera la riqueza de la obra martiana desde una visión educativa. Lo referido, permitió declarar el problema científico: ¿Cómo promover el conocimiento de la obra martiana con visión educativa en el tercer grado del nivel educativo Primaria? En consecuencia, se concibió como objetivo de la investigación: Proponer juegos didácticos para promover el conocimiento de la obra martiana con visión educativa, a partir de medios audiovisuales, en el tercer grado de la I/E Aurelia Mesa Gárciga.

## **DESARROLLO**

En el estudio que se realiza, se asume el método dialéctico-materialista para la selección, procesamiento de los métodos y la interpretación de sus resultados para el desarrollo de la presente investigación. Se utilizan los métodos del nivel Teórico: Análisis-síntesis, Inductivo-deductivo, Modelación, Sistémico-Estructural, los del nivel Teórico Empírico: Observación y Prueba Pedagógica y el estadístico Cálculo porcentual desde la estadística descriptiva. Se determinaron como núcleos teóricos: Obra Martiana; visión educativa del conocimiento de la obra martiana; juegos didácticos y medios audiovisuales.

Se asume obra martiana como un: “Conjunto diverso de textos de José Martí que se seleccionan con un fin educativo determinado para contribuir a la formación de cualidades y valores morales” (Rodríguez, 2022, p.1), teniendo en cuenta la percepción educativa de la obra martiana que declara la autora, en total coherencia con el estudio.

La autora define la Visión educativa de una figura (vida y obra): Perspectiva que permite extrapolar las potencialidades de la vida y obra de personalidades que por su trascendencia constituyen paradigmas a imitar, a la formación integral de los educandos, favoreciendo la apropiación de la cultura identitaria y la configuración de juicios, opiniones y valores; a través de conjunto de actividades docentes, extra docentes, extraescolares y complementarias, conscientemente planificado y organizado.

Para ello tiene en cuenta la importancia de este concepto en el estudio y que no se advierte ninguna coincidencia en la revisión bibliográfica realizada. En tal sentido, se reconoce el ejemplo de figuras cuyo extraordinario legado les posiciona como paradigmas formativos en una sociedad, al contribuir a fomentar sentimientos, cualidades y valores, los que se integran en la visión educativa que caracteriza la formación integral de los educandos. Proyección que permite comprender y declarar la visión educativa de estas figuras en coherencia con el estudio que se realiza.

En torno a juego didáctico se asume la definición que aporta la Ecured portable (2017), por considerar las bases esenciales que declara la investigación, en función de educar modos de actuación, sentimientos, deseos, aspiraciones, coherentes con las proyecciones formativas de la sociedad cubana actual.

Constituyen un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización de la enseñanza y propician el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de los conocimientos en forma activa y dinámica. Actividad multifacética y fundamental que promueve sentimientos, deseos, aspiraciones, posibilidades de sentir, captar y producir de una manera espontánea. Permite desarrollar hábitos de organización de habilidades para la solución de diversas situaciones, desde el punto de vista del aprendizaje.

Los medios, como uno de los componentes fundamentales en el proceso de enseñanza–aprendizaje, se implican de manera directa en la apropiación y fijación de los contenidos. Al decir de Hernández, et al.:

(...) componentes activos en todo proceso dirigido al desarrollo de aprendizajes. (...) instrumento o canal por el que transcurre la comunicación y son recursos materiales que facilitan la comunicación entre profesores y educandos, por lo que inciden en la transmisión educativa. (2021, p.4)

Al respecto, Pérez et al., (2022), definen que un medio del proceso de enseñanza-aprendizaje:

(...) es el componente que soporta información mediante tecnologías simbólicas, cuya utilización, con carácter sistémico, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuye al logro de los objetivos, a través de su procesamiento para el desarrollo de hábitos, habilidades y valores e independientemente de su materialidad, código y estructura, satisface las exigencias de los sujetos, del contexto de interacción y de las particularidades organizacionales que regulan su uso. (p. 6).

Tal percepción reconoce el carácter sistémico de los medios de enseñanza-aprendizaje, en la que se identifica una gran diversidad, dentro de los cuales se incluyen los MAV. Alrededor de su definición se advierte coherencia al ser reconocidos como: “aquellos

medios de comunicación social que tienen que ver directamente con la imagen como la fotografía y el audio. Se refieren a medios didácticos que, con imágenes y grabaciones, sirven para comunicar mensajes específicos” (Barros, 2015, p.12). Según Rodríguez, son: (...) aquellos materiales y equipos que registran, reproducen, difunden mensajes visuales y sonoros con el fin de facilitar conocimientos y, especialmente, motivar aprendizajes y actitudes. (...) contextualizadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje y al mismo tiempo, permiten desarrollar una dinámica participativa. (2003, p.123). Este autor enfatiza su papel motivador y proveedor de conocimientos, pero nunca como sustituto del profesor. Por otra parte, se connota la visión integrada y descriptiva que aportan Hernández, P. et al., al concebirlos como:

Producto cultural donde se conjugan audio y video, de forma tal que estructuran una unidad estética y discursiva. Su contenido se transmite, a través de un sistema tecnológico audiovisual (cine sonoro, televisión, internet, videojuegos, etcétera). Entre lo auditivo y lo visual se producen diversos mecanismos de interrelación, como la armonía (a cada sonido le corresponde una imagen), la complementariedad (lo que no aporta uno lo aporta el otro), el refuerzo (refuerzan los significados entre sí) y el contraste (el significado surge del contraste entre ambos). (2012, p. 45 y 46)

La sistematización permitió precisar el marco teórico referencial y transitar al diagnóstico del estado inicial de la problemática, a partir de identificar la variable conocimiento de la obra martiana en tercer grado y sus indicadores, con sus correspondientes criterios de medida. Constituyeron indicadores en el estudio

- ✓ Nivel conocimiento de los educandos acerca de la obra martiana con visión educativa.
- ✓ Coherencia entre los modos de actuación de los educandos y los asociados al conocimiento de la obra martiana con visión educativa.
- ✓ Diversidad en los recursos didácticos y las vías para promover el conocimiento de la obra martiana con visión educativa.

Se asumen los criterios de medida: ADECUADO, POCO ADECUADO, INADECUADO

Para el diagnóstico en la investigación se determinó un grupo de estudio de 21 educandos. A partir del procesamiento de los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos (Guía de observación-Prueba pedagógica), se advierte que 15 educandos, los que representan el 71,42% del grupo de estudio, se encuentran en los criterios de medida Poco adecuado-Inadecuado.

En tal sentido, desde lo cualitativo, se consideran las siguientes Regularidades del diagnóstico inicial de la problemática en la práctica educativa:

- Presencia de modos de actuación contrarios a las aspiraciones sociales.
- Imposibilidad de considerar adecuado el nivel de conocimientos de la vida y obra de Martí en los educandos.
- Limitada capacidad de precisar las razones para imitar un personaje de la obra martiana ni encuentran en Martí los aportes educativos necesarios para revelarlos en sus modos de actuación.
- Es evidente que no han profundizado adecuadamente ni hecho suyas las enseñanzas de cada texto, por lo que no las extrapolan a sus modos de actuación ni les sirven para autovalorarlos.

Por otra parte, no se aprovechan suficientemente los recursos, espacios y actividades para promover el conocimiento de la vida y obra de Martí con visión educativa. Se aprecia que no siempre la planificación es coherente con las particularidades psicopedagógicas

del momento del desarrollo y sus exigencias formativas. Aunque se reconocen los valores artísticos, literarios, patrios y otros de la vida y obra de Martí todavía es poco adecuada la visión educativa con la que se promueve su conocimiento. De manera particular se advierte la existencia de los equipos técnicos para reproducir medios audiovisuales de gran valía, producidos por diversas instituciones, estos no se aprovechan en las clases y otras actividades complementarias.

Lo referido corroboró la situación problemática que dio lugar a la investigación y aportó elementos que, desde las características del grupo de estudio, particularizan la propuesta. En tal sentido, se transitó al diseño de la propuesta interventiva, consistente en 12 juegos didácticos, con el objetivo: Promover el conocimiento de la obra martiana con visión educativa, en el tercer grado de la I/E Aurelia Mesa Gárciga. La propuesta se caracteriza por ser:

- Desarrolladora y contextualizada: reconoce el estadio inicial del grupo de estudio para concebir el tránsito a otro superior en el nivel de conocimientos acerca de la obra martiana con visión educativa que se extrapole a los modos de actuación de los educandos con solidez y estabilidad en su comportamiento individual y grupal y aprovecha las potencialidades de los espacios y recursos para propiciar la relación con los contextos de formación e interacción.
- Dinámica y participativa: tiene en cuenta en su diseño las características psicopedagógicas y anatomofisiológicas de los educandos en el segundo momento del desarrollo para favorecer la participación activa grupal en la transformación individual.
- Integradora y flexible: considera la integración de las influencias educativas para aprovechar la riqueza martiana, lo que se flexibiliza y adapta a las condiciones, ritmos y transformaciones operadas.
- Audiovisual y mediada: Revela la necesidad de potenciar las interacciones entre los educandos e incorpora el MAV y su lenguaje como recurso para promover el conocimiento de la obra martiana, a partir de su decodificación, promoviendo la motivación en los educandos. Asimismo, asume la percepción de las mediaciones como vía para propiciar la formación integral y favorecer las interacciones entre educandos, con el docente y otras que se potencian en la interacción con los medios audiovisuales.

Sin importar las particularidades tecnológicas y estructurales, la utilización adecuada del MAV en el PEALE, requiere precisar la concepción didáctica para la comprensión del texto audiovisual, lo que se declara a través de la Guía de observación audiovisual entendida como un tipo de guía didáctica. En este sentido se asume la definición de Guía de cine debate que aportan, contextualizan y definen Hernández et al. entendida como: "(...) material didáctico que se entrega a los participantes (o se socializa N del A), previo a la realización de un cine o video debate. Incluye ficha técnica, preguntas, observaciones y otros elementos que le faciliten su posterior ejecución". (2012, p. 154). Debe elaborarse por quien dirigirá la sesión, como resultado de un proceso de búsqueda de información y observación detenida del MAV. Se corresponderá con los objetivos propuestos y con las características de los participantes.

Si bien la ficha técnica es la misma, las orientaciones y demás elementos que la constituyen pueden variar. Se asume porque revela la esencia, finalidad, elementos constituyentes y estructurales y propicia obtener la base teórica y metodológica necesaria para su elaboración. Orienta la atención de los educandos en los aspectos de interés, complejiza las tareas, diversifica la atención, ofrece líneas de comprensión que promueven el debate conforme a los objetivos de individuales y grupales.

En torno a su estructura existe diversidad de criterios, pero se asume la que propone Almanza (2022, p. 16) que incluye: identificación de la guía, Objetivo (intencionalidad), Ficha técnica (nombre del medio audiovisual, duración, referencia a la producción y argumento), Orientaciones de la observación (precisiones acerca de lo que han de observar para responder acertadamente las tareas y participar en el debate), Anotaciones generales (anotaciones a realizar durante el visionado, generalmente tienen carácter reproductivo para facilitar su solución pero ofrecen las bases para el debate) y Precisiones para el debate (aspectos más importantes de la discusión en preguntas y tareas de aprendizaje diversas).

En el diseño de la propuesta de juegos didácticos se asumen los fundamentos que aportan las ciencias pedagógicas. La atención a estos permite declarar como potencialidades, que permiten:

- Valorar la importancia de la obra martiana en la formación integral de la personalidad de los educandos.
- Propiciar ayuda mutua, colaboración y el interés.
- Contribuir a desarrollar el gusto estético.
- Concibe las tareas con una lógica amena y dinámica
- Responden a una perspectiva humanista, inclusiva, participativa, comunicativa y desarrolladora, unidad afectivo-cognitiva, teórico-práctica, dinámico-procesal y su esencia individual y diferenciada.

Los juegos didácticos se estructuran con identificación y objetivos definidos, incluyen la descripción y el proceder didáctico en cada uno, así como las reglas. Se introducen en la práctica a través de la socialización y pueden implementarse en diversos contextos de aprendizaje. Es preciso destacar que a la implementación de los juegos didácticos le antecede el disfrute y la decodificación de un audiovisual que recrea la obra martiana que corresponda, lo cual se coordina con las actividades de Biblioteca, Computación, lecturas extraclase en el contexto familiar u otra variante, en caso de no ser posible su visionado durante el espacio, horario, contexto o proceso al que se destina. Es por eso que, los juegos didácticos, se apropian de las diez potencialidades del uso del medio audiovisual, que destaca Almanza, 2022, p. 16, cuando cita a Perspectivas 2015, al reconocer que:

- Favorece la observación de la realidad
- Facilita la comprensión y el análisis
- Proporciona motivación y atracción en los educandos
- Introduce múltiples lenguajes y alfabetizaciones
- Mejora la eficacia de las actividades docentes
- Facilita el aprendizaje de la escritura y la lectura audiovisual
- Potencia las habilidades mediáticas y la creatividad
- Estimula el uso y el acceso a bancos de recursos compartidos
- Favorece la consideración del patrimonio audiovisual
- Permite introducir criterios estéticos y creativos de valoración

Se incluyen los medios audiovisuales relacionados con la obra martiana: Bebé y el señor Don Pomposo, Un juego nuevo y otros viejos, Los zapaticos de rosa, El camarón encantado, Los dos príncipes, Meñique, Nené traviesa, La muñeca negra y Venga mi caballero, del Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográfica y Estudios de películas y Animaciones del ICAIC. Los juegos propuestos son: Cartas valiosas, Detectives en acción, Secreto escondido para crecer, Martiano y cubano, Paseo martiano, Soy la

palabra, Tarjetero martiano, Tu obra martiana favorita, Tren de versos sencillos, Solterona, Epístolas o pistolas certeras para ti y Grafía martiana.

### **Se socializan dos juegos:**

#### **Juego didáctico 5: Paseo martiano**

**Objetivo:** Manifestar correspondencia entre los conocimientos adquiridos acerca de los textos martianos y sus modos de actuación.

**Descripción:** Consiste en un tablero plano con casillas que incluyen imágenes, tareas, mensajes, educativos y correctivos de actitudes en correspondencia con el legado martiano.

**Reglas:** Gana quien primero llegue a la meta

**Proceder didáctico:** Se seleccionan de 4 a 6 jugadores, representados por fichas de diferentes colores, se avanza desde la salida en la dirección señalada tantos puntos como indique el dado. Cada vez que caiga en una casilla leerá el texto anotado y cumplirá la orden dada. Cuando coincida una ficha con otro o jugador en una misma casilla tomarán una tarjeta indagatoria y si la respuesta es incorrecta retrocederá tres, si es correcta avanzará en igual cantidad, al igual que cuando lleguen a una interrogante. Cuando la casilla esté en blanco se retrocederá a la salida. Las tarjetas e interrogantes se modifican según el desarrollo de los educandos. Contienen preguntas valorativas de acciones y actitudes ante la temática del juego.

#### **Juego didáctico 12: Grafía educativa martiana**

**Objetivo:** Ampliar el vocabulario a partir de los textos del poemario Ismaelillo.

**Descripción:** Consiste en un juego de tirillas contentivas de vocablos, ideas, enunciados, frases y tareas de aprendizaje diversas relacionadas con el poemario Ismaelillo, que los educandos tomarán al azar, según el desempeño cognitivo alcanzado. Ganará el responde correctamente y acumule la mayor cantidad de puntos.

**Reglas:** Se juega a nivel grupal. Por cada respuesta correcta acumularán 5 puntos.

**Proceder didáctico:** Tomarán las tirillas y las responderán en voz alta o escritas, según se decida y, de ser necesario, justificarán sus respuestas. Se utilizarán también para dictados rectificando la ortografía y la caligrafía según sea el caso.

En función de la implementación de la propuesta de los juegos didácticos se aplicó la consulta a especialistas que concluyó con la selección de 8 especialistas teniendo en cuenta su experticia y su preparación en torno a la temática de la obra martiana y a la generación de juegos didácticos en el contexto educativo. En síntesis, destacaron la pertinencia de la investigación, la atención a los componentes educativos en la propuesta, la diversidad y creatividad, la coherencia con las particularidades de los educandos, la tipología y la posibilidad de extrapolarse hacia otros contextos. Asimismo, declararon su utilidad para transitar en el conocimiento de la figura martiana con visión educativa en un enfoque desarrollador con entorno de aprendizaje dinámico, amenos y lúdicos. Sugirieron incorporar otros textos. Los criterios predictivos con proyección cuantitativa de 5 que avalaron la implementación de la propuesta de los juegos didácticos en el grupo de estudio, en el periodo comprendido entre, noviembre de 2022 y julio de 2023, en diversos contextos áulicos y no áulicos, actividades docentes, extradocentes y extraescolares, actividades complementarias.

Las interacciones lúdicas con reportes de su uso se recogieron en matutinos, recesos docentes, descansos activos, actividades complementarias, clases, excursiones, acampada y actividades pioneriles, que totalizan 37 observaciones estas sintetizan las transformaciones operadas en torno a la problemática. Los resultados de las



observaciones, el cuestionario de satisfacción grupal y la prueba pedagógica, permitieron constatar desde el punto de vista cuantitativo el contraste del diagnóstico final con el inicial en el q los indicadores manifiestan la tendencia hacia el criterio de medida ADECUADO, por lo q se ubican en este. Las cifras reflejan una evolución alentadora, al no incluirse educandos en el criterio Inadecuado en ninguno de los indicadores y, apreciarse el tránsito de un número importante de ellos hacia un criterio de medida cualitativamente superior con respecto a las aspiraciones y al diagnóstico inicial del grupo de estudio. En tal sentido, desde lo cualitativo, se consideran las regularidades del diagnóstico final en la práctica educativa:

- El incremento del disfrute, satisfacción, integración, compromiso, motivación e interés de los educandos en la medida que se aplicó la propuesta.
- La prevalencia en el uso de los juegos de tarjetas, tableros, cartas y textos orales, con preferencia de los juegos de interacción directa con esta tipología.
- La inserción de estos y sus aportes en matutinos, actos patrióticos, encuentros de conocimiento que permitieron la participación grupal.
- Evidente admiración e interés hacia el conocimiento de la vida y obra martiana, con enfoque educativo y desarrollador.
- Adecuado nivel de conocimientos de la vida y obra de Martí en los educandos.
- Coherencia de los modos de actuación de los educandos con las aspiraciones.
- Correspondencia entre las actividades planificadas con los juegos didácticos, los conocimientos, las particularidades del momento del desarrollo y sus exigencias.
- Argumentación coherente de las razones para imitar sus personajes, a partir de la identificación de los aportes educativos a revelar en sus modos de actuación y en la autovaloración de estos.
- Ampliación del vocabulario, incorporando frases para criticar de manera constructiva las manifestaciones inadecuadas de sus compañeros, enriquecer sus textos orales y escritos y compartir criterios valorativos en diversos contextos
- Aprovechamiento adecuado de los recursos, espacios y actividades para promover y divulgar la visión educativa martiana y valores artísticos, literarios, patrios y otros , a partir de la comprensión y la adquisición de conocimientos.
- Extrapolación a los modos de actuación de los aprendizajes que regulan el comportamiento, la comunicación, las relaciones interpersonales en coherencia con el legado martiano.

Se constata la posibilidad de:

- Realizar valoraciones ideológicas y tomar decisiones morales
- Autovalorar su conducta conforme a cualidades martianas como la constancia, la perseverancia y el esfuerzo
- Revelar manifestaciones de ayuda mutua, cooperación y colaboración, en relaciones interpersonales que tienden cada vez más a la comunicación asertiva y la adecuada solución de conflictos.
- Independencia en el aprovechamiento de las potencialidades de los espacios y recursos para este fin por los educandos, aspecto que, lamentablemente, aún no revela lo esperado desde el accionar docente, lo que constituye un aspecto no logrado del estudio, a pesar de que ya se transforman.

Siendo así se consideran satisfechas las exigencias de la situación problemática y el problema científico con la propuesta interventiva aplicada, a partir de los resultados de su implementación en la práctica.

### **CONCLUSIONES**

1. La sistematización de los referentes teórico-metodológicos que sustentan el conocimiento de la obra martiana desde una visión educativa en el tercer grado de la Educación Primaria, permitió comprender la necesidad de potenciar el accionar de la incidencia de la institución educativa de manera contextualizada y desarrolladora en correspondencia con las aspiraciones sociales.
2. En el diagnóstico del estado inicial de la problemática en el grupo de estudio de tercer grado de la I/E Aurelia Mesa Gárciga, se constatan las carencias en torno al nivel de conocimientos de la obra martiana en los educandos de tercer grado, a la coherencia de los modos de actuación asociados a la visión educativa de Martí y se evidencia que persisten manifestaciones contrarias a su proyección social.
3. En consecuencia, se elaboraron juegos didácticos que, desde una percepción contextualizada, dinámica, participativa, desarrolladora, flexible e integradora pretenden promover el conocimiento de la obra martiana con visión educativa en el tercer grado de la I/E Aurelia Mesa Gárciga, propiciando el disfrute de la formación integral en ambientes de amenidad, dotados de recursos y actividades variadas.
4. La aplicación de la propuesta de juegos didácticos en la práctica educativa reveló la elevación del nivel de conocimientos acerca de la obra martiana y la comprensión de su visión educativa, más allá de la identificación de las obras y personajes se advierte la extrapolación de sus aprendizajes a los modos de actuación de los educandos y a sus interacciones.

### **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Almanza Poey, N. (2022). Guías de observación para el uso del audiovisual en la labor educativa en el tercer grado de la Educación Primaria. [Trabajo de Curso]. Universidad de Ciencias Pedagógicas: Enrique José Varona, Departamento Educación Primaria, Facultad de Educación Infantil. La Habana: Cuba.
- Almenara, J. (2002). La introducción del vídeo como instrumento de conocimiento en la enseñanza universitaria. Sevilla, España.  
<http://tecnologiaedu.us.es/revistaslibros/Artg-ice2.html>
- Area Moreira, Manuel. (2010). Los medios de enseñanza: Conceptualización y tipología. Web de Tecnología Educativa. Universidad de La Laguna. Islas Canarias, España.  
[http://www.uclm.es/PROFESORADO/RICARDO/Clasificaciones\\_medios/doc\\_ConcepMed.html](http://www.uclm.es/PROFESORADO/RICARDO/Clasificaciones_medios/doc_ConcepMed.html)
- Asamblea Nacional del Poder Popular. (2019) Constitución de la República de Cuba. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Barros Bastida C y Barros Morales, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativa de análisis. Revista Universidad y Sociedad.. [www.scielo.sld.cu](http://www.scielo.sld.cu).
- Baxter, E. (2007). El trabajo educativo desde la escuela. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Beltrán Llera, Jesús; Martín Patiño, José María; Pérez, L. (2003). Cómo aprender con lenguaje audiovisual. Madrid, España: Letras

- Brandimonte, G. (2003). El soporte audiovisual en la clase de e/le: el cine y la televisión. En: Actas del XIV Congreso Internacional de ASELE. Centro Virtual Cervantes. Burgos 2003. Università di Messina, Italia.
- Chacón, N. (2019a). Aproximación a la Educación para la vida ciudadana en la formación maestro. . La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Chacón, N. L. (2019b). Dimensión Ética de la Educación y un enfoque para la Pedagogía. Interfaces da Educ., Paranaíba, 9(27), 8-25. <https://periodicosonline.uems.br/index.php/interfaces/article/view/3265/2617>
- Delors, J., In'am Al Mufti, Amagi, I., Carneiro, R. Chung, F. Geremek, B., Gorham, W., Kornhauser, A., Manley, M., Padrón, M. Savané, M.A., Singh, K., Stavenhagen, R., Won, M. y Nanzhao, Z. (1996). La Educación encierra un tesoro (Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. París, Francia: Ediciones UNESCO – Santillana S.A.
- Díaz, Y. (2022). Juegos didácticos para la formación del valor patriotismo en educandos de cuarto grado. [Trabajo de Diploma] Universidad de Ciencias Pedagógicas Enrique José Varona. La Habana, Cuba: Editorial: Pueblo y Educación.
- Domínguez, Y. (2015). Modelo didáctica para la construcción textual escrita mediada por la tecnología informática en el tercer grado de la Educación Primaria. Tesis doctoral. Santiago de Cuba, Cuba: Universidad de Oriente, Disponible en: <http://www.eduniv.cu/items/show/39220>
- Elkonin, D.B. (1983). Psicología del Juego. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. Cuba: Editorial: Pueblo y Educación.
- Franco, O. (2011). El juego, la cultura y el desarrollo de los niños. Ministerio de Educación. La Habana, Cuba: Editorial: Pueblo y Educación.
- Hernández, P., Hernández G., E. y Padrón, A. (2012). Glosario de términos audiovisuales. La Habana: Editorial Pueblo y Educación
- Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. (2020). Propuestas para la transformación de las instituciones y modalidades educativas. La Habana, Cuba Editorial Pueblo y Educación.
- Mendoza, L. (2012). La formación de valores: un problema de la Filosofía de la Educación. La Habana, Cuba: Editorial: Pueblo y Educación.
- Ministerio de Educación. (2008). Modelo de la Escuela Primaria. La Habana, Cuba. Editorial: Pueblo y Educación.
- Ministerio de Educación. (2016). Documentos para el Perfeccionamiento del Sistema Nacional de Educación. La Habana, Cuba: Instituto Central de Ciencias Pedagógicas.
- Pérez Albejales, L. O. (2012). Fases de trabajo con los medios de enseñanza y aprendizaje. En: Un blog sobre medios de enseñanza y aprendizaje: una mirada actualizada a la teoría y práctica de los medios. <http://wpmu.ucpejv.rimed.cu/wpmu/luisorlandopa/category/aproximaciónmetodológica-a-la-concepción-del-sistema-de-medios-de-enseñanza-aprendizajepara-una-asignatura-en-la-educación-superior-pedagógica> (offline)
- Pérez, D. (2015). La educación moral en la preparación del maestro primario desde el pensamiento educativo de José Martí. [Tesis doctoral] Universidad de Ciencias Pedagógicas Enrique José Varona <https://mega.nz/folder/zIB1yaRZ#6j2Y19IZMDqAlhFsaB-p5Q>

Pérez, L. O, Dominguez, Y. y Páez, V. (2022). Aproximación a los medios de enseñanza-aprendizaje en el contexto de la sociedad de la información. Revista Varona, 75, jul.-dic., 2022.

Rodríguez, A. (2022). La obra martiana como referente educativo en 5to grado: actividades complementarias. [Trabajo de diploma] Facultad de Educación. Universidad de Oriente. Santiago de Cuba, Cuba.

Rodríguez, L. 2003. Los medios audiovisuales en la educación: su importancia. [www.monografia.com](http://www.monografia.com)

Rumbaut. M. (2008). Banco de juegos creativos. Editorial Alejo Carpentier, Consejo Nacional de Casas de cultura. La Habana. Cuba: Editorial Pueblo y Educación.

Siam Llorente, L. (2015). Actividades dirigidas a la asimilación de los conocimientos históricos de los educandos de 5to grado de la escuela primaria "Frank Hidalgo Gato-Acosta" mediante el empleo de medios audiovisuales [Trabajo de Diploma]. Universidad de Ciencias Pedagógicas: Enrique José Varona, Departamento Educación Primaria, Facultad de Educación Infantil. La Habana: Cuba.

UNESCO (2015). Agenda 2030, Marco de acción educativa, Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4

Versón, A. (2011). El empleo de los textos de La Edad de Oro para la educación en valores de los alumnos: una estrategia pedagógica dirigida a la preparación de los maestros primarios. [Tesis doctoral] Universidad de Ciencias Pedagógicas Enrique José Varona <https://mega.nz/folder/zIB1yaRZ#6j2Y19IZMDqAlhFsaB-p5Q>

**Marca Verdadero o Falso en cada enunciado según lo aprendido del poemario 'El Sombrero':**

- Es un texto escrito por Miguel de Cervantes Saavedra
- Se considera uno de los más hermosos libros de poesía de amor escritos en lengua española.
- El nombre real era el apodo del hijo de Camilo.
- Su verdadero nombre era José Francisco Martí Zapata.
- Es un poemario escrito por José Martí en Cuba.
- Martí lo escribió en el país de Bolívar donde, en 1881.
- Fue publicado en 1982, en edición del autor no comercializada.
- Este poemario está compuesto por 6 poemas.

**Marca las palabras que expresan cómo Martí siente que hacer un trabajo nuevo puede ser divertido en un hombre:**

- divertido
- feliz
- feliz
- ansioso de practicar por el uso (my smart)
- fuerte contra el destino.

**Marca los textos que corresponden al poemario 'El Sombrero':**

- Príncipe errante
- Sueño despertado
- Brincos fríos
- Mi caballo
- Misca travesía
- Mi apellido
- Los dos príncipes
- Penachos vividos
- Rigo del alma
- Amor errante
- Mi bandera
- Sobre un hombre
- Títulos fijos
- Los apóstoles de rosa
- Tortosa blanca
- La perla de la mesa
- Valle lejano
- Mi despertero
- Rueda roja.

**Ordena palabras:**

Ordena las palabras que expresan cómo Martí siente que hacer un trabajo nuevo puede ser divertido en un hombre.

**Identifica los personajes:**

Identifica los personajes que aparecen en el poemario 'El Sombrero'.

**Marca los textos que corresponden al poemario 'El Sombrero':**

Marca los textos que corresponden al poemario 'El Sombrero'.

**Ordena palabras:**

Ordena las palabras que expresan cómo Martí siente que hacer un trabajo nuevo puede ser divertido en un hombre.

**Identifica los personajes:**

Identifica los personajes que aparecen en el poemario 'El Sombrero'.

**Ordena palabras:**

Ordena las palabras que expresan cómo Martí siente que hacer un trabajo nuevo puede ser divertido en un hombre.

**Identifica los personajes:**

Identifica los personajes que aparecen en el poemario 'El Sombrero'.