

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN  
MARTÍN TARAPOTO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES - RIOJA**  
**ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



# **TESIS**

***“DIDÁCTICA LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS “HABLAR Y ESCUCHAR” EN LOS ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MATILDE DEL ÁGUILA VELÁSQUEZ” N° 00537 - RIOJA, 2014”.***

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**AUTORES:** Br. CARMEN VALDIVIA GUEVARA  
Br. HERNÁN EMERSON SÁNCHEZ MERA

**ASESOR:** Lic. M. Sc. EDGARD MARTÍN ESQUÉN PERALES

**RIOJA – PERÚ**

**2014**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN  
MARTÍN TARAPOTO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES - RIOJA**  
**ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



# **TESIS**

***“DIDÁCTICA LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS “HABLAR Y ESCUCHAR” EN LOS ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MATILDE DEL ÁGUILA VELÁSQUEZ” N° 00537 - RIOJA, 2014”.***

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**AUTORES:** Br. CARMEN VALDIVIA GUEVARA  
Br. HERNÁN EMERSON SÁNCHEZ MERA

**ASESOR:** Lic. M. Sc. EDGARD MARTÍN ESQUÉN PERALES

**RIOJA – PERÚ**

**2014**

## **DEDICATORIA**

A Dios por darme la fe y la fuerza espiritual necesaria para superarme; a mi Mamá: María Flor Guevara Rimarachin y mi Hermano: quienes me educaron con ese amor infinito e inconmensurable para ser una buena profesional.

### **Carmen**

A Dios por brindarme salud y bienestar en cada día de mi vida; a mis padres: Federico Sánchez Salazar y Gracilda Mera Ramos, por su apoyo constante e invaluable en todos los momentos de mi vida.

**Hernán Emerson**

## **AGRADECIMIENTO**

A todos los integrantes de esa gran familia de la Institución Educativa de educación primaria "Matilde del Águila Velásquez" N° 00537, por su colaboración desinteresada, que permitió realizar el presente trabajo de manera rápida y sin contratiempos.

A todos nuestros docentes de la Facultad de Educación y Humanidades sin distinción por sus valiosas enseñanzas, que harán que mi trabajo en el futuro sea mejorado en bien de la comunidad escolar en el distrito de Rioja y en otras partes del Perú.

Pero, de manera especial a nuestro estimado asesor, Edgard Martín Esquén Perales por su sencillez, aprecio, permanente apoyo, valiosa y desprendida asesoría, gracias a él, fue posible culminar la presente investigación.

**Carmen y Hernán Emerson**

**“DIDÁCTICA LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS “HABLAR Y ESCUCHAR” EN LOS ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MATILDE DEL ÁGUILA VELÁSQUEZ” N° 00537 – RIOJA, 2014”.**

*Tesis presentada como requisito para obtener el título de licenciado en educación primaria*

---

**JURADO**



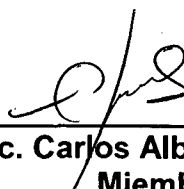
---

**Dra. Dahpne Viena Oliveira**  
**Presidenta**



---

**Lic. M. Sc. Fausto Saavedra Hoyos**  
**Secretario**



---

**Lic. M. Sc. Carlos Alberto Flores Cruz**  
**Miembro**



---

**Lic. M. Sc. Edgard Martín Esquén Perales**  
**Asesor**

## ÍNDICE

CONTENIDO	Pg
DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO.....	V
JURADO.....	VI
RESUMEN.....	X
ABSTRACT.....	XII

### CAPÍTULO I

<b>I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>14</b>
1.1. Antecedentes y formulación del problema del problema.....	14
1.2. Definición del problema.....	18
1.3. Enunciado del problema.....	18
<b>II. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....</b>	<b>19</b>
2.1. Antecedentes de la investigación.....	19
2.2. Bases teóricas.....	22
2.2.1. Comunicación.....	22
2.2.2. Habilidades comunicativas.....	23
2.2.3. Las cuatro habilidades comunicativas.....	26
2.2.4. Modelos que sustentan las habilidades comunicativas...	28
2.2.5. Didáctica lúdica.....	30
2.2.6. El juego.....	31
2.2.7. La lúdica como recurso didáctico.....	33
2.2.7.1 Fundamentos teóricos del juego.....	33
2.2.7.2 La lúdica y el aprendizaje.....	38
2.2.8. El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje .....	40
2.2.9. Didáctica lúdica para desarrollar las habilidades comunicativas “hablar y escuchar” en los estudiantes del 5to grado del nivel primario .....	50
2.3. Definición de términos.....	58

2.4.	Hipótesis.....	59
2.4.1.	Hipótesis alterna.....	59
2.4.2.	Hipótesis nula.....	59
2.5.	Sistema de variables.....	60
2.5.1.	Variable independiente: <i>Didáctica lúdica</i> .....	60
2.5.2.	Variable dependiente: Habilidades comunicativas.....	60
2.6.	Objetivos.....	61
2.6.1.	General.....	61
2.6.2.	Específicos.....	61

## CAPÍTULO II

### III. MATERIALES Y METODOS

3.1	Población Muestral .....	63
3.2	Tipo y Nivel de Investigación.....	63
3.2.1.	Tipo de Investigación.....	63
3.2.2.	Nivel de la investigación.....	63
3.3	Diseño de Contrastación .....	63
3.4	Procedimientos y Técnicas.....	64
3.4.1.	Procedimientos.....	64
3.4.2.	Técnicas.....	65
3.5	Instrumentos.....	66
3.6	Procesamientos de datos.....	66
3.7	Prueba de hipótesis.....	67

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Cuadro N° 1.....	69
Cuadro N° 2.....	70
Cuadro N° 3.....	71
Cuadro N° 4.....	72
Cuadro N° 5.....	73
Cuadro N° 6.....	75



Grafico N° 1.....	75
Cuadro N° 7.....	76
Grafico N° 2.....	76
Cuadro N° 8.....	77
Grafico N° 3.....	77
<b>DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....</b>	<b>79</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>82</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>83</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>84</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>88</b>
Anexo 01: Cuestionario realizado a los estudiantes del 5to grado de educación primaria de la institución Educativa Matilde Del Águila Velásquez N° 00537 diagnóstico inicial.....	89
Anexo 02: Ficha de observación para registrar las habilidades comunicativas “hablar y escuchar” en los alumnos de la institución Educativa Matilde Del Águila Velásquez N° 00537 diagnóstico inicial.....	90
Anexo 03: Validación del instrumento de investigación.....	91
Anexo 04: Datos del pre y pos test del Grupo Experimental y grupo control”.....	97
Anexo 05: Análisis de confiabilidad del instrumento de medición “didáctica lúdica” en los estudiantes del quinto grado del nivel primario.....	99
Anexo 06: Sesiones.....	101
Anexo 07: Constancia de aplicación.....	133
Anexo 08: Iconografía.....	134

## RESUMEN

La presente investigación denominada Didáctica lúdica para el desarrollo de las habilidades comunicativas “hablar y escuchar” en los estudiantes del 5to grado de Educación Primaria de la Institución Educativa “Matilde del Águila Velásquez” N° 00537 - Rioja, 2014”

Desde la perspectiva de comprender que la didáctica lúdica es el sistema de aprendizaje de la ciencia pedagógica que contiene componentes interactivos que permiten desarrollar las habilidades comunicativas. Estas permiten desarrollar la interrelación efectiva de los procesos comunicativos presentes en la sociedad.

Por lo anteriormente mencionado, las habilidades comunicativas son procesos graduales orientados al desarrollo efectivo de todo acto comunicativo, administrada por una adecuada aplicación de la didáctica lúdica.

Dentro de un enfoque didáctico lúdico educativo y pedagógico que tenga como uno de sus prioridades contribuir al desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje regional y local. Por ello, desde lo local, a partir del presente trabajo de investigación, es que la interrogante del cual partimos fue planteada en los siguientes términos: *¿En qué medida la didáctica lúdica desarrollará las habilidades comunicativas “hablar y escuchar” en los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa “Matilde del Águila Velásquez”, N° 00537, Rioja 2014?*

En la presente investigación se plantea el siguiente **problema**: Didáctica lúdica para desarrollar las habilidades comunicativas “hablar y escuchar” en los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa “Matilde del Águila Velásquez” N° 00537, Rioja 2014. Se origina, debido a que los estudiantes de 5to del nivel primario de la institución educativa Matilde del Águila Velásquez N° 00537, tienen dificultades durante el proceso de enseñanza aprendizaje, porque los estudiantes carecen de habilidades comunicativas (hablar y escuchar) debido a que no se emplea una didáctica adecuada para un interés inmediato del proceso comunicativo. Se pretende solucionar el problema interviniendo a través de la aplicación de la didáctica lúdica para mejorar la efectividad de proceso comunicativo

y así optimizará el desarrollo de las habilidades comunicativas “hablar y escuchar”, fijándose como **objetivo** Aplicar la didáctica lúdica en el desarrollo de las habilidades comunicativas “hablar y escuchar” en los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa “Matilde del Águila Velásquez” N° 00537, Rioja. Cuya **hipótesis** *Si aplicamos la Didáctica lúdica, entonces se desarrollara significativamente las habilidades comunicativas “hablar y escuchar” en los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa “Matilde del Águila Velásquez” N° 00537, Rioja.*

*Al analizar los resultados de la investigación encontramos que la aplicación de la didáctica lúdica para el desarrollo de las habilidades comunicativas “hablar y escuchar” en los estudiantes del 5to grado de Educación Primaria de la Institución Educativa “Matilde del Águila Velásquez, fue significativo ya que el logro de desarrollo de las habilidades comunicativas de hablar y escuchar es destacado es decir que en el proceso de enseñanza aprendizaje de la mayoría de los estudiantes lograron tener la capacidad de hacer bien el proceso de comunicación*

Finalmente los alcances de la investigación se constituyen en un aporte a la educación local, regional y nacional.

## ABSTRACT

The present investigation called playful Teaching for development of communication skills "talk and listen" in the 5th grade students of Primary Education School "Eagle Matilde Velásquez" No. 00537 - Rioja, 2014"

From the perspective of understanding that teaching is playful learning system containing interactive science teaching that develop communication skills components. These allow develop effective interrelation of communication processes in society.

As previously mentioned, communication skills are gradual processes aimed at effective development of any communicative act, administered by a suitable application of playful teaching.

Within a playful educational and pedagogical approach to teaching that has as one of its priorities contribute to the development of teaching regional and local learning. Therefore, from the local, from this research is that the question which we assume was posed as follows: To what extent playful didactic develop communication skills "speaking and listening" to the students of the 5th grade of primary school the "Matilde Velásquez Eagle", No. 00537, Rioja 2014?

In the present investigation the following problem: This playful didactic research to improve communication skills "talk and listen" in the 5th grade students of primary school level "Eagle Matilde Velásquez" No. 00537, Rioja 2014? It arises because students 5th primary level educational institution Matilde Eagle Velasquez No. 00537, have difficulties during the process of learning because students lack of communication (speaking and listening) skills because no employs adequate didactic interest for instant communication process. It aims to solve the problem intervening through the application of playful teaching to improve the effectiveness of communication process and thus optimize the development of communication skills "talk and listen" by pursuing Apply playful teaching in developing skills communicative "talk and listen" in the 5th grade students of primary school level "Eagle Matilde Velásquez" No. 00537, Rioja. Applying the hypothesis whose playful

Didactics, then significantly developed communication skills "talk and listen" in the 5th grade students of primary school level "Eagle Matilde Velásquez" No. 00537, Rioja.

In analyzing the results of the investigation found that the application of playful educational development of communication skills "talk and listen" in the 5th grade students of Primary Education School "Eagle Matilde Velásquez" was significant because achieving development of communication skills of speaking and listening is prominent ie in the process of learning for most students were able to have the ability to make the communication process well.

Finally the scope of the investigation constitute a contribution to the local, regional and national education.

# CAPITULO I

## I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Antecedentes y Formulación del Problema.

La didáctica lúdica es el sistema de aprendizaje de la ciencia pedagógica que contiene componentes interactivos que permiten desarrollar las habilidades comunicativas. Estas permiten desarrollar la interrelación efectiva de los procesos comunicativos presentes en la sociedad.

Por lo anteriormente mencionado, las habilidades comunicativas son procesos graduales orientados al desarrollo efectivo de todo acto comunicativo, administrada por una adecuada aplicación de la didáctica lúdica.

Cassany (1982) afirma que la mejor manera de desarrollar la expresión oral es participando en situaciones comunicativas reales las clases, dejan de ser entonces, una aburrida presentación de conceptos y teorías para ceder su lugar a actividades dinámicas y motivadoras que implementen el juego en dramatizados. Debates, talleres de expresión oral, diálogos, conversaciones, declamaciones etc. Que permiten además desarrollar la creatividad y el juicio crítico por la toma de decisiones en la solución de problema.

Rincón Bonilla (1998) dice que la Oralidad fortalece al niño como ser cognoscente y en capacidad de aprehender una realidad aún no mediada por el pensamiento complejo, pues si bien lo escritural se basa en conceptos, lo oral se basa en las historias y en las conversaciones colectivas de la clase, de los niños entre sí, cuando trabajan en grupo, y de cada niño con la maestra en la revisión de la producción escrita individual.

De la misma manera. Bayas, Mari luz (2008) propone que, la oralidad construye lazos afectivos entre los alumnos, sus maestros y el resto de compañeros, dota al aprendizaje de un carácter lúdico, fomenta la creatividad

en el niño, le da la confianza necesaria para expresarse dentro de un grupo y concluye que la oralidad familiariza al niño con el lenguaje de modo que éste pasa a ser algo completamente “amigable” a la hora de aprender el código escrito e incursionar en sus varios niveles de comprensión

El juego como actividad que permite desarrollar una gran riqueza de estrategias. Además de que es un excelente componente para el aprendizaje y la comunicación; se consolida como un método didáctico que puede viabilizar una educación más adecuada porque sirve para todos los sujetos en su individualidad (Bautista y López, 2002).

El juego es un medio que posibilita la creación de relaciones comunicativas entre los estudiantes que conforman un colectivo, porque a través de él, los educandos pueden desarrollar independencia en su trabajo y dominar hábitos de estudio que les permitan superar dificultades en las actividades teóricas y prácticas, propiciando así la estimulación de la competencia comunicativa.

Según el Diseño Curricular Nacional del Ministerio de Educación (2009), plantea que desde el área de Comunicación se debe promover el desarrollo de la capacidad para hablar (expresar) con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales del lenguaje. Comunicarse implica, además de hablar, el saber escuchar (comprender) el mensaje de los demás, jerarquizando, respetando ideas y las convenciones de participación. Estas son capacidades fundamentales para el desarrollo del diálogo y la conversación, la exposición, la argumentación y el debate.

El estándar nacional de aprendizaje de la comunicación oral del V ciclo de primaria comprende textos sobre temas diversos infiriendo el tema, propósito, hechos y conclusiones a partir de información explícita, e interpreta ironías.

Opina sobre textos escuchados relacionando información de estos con sus conocimientos del tema. Produce diversos tipos de textos orales a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más

interlocutores en una situación comunicativa. Organiza sus ideas en torno a un tema; hace uso de conectores y algunos referentes, así como un vocabulario variado y pertinente, con ritmo, entonación y volumen adecuados; se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, hace preguntas y contribuciones relevantes que responden a las ideas y puntos de vista de otros, enriqueciendo el tema tratado. (Ministerio de Educación, 2013)

Según el Ministerio de Educación (2013) en la evaluación censal 2012 en comprensión lectora a nivel nacional arribaron a los siguientes resultados: satisfactorio: 30.9, en proceso 49.3 y en inicio 19.8.

En la evaluación censal 2013 en comprensión lectora a nivel nacional arribaron a los siguientes resultados: satisfactorio: 33.0, en proceso 51.8 y en inicio 15.8.

Según el Ministerio de Educación (2013) en la región de San Martín obtuvieron los siguientes resultados en la evaluación censal 2012, en comprensión lectora; inicio 30.6, proceso 51.5 y en satisfactorio 17.9.

En la evaluación censal 2013 en comprensión lectora obtuvieron los siguientes resultados; inicio 22.3, proceso 51.0 y en satisfactorio 26.7.

A través de la aplicación de un cuestionario y la ficha de observación de clases en la I. E. N° 00537 "Matilde del Águila Velásquez", se evidenció muchas falencias en el eje de producción oral de los niños; como son timidez al expresar sus pensamientos y en general poca participación en la vida escolar entre otras. Lo anterior, se materializa en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de comunicación con relación a la expresión y comprensión oral, la cual se lleva a cabo con un modelo de corte tradicional, no utilizan recursos del medio, no emplea el juego como estrategia pedagógica, no tienen una adaptación curricular pertinente, no hay una planeación de las actividades a realizar, no se lleva un registro escrito que permita ver el avance y las dificultades de los estudiantes en la expresión y comprensión oral; como consecuencia no se aplican estrategias diligentes con los niños y las niñas que tienen otros ritmos de aprendizaje.



Al hacer el análisis cualitativo de la población objeto de la práctica; a partir del cuestionario; donde se tuvieron en cuenta aspectos proxémicos y kinésicos para potencializar sus habilidades comunicativas; se muestra que los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa Matilde del Águila Velásquez N° 00537, Rioja presentan dificultad en el desarrollo de la Competencia Comunicativa Oral.

Además, muestra que la mayoría de ellos, les gusta que el maestro los oriente, utilice el juego como estrategia para orientar las clases; especialmente en el área de comunicación, la cual tiene muy buena aceptación por parte de los niños.

De igual manera, se evidencia que los menores al relacionarse con sus compañeros mantienen ciertas distancias; es decir, hay cierto temor a establecer relaciones afectivas con sus compañeros. Esto se evidencia en el siguiente cuadro:

ASPECTOS	% si	% no
¿Le gusta jugar?	100	-
¿Te regañan tus padres?	100	-
¿Te gritan tus padres?	100	-
¿Le da pena hablar ante sus compañeros?	100	-
¿Le gusta que el profesor juegue con usted?	100	-
¿Le gusta ponerse ropa bonita los domingos?	100	-
¿Le gustan las dinámicas?	71	29
En la formación, ¿usted esta lejos del compañerito que está delante?	71	29
¿Cuándo quiere decir un secreto a un amiguito lo hace a todo grito?	50	50
Cuando le habla a una niña (o), ¿lo hace bien cerquita?	43	57
¿Le gusta cantar?	36	64
¿Le gusta hablar con sus amigos?	36	64
¿Le gusta el área de comunicación?	29	71
¿Le gusta leer ante sus compañeros?	21	79
¿Usted le "giña" el ojo a una niña (o), cuando es bonita (o)?	21	79

Todo esto hace, que se empleen metodologías que dejan de lado los conocimientos previos y el juego como estrategias acuciosas para hacer que los infantes asimilen todo el proceso de enseñanza aprendizaje que se desarrolla en el grado objeto de la práctica.

## **1.2. Definición del Problema.**

La presente investigación didáctica lúdica para mejorar las habilidades comunicativas en los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa Matilde del Águila Velásquez N° 00537, Rioja 2014? Se origina, debido a que los estudiantes de 5to del nivel primario de la institución educativa Matilde del Águila Velásquez N° 00537 tienen dificultades durante el proceso de enseñanza aprendizaje, porque los estudiantes carecen de habilidades comunicativas (hablar y escuchar) debido a que no se emplea una didáctica adecuada para un interés inmediato del proceso comunicativo. Se pretende solucionar el problema interviniendo a través de la aplicación de la didáctica lúdica para mejorar la efectividad de proceso comunicativo y así optimizará el desarrollo de las habilidades comunicativas.

## **1.3. Enunciado del problema.**

Por tal razón formulamos la siguiente interrogante:

**¿En qué medida la didáctica lúdica desarrollará las habilidades comunicativas “hablar y escuchar” en los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa N° 00537 “Matilde del Águila Velásquez”, Rioja, 2014?**

## II. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

### 2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

Por la especificidad de la presente investigación no se han encontrados estudios similares, pero si aproximaciones valiosas que se relacionan con nuestra investigación. Entre estas tenemos:

#### **A Nivel internacional:**

a) **Gema Sánchez Benítez (2008)**, en su estudio titulado: "las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico" Alcalá de Henares, España concluyen:

- A lo largo de esta memoria hemos comprobado la importancia de los dos temas que aquí se tratan, las estrategias de aprendizaje y el componente lúdico. Hemos enumerado las razones por las que las estrategias de aprendizaje deben ocupar un papel importante a la hora de diseñar unidades didácticas, materiales o manuales para la enseñanza del español como lengua extranjera. Nuestro objetivo ha sido demostrar que el componente lúdico es una fuente inagotable de recursos para poner en práctica las estrategias de aprendizaje, en las que hemos incluido las de comunicación.
- A través del juego se llevan a cabo técnicas que refuerzan la memoria, tareas cognitivas para el aprendizaje, formas de solventar los problemas comunicativos, así como actividades que posibilitan una asimilación de los contenidos de manera eficaz, gracias a la creación de un ambiente favorable, al compañerismo y a la cooperación entre los alumnos.
- Nuestro principal objetivo, sin embargo, ha sido mostrar cómo pueden ser llevados al aula los contenidos estratégicos con el fin de entrenar a los alumnos en su uso y capacitarles de los medios necesarios para enfrentarse al reto de aprender una nueva lengua.
- Hemos elegido el componente lúdico como el medio más eficaz para llevar a cabo este objetivo, considerando que a través del juego se activan un

mayor número de estrategias, siendo un elemento motivador de gran atracción para los alumnos de todas las edades. La diversión genera una mayor disposición para el trabajo, capta el interés y la atención hacia el objeto de estudio. Además, como hemos visto, los juegos son fácilmente adaptables en la mayoría de los casos y esto los convierte en una herramienta útil para el profesor, quien ha de realizar los cambios necesarios para asegurar la eficacia de la actividad.

**b) Fredy Palacino Rodríguez (2007)**, en su estudio titulado: “Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales: un enfoque lúdico” Cundinamarca, Colombia concluye:

- El consenso teórico y la experiencia de esta investigación, muestran el juego como “un ejercicio recreativo” (ludocreatividad) que da a los estudiantes la posibilidad de elegir y decidir libremente, con el fin de desarrollar habilidades comunicativas y construir conocimientos. Gracias a que facilita la expresión y desarrollo de sus potencialidades, concientizándolos de que esto puede servir para mejorar su calidad de vida.
- Así mismo, se ha evidenciado que el juego es un medio lúdico que fortalece una competencia académica sana, a partir de la cual se superan obstáculos y se cumplen metas que se creían inaccesibles. Es decir, que quienes aprenden, creen en sí mismos(as) y elevan su autoestima al evidenciar que ello(as) ayudan de manera eficaz a construir y a lograr un verdadero aprendizaje.
- La estrategia aquí abordada es un fuerte apoyo para que los educandos desarrollen habilidades comunicativas y construyan conocimientos, gracias a que estimula y posibilita un manejo más amplio y adecuado de la información conceptual y el lenguaje científico, los cuales pueden ser expresados, contruidos y desarrollados en un contexto grupal de comunicación continua. Por medio del cual, se encuentran y corrigen falencias, al mismo tiempo que se leen, debaten, relacionan y conectan ideas en grupo, logrando así un compartir de saberes.
- La posibilidad de dinamizar, ampliar y hacer constante la construcción de conocimientos, mejora el desarrollo de procesos como leer, escribir,

escuchar, hablar, dialogar, describir, interrelacionar, identificar, deducir, predecir, crear, justificar, construir discurso, criticar con fundamento, plantear, comparar, discutir, socializar y otras más, que permiten mejorar la competencia para interpretar, argumentar y proponer en el contexto comunicativo - científico de la química y la biología

#### **A Nivel nacional:**

**c) Karina Janet García Durand (2011)**, en su estudio titulado: La influencia del juego en el aprendizaje de los niños de cinco años de la Institución Educativa Gotitas de Solidaridad del Distrito de Santa María – Huacho-2011, Perú concluye:

- Se ha observado grandes cambios en los distintos aspectos de la personalidad de los niños, desde que el juego es utilizado como estrategia por parte del docente.
- Se ha demostrado que los niños aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir por solo aprendizajes significativos.
- El juego es de vital importancia en la vida de todo niño, necesita jugar porque le ayuda a conocer y entender el medio que les rodea.
- Las maestras de educación inicial, tenemos una gran herramienta que es el juego. Debemos utilizarla adecuadamente y con pertinencia de acuerdo a las áreas curriculares.

#### **A Nivel local:**

**d) Gladis Perea Campos y Elvira Hernández Díaz.(2005)**, en su estudio titulado: “El método Lúdico y el aprendizaje del lenguaje verbal en los niños de 05 años de la institución educativa N° 175 del Distrito de Soritor” San Martín, Perú concluye:

- El aprendizaje del lenguaje verbal esta acondicionado a las actividades cotidianas que desarrolla el alumno, en todos sus niveles y ambientes aunque hay principios teóricos que limitan esta definición.

En cuanto pueda ser adquirido el lenguaje o simplemente desarrollado la investigación ha logrado desarrollar que el método lúdico influencia en gran parte el aprendizaje del lenguaje verbal de los niños y niñas de 05 años de la institución educativa N° 175 del Distrito de Soritor.

- En niños que han mostrado procesos de adquisición normal del habla y el establecimiento de comunicación fluida se ha logrado determinar que la influencia de la educación de los padres, los niveles de conversación con sus pares y adultos, aspectos hereditarios y la memoria fonológica inciden de manera considerable.
- Las estrategias que nos pueden servir para el desarrollo del lenguaje verbal no deben ser condicionadas a sesiones de aprendizaje específicas, se ha logrado determinar que mientras más espontáneas y rutinarias pueden ser las estrategias mayores serán los resultados pues el alumno aprenderá a interiorizar los procesos y los podrá revertir a similares fuera de la institución educativa.
- Existen factores endógenos que inciden en el aprendizaje del lenguaje los mismos que están asociados al ambiente cultural de la familia del niño y de los medios de información esta condición limita el progreso de las correcciones del lenguaje oral durante la aplicación de la experiencia.
- Existen variadas teorías acerca de la adquisición del lenguaje las cuales centran su atención en factores como el aprendizaje social, el moldeamiento paterno, las construcciones de reglas, etc. Nosotros afirmamos que los niños y niñas de 05 años poseen una capacidad innata para aprender el lenguaje, pero su desarrollo y formación es posible si existe un entorno social que le brinde la adecuada influencia lingüística para que construya progresivamente su lenguaje.

## **2.2. BASES TEÓRICA**

### **2.2.1. Comunicación**

Littlejohn. (2002), menciona: "La comunicación es el proceso mediante el cual se transmite información de una entidad a otra. Los procesos de comunicación son interacciones mediadas por signos entre al

menos dos agentes que comparten un mismo repertorio de signos comunicativos y tienen reglas comunes”.

En opinión nuestra, la comunicación comprende dos puntos generales: verbal y no verbal. Éstas, en todo acto comunicativo, se emplean recíprocamente. Además, es por éstas que el hombre tiende a comunicarse, ya sea para expresar o transmitir información.

### **2.2.2. Habilidades comunicativas**

**Hablar.** En el contexto de este trabajo, la noción de habilidades comunicativas hace referencia a la competencia que tiene una persona para expresar sus ideas, sentimientos, necesidades, sueños y deseos por medio del lenguaje oral y escrito. Asimismo, la capacidad para comprender los mensajes que recibe a través de estos códigos. Esta propuesta didáctica está orientada específicamente hacia el desarrollo de las siguientes habilidades comunicativas: hablar, escuchar, leer y escribir.

Todo usuario de una lengua debe dominar estas habilidades para comunicarse con eficacia en las diversas situaciones de la vida cotidiana.

Por ello, la escuela debe desarrollar propuestas metodológicas y didácticas para desarrollarlas y potenciarlas desde un enfoque comunicativo (Cassany, Luna y Sanz, 2007).

El lenguaje es un acto social que contribuye a configurar la estructura cognitiva de los seres humanos, y ésta, a su vez, a través de sus esquemas y funciones, influye en la comunicación, que es resultado de las relaciones que el individuo establece con el entorno, configurándose de esta manera en un proceso socialmente mediado. De ahí que la competencia comunicativa se configure como un acto complejo que implica un conjunto de procesos de tipo lingüístico y sociolingüístico, que el ser humano debe poner en juego para producir o comprender

discursos de acuerdo con diferentes situaciones y contextos, y al grado de complejidad según la situación.

En palabras de (Halliday, 1978): "El lenguaje surge en la vida de un individuo mediante un intercambio continuo de significados con otros significantes, el lenguaje es el producto de un proceso de construcción social; no consiste pues en simples oraciones, consiste en el intercambio de significados en contextos interpersonales de uno u otro tipo". Estos contextos en los cuales se intercambia significado no se eximen de un valor social; pues un contexto verbal es en sí una construcción semiótica con una forma derivada de una cultura que capacita a los participantes para predecir características del registro de un registro prevaleciente y, por lo tanto, para comprenderse los unos a los otros (Halliday, 1978).

La habilidad del habla es entendida como un acto de carácter individual, de voluntad y de inteligencia, por medio del cual se exterioriza el lenguaje a través de la expresión de necesidades, pensamientos, emociones, deseos y sentimientos, como también la emisión de sonidos inherentes a una lengua que se utiliza en determinada comunidad. De ahí la importancia de que el interlocutor, destinatario u oyente posea un manejo de un código lingüístico en común, ya que éste se requiere para la interpretación de mensajes hablados (Saussure, 1983).

El habla consiste en la descodificación sonora de un mensaje; permite construir conocimiento, emitir conceptos, juicios, raciocinios, impresiones, sentimientos y propósitos, como acto de comunicación. Es decir, se inicia con la representación del lenguaje y la elaboración de significados (Niño, 1998).

Por otra parte, la habilidad de la escucha hace alusión a la capacidad que tiene el sujeto para comprender y reconocer el significado de la intención comunicativa de un determinado hablante. Escuchar implica procesos cognitivos complejos, puesto que se tienen que construir significados inmediatos, y para ello se requiere la puesta en marcha de



procesos cognitivos de construcción de significados y de interpretación de un discurso oral (Cassany, Luna y Sanz, 2007).

**Escuchar.** Implica comprender, puesto que el escuchar atento y comprensivo influye en los procesos de aprendizaje y el escuchar analítico se constituye en un paso importante para el desarrollo de un espíritu crítico y de la competencia argumentativa al momento de hablar, permitiéndole al individuo asumir diferentes posiciones en un determinado diálogo (Herrera y Gallego, 2005).

Las habilidades del habla y la escucha no funcionan aisladas, suelen usarse integradas, es decir, relacionadas una con otra. En una conversación, los papeles de emisor y receptor suelen intercambiarse; por tanto, realizamos actividades de expresión y comprensión oral alternadamente.

Saber leer y escribir no es sólo conocer el sistema alfabético, saber hacer las letras o decirlas en un acto de lectura. La habilidad de la lectura está relacionada con un acto de construcción de significado de un texto mediante un proceso complejo de coordinación de informaciones diversas que provienen tanto del mismo texto, como del lector. Por su parte, la habilidad de la escritura está relacionada con la producción de textos con intención comunicativa, lo cual implica dominar el sistema de notación alfabética, los signos especiales, los rasgos característicos de diferentes tipos de textos y las reglas gramaticales.

La lectura y la escritura son construcciones sociales, actividades socialmente definidas. La lectura varía a lo largo de la historia, de la geografía y de la actividad humana. La humanidad ha inventado sucesivas tecnologías de la escritura, con variadas potencialidades, que cada grupo humano ha adaptado de manera irrepetible a sus circunstancias (Cassany, 2006).

La lectura y la escritura, al igual que el habla y la escucha, se constituyen en herramientas mediadoras de las interacciones entre los actores que participan en los procesos de comunicación, y a su vez son instrumentos para conocer el mundo, y apropiarse de él.

Para la escuela, la enseñanza de las habilidades de lectura y escritura, como también el desarrollo de las habilidades de escucha y habla, no deben representar sólo propósitos de carácter curricular: deben convertirse en herramientas que apoyan la construcción colaborativa de conocimientos y desarrollar el pensamiento.

En definitiva, aunque distingamos entre cuatro habilidades comunicativas, que son diferentes entre sí y que estudiamos por separado, en la comunicación actúan conjuntamente como si fueran varias herramientas que se utilizan para llevar a cabo una misma tarea: la comunicación (Cassany, Luna y Sanz, 2007).

### **2.2.3. Las cuatro Habilidades comunicativas**

**Escuchar:** Es la capacidad de sentir, de percibir sensorialmente lo que transmite otra persona, comprende el mensaje, este aspecto, exige tomar conciencia de las posibilidades de tergiversación de los mensajes, permitiéndole evaluar la importancia de lo escuchado, respondiéndole acertadamente al interlocutor.

**Hablar:** Se denomina hablar a la capacidad de comunicarse mediante sonidos articulados que tiene el ser humano. Estos sonidos son producidos por el aparato fonador, que incluye lengua, velo del paladar, cuerdas vocales, dientes, etc. Esta propiedad es distintiva en el hombre, ya que si bien esta presente en distintas especies del reino animal, es en la naturaleza del hombre en la que alcanza su más alta manifestación, en la medida en que despliega un altísimo grado de complejidad y abstracción en lo referente al contenido.

**Leer:** La lectura permite el desarrollo de las habilidades restantes y competencias del ser humano. Como realización intelectual, es un bien colectivo indispensable en cualquier contexto económico y social. Como función cognitiva, permite el acceso a los avances tecnológicos, científicos y de la información. Da la posibilidad de recrear y comprender mejor la realidad. Leer hoy, es ser capaz de dialogar críticamente con el texto, tomar una postura frente a ello y valorarlo integrándolo en el mundo mental propio.

**Escribir:** La expresión escrita representa el más alto nivel de aprendizaje lingüístico, por cuanto en ella se integran experiencias y aprendizajes relacionados con todas las habilidades lingüísticas (escuchar, hablar y leer) y se ponen en funcionamiento todas las dimensiones del sistema lingüístico (fonológica, morfo-sintáctica, léxica-semántica y pragmática). (Blogspot.com. 2012).

Según la Dra Angelina Romeo (2005) Abordar la competencia comunicativa desde las tres dimensiones: la cognitiva, la comunicativa y la sociocultural, concibe al hombre como sujeto del conocimiento y el lenguaje como medio de cognición y comunicación; analiza al sujeto en su contexto, en las relaciones con los otros, sus valores, costumbres, sentimientos, posición y rol social; por ello, se considera este enfoque como el más integrador

**Dimensión cognitiva:** El concepto de cognición se entiende como los conocimientos que la persona posee, los procesos mentales mediante los cuales se construyen los significados y se genera el sentido y el lenguaje, donde están implicados tanto lo cognitivo como lo afectivo.

Esta dimensión comprende tres indicadores: el sistema de conocimientos, las habilidades para la comprensión y construcción de significados y las actitudes relacionadas con la valoración de los procesos de comprensión y construcción de significados.

**Dimensión comunicativa:** Esta dimensión implica saberes lingüísticos, sociolingüísticos, discursivos y estratégicos. Consiste en reconocer y usar el código lingüístico así como otros códigos (gestual, icónico, simbólico, proxémico, etc) así como las reglas que rigen las relaciones entre los signos; saber utilizarlos en diferentes situaciones y contextos de comunicación; construir discursos coherentes y saber usar estrategias que permitan iniciar, desarrollar y concluir la comunicación de forma exitosa.

Los indicadores de esta dimensión son: los conocimientos lingüísticos, sociolingüísticos, discursivos y estratégicos; las habilidades comunicativas y las actitudes relacionadas con el empleo de los medios comunicativos en diferentes textos.

**Dimensión sociocultural:** Al definir esta dimensión se tiene en cuenta el conocimiento del hablante acerca del contexto, los diferentes roles de los participantes, su jerarquía social, su ideología; también se reconocen la identidad de los sujetos, sus sentimientos, estados de ánimo, sentido de pertenencia, su intención y finalidad comunicativa y la situación comunicativa en que tiene lugar la comunicación.

Los tres indicadores de esta dimensión son: conocimientos referentes al contexto, las habilidades para lograr la adecuación al contexto y la actitud relacionada con el desenvolvimiento en diferentes contextos.

#### **2.2.4. Modelos que sustentan las habilidades comunicativas**

##### **a. El modelo del circuito de la palabra de Ferdinand de Saussure**

El modelo de comunicación de Ferdinand de Saussure, llamado también *el circuito de la palabra*, funciona sobre la base de la participación activa de dos personas que conversan: **A** y **B**; empero, este acto del habla solo es posible si se pone en práctica el sistema

nervioso central que activa los conceptos y las imágenes acústicas indispensables, para luego generar los enunciados correspondientes (tema sobre el que se conversa).

Dicho en otros términos, el proceso de comunicación se inicia en el cerebro de la persona **A**, mediante un **proceso psíquico** y la circunstancia en que un concepto se asocia a la imagen acústica respectiva; luego, se genera un **proceso fisiológico**, "que consiste en tensión los órganos de fonación y articulación, mediante impulsos neurales" (I. Rojas, op. cit, 121), concordantes con los rasgos de la imagen acústica activada. Como resultado de las operaciones precedentes, se desencadena un **proceso físico**, propagación de la voz en su contextura de ondas sonoras que se trasladan de la boca de una persona **A** al oído de la persona **B**.

Y en el receptor o persona **B** el proceso es inverso: primero, el proceso físico permite la llegada de las ondas sonoras de la persona **A** al oído de **B**; y segundo, el proceso fisiológico que corre traslado de las vibraciones del tímpano hasta el centro de la audición, en donde las señales auditivas se identifican con la imagen acústica respectiva de la persona **B**; completando así el círculo, es decir la asociación psíquica de la imagen con el concepto respectivo. (C. Príncipe, 2007)

## **b. El Modelo de David Berlo**

David Berlo en 1960 publica su libro. El proceso de la comunicación, en el que describe su modelo de comunicación llamado modelo de comunicación directa, es decir comunicación frente a frente, sin medios auxiliares que se interpongan en el interregno. De ahí deviene también su denominación como modelo de **comunicación dialogada**, presto a la praxis interactiva.

Los factores o elementos que interviene en el proceso de comunicación, según la propuesta de David Berlo(1960), son seis

1. La fuente de la comunicación: Es la realidad socio-cultural en la que se origina el hecho de la comunicación.
2. El codificador: Es el emisor, es decir el que codifica el mensaje después de recoger las ideas de la fuente.
3. El mensaje: Es el propósito de la fuente expresado en ideas, concepto e intenciones, llamado también como el contenido de la comunicación.
4. El canal: Es conducto, medio o portador del mensaje. Esto puede ser auditivo, visual, olfativo, táctil o gustativo.
5. El descodificador: Es el receptor pero en condiciones de comprender (descodificar) el mensaje codificado por el emisor.
6. Es una persona o conjunto de personas ubicadas en el otro extremo del canal encargadas de recepcionar el mensaje.
7. El modelo de comunicación de David Berlo puede esquematizarse de la siguiente manera: Berlo, D. (1969).

<b>Fuente</b>	<b>Mensaje</b>	<b>Canal</b>	<b>Receptor</b>
Habilidades comunicativas	Código	Vista	Habilidades comunicativas
Actitudes	Elementos	Oído	Actitudes
Conocimiento	Estructura	Tacto	Conocimiento
Nivel socio-cultural	Contenido tratamiento	Olfato Gusto	Nivel socio-cultural

*Fuente: Tomado de Berlo, D (1969)*

### **2.2.5. Didáctica lúdica**

La didáctica lúdica es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversos problemas.

El juego es una actividad, naturalmente eficaz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

El dinamismo en la enseñanza tiene que ser un factor siempre a tener en cuenta, que haga que el aprender sea de forma intuitiva y sirva para adquirir conocimientos que después el estudiante pueda desarrollar durante toda su vida, teniendo los mecanismos para trabajar sobre lo aprendido.

Por eso muy importante la didáctica lúdica que esté enfocada a cumplir determinados objetivos, haciendo que la figura del maestro no sea una figura estética que se limita a dar un temario, sino que busque herramientas para innovar. Por eso incentivar la creatividad en el profesorado y enseñarle a desarrollar diferentes técnicas, puede ser enriquecedor haciendo que la figura del maestro no se limite sólo a las aulas y al colegio, sino que se extienda a la vida cotidiana de padres y estudiantes.

Por lo tanto:

- El docente utiliza una didáctica adecuada dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.
- Dicha didáctica se sustenta en actividades lúdicas efectuadas de manera interactiva a fin de desarrollar las habilidades comunicativas.

#### **2.2.6. El juego:**

**a. Definición de juego:** Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o

afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios. Rosales y Gómez. (2008)

**b. Características del juego:**

- ✓ Es una actividad placentera
- ✓ El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario
- ✓ El juego tiene un fin en sí mismo
- ✓ El juego implica actividad
- ✓ El juego se desarrolla en una realidad ficticia
- ✓ Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
- ✓ El juego es una actividad propia de la infancia
- ✓ El juego es innato
- ✓ El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña
- ✓ El juego permite al niño o la niña afirmarse
- ✓ El juego favorece su proceso socializador
- ✓ El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora
- ✓ En el juego los objetos no son necesarios Rosales y Gómez. (2008).

**c. Clasificación del los juegos:**

- ✓ Juegos psicomotores - Conocimiento corporal- Motores- Sensoriales
- ✓ Juegos cognitivos - Manipulativos (construcción)- Exploratorio o de descubrimiento- De atención y memoria- Juegos imaginativos- Juegos lingüísticos
- ✓ Juegos sociales - Simbólicos o de ficción- De reglas- Cooperativo
- ✓ Juegos afectivos - De rol o juegos dramáticos- De autoestima

**Otras clasificaciones:**

- ✓ Según la libertad del juego
- ✓ Según el número de individuos
- ✓ Según el lugar
- ✓ Según el material
- ✓ Según la dimensión social Rosales y Gómez. (2008)



**d. Juego infantil a través de la historia:** Los orígenes del juego: el juego ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas.

El juego en la época clásica: tanto en Grecia como en Roma el juego infantil era una actividad que estaba presente en la vida cotidiana de los pequeños.

El juego del mundo medieval: los juegos representan figuras animales o humanas. En la Edad Media la clase social más elevada elaboraba juguetes para sus niños/as. Rosales y Gómez. (2008)

**e. El juego en la etapa moderna:** En el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego educativo como un elemento que facilita el aprendizaje.

En el siglo XVIII el juego como instrumentos pedagógico se impone con fuerza entre los pensadores. La búsqueda del sistema educativo útil y agradable se convirtió en una obsesión para los responsables de la educación, que mayoritariamente era impartida por la iglesia.

El juego a partir del siglo XIX: con la revolución industrial en marcha, los niños y niñas tiene poco tiempo para jugar. Sin embargo, surgen un gran número de juguetes que ampliará las propuestas de juego. Rosales y Gómez. (2008)

## **2.2.7. La lúdica como recurso didáctico**

### **2.2.7.1. Fundamentos teóricos del juego**

**a. Perspectiva antropológica:** El juego está presente en el ser humano durante toda su vida adoptando diferentes formas. Cuando se es niño o adolescente, los juegos se caracterizan por ser impulsivos y de gran movimiento; mientras que en la edad adulta se relaciona más con actividades lúdicas como juegos de mesa, deportes o actividades artísticas; pero el fin del juego sigue siendo el mismo: la superación de obstáculos sin la responsabilidad que esto conlleva en la vida real, lo cual genera placer y satisfacción que contribuyen a la realización

personal y social. Johan Huizinga (1972) es un historiador que le ha dado gran relevancia a este tema al exponer su tesis de que del juego surge la civilización y con ella la cultura; tesis central de su libro *Homo Ludens*. Para este autor, durante la actividad lúdica, los individuos crean su propio mundo, con un orden propio y alejado de las preocupaciones cotidianas por lo tanto sus fines no son materiales sino espirituales o “sagrados”. El juego es una lucha por algo o una representación de algo y al estudiar el origen de la cultura, encontró que diferentes manifestaciones culturales arcaicas eran representaciones sagradas que estaban íntimamente ligadas al juego. Este trabajo fue ampliado por Roger Caillois (1997) quién define el juego como una actividad delimitada por el terreno mismo en el que se juega, con un tiempo definido y ante todo, como una actividad libre, donde el jugador puede irse cuando quiera lo que le imprime espontaneidad y gozo propio. Durante la actividad, los participantes deben seguir unas reglas pactadas lo cual permite a los individuos encontrar las aptitudes que le permitan ganar el juego y poner a prueba su valor ético en un “juego limpio”.

¿Qué mueve al ser humano a jugar? En primer lugar el deseo de competir con el único objetivo de triunfar, en un mundo donde puede simular ser una persona diferente valiéndose de disfraces o máscaras, dejando al azar el resultado pues en cada jugada se está arriesgando a ganar o perder lo cual le genera vértigo y emoción. (Caillois 1997)

Además propone dos principios que dirigen la actividad lúdica en el ser humano: la *paidia* que representa las manifestaciones espontáneas del instinto del juego y el *ludus* que pone en manifiesto el espíritu combativo del jugador, es decir, el placer de superar obstáculos. Para Buytendijk (1935) las características antropológicas que adquiere el juego en el ser humano son:

- ✓ La aptitud que tiene el ser humano para diferenciar entre la realidad y la fantasía. Cabe recordar que el juego es una actividad paralela a la vida cotidiana y el ser humano desde temprana edad adquiere la capacidad para fluctuar entre la realidad y la imaginación.
- ✓ El hecho de que en el juego se pacten unas reglas las cuales se deben respetar durante su desarrollo hace que entre los participantes se establezcan vínculos de compromiso consigo mismo y con los otros jugadores.
- ✓ Todo juego tiene una finalidad y para lograrlo el jugador debe pensar y planear su estrategia, lo que implica realizar una elección. La toma de decisiones implica una relación con el mundo.
- ✓ El aceptar las reglas del juego y someterse a ellas genera un compromiso ético, pues el desconocerlas durante el juego se considera un acto tramposo e inmoral.
- ✓ El juego le imprime un carácter juvenil y renovador a los participantes al permitirles realizar sus sueños, saltar fronteras, correr riesgos y depender de la suerte, en pocas palabras, atreverse a la aventura.

En conclusión, el juego moviliza todo un conjunto de ideales para transformar la realidad integrando a los jugadores para que se enfrenten al riesgo y a la experiencia social; lo que lo hace significativo para el ser humano a lo largo de toda su existencia, acciones que se pueden relacionar con el trabajo de los científicos.

**b. Perspectiva psicogenética:** Desde temprana edad, el ser humano a través del juego estimula su pensamiento, pues es a través de éste que entra en contacto con el mundo físico incitando su imaginación; y si se tiene en cuenta que muchas acciones humanas tienen como fin alcanzar la máxima satisfacción, las acciones lúdicas estarán presentes a lo largo

de toda su vida. El psicólogo Jean Piaget (1935) principal exponente del enfoque del desarrollo cognitivo y uno de los primeros teóricos del constructivismo al explicar cómo el niño interpreta el mundo a diversas edades y cómo funciona la inteligencia; le da un papel relevante al juego en ese desarrollo al considerarlo como la expresión afectiva para la asimilación que ayuda a consolidar estructuras intelectuales, además de contribuir a la adquisición del lenguaje y al desarrollo de la creatividad. (Velásquez, 2008)

Para este autor, el desarrollo de la inteligencia consta de dos procesos: la organización y la adaptación de conocimientos, que se realiza gracias a un conjunto de acciones físicas, operaciones mentales, conceptos o teorías que denomina esquemas. Estos últimos son aplicados directamente sobre el objeto o sobre su representación después de ser interiorizado y es innato en el ser humano; tiene que ver con la capacidad para organizar y adaptar sus estructuras mentales a las condiciones del entorno, gracias a la asimilación y la acomodación. Ante una situación problemática, el niño utiliza el esquema que posee para incorporar la nueva información (asimilación) y encontrar la solución; de no lograrlo, debe modificar y ampliar su esquema (acomodación), es decir, realizar una adaptación entre las ideas previas y el nuevo conocimiento haciendo que su pensamiento cambie y avance; en conclusión, la inteligencia se desarrolla por la asimilación de la realidad y la acomodación de la misma; por su parte, la organización da estructura a la información en unidades que van a configurar los esquemas de conocimiento. (Velásquez, 2008)

A medida que el niño pasa por diferentes estadios evolutivos mejora su capacidad para utilizar dichos esquemas con el fin de organizar y adaptar los aprendizajes nuevos, modificando así continuamente su estructura cognitiva. De esta manera, el

proceso de aprendizaje estará condicionado por las estructuras previas y a su vez tendrá como objetivo modificar y transformar dichas estructuras para prepararlas para nuevos y más complejos aprendizajes, es así, que durante la etapa sensorio-motora, el niño adquiere estructuras simples que permiten acceder a una etapa preoperatoria de inteligencia intuitiva (Velásquez, 2008)

**c. Perspectiva sociocultural:** La teoría socio-cultural de Vigosky (1979), analiza el desarrollo de los procesos psicológicos superiores como parte de la participación social del niño, es decir, que el desarrollo como el aprendizaje interactúa entre sí. Cuando el niño llega a la escuela cuenta ya con un legado cultural adquirido gracias al lenguaje, por lo tanto su aprendizaje está ligado desde sus primeros años de vida y su desarrollo se efectuará a través de un progresivo autocontrol de su conducta ayudado por el apoyo social que le ofrece los padres, profesores y el entorno, mediante el uso de instrumentos mediadores como son las herramientas y los símbolos. (Párraga, 2004)

Las herramientas son las expectativas y conocimientos previos de la persona que le permiten transformar los estímulos del contexto (funciones psicológicas elementales); mientras que los símbolos son el conjunto de signos que utiliza el mismo sujeto para hacer propios los estímulos, modificando sus estructuras cognitivas, en otras palabras la acción pasa del contexto social al individual, permitiéndole una interpretación y un control de la acción social para empezar a formar parte de su conducta personal (funciones psicológicas superiores). (Párraga, 2004)

Todo este proceso recibe el nombre de "ley de la doble formación": el conocimiento se adquiere inicialmente procesándolo con las herramientas y se reestructura a través de los símbolos, generando en el individuo un nivel evolutivo

potencial que le permite acceder a nuevos conocimientos bien sea por sí mismo, o con la ayuda de un adulto.

### **2.2.7.2. La lúdica y el aprendizaje**

Durante muchos años, la investigación en didáctica de las ciencias ha identificado numerosas dificultades cognitivas en los procesos de aprendizaje de las ciencias, entre los que se encuentran la estructura lógica de los contenidos conceptuales, la influencia de los conocimientos previos, preconcepciones, concepciones epistemológicas de los alumnos y sus estrategias de razonamiento (Campanero, 1999) por otro lado, los enfoques psicológicos plantean que la parte motivacional también afectan dicho proceso: para aprender es necesario poder hacerlo, es decir, contar con los conocimientos, estrategias y destrezas a nivel cognitivo, pero además es importante querer hacerlo, en otras palabras, tener la disposición, la intención y la motivación (García, 2002) En conclusión, durante el proceso de aprendizaje tanto los factores cognitivos, como los afectivos afectan el rendimiento académico de un aprendiz. Bajo este panorama, la labor del docente en ciencias parece ser utópica con los métodos tradicionales puesto que estos no tienen en cuenta la interacción cognitiva-afectiva que se presentan durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, solo se basan en impartir instrucciones. Para que un material resulte motivador y los estudiantes quieran aprender, debe partir de una planificación sistemática de las situaciones de enseñanza teniendo como base la naturaleza de los contenidos, los conocimientos de partida y los diferentes enfoques metodológicos como es la lúdica, que le hagan posible presentar en forma agradable la situación de aprendizaje. En la práctica, el estudiante se enfrenta a problemas propios de su contexto y para solucionarlos tiene que desarrollar competencias y construir un "conocimiento" que a su vez es un entramado de conceptos y/o teorías que van a conformar su nivel de dominio en un campo específico del saber

y el nivel de desarrollo de la competencia, y que no necesariamente se ajusta al conocimiento escolar ni a las competencias exigidas por la escuela.

Vigotsky hace referencia a dos niveles evolutivos: el nivel evolutivo real que comprende las capacidades de un niño para realizar por sí solo una tarea y el nivel evolutivo potencial capacidades que adquiere un niño bajo la orientación y ayuda de un adulto. Sin embargo, niños del mismo nivel de desarrollo mental no aprenden igual denominando esta diferencia zona de desarrollo próximo que no es otra cosa que la distancia entre el nivel de desarrollo real y el nivel de desarrollo potencial. (Párraga, 2004) Por lo tanto, en la construcción de un nuevo aprendizaje escolar, el nivel de dominio inicial debe ser modificado, es decir, las estructuras cognitivas desde las cuales se procesa y se selecciona la información deben ser estructuradas lo que se logra a partir de un desequilibrio cognitivo. Díaz Mejía (2006) en su investigación concluye que la acción lúdica no genera desarrollo de pensamiento por ser un asunto de la razón; "pero sí puede apoyar los procesos de aprendizaje y modelar procesos didácticos alternativos a los tradicionales al generar motivación intelectual" y favorecer la relación maestro-alumno. Cabe recordar que el aprendizaje no sólo es un proceso cognitivo, también es un proceso afectivo.

Díaz Mejía (2006) concibe la motivación intelectual como resultado de la interacción de variables como: la curiosidad, el interés por el conocimiento, el discurso y la argumentación del maestro y la relación con los estudiantes. En cuanto a la curiosidad, esta constituye un problema es sí debido a que la escuela ha perdido la capacidad para generar y motivar el asombro debido a la influencia de los medios audiovisuales y a la descontextualización de los contenidos, y es en este último aspecto que el discurso y la argumentación del docente pueden contribuir a fomentar el interés por el conocimiento creando

expectativa sobre lo que se va a aprender y su utilidad en la vida del estudiante lo que generara placer ante la tarea a realizar.

Si se tiene en cuenta, que la esencia de la lúdica está en el establecimiento de afectividad y emocionalidad entre los participantes, su aplicación en el aula de clase implica un cambio de rol del docente el cual deja de ser un instructor y pasa a ser un orientador y acompañante del aprendiz en su proceso de aprendizaje teniendo cuenta sus intereses, necesidades, fortalezas y debilidades. Esta relación maestro-alumno es fundamental en la formación y cambio del autoconcepto académico y social de los estudiantes, pues si él considera que no puede realizar una tarea pierde toda motivación para realizarla.

#### **2.2.8. El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje**

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez conocida la naturaleza del



juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión.

Antes de hacer referencia al juego didáctico es necesario realizarnos las siguientes interrogantes: ¿Quién no ha jugado alguna vez?, ¿Quiénes juegan con más frecuencia? ¿Qué es lo primero que hacen los niños al salir al recreo?, ¿Qué juegos conocemos?... Algunas de las respuestas serían: ¡Todos hemos jugado alguna vez!, ¡Más que todo los niños lo hacen!, ¡Salen al recreo a jugar!, ¡Algunos de los juegos que conocemos son: dominó, ajedrez, monopolio, bingo y rompecabezas, entre otros.

Ahora bien, según Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades”.

A relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar (Andrés y García, s/f).

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los

mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia.

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido (Bruner y Haste, citados en López y Bautista, 2002) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula (Correa, Guzmán y Tirado, citados en López y Bautista, 2002).

Entonces, una vez establecida la importancia de esta estrategia, el juego didáctico surge “...en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de

simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares... cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad"...Yvern (1998) Este tipo de juego permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar:

Del área físico-biológica: capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos. Del área socio-emocional: espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.

Del área cognitiva-verbal: imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas. De la Dimensión Académica: apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades.

### **¿Qué objetivos persigue un juego didáctico?**

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2007).

En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

**El objetivo didáctico.** Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.

**Las acciones lúdicas.** Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado.

**Las reglas del juego.** Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas.

¿Qué reglas se deben distinguir de los demás juegos?

Las que condicionan la tarea docente. Las que establecen la secuencia para desarrollar la acción. Las que prohíben determinadas acciones.

Es necesario que el docente repita varias veces las reglas del juego y llame la atención de los pequeños acerca de que si las reglas no se cumplen, el juego se pierde o no tendrá sentido. Así, se desarrollará, además, el sentido de la organización y las interrelaciones con los compañeros.

La temática para los juegos didácticos está relacionada con los distintos contenidos de las actividades pedagógicas que se imparten, y serán una parte de la misma. En las actividades para el desarrollo del lenguaje, por ejemplo, se realizan juegos para la correcta pronunciación de los sonidos, aunque es conveniente señalar que nunca se llevan a cabo cuando el sonido se presenta por primera vez, sino para fijarlo, ya que durante el juego el maestro o la maestra no siempre puede controlar si todos pronuncian correctamente el sonido. Las acciones relacionadas con la repetición del sonido deben darse a aquellos infantes que presenten dificultades, ya que así se les da la posibilidad de que se ejerciten en la pronunciación de uno u otro sonido.

En los juegos que se utilizan para el desarrollo intelectual los educadores pueden utilizar un juguete (muñeca, títere, etc.) para que dirija la actividad. Esto hace que aumente el interés del niño y la niña. El contenido de los juegos se selecciona teniendo en cuenta que ellos poseen determinados conocimientos sobre los objetos y fenómenos del mundo circundante, por lo que se hace necesario que antes del juego se examinen los objetos que se utilizarán en el mismo. Las acciones lúdicas de muchos juegos didácticos exigen que los niños hagan una descripción del objeto de acuerdo con sus rasgos fundamentales. Además, en sus juegos van a aplicar lo que conocen acerca de las semejanzas y diferencias entre los objetos. Cuando el docente se percate de que durante la actividad no se observan las reglas del juego o no se realizan

las acciones lúdicas indicadas, debe detener el juego y volver a explicar cómo jugar (García, 2007).

¿Qué características debe tener un juego didáctico?

Una vez establecidos estos objetivos es necesario conocer sus características para realizarlo de una manera práctica, sin olvidar que debe contemplar lo siguiente: Intención didáctica. Objetivo didáctico. Reglas, limitaciones y condiciones. Un número de jugadores.

Una edad específica. Diversión. Tensión. Trabajo en equipo. Competición.

¿Cómo podemos clasificar los juegos?

Existen muchos tipos de juegos y diversas clasificaciones, sin embargo se puede tomar como referencia una más práctica y sencilla. En primera instancia se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otro lado está según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados (Yvern, 1998).

También pueden ser de acuerdo a un director, que pueden ser dirigidos y libres. Según la edad, para adultos, jóvenes y niños. De acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas. Según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen. De acuerdo a la orientación de las formas, las imágenes invertidas. De ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción. Según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico (Yvern, 1998).

¿Qué pasos se deberían tener en cuenta para elaborar un juego didáctico?

- 1) Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- 2) Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- 3) Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- 4) Visualizar el material más adecuado.

- 5) Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras
- 6) Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- 7) Imaginar el juego como si fuera una película.
- 8) Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- 9) Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- 10) Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

¿Qué materiales se pueden utilizar para su elaboración cartulina, cartón comprimido, madera balsa, pintura al frío, pinceles, materiales de desecho, sellador, plantillas, papel carbón, tijeras de formas, marcador acrílico, silicón frío y caliente, tijera con buen filo.

¿Cómo se puede presentar el juego didáctico? Con materiales resistentes, adecuados y de alta calidad. Colores armoniosamente combinados y llamativos. Protegerlos con sellador. En la caja debe tener: objetivo didáctico, instrucciones, edades y contenido.

También es necesario considerar, el costo de los materiales. No tiene por qué ser cubierto por los docentes, tampoco han de ser necesariamente ellos quienes los elaboren: la confección de los materiales, fichas, cartones de juego u otros impresos. Perfectamente puede ser una tarea que, en las actividades de educación para el trabajo o computación, los alumnos de grados superiores realizan bajo la tutela de sus profesores. Puede ser una tarea colectiva de todo el colegio (Tirapegui, s/f).

¿Qué debe hacer el docente al crear un juego didáctico?

El docente en este caso debe: poseer un mínimo de conocimiento sobre el tema, no olvidar el fin didáctico, dirigir el juego con una actitud

sencilla y activa, establecer las reglas de forma muy clara, formar parte de los jugadores y determinar la etapa psicológica en la que se encuentre el niño o los niños.

Entonces, aquí es donde surgen algunas interrogantes, el docente en esta etapa de elaboración del juego se comienza a preguntar ¿cómo lo hago?, ¿qué le puedo dibujar?, ¿qué habilidades manuales necesito? Y es cuando él requiere soluciones prácticas como las siguientes: si no sabe dibujar, puede utilizar papel carbón y plantillas; posee la letra y trazos ilegibles, las puede realizar en la computadora o con plantillas; si afirma que no tiene creatividad puede buscar modelos y patrones en revistas; si no posee los recursos económicos suficientes, puede utilizar material de desecho; si no cuenta con suficiente tiempo puede mandar a hacer algunas piezas de madera o cartón.

Una vez realizado el juego, todavía no está listo: falta el ensayo final, cuando se lleva por primera vez a la clase: todos los niños deben jugar. Si ocurre que ellos no sólo jugaron, sino que disfrutaron, pusieron todo su empeño en realizar la actividad, lo hicieron alegremente y quisieran volver a jugar. Si al finalizar esa partida se hace un alto y se comparte en torno a qué, cómo y por qué se jugó, haciendo mención al contenido revisado, se prolonga el juego, y se potencia la experiencia de aprendizaje (Tirapegui, s/f).

También es recomendable compartir de experiencias de cada uno en el ensayo final y tal vez haya que hacer alguna modificación. Confeccionar el guión didáctico o instructivo para que ese juego pueda ser empleado en otras oportunidades, por otros docentes. Así como también, queda determinar cómo se almacenará ese juego para ser empleado en otros grados o períodos académicos. Cuya tarea se puede simplificar a través del siguiente formato:

#### Formato del Juego didáctico

Título del Juego: Nombre que recibirá el juego seleccionado. Área de Conocimiento: Asignatura al que estará orientado. Objetivos: Qué se



quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego. Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento. Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego: Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada. Audiencia a la cual va dirigido: Población y edades. Número de jugadores: Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo). Duración: Tiempo. Materiales utilizados: Lista de materiales. Instrucciones: Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

(Formato elaborado por Prof. Paula Chacón, 2007).

Este formato permitirá centrar el objetivo que se tiene con el juego y tener presentes los contenidos a trabajar, así como poder utilizarlo para la audiencia adecuada, el número de participantes y poder tener a la mano las instrucciones en caso de que sea necesario repetirlas.

La idea es que los alumnos jueguen diariamente, no precisamente que todo sea juego (pues entonces no serían actividades separadas, se perdería la novedad o la sorpresa), sino que se combinen con diferentes experiencias de aprendizaje, foros, debates, dramatizaciones, etc., para promover o ejercitar contenidos curriculares, sean conceptuales, procedimentales o actitudinales.

Un aspecto que no se puede descuidar, es lo referido a quién gana. La existencia de un ganador (o un perdedor) no es un ingrediente esencial del juego infantil. Los estudiosos nos dicen que el juego es actividad improductiva. Los deportes son otro capítulo aparte, dado que en ellos la figura del ganador es vital.

Es necesario referirse a otro aspecto. La tecnología ha contribuido con una variedad ilimitada de videojuegos y juegos informáticos que ocupan buena parte del tiempo de nuestros niños y jóvenes. Algunos de ellos fomentan el "todo vale" como norma aceptable de comportamiento y a estimular todo tipo de actitudes insolidarias y/o violentas. No podemos oponernos a esa realidad, pues entretienen, ni competir contra ella. Nuestras clases no pueden ser tan diferentes, necesitamos diversificar el

tipo de experiencias de aprendizaje a que sometemos a nuestros alumnos, ya que para muchos de ellos el computador forma parte de sus vidas (Tirapegui, s/f).

Sin embargo, al hacerlo, no asumamos los juegos didácticos como una moda que resuelve todos los problemas. Hagámoslo con plena conciencia de la importancia que tienen las actividades lúdicas en la vida de nuestros alumnos de educación básica y media, pero sin olvidar que el juego es una actividad seria.

En fin, no hay excusas para no hacer un juego didáctico bonito, adecuado, resistente y llamativo para los alumnos. "Ningún intento será en vano a la hora de querer convertir el aula de clases en un espacio para el descubrimiento y la solidaridad, el conocimiento, el respeto a las ideas y la diversidad, la formación de ciudadanos críticos y útiles a la sociedad... El anhelo de cualquier maestro con vocación..." (Sierra y Guédez, 2006)

#### **2.2.9. Didáctica lúdica para desarrollar las habilidades comunicativas "hablar y escuchar" en los estudiantes del 5to grado del nivel primario**

- a) **Definición.** La didáctica lúdica es un proceso ordenado de actividades que se propone lograr desarrollar las habilidades comunicativas "hablar y escuchar" en los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa "Matilde del Águila Velásquez" N° 00537, Rioja
- b) **Finalidad.** La finalidad es lograr el desarrollo de las habilidades comunicativas "hablar y escuchar" en los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa "Matilde del Águila Velásquez" N° 00537
- c) **Objetivo.** La didáctica lúdica en base a las teorías psicogenética, comunicativa y sociocultural se propone lograr desarrollar las habilidades comunicativas "hablar y escuchar" en los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa "Matilde del Águila Velásquez" N° 00537, Rioja.

- d) **Campo de acción.** El campo de acción de la didáctica lúdica es el nivel primario en los estudiantes del 5º grado en el área de comunicación.
- e) **Fundamentación.** La didáctica Lúdica se elabora como una respuesta a esta realidad y como un horizonte hacia nuevas posibilidades educativas. A partir de este marco, sostengo la necesidad de repensar con profundidad la importancia del juego y del clima lúdico, como ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica.

Para la didáctica Lúdica - el juego, actividad creadora- se convierte en una función educativa plena de sentido y significación. Dota de una singular ductilidad al educando/jugador que "se juega", se implica, en una experiencia libre y creadora. Le permite apelar, imaginariamente a su entorno y responder con nuevas acciones

#### **f. Características**

- Despierta el interés hacia comprensión y expresión oral.
- Provoca la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en la comprensión y expresión oral
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos y para el desarrollo de habilidades comunicativas hablar y escuchar.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los proceso sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

#### **g. Principios**

- La participación: Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales.

del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del alumno constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

- El dinamismo: Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica profesional. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico profesional.
- El entretenimiento: Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los alumnos, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.
- La interpretación de papeles: Está basado en la modelación lúdica de la actividad del futuro especialista, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.
- La competencia: Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

**h) Expresión y comprensión oral:** Desde el área de Comunicación se debe promover el desarrollo de la capacidad para hablar (expresar) con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales del lenguaje. Comunicarse implica, además de hablar, el saber escuchar (comprender) el mensaje de los demás, jerarquizando, respetando ideas y las convenciones de participación. Estas son capacidades fundamentales para el desarrollo del diálogo y la conversación, la exposición, la argumentación y el debate.

**i) Dispersión curricular**

Competencias	Capacidades	Indicadores
Comprende críticamente diversos tipos de textos orales en variadas situaciones comunicativas, poniendo en juego procesos de escucha activa, interpretación y reflexión.	Escucha activamente diversos tipos de textos orales en distintas situaciones de interacción	Toma apuntes mientras escucha de acuerdo con su propósito y el tipo de texto oral, haciendo una lista de ideas.
	Recupera y reorganiza información en diversos tipos de textos orales	Expresa con sus propias palabras lo que entendió del texto, dando cuenta de varias informaciones relevantes.
	Infiere e interpreta el significado del texto oral.	Deduce el significado de palabras desconocidas, hechos, referentes, lugares y relaciones de causa-efecto a partir de información explícita de los textos que escucha.
	Reflexiona críticamente sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales.	Descubre los roles del hablante y los intereses que defiende
Se expresa oralmente en forma eficaz en diferentes situaciones comunicativas en función de propósitos diversos, pudiendo hacer uso de variados recursos expresivos.	Adecúa eficazmente sus textos orales a la situación comunicativa y a su propósito.	Adapta según normas culturales el contenido y registro de su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito y tema.
	Expresa ideas, emociones y experiencias con claridad, empleando las convenciones del lenguaje oral en cada contexto.	Relaciona ideas o informaciones utilizando pertinentemente diversos conectores y referentes
	Aplica variados recursos expresivos según su propósito y las distintas situaciones comunicativas.	Incorpora a su texto oral refranes y algunos recursos estilísticos como comparaciones y metáforas. Complementa su texto oral con gestos, ademanes, contacto visual, posturas corporales y desplazamientos adecuados a sus normas culturales.
	Interactúa manteniendo el hilo temático y adaptándose a las necesidades de la interacción.	Participa en interacciones preguntando y complementando en forma oportuna y pertinente.

**j) Procesos metodológicos:** Metodológicamente, utilizamos al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno.

Definimos la clase lúdica como un espacio destinado para el aprendizaje. Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el alumno necesita para apropiarse del conocimiento. El salón es un espacio donde se realiza una oferta lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, animación y pedagogía activa.

En el juego se representa lo esencial del crecimiento y desarrollo de las personas. Los ambientes lúdicos fueron concebidos originalmente como sitios con elementos físicos-sensoriales, como la luz, el color, el sonido, el espacio, el mobiliario, que caracterizan el lugar o salón, diseñados de modo que el aprendizaje se desarrolle con un mínimo de tensión y un máximo de eficacia.

La clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los alumnos, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano.

La convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la socialización, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad son los factores primordiales en una clase lúdica.

El proceso educativo se individualiza, en el sentido de permitir a cada estudiante trabajar con independencia y a su propio ritmo, promoviendo la colaboración y el trabajo en equipo, estableciendo mejores relaciones con sus compañeros, aprendiendo más y con motivación, lo

que aumenta su autoestima y contribuye en el logro de habilidades cognitivas y sociales más efectivas.

Lo lúdico es una experiencia educativa, tanto para el profesor como para el alumno, pensando en las diferentes necesidades del alumno y los diferentes momentos del proceso educativo, La propuesta de actividades en la didáctica lúdica es una guía que comprende el juego introductorio o de inicio, el juego cuerpo o medular y el juego evaluatorio o final.

Para desarrollar las habilidades comunicativas: escuchar y hablar de acuerdo en lo establecido en la didáctica lúdica, implica ejercer la secuencia de los procesos que se detallan a continuación.

Momentos o fases

- **Introducción:** Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.
- **Desarrollo:** Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.
- **Culminación:** El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.
- **Evaluación:** conceptualización estimativa de la experiencia realizada y formulación de nuevas posibilidades
- 

**k. Teorías que sustenta la didáctica lúdica:** Con la convicción de que la práctica como la investigación debe partir de un fundamento teórico, el presente trabajo de investigación retomará las siguientes teorías:

- **La Teoría Piagetiana.** Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional

o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.



Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

- **Teoría sociocultural:** Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo

sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

### 2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.

- **Didáctica:** Es una ciencia orientada hacia la búsqueda de métodos, estrategias que promuevan la concientización por parte del estudiante de sus aprendizajes para poder favorecer una apropiación activa, constructiva y creadora de la cultura, propiciar el desarrollo de su auto-perfeccionamiento constante, de su autonomía y autodeterminación, en íntima relación con los necesarios procesos de socialización compromiso y responsabilidad social. Es decir un proceso que promueve el desarrollo integral del sujeto. (Fuentes, 1998).
- **Lúdico:** Del lat. ludus, juego, perteneciente o relativo al juego. (Diccionario de la lengua española, 2005)
- **El método lúdico:** Es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. (Wikipedia, 2013)
- **Habilidad:** Capacidad y disposición de algo, destreza en ejecutar una cosa (Diccionario Lexus, 2004 )
- **Habilidades comunicativas:** La habilidad del habla es entendida como un acto de carácter individual, de voluntad y de inteligencia, por medio del cual se exterioriza el lenguaje a través de la expresión de necesidades, pensamientos, emociones, deseos y sentimientos, como también la emisión

de sonidos inherentes a una lengua que se utiliza en determinada comunidad. De ahí la importancia de que el interlocutor, destinatario u oyente posea un manejo de un código lingüístico en común, ya que éste se requiere para la interpretación de mensajes hablados (Saussure, 1983).

- **Hablar:** El habla consiste en la descodificación sonora de un mensaje; permite construir conocimiento, emitir conceptos, juicios, raciocinios, impresiones, sentimientos y propósitos, como acto de comunicación. Es decir, se inicia con la representación del lenguaje y la elaboración de significados (Niño, 1998).
- **Escuchar:** La habilidad de la escucha hace alusión a la capacidad que tiene el sujeto para comprender y reconocer el significado de la intención comunicativa de un determinado hablante. Escuchar implica procesos cognitivos complejos, puesto que se tienen que construir significados inmediatos, y para ello se requiere la puesta en marcha de procesos cognitivos de construcción de significados y de interpretación de un discurso oral (Cassany, Luna y Sanz, 2007).

## 2.4. HIPÓTESIS.

### 2.4.1. Hipótesis (H<sub>i</sub>).

*Si aplicamos la Didáctica lúdica, entonces se desarrollará significativamente las habilidades comunicativas "hablar y escuchar" en los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa "Matilde del Águila Velásquez" N° 00537, Rioja.*

### 2.4.2. Hipótesis (H<sub>0</sub>).

*Si aplicamos la Didáctica lúdica, entonces no se desarrollará significativamente las habilidades comunicativas "hablar y escuchar" en los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa "Matilde del Águila Velásquez" N° 00537, Rioja.*

## 2.5. SISTEMA DE VARIABLES.

### 2.5.1. Variable independiente: *Didáctica lúdica*

#### a) Definición Conceptual.

La lúdica como parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud. (Carlos Alberto Jiménez 2011).

#### b) Definición operacional.

La didáctica lúdica es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta.

#### c) Operacionalización de la variable.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES
<i>Didáctica lúdica</i>	Juegos didácticos de expresión	Deduce el propósito en el Juego el saludo
		Ordena sus ideas en torno a temas variados a través del Juegos conectores y referentes
		Ordena sus ideas en torno a temas variados en el Juego los refranes
		Escribe textos diversos en el Juego completando oraciones
	Juegos didácticos de comprensión	Identifica información básica a través del Juego el dictado del secretario
		Ordena sus ideas a través del Juego expreso lo que siento
		Deduce el significado de la palabras a través del Juego de vocabulario
		Establece de manera autónoma una secuencia lógica en el Juego de roles

### 2.5.2. Variable dependiente: Habilidades comunicativas.

#### a) Definición Conceptual.

Capacidad de hacer bien el proceso de comunicación, usando los conectores adecuados para entender, elaborar e interpretar los diversos eventos comunicativos (*Wikipedia, Nov 2013*)

#### b) Definición operacional.

Procesos que desarrolla el hombre y que le permite la comunicación, entre los que se encuentran: hablar, escuchar y escribir.

c) Operacionalización de la variable.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Habilidades comunicativas	Hablar	Adapta según normas culturales el contenido y registro de su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito y tema.
		Relaciona ideas o informaciones utilizando pertinentemente diversos conectores y referentes.
		Incorpora a su texto oral refranes y algunos recursos estilísticos como comparaciones y metáforas y complementa su texto oral con gestos, ademanes, contacto visual, posturas corporales y desplazamientos adecuados a sus normas culturales.
		Participa en interacciones preguntando y complementando en forma oportuna y pertinente.
	Escuchar	Toma apuntes mientras escucha de acuerdo con su propósito y el tipo de texto oral, haciendo una lista de ideas.
		Expresa con sus propias palabras lo que entendió del texto, dando cuenta de varias informaciones relevantes.
		Deduce el significado de palabras desconocidas, hechos, referentes, lugares y relaciones de causa-efecto a partir de información explícita de los textos que escucha.
		Descubre los roles del hablante y los intereses que defiende.

## 2.6. OBJETIVOS.

### 2.6.1. Objetivo general.

Aplicar la didáctica lúdica en el desarrollo de las habilidades comunicativas “hablar y escuchar” en los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa “Matilde del Águila Velásquez” N° 00537, Rioja.

### 2.6.2. Objetivos específicos.

a) Sistematizar la didáctica lúdica en base a las teorías psicogenética, comunicativa y sociocultural a los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa Matilde del Águila Velásquez N° 00537, Rioja

**b)** Aplicar la didáctica, estructurada a nivel de juegos didácticos de expresión y comprensión oral a los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa Matilde del Águila Velásquez N° 00537, Rioja

**c)** Evaluar las habilidades comunicativas de hablar y escuchar, a nivel de pre-test y post-test a los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa Matilde del Águila Velásquez N° 00537, Rioja.

## CAPÍTULO II

### III MATERIALES Y MÉTODOS.

#### 3.1 Población Muestral.

La muestra estuvo constituida por 60 estudiantes del 5to grado "A" y "B" del nivel primario de la institución educativa "Matilde del Águila Velásquez" N° 00537, Rioja 2014

MUESTRA	MUJERES		VARONES		TOTAL	
	N° EST.	%	N° EST.	%	N° EST.	%
5º grado "A"	12	44	15	56	27	100
5º grado "B"	15	52	14	48	29	100

#### 3.2 Tipo y Nivel de Investigación.

##### 3.2.1. Tipo de investigación.

Sánchez y Reyes (1998) sostienen que la investigación aplicada busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar. La presente investigación busca conocer, construir y modificar las habilidades comunicativas: hablar y escuchar. Por lo tanto se considera que el presente estudio pertenece al tipo de investigación aplicada.

##### 3.2.2. Nivel de investigación.

La investigación pertenece al nivel pre - experimental, puesto que consistió en aplicar una serie de procedimientos para luego evaluar si los resultados producen o no efectos.

#### 3.3 Diseño de Contrastación.

En nuestro trabajo de investigación es del tipo cuasi - experimental; esto significa, que luego de aplicar la didáctica lúdica se observaron los cambios producidos en la variable de pendiente (habilidades comunicativas:

hablar y escuchar) a fin de determinar la influencia de la didáctica lúdica en el desarrollo de los aprendizajes, también se describió las condiciones existente, según el diseño cuasi - experimental Según Hernández y Baptista (1991), con pre test y post test, de las cuales se utilizó dos grupos, uno que servirá de grupo experimental y el otro de grupo control.

GE:	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
.....			
GC:	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Donde:

- GE = Grupo experimental: 5º grado "A"
- GC = Grupo control: 5º grado "B"
- X = Variable independiente: didáctica lúdica
- O<sub>1</sub> y O<sub>3</sub> = Pre test obtenida del grupo experimental y control
- O<sub>2</sub> y O<sub>4</sub> = Post test obtenida del grupo experimental y control

### 3.4 Procedimientos y Técnicas.

#### 3.4.1 Procedimientos.

- a) Sistematizada la variable independiente. didáctica lúdica, se decidió darle real tratamiento experimental con el objetivo de mejorar las habilidades comunicativas: hablar y escuchar.
- b) Los procedimientos se centraron en la experimentación de la didáctica lúdica , realizando los siguientes procedimientos:
  - Se elaboraron el pre y post test para medir a la variable dependiente habilidades comunicativas: hablar y escuchar, en la perspectiva de que se valida la variable independiente, didáctica lúdica.
  - Se elaboraron los instrumentos de conducción de aprendizaje: Dispersión temática del área Comunicación Integral, correspondiente al tercer trimestre, actividades de aprendizaje



- Se seleccionó la muestra de educandos para el grupo de estudio.
- Se entró en contacto con los sujetos muestrales dándoles explicaciones e indicaciones necesarias, se le suministró el pre test al grupo experimental y control
- La obtención de los datos tanto vía el pre y post test se realizó en forma personal, tipo cuestionario.
- La experimentación tuvo una duración de 24 horas pedagógicas distribuidas en dos semanas.

### 3.4.2 Técnicas.

Para el desarrollo del presente estudio se utilizaron las siguientes técnicas

**Técnicas de gabinete:** Fueron utilizadas para el análisis de la información.

- **Fichas de registro:**
  1. Bibliográficas.
  2. Hemerográficas.
- **Fichas de análisis:**
  1. Resumen.
  2. Estudio.

**Técnicas de campo:** Para recoger información directa de los sujetos investigados y para contrastar con la hipótesis.

- Observación. Realizado para registrar las habilidades comunicativas hablar y escuchar en los alumnos de 5º grado.
- Cuestionario. Realizado a los estudiantes del 5º grado para conocer el problema sobre las habilidades comunicativas hablar y escuchar

### 3.5 Instrumentos.

#### 3.5.1. Recolección de datos.

**Pre test:** Aplicado al inicio de la unidad para tener presente con qué conocimientos inician los alumnos la unidad.

**Post test:** Aplicado al final de la unidad para evaluar el desarrollo del aprendizaje y la adquisición de conocimientos básicos.

### 3.6 Procesamiento de datos.

Los datos recolectados siguieron el siguiente tratamiento estadístico:

a. Hipótesis Estadística:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_3^2$$

$$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_3^2$$

Donde:

$\sigma_1^2$  y  $\sigma_3^2$ : Es la varianza del pre test de los grupos experimental y control, para verificar la equivalencia inicial de los grupos.

$$H_0 : \mu_2 = \mu_4$$

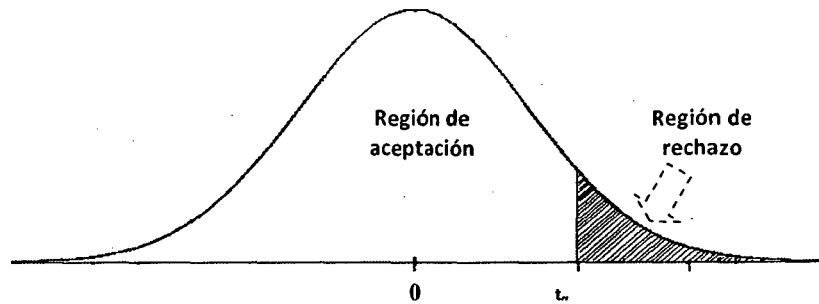
$$H_1 : \mu_2 > \mu_4$$

Donde:

$\mu_2$ : Es el promedio de las puntuaciones producto de la aplicación del pre y pos test para medir las habilidades comunicativas de hablar y escuchar.

b. Se estableció un nivel de confianza del  $\beta = 95\%$ , es decir un error estadístico del  $5\%$  ( $\alpha$ ).

c. La hipótesis fue contrastada mediante la prueba T-Distribución Student, utilizando la diferencia de promedios para el pos test de los grupos experimental y control. La prueba T fue unilateral con cola derecha tal como se muestra en la figura.



Cuya fórmula es la siguiente:

$$t_c = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_4}{\sqrt{\frac{S_2^2}{n_2} + \frac{S_4^2}{n_4}}} \quad \text{Con un nivel de confianza del 95\% y grados de libertad:}$$

$$gl = \frac{\left[ \frac{S_2^2}{n_2} + \frac{S_4^2}{n_4} \right]^2}{\frac{\left[ \frac{S_2^2}{n_2} \right]^2}{n_2 + 1} + \frac{\left[ \frac{S_4^2}{n_4} \right]^2}{n_4 + 1}} - 2$$

Donde:

$\bar{x}_2$  y  $\bar{x}_4$  : Es el promedio de las puntuaciones.

$S_2^2$  y  $S_4^2$  : Es la varianza de los pos test del grupo experimental y control

n : Tamaño de muestra

$t_c$  : Valor calculado, obtenido de una operación matemática utilizando los datos estadísticos obtenidos de la fórmula T de la distribución Student.

### 3.7 Prueba de Hipótesis.

El método de verificación de hipótesis utilizada en la investigación se procedió a la toma de decisión estadística según los siguientes criterios:

Si  $t_c > t_\alpha$  , entonces se rechaza  $H_0$  y por consiguiente se acepta la hipótesis de investigación  $H_1$  lo cual implica que la aplicación de la Didáctica lúdica desarrolla significativamente las habilidades comunicativas: hablar y escuchar en los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa Matilde del Águila Velásquez N° 00537, Rioja.

Si  $t_c < t_\alpha$  , entonces se acepta la hipótesis nula  $H_0$  lo cual implica que la aplicación de la Didáctica lúdica no desarrollara significativamente las habilidades comunicativas: hablar y escuchar en los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa Matilde del Águila Velásquez N° 00537, Rioja.

# CAPÍTULO III

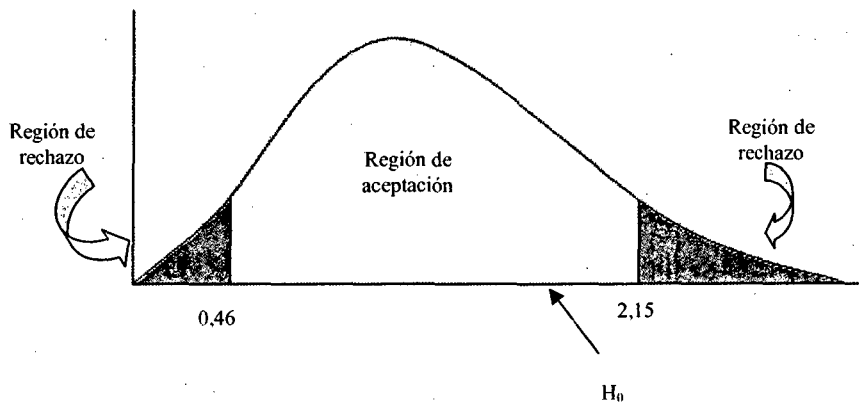
## RESULTADOS

Cuadro 1

Prueba de hipótesis para verificar la equivalencia inicial de los grupos experimental y control de los estudiantes del quinto grado del nivel primario en la Institución Educativa N° 00537, Rioja - 2014

Medición	Hipótesis	Valor F – calculado	Valor F – tabulado con 26 y 28 gl	Nivel de significancia	Decisión
O <sub>1</sub> -O <sub>3</sub>	$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_3^2$ $H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_3^2$	1,398	[0,46 – 2,15]	$\alpha = 5\%$	Acepta H <sub>0</sub>

Fuente: Tabla estadística y valores calculados por los investigadores.



### Interpretación:

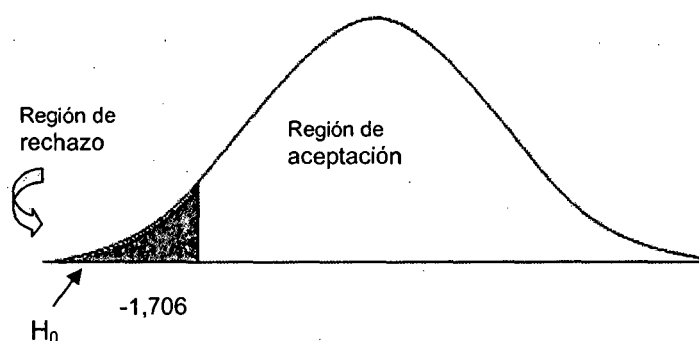
Según el cuadro 1, se muestra los resultados obtenidos producto de la aplicación de las fórmulas estadísticas (prueba F de Fisher-Snedecor) para la verificación de la hipótesis, obteniéndose un valor calculado de  $F_c = 1,398$  y un valor tabular de  $F_{ii} = 0,46$  y  $F_{is} = 2,15$  (obtenido de la tabla de probabilidad de la distribución F de Fisher- Snedecor, con una confianza del 95%), verificando que el valor calculado es menor que el tabular derecho pero mayor que el valor tabular izquierdo, el cual permite que la hipótesis nula se ubique dentro de la región de aceptación. Significando que, las varianzas del pre test de ambos grupos experimental y control son homogéneos.

Cuadro 2

Prueba de hipótesis para verificar el efecto diferencial que ha producido la aplicación de la didáctica lúdica en el desarrollo de las habilidades comunicativas: hablar y escuchar en los estudiantes del 5° grado del nivel primario, según grupo experimental

Medición	Hipótesis	Valor t - calculado	Valor t - tabulado con 26 gl	Nivel de significancia	Decisión
O <sub>1</sub> - O <sub>2</sub>	$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ $H_1 : \mu_1 < \mu_2$	-62,886	-1,706	$\alpha = 5\%$	Rechaza H <sub>0</sub>

Fuente: Tabla estadística y valores calculados por los investigadores.



**Interpretación:**

Según el cuadro 2, se muestra los resultados obtenidos producto de la aplicación de las fórmulas estadísticas (prueba t de Student - diferencia pareada) para la verificación de la hipótesis, obteniéndose un valor calculado de  $t_c = -62,886$  y un valor tabular de  $t_t = -1,706$  (obtenido de la tabla de probabilidad de la distribución t de Student, con 26 grados de libertad y 5% de nivel de significancia), verificando que el valor calculado es menor que el valor tabular, el cual permite que la hipótesis nula se ubique dentro de la región de rechazo, tal como se evidencia en el gráfico de la curva de Gauss.

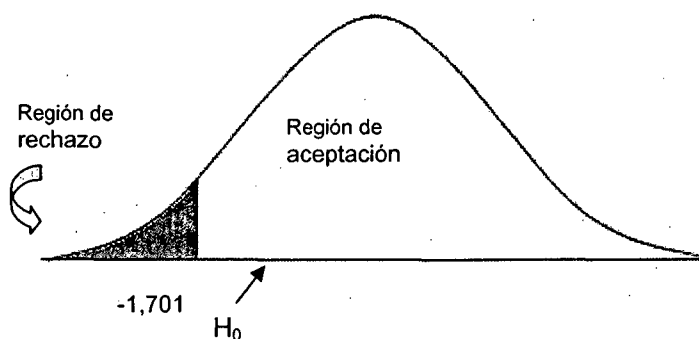
Significando que, la aplicación de la didáctica lúdica ha producido efecto diferencial en el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes del quinto grado del nivel primario de la Institución Educativa N° 00537 Matilde del Águila Velásquez, en el grupo experimental.

**Cuadro 3**

**Prueba de hipótesis para determinar el efecto que ha producido la enseñanza convencional en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes del 5º grado del nivel primario, según grupo control**

Medición	Hipótesis	Valor t - calculado	Valor t - tabulado con 28 gl	Nivel de significancia	Decisión
O <sub>3</sub> - O <sub>4</sub>	$H_0 : \mu_3 = \mu_4$ $H_1 : \mu_3 \leq \mu_4$	-0,246	-1,701	$\alpha = 5\%$	Acepta H <sub>0</sub>

Fuente: Tabla estadística y valores calculados por los investigadores.



**Interpretación:**

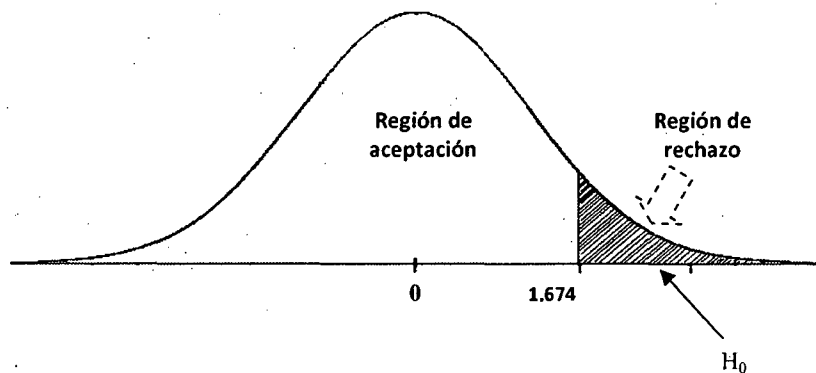
Según el cuadro 3, se muestra los resultados obtenidos producto de la aplicación de las fórmulas estadísticas (prueba t de Student - diferencia pareada) para la verificación de la hipótesis, obteniéndose un valor calculado de  $t_c = -0,246$  y un valor tabular de  $t_c = 1,701$  obtenido de la tabla de probabilidad de la distribución t de Student, con 28 grados de libertad y 5% de nivel de significancia), verificando que el valor calculado es mayor que el valor tabular izquierdo, el cual permite que la hipótesis nula se ubique dentro de la región de aceptación. Significando que, la aplicación de la enseñanza convencional no ha producido efecto diferencial en el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes del quinto grado del nivel primario de la Institución Educativa N° 00537 Matilde del Águila Velásquez, en el grupo control.

**Cuadro 4**

**Prueba de hipótesis para verificar el desarrollo de las habilidades comunicativas: hablar y escuchar en los estudiantes del 5º grado del nivel primario de la I.E. N° 00537, según pos test del GE y GC**

Medición	Hipótesis	Valor t - calculado	Valor t - tabulado con 54 gl	Nivel de significancia	Decisión
O <sub>2</sub> -O <sub>4</sub>	$H_0 : \mu_2 = \mu_4$ $H_1 : \mu_2 \geq \mu_4$	38,376	1,674	$\alpha = 5\%$	Rechaza H <sub>0</sub>

Fuente: Tabla estadística y valores calculados por los investigadores.



**Interpretación:**

Según el cuadro 4, se muestra los resultados obtenidos producto de la aplicación de las fórmulas estadísticas (prueba t de Distribución Student, para la diferencia de promedios, cuando las varianzas son diferentes, en los pos test de los grupos experimental y control), obteniéndose un valor calculado de  $t_c = 38,376$  y un valor tabular de  $t_t = 1,674$  (obtenido de la tabla de probabilidad de la distribución Student, con confianza del 95% y un error del 5%), verificando que el valor calculado es mayor que el valor tabular derecho, el cual permite que la hipótesis nula se ubique dentro de la región de rechazo. Por consiguiente se decide aceptar la hipótesis alterna, la misma que se evidencia en el gráfico de la curva de Gauss.

Significando que, la aplicación de la Didáctica lúdica, ha desarrollado significativamente las habilidades comunicativas de hablar y escuchar en los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa Matilde del Águila Velásquez N° 00537, Rioja.



**Cuadro 5**

**Puntaje promedio respecto al desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes del 5° grado del nivel primario de la Institución Educativa N° 00537, según grupos experimental y control**

Grupos N° de Estudiantes	Grupo experimental		Grupo control	
	Pre test	Pos test	Pre test	Pos test
1	4	32	6	2
2	8	32	9	3
3	4	31	5	1
4	3	32	7	6
5	3	32	4	1
6	6	31	5	8
7	6	31	5	1
8	4	31	6	10
9	5	32	6	4
10	8	32	3	12
11	4	32	4	0
12	8	30	5	12
13	3	32	4	4
14	6	32	4	6
15	7	32	6	4
16	6	32	6	7
17	2	32	5	11
18	10	32	8	5
19	5	32	6	10
20	8	32	3	8
21	7	31	11	10
22	9	32	5	4
23	6	32	7	9
24	6	32	6	4
25	4	32	6	9
26	6	32	5	2
27	7	32	6	5
28	-	-	4	6
29	-	-	7	5
<b>Promedio</b>	<b>5,74</b>	<b>31,74</b>	<b>5,66</b>	<b>5,83</b>
<b>Desviación Estándar</b>	<b>2,03</b>	<b>0,53</b>	<b>1,72</b>	<b>3,52</b>
<b>Varianza</b>	<b>4,12</b>	<b>0,28</b>	<b>2,95</b>	<b>12,36</b>
<b>Coficiente de Variación %</b>	<b>35,37</b>	<b>1,66</b>	<b>30,36</b>	<b>60,33</b>

Fuente: Aplicación del Pre y Pos test por los investigadores.

### **Interpretación:**

Según el cuadro 5, muestra las medidas de tendencia central, observándose que el puntaje promedio respecto al desarrollo de las habilidades comunicativas de hablar y escuchar, en el pos test del grupo experimental fue de logro destacado con 31,74 puntos obtenido por los estudiantes del 5° grado del nivel primario de la Institución Educativa N° 00537 “Matilde del Águila Velásquez” de la Ciudad de Rioja y en el pre test del mismo grupo se obtuvo un desarrollo de habilidades comunicativas en inicio (5,74 puntos). Mientras que en el pre y pos test del grupo control se obtuvieron puntajes promedio en inicio, con 5,66 y 5,83 puntos.

La desviación estándar muestra la dispersión de los calificativos promedios alrededor de su media y se observa en el pos test del grupo control la dispersión más alta (3,52) que la dispersión del pos test en el grupo experimental (0,53), quiere decir que los puntajes promedios obtenidos en el desarrollo de las habilidades comunicativas en el pos test del grupo experimental son más homogéneos y es demostrado en el resultado del coeficiente de variación (1,66%).

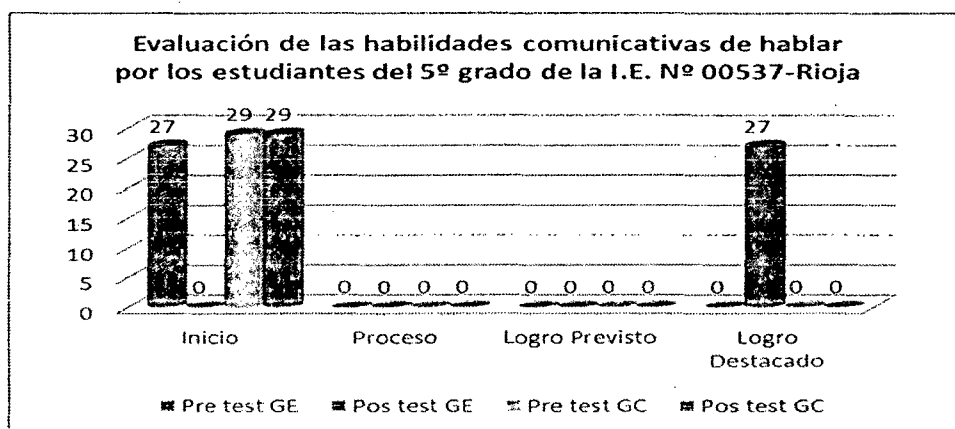
**Cuadro 6**

**Evaluación de las habilidades comunicativas de hablar y escuchar a nivel de pre y pos test obtenidos por los estudiantes del 5º grado del nivel primario de la Institución Educativa N° 00537 – Rioja**

Criterios de evaluación	Grupos			
	Experimental		Control	
	Pre test	Pos test	Pre test	Pos test
Inicio (00 - 16)	27	0	29	29
En Proceso (17 - 20)	0	0	0	0
Logro Previsto (21 - 25)	0	0	0	0
Logro Destacado (26 - 32)	0	27	0	0
$\bar{X} \pm S$	$5.74 \pm 2.03$	$31.74 \pm 0.53$	$5.66 \pm 1.72$	$5.83 \pm 3.52$

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por los investigadores.

**Gráfico 1**



Fuente: Cuadro N° 6

**Interpretación:**

Según el cuadro 6 y gráfico 1 se observa que, después de haber aplicado la didáctica lúdica en los estudiantes del quinto grado del nivel primario, el logro de desarrollo de las habilidades comunicativas de hablar y escuchar es destacado (26-32) puntos, es decir que en el proceso de enseñanza aprendizaje la mayoría de los estudiantes lograron tener la capacidad de hacer bien el proceso de comunicación, usando los conectores adecuados para entender, elaborar e interpretar los diversos eventos comunicativos. Mientras que en el grupo control todos obtuvieron un calificativo en inicio (0 – 16) puntos, es decir que necesitan de acompañamiento para su aprendizaje. Quedando evidenciado en el promedio y desviación estándar obtenido en el pos test del grupo experimental  $31.74 \pm 0.53$  y control  $5.83 \pm 3.52$ .

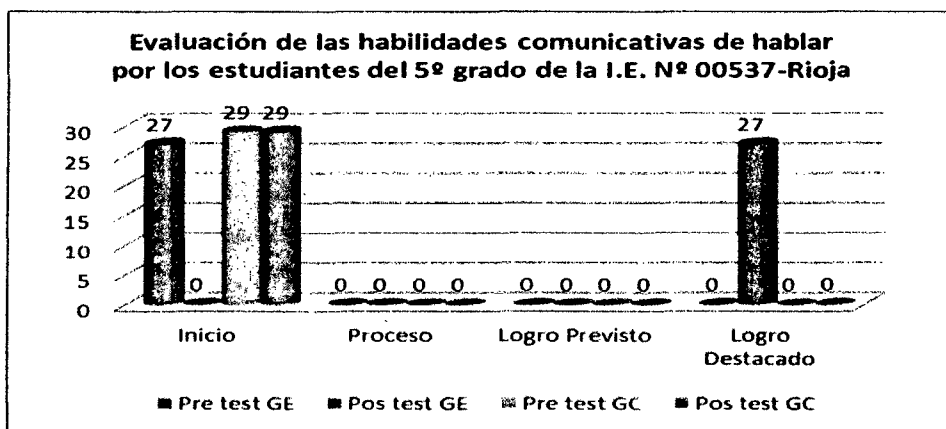
**Cuadro 7**

**Evaluación de la habilidades comunicativas de hablar a nivel de pre y pos test obtenidos por los estudiantes del 5º grado del nivel primario de la Institución Educativa N° 00537 – Rioja**

Criterios de evaluación	Grupos			
	Experimental		Control	
	Pre test	Pos test	Pre test	Pos test
Inicio (0 – 8)	27	0	29	29
En Proceso (9 – 11)	0	0	0	0
Logro Previsto (12 – 14)	0	0	0	0
Logro Destacado (15 – 16)	0	27	0	0
$\bar{X} \pm S$	3.00±1.47	15.89±0.32	3.14±1.19	3.21±1.50

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por las investigadoras.

**Gráfico 2**



Fuente: Cuadro N° 7

**Interpretación:**

Según el cuadro 7 y gráfico 2 se observa que, después de haber aplicado la didáctica lúdica en los estudiantes del quinto grado del nivel primario, el logro de desarrollo de las habilidades comunicativas de hablar es destacado (15-16) puntos, es decir que en el proceso de enseñanza aprendizaje la mayoría de los estudiantes han logrado normas culturales en realizar correctamente el saludo y conocer su importancia; conectores en identificarlos para relacionar sus ideas, refranes en incorporarlos en su texto oral y repetirlo e interacciones en realizar preguntas y complementarlas en forma oportuna conociendo la estructura de la oración. Mientras que en el grupo control todos obtuvieron un calificativo en inicio (0 – 8) puntos, es decir que necesitan de acompañamiento para su aprendizaje. Quedando evidenciado en el promedio y desviación estándar obtenido en el pos test del grupo experimental  $15.89 \pm 0.32$  y control  $3.21 \pm 1.50$ .

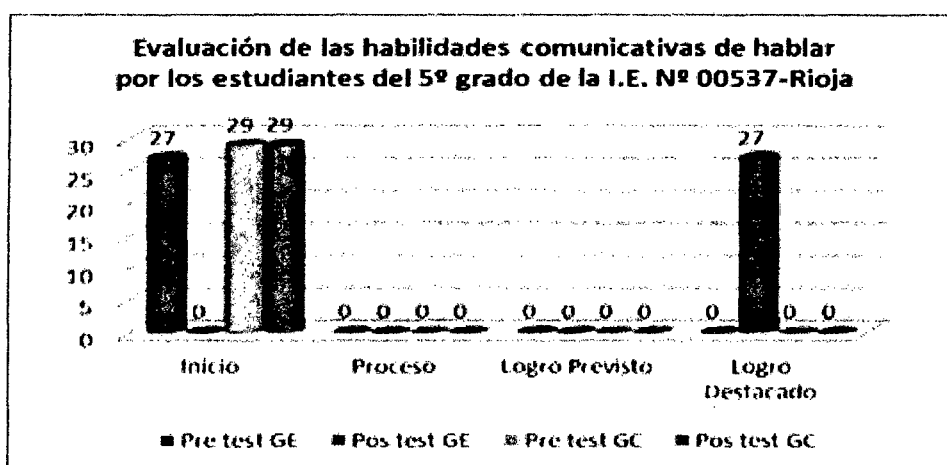
**Cuadro 8**

**Evaluación de la habilidades comunicativas de escuchar a nivel de pre y pos test obtenidos por los estudiantes del 5º grado del nivel primario de la Institución Educativa N° 00537 – Rioja**

Criterios de evaluación	Grupos			
	Experimental		Control	
	Pre test	Pos test	Pre test	Pos test
Inicio (0 – 8)	27	0	29	29
En Proceso (9 – 11)	0	0	0	0
Logro Previsto (12 – 14)	0	0	0	0
Logro Destacado (15 – 16)	0	27	0	0
$\bar{X} \pm S$	2.74 ± 1.48	15.85 ± 0.36	2.52 ± 1.06	2.62 ± 2.50

Fuente: Datos obtenidos de los test aplicados por los investigadores.

**Gráfico 3**



Fuente: Cuadro N° 8

**Interpretación:**

Según el cuadro 8 y gráfico 3 se observa que, después de haber aplicado la didáctica lúdica en los estudiantes del quinto grado del nivel primario, el logro de desarrollo de las habilidades comunicativas de escuchar es destacado (15-16) puntos, es decir que en el proceso de enseñanza aprendizaje la mayoría de los estudiantes han logrado la atención en tomar apuntes y realizar una lista de ideas; la comprensión en expresar con sus propias palabras lo que escucha y da buena información de lo que escucha; la deducción en significados de palabras desconocidas y conoce conceptos; e intención de descubrir el rol del hablante en su comunicación y los intereses que lo defiende. Mientras que en el grupo control todos obtuvieron un calificativo en inicio (0 – 8) puntos, es decir que necesitan de

acompañamiento para su aprendizaje. Quedando evidenciado en el promedio y desviación estándar obtenido en el pos test del grupo experimental  $15.85 \pm 0.36$  y control  $2.62 \pm 2.50$ .

## CAPÍTULO IV

### DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En base a los resultados obtenidos en la presente investigación, se genera el siguiente análisis.

En los cuadros N° 01,02, 03, se muestra que las puntuaciones de ambos grupos experimental y control son homogéneos; que en el grupo experimental aplicación de la didáctica lúdica ha producido efecto diferencial en el desarrollo de habilidades comunicativas, a diferencia del grupo control enseñanza convencional no ha producido efecto diferencial en el desarrollo de habilidades comunicativas de hablar y escuchar en los estudiantes del quinto grado del nivel primario de la Institución Educativa N° 00537 Matilde del Águila Velásquez.

En los cuadros N° 04, 05 y 06, se observa que en el grupo control, obtuvieron un calificativo **en inicio** a nivel del pre y pos test del grupo; y en el grupo experimental, se observa que, después de haber aplicado la didáctica lúdica en los estudiantes del quinto grado del nivel primario, el logro de desarrollo de las habilidades comunicativas de hablar y escuchar es **destacado**, es decir que en el proceso de enseñanza aprendizaje la mayoría de los estudiantes lograron tener la capacidad de hacer bien el proceso de comunicación. Estos resultados son similares a lo reportado por Gema Sánchez Benítez (2008), quien precisa que el componente lúdico como el medio más eficaz para llevar a cabo este objetivo, considerando que a través del juego se activan un mayor número de estrategias, siendo un elemento motivador de gran atracción para los alumnos de todas las edades. La diversión genera una mayor disposición para el trabajo, capta el interés y la atención hacia el objeto de estudio. Además, como hemos visto, los juegos son fácilmente adaptables en la mayoría de los casos y esto los convierte en una herramienta útil para el profesor, quien ha de realizar los cambios necesarios para asegurar la eficacia de la actividad; con Fredy Palacino Rodríguez (2007), quien señala que el juego como “un ejercicio recreativo” (ludocreatividad) da a los estudiantes la posibilidad de elegir y decidir libremente, con el fin de desarrollar habilidades comunicativas y construir conocimientos. Gracias a que facilita la expresión y desarrollo de sus potencialidades, concientizándolos de que esto puede servir para mejorar su calidad de vida; y que el juego es un medio lúdico que fortalece una competencia académica sana, a partir de la cual se superan

obstáculos y se cumplen metas que se creían inaccesibles. Es decir, que quienes aprenden, creen en sí mismos(as) y elevan su autoestima al evidenciar que ello(as) ayudan de manera eficaz a construir y a lograr un verdadero aprendizaje, y que la estrategia aquí abordada es un fuerte apoyo para que los educandos desarrollan habilidades comunicativas y construyan conocimientos, gracias a que estimula y posibilita un manejo más amplio y adecuado de la información conceptual y el lenguaje científico, los cuales pueden ser expresados, contruidos y desarrollados en un contexto grupal de comunicación continua. Por medio del cual, se encuentran y corrigen falencias, al mismo tiempo que se leen, debaten, relacionan y conectan ideas en grupo, logrando así un compartir de saberes; y Cassany (1982), quien afirma que la mejor manera de desarrollar la expresión oral es participando en situaciones comunicativas reales las clases, dejan de ser entonces, una aburrida presentación de conceptos y teorías para ceder su lugar a actividades dinámicas y motivadoras que implementen el juego en dramatizados. Debates, talleres de expresión oral, diálogos, conversaciones, declamaciones etc. Que permiten además desarrollar la creatividad y el juicio crítico para la toma de decisiones en la solución de problema.

A nivel del cuadro N° 7 y gráfico 2 se observa que, después de haber aplicado la didáctica lúdica en los estudiantes del quinto grado del nivel primario, el logro de desarrollo de las habilidades comunicativas de **hablar** es destacado (15-16) puntos, es decir que en el proceso de enseñanza aprendizaje la mayoría de los estudiantes han logrado normas culturales en realizar correctamente el saludo y conocer su importancia; conectores en identificarlos para relacionar sus ideas, refranes en incorporarlos en su texto oral y repetirlo e interacciones en realizar preguntas y complementarlas en forma oportuna conociendo la estructura de la oración.

Estos hallazgos son confirmados por el Ministerio de Educación (2009), según el Diseño Curricular Nacional, en donde plantea que desde el área de Comunicación se debe promover el desarrollo de la capacidad para hablar (expresar) con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales del lenguaje. Comunicarse implica, además de hablar, el saber escuchar (comprender) el mensaje de los demás, jerarquizando, respetando



ideas y las convenciones de participación. Estas son capacidades fundamentales para el desarrollo del diálogo y la conversación, la exposición, la argumentación y el debate, y con Niño (1998), quien refiere que el habla consiste en la descodificación sonora de un mensaje; permite construir conocimiento, emitir conceptos, juicios, raciocinios, impresiones, sentimientos y propósitos, como acto de comunicación. Es decir, se inicia con la representación del lenguaje y la elaboración de significados (Niño, 1998).

En el cuadro N° 8 y gráfico 3 se observa que, después de haber aplicado la didáctica lúdica en los estudiantes del quinto grado del nivel primario, el logro de desarrollo de las habilidades comunicativas de **escuchar**, es destacado (15-16) puntos, es decir que en el proceso de enseñanza aprendizaje la mayoría de los estudiantes han logrado la atención en tomar apuntes y realizar una lista de ideas; la comprensión en expresar con sus propias palabras lo que escucha y da buena información de lo que escucha; la deducción en significados de palabras desconocidas y conoce conceptos; e intención de descubrir el rol del hablante en su comunicación y los intereses que lo defiende. La habilidad de la escucha hace alusión a la capacidad que tiene el sujeto para comprender y reconocer el significado de la intención comunicativa de un determinado hablante.

Nuestros resultados, concuerdan con otros autores como Cassany, Luna y Sanz, (2007), quienes señalan que escuchar implica procesos cognitivos complejos, puesto que se tienen que construir significados inmediatos, y para ello se requiere la puesta en marcha de procesos cognitivos de construcción de significados y de interpretación de un discurso oral, y con Bautista y López (2002), al precisar que el juego como actividad que permite desarrollar una gran riqueza de estrategias, y es un excelente componente para el aprendizaje y la comunicación; se consolida como un método didáctico que puede viabilizar una educación más adecuada porque sirve para todos los sujetos en su individualidad

## CONCLUSIONES

Al contrastar nuestros resultados con la literatura consultada, arribamos a las conclusiones siguientes:

- a) La didáctica lúdica, se sistematizó en base a las teorías psicogenética de Jean Piaget, socio-cultural de Vigosky, y comunicativa de Ferdinand de Saussure, David Berlo.
- b) La didáctica lúdica se estructuró a nivel de juegos didácticos de expresión y comprensión oral, desarrollándose ocho sesiones de aprendizaje que incluyó: datos infamativos, situación de aprendizaje, estrategias de aprendizaje (introducción, desarrollo y culminación) y evaluación.
- c) La aplicación de la didáctica lúdica desarrolló significativamente las habilidades comunicativas de hablar y escuchar en los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa "Matilde del Águila Velásquez" N° 00537, Rioja, a un nivel de destacado (26-32), obteniéndose un valor calculado de  $t_c = 38,376$  mayor que  $t_t = 1,674$  siendo  $0.05 \alpha$ .
- d) La aplicación de la didáctica lúdica desarrolló significativamente las habilidades comunicativas de hablar en los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa "Matilde del Águila Velásquez" N° 00537, Rioja, a un nivel de destacado (15-16) puntos, obteniéndose un promedio de  $15.89 \pm 0.32$
- e) La aplicación de la didáctica lúdica desarrolló significativamente las habilidades comunicativas de escuchar en los estudiantes del 5to grado del nivel primario de la institución educativa "Matilde del Águila Velásquez" N° 00537, Rioja, a un nivel de destacado (15-16) puntos, obteniéndose un promedio de  $15.85 \pm 0.36$ .

## RECOMENDACIONES

En aras del mejoramiento de la investigación se recomienda lo siguiente:

- A la UGEL-Rioja que tome la didáctica lúdica para el desarrollo de las habilidades comunicativas “hablar y escuchar” en los estudiantes de Educación Primaria.
- Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa “*Matilde del Águila Velásquez*” N° 00537 trabajar la didáctica lúdica para el desarrollo de las habilidades comunicativas “hablar y escuchar” en los estudiantes del 5to grado de Educación Primaria.
- A los docentes , experimentar nuevas estrategias, modelos, etc. para poder desarrollar las habilidades comunicativas “hablar y escuchar” en los estudiantes del nivel primario
- A los estudiosos, conducir estudios en torno al tema, toda vez que tiene una fuente confiable para futuras investigaciones

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAYAS, M. I. (2008). *Las ventajas de la oralidad para los niños de preescolar*. Plan Amanecer. Colombia
- BERLO, D. (1969). *El proceso de la comunicación*. Ed. Ateneo. Buenos Aires: Argentina
- CASSANY, D. (1989). *Cómo se aprende a escribir Describir el escribir*. Barcelona: Paidós,
- CASSANY, D. (1982). *Enfoques didácticos para la enseñanza de la expresión escrita*. Madrid: Comunicación, lenguaje y educación, 6, 63-80.
- CASSANY, D. L. M. y SANZ, G. (2007). *Enseñar lengua*. Barcelona: Grao.
- CASSANY, D. (2006). *Tras las líneas*. Barcelona: Anagrama.
- CAMPANERO, J. M. M. A. (1999). *¿Cómo enseñar ciencias? principales tendencias y propuestas*. *Enseñanza de las ciencias*, 17 (2), 179-192.
- CAILLOIS, (1977). *Les jeux el les hommes*. París: Ed. Gallirnard.
- CAMPOS, P. G. Y HERNÁNDEZ D. E. (2005). En su estudio titulado: *El método Lúdico y el aprendizaje del lenguaje verbal en los niños de 05 años de la institución educativa N° 175 del Distrito de Soritor*.
- CHACÓN, P. (2007). *Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. Caracas.
- DÍAZ M, H. (2006). *La función lúdica del sujeto. Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas*. Cooperativa Editorial Magisterio.
- DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA. (2005). Perú: Lima. Editores SAC. Vigésima segunda edición.
- DICCIONARIO LEXUS. (2004). Perú: Lima. Editorial lexis.
- FUENTES N, Raúl. (1988). México: Escuelas de comunicación y brechas tecnológicas.
- F.J: BUYTENDIJK. (1935). *El juego y su significado*. Revista de Occidente Madrid: Rustica editorial impresa Ilustrado con 15 láminas. Traducción de Eugenio Imaz. Buen estado 1510.1ª Castellano Pág: 170 19x13.
- GARCIA D, K. J. (2011). En su estudio titulado: *La influencia del juego en el aprendizaje de los niños de cinco años de la Institución Educativa Gotita's de Solidaridad* .Huacho: Distrito de Santa María.

- GARCÍA B, F. J y DOMÉNECH B, F. (2002.). *Motivación, Aprendizaje y rendimiento escolar*. Revista electrónica de Motivación y Emoción. Volumen 1, número 6. <http://reme.uji.es/>. p 24-36.
- HALLIDAY, M. (1978). *El lenguaje como semiótica social*. México: Fondo de Cultura Económica.
- HERNÁNDEZ, R. FERNÁNDEZ, Y BAPTISTA, P. (1991). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw-Hill.
- HERRERA, O. y GALLEGO, T. (2005). *El lenguaje oral en la infancia: aproximación didáctica al área de lenguaje en preescolar y primaria*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.
- JIMÉNEZ V, C. A. (2011). *Hacia la construcción de la lúdica*. Colombia: Libre Seccional Pereira. Profesor Titular Universidad.
- J. HUIZINGHA H, L. (1972). Madrid: Alianza Ed. p. 14.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. (1998). *Lineamientos curriculares lengua castellana*. Bogotá: Cooperativa editorial Magisterio.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2009). *Diseño Curricular Nacional*. Perú: Lima
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2013). *Evaluación Censal de Estudiantes*. Perú: Lima.
- MORILLAS G, C. Huizinga-Caillois. (1990). *Variaciones sobre una visión antropológica del juego*. En rahonar.
- NIÑO, R. (1998). *Los procesos de la comunicación y del lenguaje*. Fundamentos y práctica. Bogotá: Ecoe.
- PALACINO R, F. (2007). En su estudio titulado: *Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales*. Un enfoque lúdico. Cundinamarca, Colombia
- PÁRRAGA G, M. T. (2004). *La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la Educación Artística*. Madrid: Memoria presentada para optar el título de Doctor. pp 57-58
- PIAGET, J. (1935). *Psicología y pedagogía Cromanía/Vall.SA* Barcelona: España. Capellos.
- PRINCIPE C, G. (2007). *Lenguaje I* Universidad Inca Garcilaso de la Vega. Lima. Perú.
- RESTREPO O, O. L, GUIZAO C, A. P. y BERRÍO R, D. A..(2008). En su estudio titulado: *“Las estrategias lúdicas- didácticas como fuente para el mejoramiento*

*de la lecto-escritura en los alumnos del grado tercero de la institución educativa Luis María Preciado de Santa Rita”.*

RINCÓN B, G. (1998). *Las interacciones en el aula y su incidencia en la escritura de los alumnos.* En revista univalle –Colombia

ROMEO E, A. (1986). *El desarrollo del lenguaje coherente como tarea de la escuela.* Ciudad Habana: En Revistas Ciencias Pedagógicas. (enero-junio)

ROMEO E, A. (2005). *El enfoque cognitivo, comunicativo y de orientación sociocultural. Dimensiones e indicadores de la competencia cognitiva, comunicativa, sociocultural.* La Habana: Colección Pedagogía. Palacio de Las Convenciones.

ROMERO R, V, GÓMEZ VL, M. (2008). *El juego infantil y su metodología.* Barcelona: Editorial. Altamar.

SANCHEZ C. H. y REYES, M. C. (1998). *Metodología y diseño de la investigación científica.* Perú: edit. Mantaro. 1era edición.

SÁNCHEZ B, G. (2008). *“las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico”* Alcalá de Henares

SANUY, C. (1998). *Enseñar a jugar.* España: Marsiega.

SIERRA, D. Y GUÉDEZ, C. (2006). Colección materiales educativos. *Juego y aprendo a calcular.* Caracas: Fe y Alegría.

SAUSSURE, F. (1983). *Curso de lingüística general,* Madrid: Alianza.

VELÁSQUEZ N, J. de J. (2008). *Ambientes Lúdicos de Aprendizaje.* Diseño y operación. Ed Trillas.

VYGOTSKY, L. S. (1981). *Pensamiento y Lenguaje.* Buenos Aires: La Pléyade.

VYGOTSKY, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.* Buenos Aires: Grijalbo

YVERN, A. (1998). *¿A qué jugamos?* Buenos Aires: Bonum.

## **WEBGRAFÍA.**

WIKIPEDIA (2013). Método lúdico Fundación Wikimedia, Inc.,

ANDRÉS, M. y GARCÍA M. (s/f) *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico.* Disponible en: [http://cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc\\_ciefe\\_01\\_0016.pdf](http://cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf). Consultado el 20 de mayo del 2014.

LÓPEZ, N. y BAUTISTA, J. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Disponible en: <http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf4/03.PDF> Consultado el 20 de mayo del 2014.

GARCÍA, A. (2007). El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Disponible en: <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>

TIRAPEGUI, C. (s/f) El juego en la clase de matemática. Disponible en: <http://www.saber.ula.ve/db/ssaber/Edocs/pubeelectronicas/equisangulo/num2vol1/articulo12.htm>

<http://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piget-vigotsky-kroos/>

<http://www.monografias.com/trabajos53/habilidades-comunicativas/habilidades-comunicativas2.shtml#ixzz>

<http://es.scribd.com/doc/69548147/DIDACTICA-LUDICA-ENSAYO>

<http://ejerciciohabilidadescomunicativas.blogspot.com/2012/04/concepto-de-las-habilidades.html>

[www.ludicacolombia.com](http://www.ludicacolombia.com)

[www.ludica.com.co](http://www.ludica.com.co)

[www.youtube.com/conexionludica](http://www.youtube.com/conexionludica)

[www.worldtv.com/conexionludica](http://www.worldtv.com/conexionludica)

# **ANEXOS**



**ANEXO 01**

**FICHA DIAGNOSTICA INICIAL REALIZADA A LOS ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MATILDE DEL ÁGUILA VELÁSQUEZ N° 00537**

N°	ASPECTOS	SI	NO
1	¿Le gusta jugar?		
2	¿Te regañan tus padres?		
3	¿Te gritan tus padres?		
4	¿Le gusta cantar?		
5	¿Le gusta hablar con sus amigos?		
6	¿Le da vergüenza hablar ante sus compañeros?		
7	¿Le gusta que el profesor juegue con usted?		
8	¿Le gusta el área de comunicación?		
9	¿Le gusta leer ante sus compañeros?		
10	¿Le gustan las dinámicas?		
11	¿Cuándo quiere decir un secreto a un amiguito lo hace a todo grito?		
12	Cuando le habla a una niña (o), ¿lo hace bien cerquita?		
13	¿Usted le "giña" el ojo a una niña (o), cuando es bonita (o)?		
14	¿Le gusta ponerse ropa bonita los domingos?		
15	En la formación, ¿usted esta lejos del compañerito que está delante?		

FUENTE: "INVESTIGACIÓN EN EL AULA"

**ANEXO 02**

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA REGISTRAR LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS “HABLAR Y ESCUCHAR” EN LOS ALUMNOS DEL LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MATILDE DEL ÁGUILA VELÁSQUEZ” N° 00537  
DIAGNÓSTICO INICIAL**

FICHA N° : \_\_\_\_\_

FECHA : \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

LUGAR : \_\_\_\_\_

HORA : \_\_\_\_\_

<b>SITUACIÓN DE OBSERVACIÓN</b>	<b>DESCRIPCION</b> habilidades comunicativas: hablar y escuchar de los alumnos en clase
habilidades comunicativas: hablar y escuchar de los alumnos en clase	

FUENTE: “INVESTIGACIÓN EN EL AULA”

## ANEXO 03

### VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

“Año de la promoción de la industria responsable y del compromiso climático”

Rioja, 08 de julio del 2014

Carta N° 001 – 2014-FEH-R/UNSM-T/CVG-HESM

Lic. Msc. ....

Experto en investigación científica

#### PRESENTE

De mi mayor consideración

Es grato dirigirnos a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo molestar su atención para que tenga a bien validar el instrumento de recolección de datos, para verificar mi hipótesis de trabajo referente a: **“DIDÁCTICA LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS “HABLAR Y ESCUCHAR” EN ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MATILDE DEL ÁGUILA VELÁSQUEZ” N° 00537, RIOJA-2014.”**

Para tal efecto acompaño el instrumento de recolección de datos, el formato o ficha de validación – evaluación y la matriz de operacionalización de variables.

Maestro, como es de su conocimiento, antes de aplicar el instrumento de investigación es necesario e imprescindible validar los instrumentos, razón por la cual acudo a usted para brindarme el apoyo que solicito.

Atentamente,

\_\_\_\_\_  
Carmen VALDIVIA GUEVARA,  
Cod. 106214

\_\_\_\_\_  
Hernán Emerson SANCHEZ MERA,  
Cod. 106210

\_\_\_\_\_  
Lic. M. Sc. Edgard Martín ESQUÉN PERALES  
Asesor



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN

## FICHA DE VALIDACIÓN

### I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autores del Instrumento
Lic. Msc. Carlos Alberto Flores Cruz	Docente FEH-R/ UNSM-T	Test para evaluar las habilidades comunicativas: Hablar y Escuchar.	Carmen Valdivia Guevara Hernán Emerson Sánchez Mera
<b>TÍTULO: DIDÁCTICA LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS: HABLAR Y ESCUCHAR EN ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MATILDE DEL ÁGUILA VELÁSQUEZ N° 00537, RIOJA-2014.</b>			

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos				X	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones				X	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				X	
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado				X	

### III. OPINION DE APLICACIÓN:

---



---



---



---

### IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN:

Rioja, 30 de junio del 2014	16807870		990946450
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN

## FICHA DE VALIDACIÓN

### I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autores del Instrumento
Lic. Msc. German Vargas Saldaña	Docente FEH-R/ UNSM-T	Test para evaluar las habilidades comunicativas: Hablar y Escuchar.	Carmen Valdivia Guevara Hernán Emerson Sánchez Mera
TÍTULO: DIDÁCTICA LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS: HABLAR Y ESCUCHAR EN ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MATILDE DEL ÁGUILA VELÁSQUEZ N° 00537, RIOJA-2014.			

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					X
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					X
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado					X

### III. OPINIÓN DE APLICACIÓN:

---



---



---



---

### IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN:

Rioja, 10 de junio del 2014	01045306		4083674886
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN

## FICHA DE VALIDACIÓN

### I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autores del Instrumento
Lic. Mg. Rossana Salvatierra Juro	Docente FEH-R/ UNSM-T	Test para evaluar las habilidades comunicativas: Hablar y Escuchar.	Carmen Valdivia Guevara Hernán Emerson Sánchez Mera
<b>TÍTULO: DIDÁCTICA LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS: HABLAR Y ESCUCHAR EN ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MATILDE DEL ÁGUILA VELÁSQUEZ N° 00537, RIOJA-2014.</b>			

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos				X	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				X	
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado				X	

### III. OPINION DE APLICACIÓN:

---



---



---



---

### IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN:

Rioja, 10 de junio del 2014	99896061		942 866463
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN

## FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

### Escuela Académica Profesional de Educación Primaria



## TEST DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO PARA MEDIR EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS "HABLAR Y ESCUCHAR"

Apellidos y nombres:.....

Estimado estudiante marque con una X la respuesta que usted crea conveniente:

ESCALA DE VALORACIÓN		
A (2)	B (1)	C (0)
SIEMPRE	AVECES	NUNCA

#### 1. Normas culturales

N°	INDICADORES	A	B	C
1	Realizas correctamente el saludo a tu profesor(a) y compañeros(as) al ingresar al aula			
2	Conoces por que es importante el saludo			

#### 2. Conectores

N°	INDICADORES	A	B	C
1	Sabes que son los conectores			
2	Relacionas ideas utilizando conectores en los textos			

#### 3. Refranes

N°	INDICADORES	A	B	C
1	Incorporas en tu texto oral refranes			
2	Te sabes algún refrán			

#### 4. Interacciones

N°	INDICADORES	A	B	C
1	Realizas preguntas y complementas en forma oportuna y pertinente en las clases			
2	Conoces la estructura de las oraciones incompletas			

### 5. Atención

Nº	INDICADORES	A	B	C
1	Tomas apuntes mientras escuchas al emisor			
2	Realizas una lista de ideas en tu cuaderno			

### 6. Comprensión

Nº	INDICADORES	A	B	C
1	Expresas con tus propias palabras lo que escuchas			
2	Das información adecuada de lo que escuchas			

### 7. Deducción

Nº	INDICADORES	A	B	C
1	Deduces significados de palabras desconocidas, hechos, referentes, lugares y relaciones de causa y efecto.			
	Conoces el concepto de vocabulario			

### 8. Intención

Nº	INDICADORES	A	B	C
1	Descubres el rol del hablante en tu comunicación			
2	Descubres los intereses que defiendes en una comunicación			

Rioja, 15 de setiembre de 2014



## ANEXO N° 04

### Datos del pre y pos test del Grupo Experimental

N° de estudiantes	Hablar.	Escuchar	Pre test GE O1	Hablar	Escuchar	Pos test GE O2
1	1	3	4	16	16	32
2	5	3	8	16	16	32
3	1	3	4	15	16	31
4	2	1	3	16	16	32
5	2	1	3	16	16	32
6	1	5	6	15	16	31
7	3	3	6	16	15	31
8	2	2	4	16	15	31
9	4	1	5	16	16	32
10	3	5	8	16	16	32
11	3	1	4	16	16	32
12	5	3	8	15	15	30
13	2	1	3	16	16	32
14	3	3	6	16	16	32
15	4	3	7	16	16	32
16	4	2	6	16	16	32
17	0	2	2	16	16	32
18	5	5	10	16	16	32
19	2	3	5	16	16	32
20	2	6	8	16	16	32
21	4	3	7	16	15	31
22	5	4	9	16	16	32
23	2	4	6	16	16	32
24	5	1	6	16	16	32
25	3	1	4	16	16	32
26	5	1	6	16	16	32
27	3	4	7	16	16	32

### Datos del pre y pos test del Grupo Control

Nº de estudiantes	Hablar	Escuchar	Pre test GC O3	Uso de letras	Signos de puntuación	Pos test GC O4
1	4	2	6	2	0	2
2	5	4	9	3	0	3
3	3	2	5	1	0	1
4	3	4	7	5	1	6
5	3	1	4	1	0	1
6	3	2	5	2	6	8
7	1	4	5	1	0	1
8	3	3	6	4	6	10
9	3	3	6	3	1	4
10	1	2	3	5	7	12
11	3	1	4	0	0	0
12	3	2	5	5	7	12
13	1	3	4	3	1	4
14	2	2	4	2	4	6
15	4	2	6	3	1	4
16	3	3	6	3	4	7
17	3	2	5	6	5	11
18	3	5	8	4	1	5
19	4	2	6	5	5	10
20	2	1	3	5	3	8
21	6	5	11	4	6	10
22	3	2	5	4	0	4
23	4	3	7	4	5	9
24	4	2	6	4	0	4
25	4	2	6	4	5	9
26	2	3	5	2	0	2
27	4	2	6	2	3	5
28	2	2	4	4	2	6
29	5	2	7	2	3	5

## ANEXO N° 05

### ANÁLISIS DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE MEDICIÓN “DIDÁCTICA LÚDICA” EN LOS ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO

N° de estudiantes	Ítems											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
01	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
02	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2
03	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
04	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
05	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
06	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
07	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
08	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
09	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Desviación Estándar	0.3	0.3	0.3	0	0.3	0	0.3	0	0.3	0.3	0.3	0.3
Varianza	0.09	0.09	0.09	0	0.09	0	0.09	0	0.09	0.09	0.09	0.09

N° de estudiantes					Total
	13	14	15	16	
01	2	2	2	2	32
02	1	2	1	2	23
03	2	2	2	2	32
04	2	2	2	2	32
05	2	2	2	2	32
06	2	2	2	2	32
07	2	2	2	2	31
08	2	2	2	2	32
09	2	2	2	2	31
10	2	2	2	2	32
Desviación Estándar	0.3	0	0.3	0	7.09
Varianza	0.09	0	0.09	0	0.99

Para la medición de la confiabilidad se ha utilizado el método de la incorrelación de los ítems, utilizando la fórmula de correlación propuesta por Cronbach, cuyo coeficiente se conoce bajo el nombre de coeficiente de alfa (Brown, 1980, p.105):

$$r = \frac{k}{k - 1} \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2} \right)$$

$$r = 0,9177$$

Donde:

$S_i$ : Desviación estándar poblacional de los ítems.

$S_i^2$  : Varianza poblacional de los ítems.

n : N° de estudiantes que participaron en la aplicación del test.

El instrumento de medición elaborado por los investigadores ha sido sometido al estudio del coeficiente de la consistencia interna de los ítems, a través del método de intercorrelación de los reactivos, cuando éstos no son valorados dicotómicamente.

Con un nivel de probabilidad del 95%, el grado de consistencia interna existente entre los resultados obtenidos del instrumento aplicados a 10 estudiantes fue de 0,9177, el cual es superior al parámetro establecido de +0,70 (sugerido en el manual de evaluación como el coeficiente mínimo aceptable para garantizar la efectividad de cualquier tipo de estimación sobre confiabilidad). Significando que el grado de consistencia interna existente entre los resultados obtenidos por las unidades experimentales en una muestra piloto, en cuanto al desarrollo de habilidades comunicativas de hablar y escuchar, es altamente confiable en un 91,77%. Entonces se puede inferir que el instrumento está apto a ser aplicados al grupo de estudiantes del 5° grado del nivel primario que forman parte de la investigación en la Institución Educativa N° 00537 "Matilde del Águila Velásquez" de la ciudad de Rioja - 2014.

**ANEXO 06**  
**SESIONES DE APRENDIZAJE**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE 01**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1 ÁREA** : Comunicación
- 1.2 TEMA** : El saludo
- 1.3 CAPACIDAD** : Adecúa eficazmente sus textos orales a la situación comunicativa y a su propósito
- 1.4 INDICADOR** : Adapta según normas culturales el contenido y registro de su texto oral al oyente, de acuerdo con su propósito y tema.

**II. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

**2.1 INTRODUCCIÓN**

- ❖ El docente ingresa al aula y saluda a todos sus alumnos.
- ❖ El docente presenta y lee un texto sobre el saludo:

Un hombre trabajaba en una planta empaedora de carne en Lima. Un día, terminando su horario de trabajo, fue a uno de los refrigeradores para inspeccionar algo; se cerró la puerta con el seguro y se quedó atrapado dentro del refrigerador. Golpeó fuertemente la puerta y empezó a gritar, pero nadie lo escuchaba. La mayoría de los trabajadores se habían ido a sus casas, y era casi imposible escucharlo por el grosor que tenía esa puerta.

Llevaba cinco horas en el refrigerador al borde de la muerte. De repente se abrió la puerta. El guardia de seguridad entró y lo rescató. Después de esto, le preguntaron al guardia: Por qué se le ocurrió abrir esa puerta si no es parte de su rutina de trabajo? Él explicó: "llevo trabajando en esta empresa 35 años; cientos de trabajadores entran a la planta cada día. Este señor es el único que me saluda en la mañana y se despide de mí en las tardes.

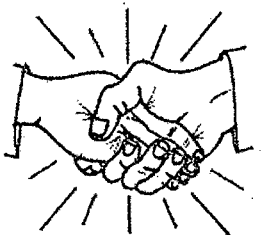
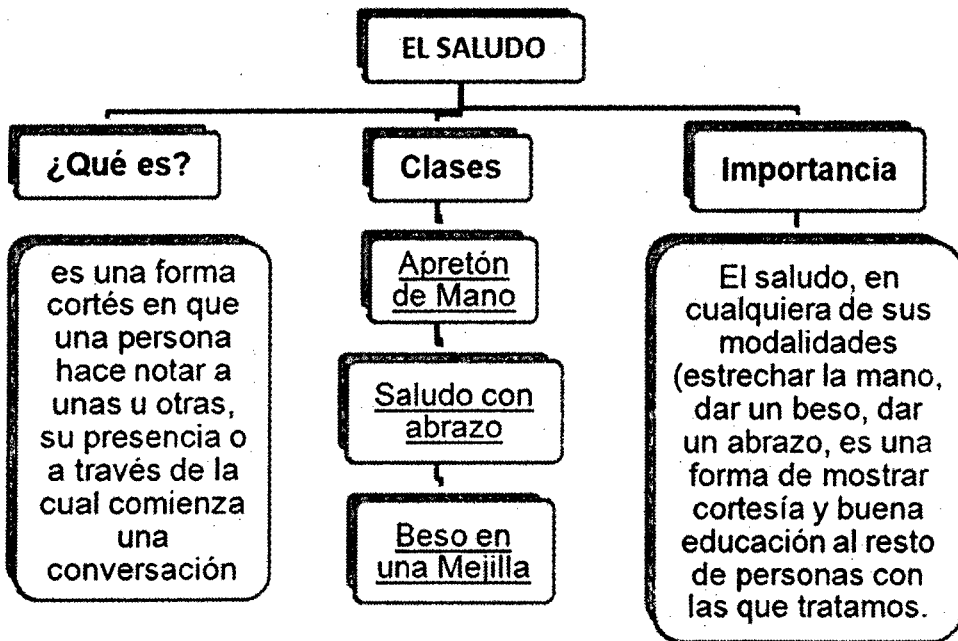
El resto de los trabajadores me tratan como si fuera invisible. Hoy me dijo "hola" a la entrada, pero nunca escuché "hasta mañana". Yo espero por ese "hola", "buenos días" y ese "hasta mañana", cada día. Sabiendo que todavía no se había despedido de mí, pensé que debía estar en algún lugar del edificio, por lo que lo busqué y lo encontré".

*Hay que entender que el saludo de buenos días, aparte de ser placentero, transmite un mensaje adicional: eres importante para mí y estoy contento de verte.*

- ❖ ¿De qué trata el texto?
- ❖ ¿Para que e leído el texto?
- ❖ ¿Qué reflexión rescatamos del texto?
- ❖ ¿Les gustaría compartir anécdotas similares al texto?
- ❖ **La docente presenta el tema a desarrollarse “El saludo”**

## 2.2 DESARROLLO

- ❖ El docente presenta el conocimiento científico en un papelote mediante un esquema:



- ❖ El docente explica el esquema y el objetivo de la actividad.
- ❖ Aplicamos lo aprendido: Formamos 4 grupos y entregamos a cada grupo dos de cada recorte para escenificarlo al frente.

**La primera vez que veas a alguien que no has visto en todo el día, debe decir:**

Juan : "Hola, ¿qué tal?"

Alberto : Bien ¿Cómo estas?

Juan : bien

**Cuando te cruzas con alguien en el pasillo, dile:**

Juan : "Hola"

Alberto : "Hola"

**Cuando alguien se marcha y no lo vas a ver en todo el día, dile:**

Juan : "Adiós".

Haz como si fuese la primera vez que un alumno se encuentra con su profesor y sus compañeros por la mañana. Escenifique cómo les diría "hola" y "buenos días". Señale que es incorrecto no saludar o saludar muchas veces a la misma persona.

Haz como si fuera la primera vez que se encuentra dos amigos saludándose con un abrazo.

Imagine que se cruza con alguien en el pasillo. Diga "hola" o bien, salude con la mano.

Haz como si te encuentras con una amiga muy querida y salúdala con un beso en la mejilla.

Imagine que es el último día de clase o que sus invitados se van de casa. Represente de la mejor manera posible cómo diría adiós.

### **2.3 CULMINACIÓN**

- ❖ ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ❖ ¿Cómo lo aprendimos?
- ❖ ¿Tuvimos algunas dificultades?
- ❖ ¿Cómo lo solucionamos?

### **III. EVALUACIÓN:**

- ❖ Se evaluará la participación activa del estudiante en todo el proceso de desarrollo de la sesión de aprendizaje

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 02



### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 **ÁREA** : Comunicación

1.2 **TEMA** : Conectores

1.3 **CAPACIDAD** : Expresa ideas, emociones y experiencias con claridad, empleando las convenciones del lenguaje oral en cada contexto.

1.4 **INDICADOR** : Relaciona ideas o informaciones utilizando pertinentemente diversos conectores.

### II. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

#### 2.1 INTRODUCCIÓN

- ❖ El docente ingresa al aula y saluda a todos sus alumnos.
- ❖ El docente presenta y reparte un Crucigrama de conectores para que los alumnos los resuelvan.

<i>s</i>	<i>i</i>	<i>n</i>	<i>t</i>	<i>e</i>	<i>T</i>	<i>i</i>	<i>s</i>	<i>a</i>	<i>n</i>	<i>d</i>	<i>o</i>	<i>a</i>
<i>d</i>	<i>o</i>	<i>n</i>	<i>a</i>	<i>s</i>	<i>l</i>	<i>m</i>	<i>i</i>	<i>s</i>	<i>m</i>	<i>o</i>	<i>r</i>	<i>g</i>
<i>a</i>	<i>c</i>	<i>a</i>	<i>u</i>	<i>s</i>	<i>A</i>	<i>r</i>	<i>a</i>	<i>l</i>	<i>e</i>	<i>l</i>	<i>a</i>	<i>a</i>
<i>e</i>	<i>h</i>	<i>l</i>	<i>u</i>	<i>e</i>	<i>S</i>	<i>i</i>	<i>n</i>	<i>t</i>	<i>e</i>	<i>t</i>	<i>b</i>	<i>u</i>
<i>d</i>	<i>h</i>		<i>a</i>	<i>c</i>	<i>A</i>	<i>u</i>	<i>s</i>	<i>a</i>	<i>d</i>	<i>e</i>	<i>c</i>	<i>n</i>
<i>n</i>	<i>r</i>	<i>a</i>	<i>l</i>	<i>e</i>	<i>L</i>	<i>a</i>	<i>a</i>	<i>c</i>	<i>a</i>	<i>a</i>	<i>s</i>	<i>i</i>
<i>o</i>	<i>a</i>	<i>s</i>	<i>i</i>	<i>y</i>	<i>E</i>	<i>w</i>	<i>s</i>	<i>l</i>	<i>u</i>	<i>e</i>	<i>g</i>	<i>o</i>
<i>d</i>	<i>a</i>	<i>s</i>	<i>i</i>	<i>u</i>	<i>H</i>	<i>s</i>	<i>i</i>	<i>N</i>	<i>t</i>	<i>e</i>	<i>t</i>	
<i>a</i>	<i>s</i>	<i>i</i>	<i>q</i>			<i>a</i>	<i>s</i>	<i>l</i>	<i>h</i>	<i>a</i>	<i>c</i>	<i>a</i>
<i>p</i>	<i>a</i>	<i>r</i>	<i>a</i>	<i>l</i>	<i>E</i>	<i>l</i>	<i>a</i>	<i>M</i>	<i>e</i>	<i>n</i>	<i>t</i>	<i>e</i>
	<i>o</i>	<i>e</i>	<i>s</i>	<i>i</i>	<i>G</i>	<i>o</i>	<i>r</i>	<i>A</i>	<i>l</i>	<i>e</i>	<i>l</i>	<i>a</i>
<i>p</i>	<i>a</i>	<i>d</i>	<i>e</i>	<i>l</i>	<i>A</i>	<i>n</i>	<i>s</i>	<i>l</i>	<i>n</i>	<i>t</i>	<i>e</i>	<i>t</i>
<i>e</i>	<i>s</i>	<i>i</i>	<i>b</i>	<i>m</i>	<i>A</i>	<i>d</i>	<i>e</i>	<i>L</i>	<i>a</i>	<i>n</i>	<i>t</i>	<i>e</i>

Asimismo

A causa de

Adelante

Paralelamente

Luego

Donde

Porque

Aun

Sintetizando

- ❖ ¿Qué reflexión rescatamos del crucigrama?
- ❖ ¿Les gustaría compartir anécdotas similares?
- ❖ **La docente presenta el tema a desarrollarse "Conectores"**

#### 2.2 DESARROLLO

- ❖ El docente presenta el conocimiento científico en un papelote mediante un esquema y lo explica. Después el docente entrega una hoja aplicativa para ser desarrollada por el alumno.



O  
EC  
  
O  
ES

¿Qué son?

Se denomina **conector** a una palabra que une partes de un mensaje y establece una relación lógica entre oraciones y enunciados en un texto.

Tipos

- Aditivos** { sirven para añadir más información de la dada. { y, e, ni, que, además, tampoco, incluso, etc.
- Disyuntivos** { Establecen una separación entre dos contactos { o, u, ya sea, entre otras, sea que.
- Causales** { Indican causa de algún hecho producido { solo ya que, porque, pues, ya que, dado que, etc.
- Concesivos** { Expresan una dificultad o una oposición que no impide el cumplimiento de lo dicho en la oración principal { aunque, a pesar de (que), aun, aun.
- Temporales** { Indican un momento en el tiempo { *anterioridad*  
*simultaneidad*  
*Posterioridad*
- Adición** { Suman elementos { Y, incluso, además, también, aparte de, más aún, y, etc.
- Locativos** { Hacen referencia a lugares { aquí, ahí, allí, encima de, en este/ ese/ aquel lugar, donde, junto.
- Comparativos** { hace comparación entre dos objetos { Iguualmente, del mismo modo/ la misma manera.
- Consecuencia** { expresa la consecuencia de otro { por ende, por lo tanto, por eso, por lo que, de ahí que.
- Condicionales** { Relaciona dos acciones o dos hechos { Si, en caso de, siempre que, a menos que, cuando.

## APLICO LO APRENDIDO

### Marca la alternativa correcta

- 1) Están contaminando el agua....., están destruyendo el planeta
- a. Tal vez
  - b. A lo mejor
  - c. **Así mismo**
  - d. Derrepente
- 2) ¿Trabajas.....estudias?
- a. Además
  - b. **O**
  - c. Bien
  - d. Así mismo
- 3) No estudiaré hoy,.....el cansancio es grande
- a. Además
  - b. Más que
  - c. **Porque**
  - d. Bien
- 4) Tú me caías bien, .....no hablábamos mucho
- a. Más que
  - b. Mientras que
  - c. **A pesar de que**
  - d. Después que
- 5) Hoy está soleado, .....ayer hacía mucho frío

- a. **Mientras que**
  - b. Allí
  - c. Así
  - d. También
- 6) Juego fútbol,.....tenis.
- a. Allí
  - b. **También**
  - c. Además
  - d. Siempre que
- 7) la cámara esta.....la mesa
- a. Finalmente
  - b. En conclusión
  - c. En cuanto a
  - d. **Encima de**

### SUBRAYE EL CONECTOR QUE CREA CONVENIENTE

- 1) Tengo mucho sueño, **tanto como** el día de ayer
- 2) Quisiera que habláramos, **del mismo modo** en que yo hablaba con Juan.
- 3) Tenemos mucho trabajo, **por lo tanto**, apurémonos
- 4) Tengo frío, **así es que** entraré a la casa
- 5) Está enfermo, **por consiguiente**, no puede levantarse
- 6) **si** me esperas media hora, voy
- 7) Te presto el libro, **siempre que** me lo cuides
- 8) Juan es muy desordenado. **Mientras que** María presta Mucha atención.

## 2.3 CULMINACIÓN

- ❖ ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ❖ ¿Cómo lo aprendimos?
- ❖ ¿Tuvimos algunas dificultades?
- ❖ ¿Cómo lo solucionamos?

## III. EVALUACIÓN:

- ❖ Se evaluará la participación activa del estudiante en todo el proceso de desarrollo de la sesión de aprendizaje

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 **ÁREA** : Comunicación
- 1.2 **TEMA** : Refranes
- 1.3 **CAPACIDAD** : Aplica variados recursos expresivos según su propósito y las distintas situaciones comunicativas.
- 1.4 **INDICADOR** : Incorpora a su texto oral refranes y algunos recursos estilísticos como comparaciones y metáforas.

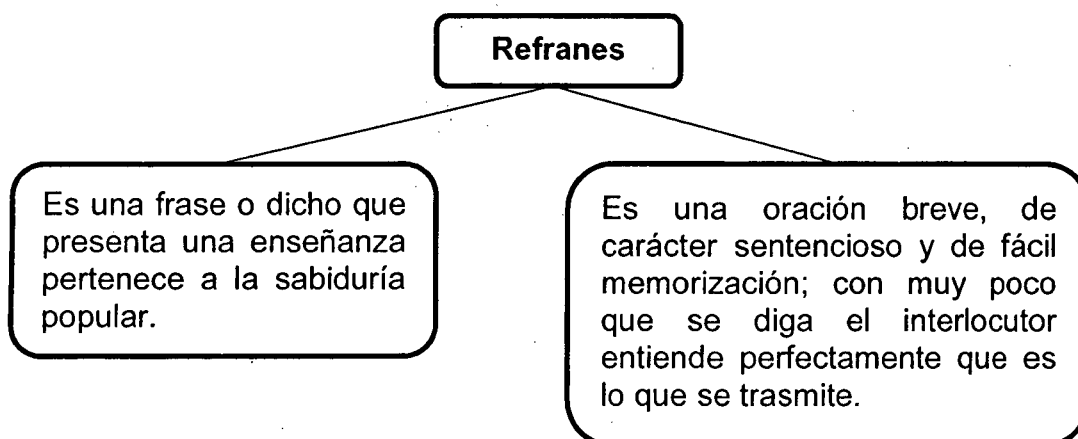
### II. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

#### 2.1 INTRODUCCIÓN

- ❖ El docente ingresa al aula y saluda a todos sus alumnos.
- ❖ El docente colocará en la pizarra 3 ejemplos de refranes.
  - ✓ “A caballo regalado no se le mira los dientes”.
  - ✓ “El que quiere celeste que le cueste”.
  - ✓ “Cuando el rio suena es porque piedras trae”
- ❖ Se les pregunta a los alumnos, ¿Cuál es la interpretación de los refranes?  
Lluvia de ideas.
- ❖ La docente presenta el tema a desarrollarse “Refranes”

#### 2.2 DESARROLLO

- ❖ El docente presenta el conocimiento científico en un papelote mediante un esquema:



- ❖ El docente explica el esquema y el objetivo de la actividad.

- ❖ La docente reparte una hoja informativa con ejemplos de refranes y su respectiva interpretación a cada estudiante.

<b>Refranes</b>	<b>Interpretación</b>
Quien mucho abarca, poco aprieta	Quien emprende muchas cosas a un tiempo, generalmente no desempeña ninguna bien.
En casa de herrero, cuchillo de palo	A veces falta una cosa en el lugar donde nunca debiera hacer falta
A mal tiempo, buena cara	Hay que saber sobrellevar los problemas de la vida
A falta de pan, buenas son las tortas.	Cuando falta de algo, se valora lo que puede reemplazarlo
Unos nacen con estrella y otros nacen estrellados.	Es diverso el destino de los hombres
Por la boca muere el pez	Es inconveniente hablar más de lo necesario.
A palabras necias, oídos sordos	No hay que hacer caso del que habla sin razón
Nadie diga: de esta agua no he de beber	Ninguno está libre de que le suceda lo que a otro
Más ven cuatro ojos que dos	Las cosas consultadas y revisadas entre varios, salen mejor.
Ojos que no ven, corazón que no siente.	No se sufre por lo que no se sabe.

- ❖ La docente hace entrega una hoja aplicativa para ser desarrollada Individualmente por los estudiantes.

## APLICO LO APRENDIDO

❖ **JUEGO:** Relaciona las columnas para formar refranes.

El ojo del amo		No muerde.
Quien tiene tienda,		Hasta la sepultura.
Perro que ladra		pocas palabras bastan
A quien madruga		recoge tempestades
Al perro flaco		engorda el ganado
A buen entendedor,		no se le miran los dientes.
Genio y figura		de un tiro
Quien siembra vientos,		Dios lo ayuda.
A caballo regalado		No le faltan pulgas.
Matar dos pájaros		que la atienda

❖ **JUEGO:** Rellena los espacios en blanco para formar refranes.

Más vale pájaro en mano		.no entran moscas
Mucho ruido		que fuerza.. X
Haz bien		que nada.
Hombre prevenido		mal acaba.
Más vale maña	que fuerza..	y pocas nueces.
Más vale poco		sin mirar a quien.
Quien mal anda,		que cien volando

En boca cerrada		vale por dos
-----------------	--	--------------

❖ **JUEGA:** Adivina el significado de los refranes.

Sarna con gusto no pica		Algo no está claro, y hay que desconfiar
No por mucho madrugar, se amanece más temprano		A veces, algo negativo trae consecuencias positivas
Aquí hay gato encerrado		A todos llega la justicia divina
No dejes para mañana lo que puedas hacer hoy		Siempre llega el momento de rendir cuentas
Dios castiga sin palo y sin rebenque		A veces, vale más la dedicación y la calidad, que la rapidez
El que las hace, las paga.		Hay que tratar de vivir el día presente realizando los anhelos
No hay mal que por bien no venga		Enfrentar las consecuencias de lo que se ha hecho.
A lo hecho, pecho	Enfrentar las consecuencias de lo que se ha hecho.	Si se hace algo con gusto, no molestan los sacrificios

❖ **JUEGA:** A ver cuanto adivinas.

**REFRANES CON EMOTICONOS:**

- 1) ✂️ 🍌 🗨️ 🏠
- 2) 🏠 🌳 🌳 🌳 🌳 🌳
- 3) ✂️ 🕒 🏠 🏠
- 4) 🏠 🍌 🍌 🏠 🚗 🚗
- 5) ✂️ 🗨️ 🧤 🧤 🧤 🐱
- 6) 🐎 🎁 🏠 😊
- 7) 🏠 🗨️ 🛠️ 🌟
- 8) 🍌 🌍 🏃
- 9) ✅ 🐱 🗨️ 100 🛩️
- 10) 🐣 🐣 🏠 ❤️ 📈
- 11) 🐱 🎃 🐱 🐱
- 12) 🍷 🍷 🍷 🍷
- 13) 😊 ✂️ 🍷 🍰
- 14) 🗨️ 🏠 🐟
- 15) 🐱 🍷 😊
- 16) 📄 🗨️ 🏠 📄

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....
- 6 A caballo regalado no le mires el diente.
- 7.....
- 8.....
- 9.....
- 10.....
- 11.....
- 12.....
- 13.....
- 14.....
- 15.....
- 16.....

14:22 🌐

## 2.3 CULMINACIÓN

- ❖ ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ❖ ¿Cómo lo aprendimos?
- ❖ ¿Tuvimos algunas dificultades?
- ❖ ¿Cómo lo solucionamos?

## III. EVALUACIÓN:

- ❖ Se evaluará la participación activa del estudiante en todo el proceso de desarrollo de la sesión de aprendizaje.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 ÁREA** : Comunicación
- 1.2 TEMA** : Oraciones incompletas
- 1.3 CAPACIDAD** : Interactúa manteniendo el hilo temático y adaptándose a las necesidades de la interacción.
- 1.4 INDICADOR** : Participa en interacciones preguntando y complementando en forma oportuna y pertinente.

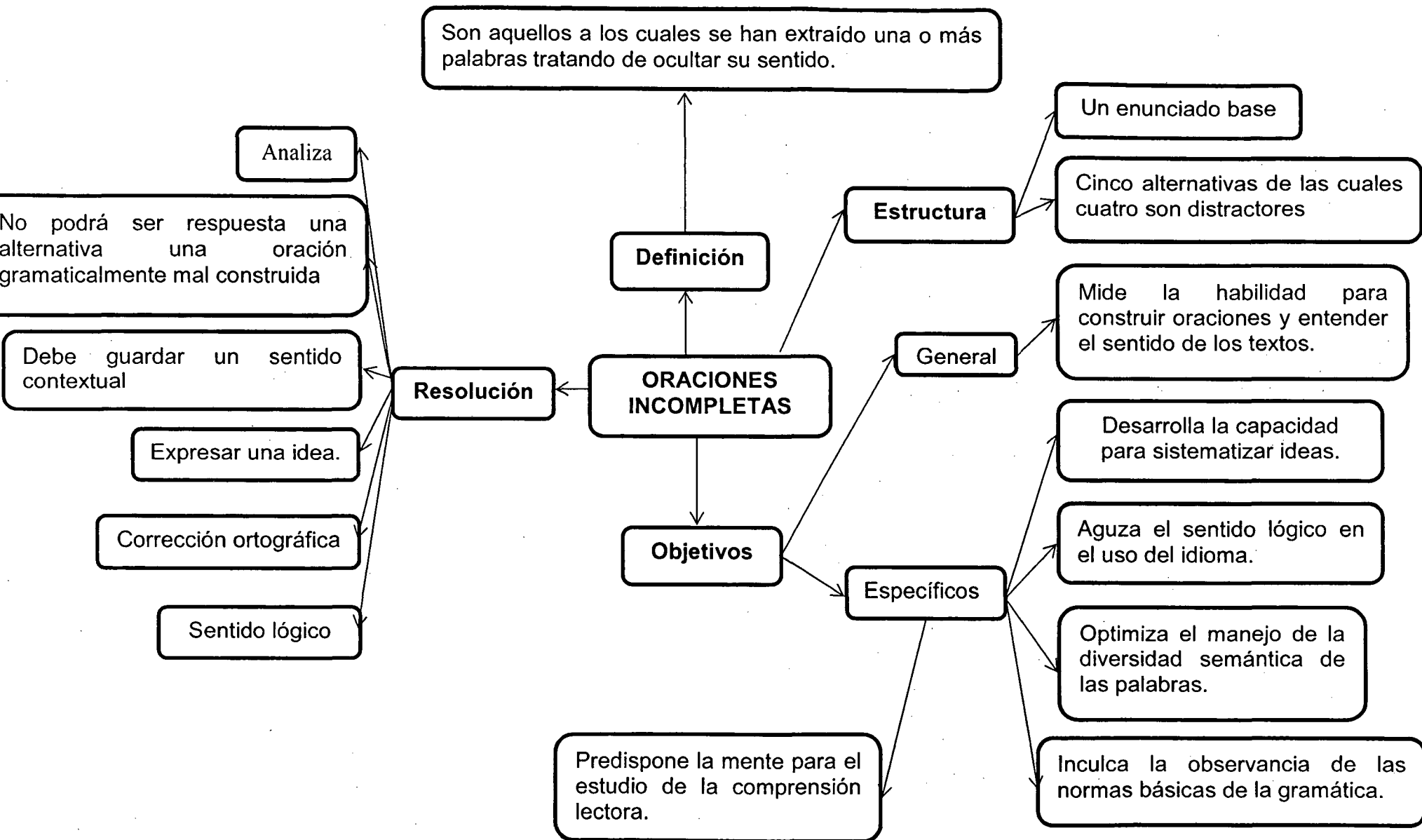
### II. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

#### **2.1 INTRODUCCIÓN**

- ❖ El docente ingresa al aula y saluda a todos sus alumnos.
- ❖ Se pegan en la pizarra 4 carteles con oraciones (cada uno contiene una palabra suprimida).
- ❖ Se les pide a los alumnos que intervengan interpretando las oraciones.
- ❖ Se les interroga sobre ¿qué características vemos en estas oraciones?  
¿Qué les falta?
- ❖ **La docente presenta el tema a desarrollarse** “Oraciones incompletas”

#### **2.2 DESARROLLO**

- ❖ Denominada la sesión, la docente solicita a los estudiantes que formen grupos y analicen y sistematicen la información acerca de oraciones incompletas.
- ❖ Construimos un organizador visual sobre el tema en el cual ellos reconocen los criterios para completar oraciones.
- ❖ El profesor explica el organizador visual y los alumnos identifican los conceptos y criterios principales para la resolución de ejercicios de oraciones incompletas.
- ❖ **Aplico lo aprendido:** Proponga a los alumnos los siguientes juegos de simulación para que practiquen la habilidad aprendida en algunas de estas situaciones.



## APLICO LO APRENDIDO

❖ **Juego:** En cada fila escribe una misma palabra que complete las oraciones.

- Su-----es suave y delicado      - Su-----tiene brillo y es dócil
- La -----de vestido rojo es bonita   - La -----es la hija de mi tío
- El -----de mi papa se malogro      - El -----tiene una llanta baja
- Me fui con la-----de mi tío      - La -----me queda muy bien

❖ **Juego:** Marca las parejas de palabras adecuadas

-----no quiere salir de casa por que su -----esta rota

El – pantalón, Ella – falda, José – pie.

Ese -----tiene los mejores-----para los niños

Libro – chiste, libro – día, libro – cuentos

-----pelota se pincho con un-----

Mí – palo, esa – vidrio, su – clavo.

❖ **Juego:** Identifica las palabras intrusas en el primer texto y completa el segundo texto.

Al llegar a la tienda y ver a la señora temperatura, Juanito se arrepintió. Sin hoy embargo, no quiso entregarle el planeta dinero personalmente lepidio a Leo que lo hiciera por el marciano. Su amigo se negó rotundamente calor y le aconsejo que pida disculpas a la señora y que le entregue su dinero. Juanito así lo hizo. A pesar de todo agua lo señora lo felicito.

Algunos estudiosos afirman que el-----marte hubo. Se presume que hace 3800 millones de años, estuvo inundado entonces, la ----- promedio tuvo que ser superior cero grados centígrados. Sin embrago, posteriormente se convirtió en el planeta seco y frio que ----- conocemos.

### **2.3 CULMINACIÓN**

- ❖ ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ❖ ¿Cómo lo aprendimos?
- ❖ ¿Tuvimos algunas dificultades?
- ❖ ¿Cómo lo solucionamos?

### **III. EVALUACIÓN:**

- ❖ Se evaluará la participación activa del estudiante en todo el proceso de desarrollo de la sesión de aprendizaje

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 **ÁREA** : Comunicación
- 1.2 **TEMA** : El dictado
- 1.3 **CAPACIDAD** : Escucha activamente diversos tipos de textos orales en distintas situaciones de interacción.
- 1.4 **INDICADOR** : Toma apuntes mientras escucha de acuerdo con su propósito y el tipo de texto oral, haciendo una lista de ideas.

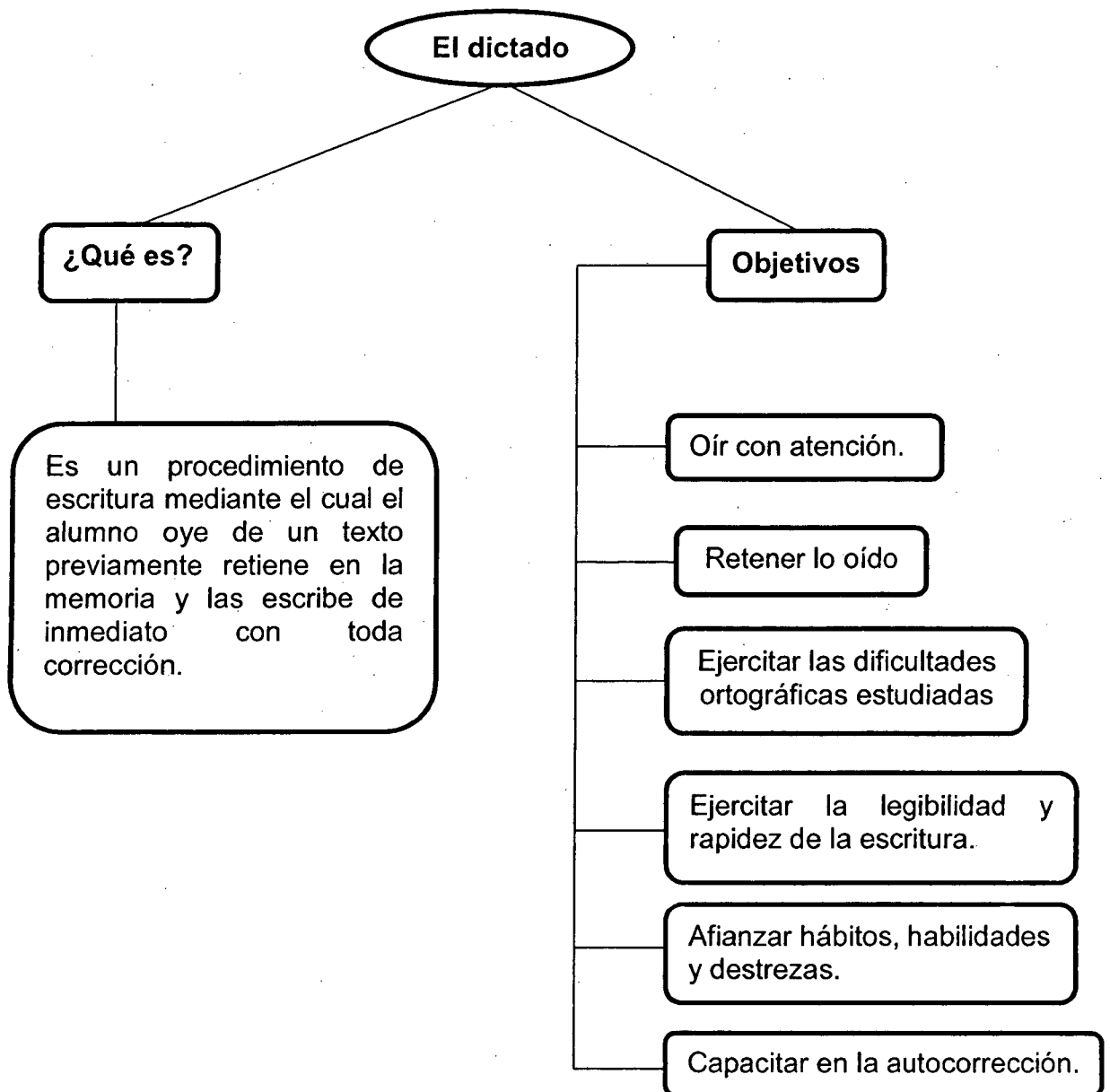
### II. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

#### 2.1 INTRODUCCIÓN

- ❖ El docente ingresa al aula y saluda a todos sus alumnos.
- ❖ El docente presenta un juego.
  - ✓ **Manantial de palabras:** Este juego consiste en lo siguiente: el docente escribe en el pizarrón palabras largas que tengan la mayor cantidad posibles de vocales y consonantes. A partir de cada una de esas palabras los alumnos hacen combinaciones de letras para formar palabras nuevas con sentido.
  - ✓ **Ejemplo:** “ortografía” (toro, frío, orar, frotar, ogro, gota, rotar, girar, Rita, otro, etc.).
- ❖ ¿De qué trato el juego?
- ❖ ¿Qué reflexión rescatamos del juego?
- ❖ ¿Les gustaría compartir juegos similares?
- ❖ **La docente presenta el tema a desarrollarse “El dictado”**

#### 2.2 DESARROLLO

- ❖ El docente presenta el conocimiento científico en un papelote mediante un esquema:



- ❖ El docente explica el esquema y el objetivo de la actividad.
- ❖ Represente y proponga a los alumnos los siguientes juegos de simulación para que practiquen la habilidad aprendida en algunas de estas situaciones:

❖ **Juego recuerdo y escribo:** El docente presenta en la pizarra un texto

- Lectura silenciosa del texto por los alumnos a objeto de comprender su contenido y observando detenidamente las palabras que a cada uno le presentan más dificultades.
- Lectura Oral del texto por los alumnos: Colectivamente y por pequeños grupos. El docente hará las correcciones y dará las orientaciones convenientes
- **El dictado:** El docente ordena sacar lápiz y papel. Cubre con la cortina el texto escrito en la pizarra y empieza a dictar por grupos de palabras.
- El docente descubre el texto escrito en el pizarrón. Utilizando el puntero, va señalando en cada renglón las palabras con alguna dificultad. Cada alumno compara y si ha cometido error, tacha la palabra y la escribe correctamente al final del dictado.

**“El dictado del secretario/a”.** Se simula que los alumnos son secretarios que tienen que tomar nota de una carta. Para ello el profesor lee esa carta a velocidad normal, sin detenerse y los alumnos escriben lo que pueden. A continuación se forman grupos de 3 ó 4 alumnos que tienen que reconstruir el texto poniendo sus notas en común.

**Juego manejando el diccionario:** Este juego consiste en colocar a los alumnos en situaciones de manejar el diccionario. Tiene numerosas variantes. He aquí algunas:

- Ganan los tres alumnos que logren localizar en el diccionario la mayor cantidad de palabras en cuya estructura aparezcan dos “b”. Ej.: Bebida; balbucear; Babilonia, etc.
- Localizar en el diccionario el mayor número de palabras en cuya estructura aparezcan la “b” y la “v”. Ej.: vocabulario; bienvenido; benévolo. etc.
- Localizar en el diccionario el mayor número de palabras en cuya estructura aparezcan la “c” y la “s” y la “z”; la “h” intermedia. Y todos aquellos que el docente desee incluir. Etc.

### **2.3 CULMINACIÓN**

- ❖ ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ❖ ¿Cómo lo aprendimos?
- ❖ ¿Tuvimos algunas dificultades?
- ❖ ¿Cómo lo solucionamos?

### **III. EVALUACIÓN:**

- ❖ Se evaluará la participación activa del estudiante en todo el proceso de desarrollo de la sesión de aprendizaje



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 **ÁREA** : Comunicación
- 1.2 **TEMA** : Expreso lo que siento.
- 1.3 **CAPACIDAD** : Dialoga espontáneamente sobre temas de su interés.
- 1.4 **INDICADOR** : Expresa con sus propias palabras lo que entendió del texto, dándose cuenta de varias informaciones relevantes.

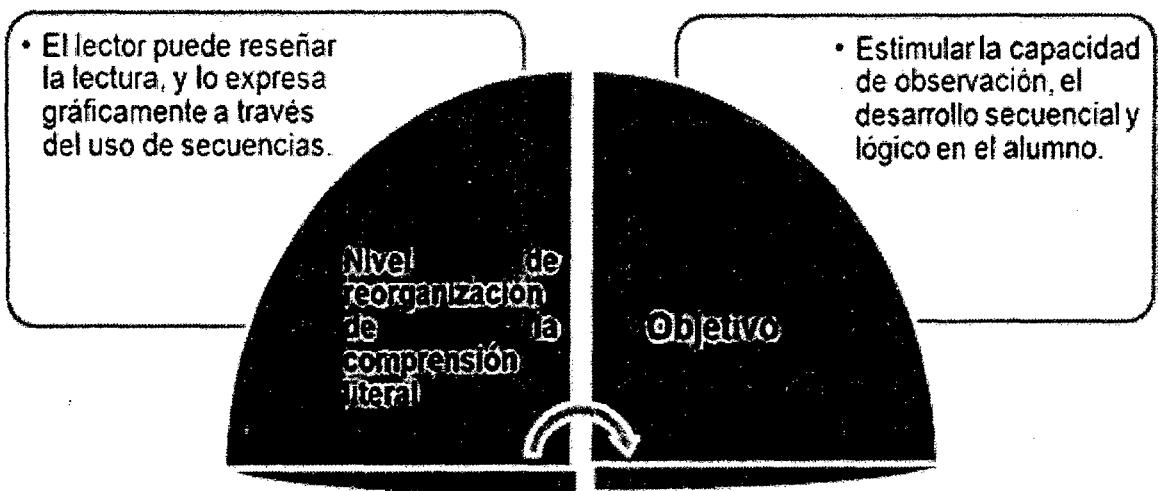
### II. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

#### **2.1 INTRODUCCIÓN**

- ❖ El docente ingresa al aula y saluda a todos sus alumnos.
- ❖ El docente comenta un hecho ocurrido recientemente en la región San Martín (Maltrato infantil).
- ❖ El docente pide a los niños que opinen y pregunten acerca de lo ocurrido.
- ❖ El docente dialoga mediante preguntas:
  - ¿De qué trato la noticia?
  - ¿Para qué comentamos sobre esta noticia?
  - ¿Qué reflexión rescatamos de la conversación?
  - ¿Les gustaría compartir otras noticias similares?
- ❖ **El docente presenta el tema a desarrollarse “Expreso lo que siento”**

#### **2.2 DESARROLLO**

- ❖ El docente presenta el conocimiento científico en un papelote mediante un esquema:



- ❖ El docente explica el esquema y el objetivo de la actividad.
  - ❖ Organizará a los alumnos en grupo y les entregará a cada grupo una copia con los fragmentos desordenados, y animará a los alumnos a realizar comentarios sobre la actividad. O compararán el texto organizado con el texto original.
1. **Texto ordenado por el grupo.** Los gatos son, generalmente, más independientes que los perros porque hacen popo y pipí en una caja y cuando se les logra educar dentro de la casa. Si vives en un apartamento con arena que tienes en la cocina o en el balcón.
  2. **Texto ordenado por el grupo.** El perro es un animal doméstico. Tiene respiración pulmonar, cuatro patas, hocico, rabo. Es el mejor amigo del hombre.
  3. **Texto ordenado por el grupo.** Palomita blanca. Copetito azul. Llévame en tus alas. A ver a Jesús. ¡Ay! mi palomita. A quien yo adoré. Viéndose con alas. Me dejó y se fue.

### APLICO LO APRENDIDO

1. Los gatos son, generalmente, más independientes. Porque hacen popo y pipí en una caja. Y cuando se les logra educar dentro de la casa. Con arena que tiene en la cocina o. que los perros. En el balcón si vives en un apartamento.

2. El perro es un animal doméstico. Es de la leche de la madre tiene. Cubierto de pelos ¡Es sin duda. Mamífero, es decir, se alimenta. Esta fama está plenamente. Merecida la fidelidad. Tiene respiración pulmonar. Cuatro patas, hocico, rabo y el cuerpo. Es el mejor amigo del hombre.

3. Palomita blanca. Llévame en tus alas. Copetito azul. A ver a Jesús. Viéndose con alas. A quien yo adoré. ¡Ay! mi palomita. Me dejó y se fue.

### 2.3 CULMINACIÓN

- ❖ ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ❖ ¿Cómo lo aprendimos?
- ❖ ¿Tuvimos algunas dificultades?
- ❖ ¿Cómo lo solucionamos?

### III. EVALUACIÓN:

- ❖ Se evaluará la participación activa del estudiante en todo el proceso de desarrollo de la sesión de aprendizaje.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 ÁREA** : Comunicación
- 1.2 TEMA** : El vocabulario
- 1.3 CAPACIDAD** : Infiere e interpreta el significado del texto oral. Comunicativa y a su propósito.
- 1.4 INDICADOR** : Deduce el significado de palabras desconocidas, hechos, referentes, lugares y relaciones de causa-efecto a partir de información explícita de los textos que escucha.

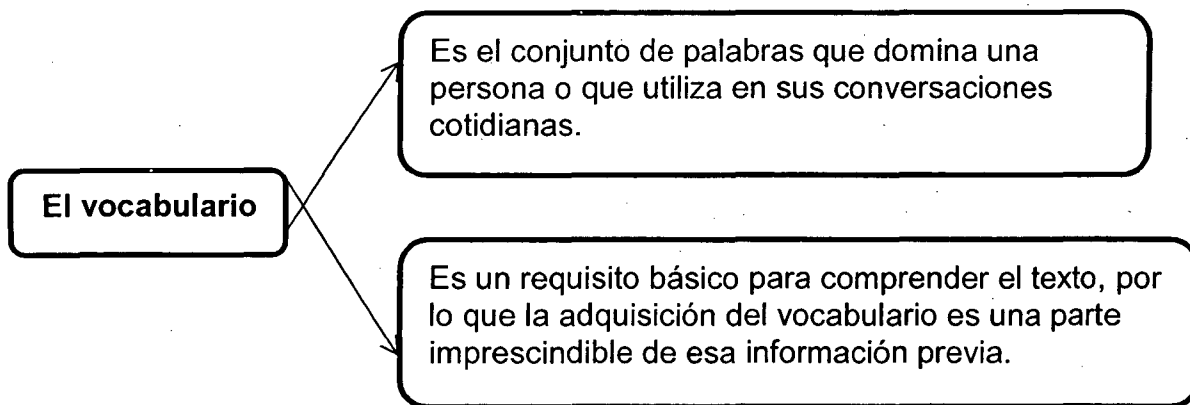
### II. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

#### **2.1 INTRODUCCIÓN**

- ❖ El docente ingresa al aula y saluda a todos sus alumnos.
- ❖ El docente realiza el juego ¿adivina que es?
  - Este es un juego donde se escogen palabras adecuadas: taburete, nido, fantástico, lluvia, hoja, etc.
  - Si decimos: ¿Qué significa taburete?
  - Los niños pueden empezar a preguntar: ¿Se come? ¿Es parte del cuerpo? ¿Es de metal? ¿Cómo se usa?
  - Sus propias preguntas los llevan a encontrar la respuesta.
- ❖ ¿De qué trato el juego?
- ❖ ¿Para que has jugado?
- ❖ ¿Qué reflexión rescatamos del juego?
- ❖ ¿Les gustaría compartir juegos similares?
- ❖ **El docente presenta el tema a desarrollarse “El vocabulario”**

#### **2.2 DESARROLLO**

- ❖ El docente presenta el conocimiento científico en un papelote mediante un esquema:



- ❖ El docente explica el esquema y el objetivo de la actividad.
- ❖ El docente brinda una hoja informativa a los estudiantes para comprender más el tema. “Brillante Belleza”
- ❖ **Ejemplo.** Si leemos el siguiente texto nos daremos cuenta de la importancia que tiene, para entender el texto, conocer el significado de las palabras señaladas.

### **Brillante Belleza**

Las gemas o piedras preciosas son minerales que tienen dos cualidades muy particulares: son escasos y durables. Los humanos valoramos este tipo de piedras porque se trata de minerales que conservan su belleza sin rayarse ni romperse durante mucho tiempo. Entre las piedras preciosas se incluyen los diamantes, los rubíes, los zafiros y las esmeraldas.

Algunas gemas son el resultado de la transformación que sufren las rocas tras permanecer enterradas, comprimidas y calentadas por el movimiento de las placas tectónicas. Por ejemplo, los rubíes, se forman cuando las rocas sedimentarias se transforman durante la formación de montañas. Las esmeraldas, en cambio, se forman cuando los líquidos se cristalizan dentro o rodeando una piedra granítica que se está enfriando y los diamantes, se forman en las profundidades de la tierra. Como consecuencia de las erupciones volcánicas, movimientos de placas o la erosión, las piedras preciosas pueden aproximarse a la superficie.

- ❖ **El docente dialoga con los estudiantes ¿De qué trata el texto?** De las piedras preciosas. Por lo tanto, las palabras clave son aquellas que refieren específicamente al tema. De tal forma que si elimináramos esas palabras, el texto perdería todo sentido y sería prácticamente incomprensible.

❖ **El docente recalca la importancia de conocer los vocabularios y sus significados antes de iniciar la lectura:** Gemas diamantes, rubíes, zafiros, esmeraldas, placas tectónicas, rocas sedimentarias cristalizan, piedra granítica, erupciones volcánicas, movimientos de placas.

❖ Represente y proponga a los alumnos los siguientes juegos de simulación para que practiquen la habilidad aprendida en algunas de estas situaciones:

- **Juego el diccionario.**

Se sortea quién es el primero en utilizar el diccionario y ésta persona debe buscar una palabra que él crea que nadie conoce su significado. Debe decirla en voz alta y los demás deben escribirla y tratar de dar una definición que suene verdadera.

- **Juego encontrar las palabras**

Cada uno de los participantes divide una hoja de papel en cinco casillas y escribe en la parte superior, el nombre de un conjunto de elementos, por ejemplo: nombres de ciudades o países, plantas, alimentos, nombres de personas,...

Uno de los participantes va pensando el abecedario en su mente y otro le dice "pare", el primer jugador debe decir la letra que estaba pensando en ese momento.

Inmediatamente todos intentan rellenar las casillas con una palabra que empiece por la misma letra. El primero que acaba grita "¡Ya!", y todos los participantes dejan de escribir.

**Sistema de puntuación:** Por cada palabra que no tenga ninguno de los otros participantes se cuenta 20 puntos. Si una palabra ha sido escrita por otro participante 10 puntos, si no escribió nada, no obtiene ningún Puntaje. Al final ¡Gana el que tenga más puntos!

**APLICO LO APRENDIDO**

❖ **Empareja las palabras que tengan significados contrarios**

**GRUPO A**

- 1.-Dentro
- 2.-Alegre
- 3.-Bajar
- 4.-Recibir
- 5.-Bueno
- 6.-Salir
- 7.-Bonito
- 8.-Hablar
- 9.-Andar
- 10.-Mucho

**GRUPO B**

- \_\_\_ Malo
- \_\_\_ Feo
- \_\_\_ Poco
- \_\_\_ Callar
- \_\_\_ Parar
- \_\_\_ Fuera
- \_\_\_ Dar
- \_\_\_ Triste
- \_\_\_ Entrar
- \_\_\_ Subi

❖ **Ordena alfabéticamente las palabras del grupo "B"**

- 1. -----
- 2. -----
- 3. -----
- 4. -----
- 5. -----
- 6. -----
- 7. -----
- 8. -----
- 9. -----
- 10. -----

❖ **Debes colocar cada palabra de la izquierda en el lugar que le corresponde según el número de letras que tiene**

- Plantación \_\_\_\_\_
- Coles \_\_\_\_\_
- Orugas \_\_\_\_\_
- Azul \_\_\_\_\_
- Púrpura \_\_\_\_\_
- Haraganeaban \_\_\_\_\_
- Zapatero \_\_\_\_\_
- Alfombras \_\_\_\_\_
- Especialmente \_\_\_\_\_
- Espantapájaros \_\_\_\_\_

❖ **Escribe el significado de:**

- Callejón: \_\_\_\_\_
- Ronda: \_\_\_\_\_
- Peatón: \_\_\_\_\_
- Bulevar: \_\_\_\_\_
- Glorieta: \_\_\_\_\_
- Avenida: \_\_\_\_\_
- Plaza: \_\_\_\_\_

### **2.3 CULMINACIÓN**

- ❖ ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ❖ ¿Cómo lo aprendimos?
- ❖ ¿Tuvimos algunas dificultades?
- ❖ ¿Cómo lo solucionamos?

### **III. EVALUACIÓN:**

- ❖ Se evaluará la participación activa del estudiante en todo el proceso de desarrollo de la sesión de aprendizaje.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 ÁREA : Comunicación

1.2 TEMA : Juego de roles

1.3 CAPACIDAD : Reflexiona críticamente sobre la forma, contenido y contexto de los textos orales.

1.4 INDICADOR : Descubre los roles del hablante y los intereses que defiende.

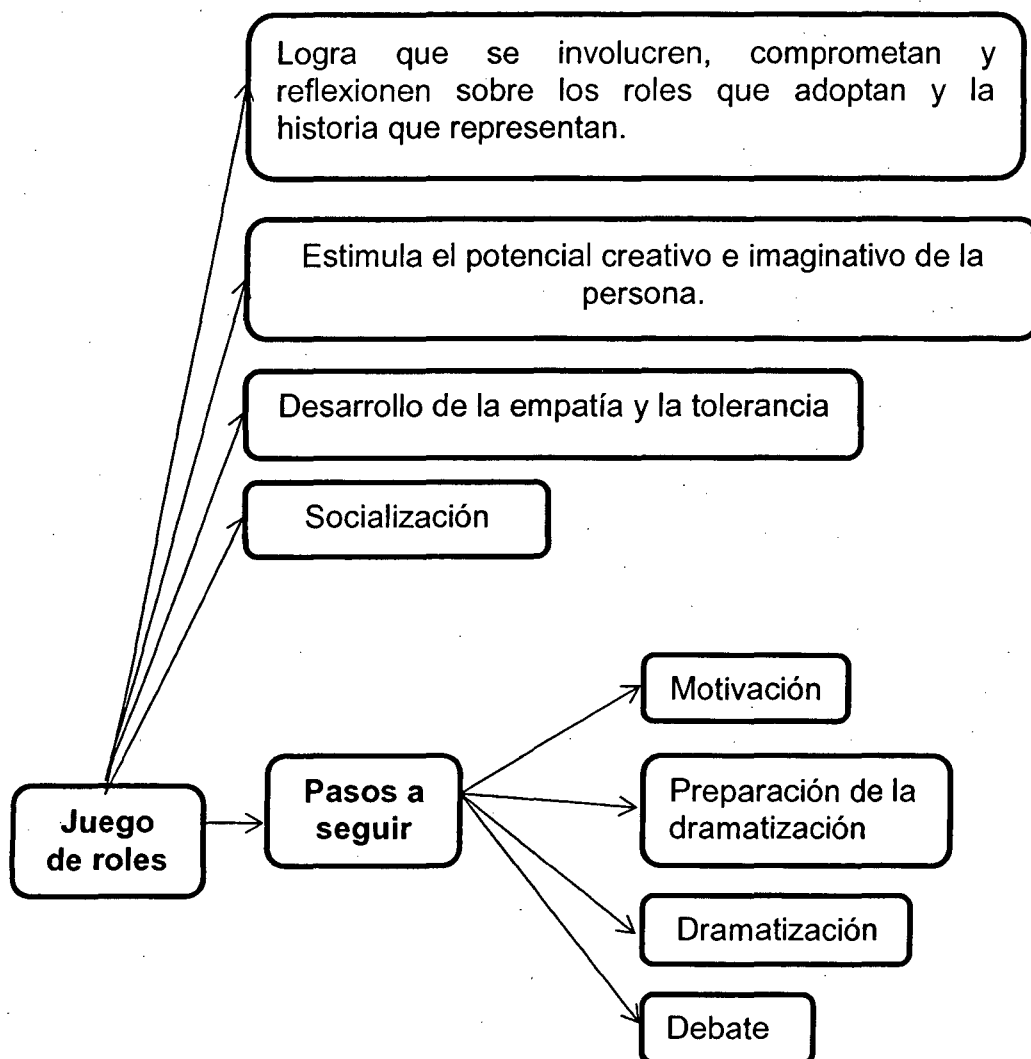
### II. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

#### 2.1 INTRODUCCIÓN

- ❖ El docente ingresa al aula y saluda a todos sus alumnos.
- ❖ El docente realiza el juego de roles ¿Qué expresan estas caras?
  - ✓ Cuando expresamos nuestros sentimientos, con palabras o con gestos, estamos comunicando a las otras personas si estamos contentos o no, si una determinada cosa nos gusta, si estamos de malhumor, etcétera.
- ❖ ¿De qué trato el juego de roles?
- ❖ ¿Para que has jugado?
- ❖ ¿Qué reflexión rescatamos del juego de roles?
- ❖ ¿Les gustaría compartir juegos de roles similares?
- ❖ **El docente presenta el tema a desarrollarse “Juego de roles”**

#### 2.2 DESARROLLO

- ❖ El docente presenta el conocimiento científico en un papelote mediante un esquema:



- ❖ El docente explica el esquema y el objetivo de la actividad.
- ❖ Represente y proponga a los alumnos los siguientes juegos de simulación para que practiquen la habilidad aprendida en algunas de estas situaciones:
- ❖ **Soy amable**
  - Dividimos la clase en pequeños grupos y luego inventamos situaciones diarias y sencillas en las que podríamos poner en práctica la amabilidad entre personas que conviven de forma próxima.
  - Este trabajo quedará escrito con los diálogos de cada personaje. Cada grupo lo representará para los demás.
- ❖ **El decálogo del buen compañero**
  - Hacemos 10 grupos y en cada uno elaboramos un punto de un decálogo que inventamos; luego dibujamos algo alusivo al punto y colocamos todo en el rincón de valores.

❖ **Quiero a mi familia.**

- Comentamos en la clase lo que cada uno hace para que, aunque nadie se lo diga, los demás que viven con él se sienten más a gusto.
- Para conseguirlo tenemos que conocer muy bien a nuestros familiares, sus gustos, lo que les pone de mal humor, etc.
- Piensa en cinco cosas que le gusten a cada uno de los miembros de tu familia. Escríbelas y proponte facilitar cada día una de ellas.

❖ **¿Qué hacer con la televisión?**

- Hacemos un listado de los programas que más nos gustan y de los personajes que más nos atraen.
- Comentamos las características de esos programas y personajes. Ver qué tipo de personas representan:
  - ✓ Solidaria.
  - ✓ Crítica.
  - ✓ Vulgar.
  - ✓ Culta.
  - ✓ Educada.
  - ✓ Violenta.
  - ✓ Mentirosa.
  - ✓ Si son sensacionalistas, es decir, nos hacen creer que lo raro es lo normal.
  - ✓ Rebajarse por conseguir dinero (concursos).
  - ✓ Regodeo en lo malo: violencia, odio.

❖ **Tenemos dos oídos y una boca: es más importante escuchar que hablar**

- Representamos "juego de roles" una conversación telefónica entre dos amigos / as. Utilizamos dos teléfonos de juguete. Los observadores deben tener en cuenta:
  - ✓ Tiempo que hablas
  - ✓ Tiempo que escuchas o Tema
  - ✓ A quién interesa
  - ✓ Expresiones
  - ✓ Tono (amable, brusco, alto ...)

### **2.3 CULMINACIÓN**

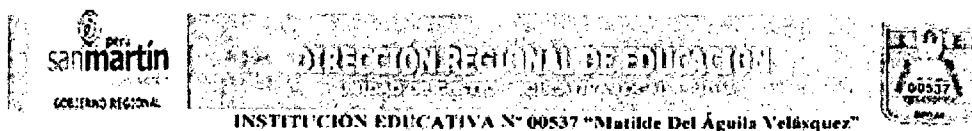
- ❖ ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ❖ ¿Cómo lo aprendimos?
- ❖ ¿Tuvimos algunas dificultades?
- ❖ ¿Cómo lo solucionamos?

### **III. EVALUACIÓN:**

- ❖ Se evaluará la participación activa del estudiante en todo el proceso de desarrollo de la sesión de aprendizaje.

## ANEXO 07

### Constancia de aplicación



## CONSTANCIA

### EL QUE SUSCRIBE:

*Director de la Institución Educativa N° 00537 "Matilde del Águila Velásquez"-Rioja.*

### HACE CONSTAR:

*Que, los señores **CARMEN VALDIVIA GUEVARA Y HERNÁN EMERSON SÁNCHEZ MERA**, estudiantes de la Universidad Nacional de San Martín, Facultad de Educación y Humanidades, de la especialidad de Educación Primaria, del X ciclo, ejecutaron el proyecto de tesis titulado **"DIDÁCTICA LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS "HABLAR Y ESCUCHAR" EN LOS ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 00537 "MATILDE DEL ÁGUILA VELÁSQUEZ"-RIOJA-2014**. Del 17 de setiembre al 10 de octubre.*

*Se expide la presente a petición de los interesados para los fines que estime conveniente.*

*Rioja, 20 de noviembre del 2014*

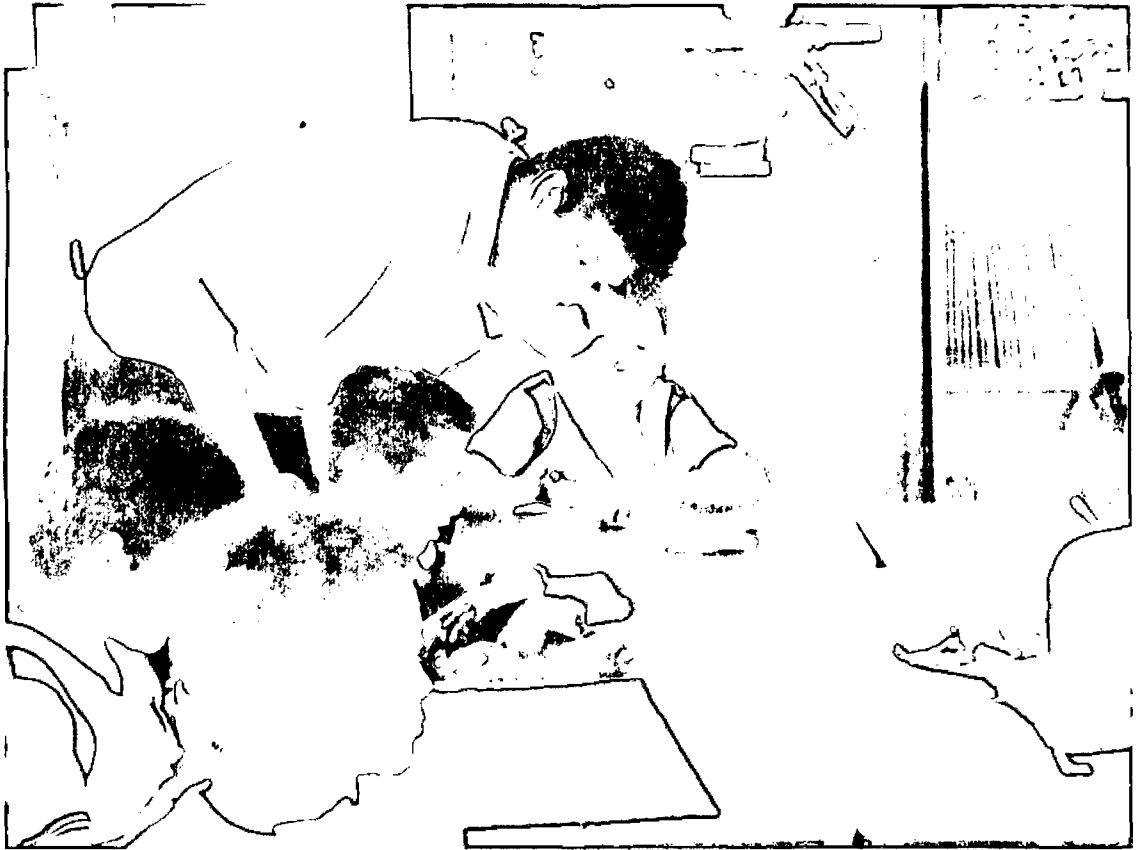


**ANEXO 08**  
**Iconografía**



**Tesistas aplicando el pre test a alumnos del 5to grado de educación primaria**





**Aplicación del post test**





**Aplicación de la didáctica lúdica**

