

FACULTAD DE TEOLOGÍA PONTIFICIA Y CIVIL DE LIMA
ESCUELA DE POSGRADO



La actividad lúdica como estrategia didáctica orientada a mejorar el logro de las competencias del área de Comunicación con estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular San Antonio de Padua del distrito de Jesús María, 2019

Tesis para obtener el Grado Académico de Maestro en Educación con
Mención en Gestión de Instituciones Educativas

Autor: Doris Milagros Cruz Salvador

Asesor: Dr. Carlos Enrique Rainusso Yáñez

Lima, Perú

2021

Tabla de contenido

	Págs.
Dedicatoria	8
Agradecimientos	9
Resumen	10
Abstract	11
Introducción	12
CONTENIDO	
Capítulo I: Planteamiento del problema	15
1.1 Planteamiento del problema	15
1.2 Formulación del problema	21
1.2.1 Problema general	21
1.2.2 Problemas específicos	21
1.3 Objetivos de la investigación	22
1.3.1 Objetivos generales	22
1.3.2 Objetivos específicos	23
1.4 Justificación e importancia de la investigación	23
1.5 Limitaciones de la investigación	23
Capítulo II: Marco teórico de la investigación	24
2.1 Antecedentes de la investigación	24
2.1.1 Antecedentes nacionales	24
2.1.2 Antecedentes internacionales	25
2.2 Bases teóricas	27
2.2.1 Exigencias de la educación en el siglo XXI	27

2.2.2	Nuevas metodologías ante nuevos desafíos	29
2.2.3	Los estudiantes y el logro de aprendizajes	30
2.2.4	Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de comunicación	32
2.2.5	Las actividades lúdicas en el desarrollo de competencias comunicativas	33
2.2.6	Clasificación de las actividades lúdicas	35
2.2.7	Características de las actividades lúdicas	40
2.2.8	Utilidad de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje	41
2.2.9	Actitudes de los docentes para trabajar estrategias lúdicas	42
2.2.10	Ventajas del método lúdico	44
2.3	Definición de términos básicos	44
	Capítulo III: Hipótesis y variables	47
3.1	Hipótesis	47
3.1.1	Hipótesis general	47
3.1.1	Hipótesis específicas	47
3.2	Variables	47
3.2.1	Variable independiente	47
3.2.2	Variables dependientes	48
3.3	Operacionalización de variables	49
	Capítulo IV: Aspectos metodológicos	52
4.1	Enfoque de la investigación	52
4.2	Tipo y nivel de investigación	52

4.3 El diseño de la investigación	53
4.4 Población, universo y muestra	53
4.5 Técnicas e instrumentos utilizados en la investigación	55
4.6 Técnica de procesamiento y análisis de datos	57
4.7 Propuesta de la guía metodológica de aplicación de estrategias lúdicas	58
Capítulo V: Resultados logrados con la investigación	76
5.1 Validación y consistencia de los instrumentos	76
5.2 Presentación de los datos	78
5.3 Análisis y discusión de resultados	110
Conclusiones	114
Recomendaciones	116
Referencias	117
Anexos	119

Lista de tablas

Tabla 1	Estrategias de comprensión oral	36
Tabla 2	Estrategias de comprensión lectora	37
Tabla 3	Estrategias de producción escrita	37
Tabla 4	Distribución de la población	54
Tabla 5	Técnicas e instrumentos aplicados en la investigación	55
Tabla 6	Nivel de validez del instrumento según juicio de expertos	77
Tabla 7	Conocimiento de los juegos educativos	78
Tabla 8	Frecuencia de práctica de juegos educativos en el aula	79
Tabla 9	Uso del juego como motivación en las sesiones de clase	79
Tabla 10	Fomento del juego en la institución educativa para el desarrollo de habilidades comunicativas.	80

Tabla 11	Contribución del juego en el desarrollo aprendizajes de contenidos planificados	80
Tabla 12	Influencia de los juegos educativos en el logro de aprendizajes	81
Tabla 13	Efectos del juego en el desarrollo de la creatividad y la solución de problemas de la vida diaria	82
Tabla 14	Influencia del juego en el fortalecimiento de la inteligencia	83
Tabla 15	Competencias del área de Comunicación fortalecida mediante las estrategias lúdicas	83
Tabla 16	Momento oportuno de la clase para la realización de estrategias lúdicas	84
Tabla 17	Nivel de participación en los juegos educativos propuestos en clase	85
Tabla 18	Fortalecimiento de las relaciones humanas entre compañeros mediante el juego	86
Tabla 19	Características que presentan los docentes que realizan juegos educativos en clase	86
Tabla 20	Conocimiento de las estrategias lúdicas	88
Tabla 21	Aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo previsto de la sesión de clase	88
Tabla 22	Realización de juegos educativos dentro y fuera del aula	89
Tabla 23	Organización y promoción de juegos educativos en la institución	89
Tabla 24	Contribución del juegos como motivador de aprendizajes	90
Tabla 25	Conocimiento de la influencia de los juegos en la mejora de la comunicación entre los estudiantes.	90
Tabla 26	Influencia de los juegos educativos en el fortalecimiento de la actuación autónoma y responsable de los estudiantes	91
Tabla 27	Las estrategias lúdicas y su contribución en desarrollo de competencias comunicativas	92
Tabla 28	Relación entre las competencias comunicativas y el el desarrollo personal de los estudiantes para la vida	92
Tabla 29	Predisposición para aprender estrategias lúdicas	93
Tabla 30	Frecuencia de la participación los juegos educativos desarrollados en el área de Comunicación	94
Tabla 31	Preferencia por los juegos educativos desarrollados en el aula	94
Tabla 32	Propósito principal de los juegos en que se ha participado	95

Tabla 33	Consideración de aplicación del juego otras áreas como estrategia de aprendizaje	96
Tabla 34	Influencia del desarrollo de los juegos educativos como estrategia de aprendizaje	96
Tabla 35	Efectos de la aplicación de estrategias lúdicas	97
Tabla 36	Preferencias de los juegos aplicados en clase	97
Tabla 37	Los valores que se desarrollan a través de los juegos educativos	98
Tabla 38	Condiciones para que se realicen los juegos educativos	98
Tabla 39	Preferencias por el tipo de juego según el espacio	99
Tabla 40	Importancia de los juegos educativos aplicados en clase	99
Tabla 41	Competencia comunicativa que fortalecen los juegos educativos	100
Tabla 42	Momento oportuno de la clase para a aplicación de juegos educativos	101
Tabla 43	Conocimiento de las estrategias lúdicas aplicadas en los procesos de enseñanza aprendizaje	105
Tabla 44	Consideración de la aplicación de estrategias lúdicas por otros docentes para la mejora de aprendizajes	105
Tabla 45	Conocimiento de la aplicación de estrategias lúdicas por parte de los docentes.	106
Tabla 46	Utilidad de las estrategias lúdicas para la mejora del logro de competencias en las distintas áreas	106
Tabla 47	Facilitación de ambientes para el desarrollo de actividades lúdicas orientadas a mejorar los aprendizajes de los estudiantes	106
Tabla 48	Organización y promoción institucional de actividades lúdicas de manera intencionada en favor de los estudiantes	106
Tabla 49	Momento oportuno de la sesión para aplicar las estrategias lúdicas	107
Tabla 50	Competencia comunicativa más propicia a desarrollarse con la aplicación de estrategias lúdicas	108
Tabla 51	Actitudes de los docentes necesarias para aplicar las estrategias lúdicas	108
Tabla 52	Influencia de las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes	109
Tabla 53	Apoyo de las autoridades educativas a la ejecución de actividades lúdicas	109

Lista de figuras

Figura 1	Relación del dominio del tema con el aburrimiento	16
Figura 2	Formas de dar la clase	17
Figura 3	Relación entendimiento con estilo de la clase	17
Figura 4	Adaptación del cono de experiencias de Edgar Dale	20
Figura 5	Promedios logrados desde el inicio, proceso y final de la aplicación de la metodología lúdica	102
Figura 6	Diferencia de promedios entre grupo experimental y grupo de control	103
Figura 7	Evolución de la mejora de los aprendizajes en la obtención de resultados del grupo de experimental	104

Dedicatoria

A mis padres quienes son mi inspiración, mi piedra angular y ejemplo vivo de esfuerzo por buscar el bien común.

Agradecimientos

A Dios porque me da vida, salud y protección día a día.

A mi familia por su amor incondicional y por su apoyo constante.

A los maestros que tuve en cada etapa de mi vida.

A mis estudiantes por ser parte de este maravilloso trabajo

A todas las personas buenas que contribuyeron en mi vida.

Resumen

La presente investigación se ha desarrollado en el año 2019 en una institución educativa correspondiente la unidad jurisdiccional de la UGEL N° 03 de la región Lima.

Su objetivo principal ha sido aplicar la actividad lúdica como estrategia didáctica orientada a la mejora del logro de las competencias comunicativas en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria.

La investigación es de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada de nivel explicativo con diseño cuasi experimental con grupos determinados aleatoriamente.

La muestra determinada a criterio de la investigadora tuvo en cuenta dos grupos de estudiantes; uno tomado como grupo experimental y otro como grupo de control. Los instrumentos utilizados han sido los cuestionarios aplicados a los estudiantes, a los docentes, al personal directivo, así como una guía de aplicación de estrategias lúdicas a los estudiantes.

La conclusión a la que se llegó, luego del desarrollo de la investigación, confirma que las competencias del área de Comunicación del grupo experimental se fortalecieron significativamente con la aplicación de las estrategias lúdicas, logrando mejores resultados académicos.

Palabras clave: Estrategias lúdicas- metodología lúdica- competencias comunicativas- aprendizajes significativos

Abstract

The present research has been developed in 2019 in an educational institution corresponding to the jurisdictional unit of UGEL No. 03 of the Lima region. Its main objective has been to apply playful activity as a didactic strategy aimed at improving the achievement of communicative competences in students of the third grade of secondary education.

The research is of a quantitative approach, of an applied type of explanatory level with a pre-experimental design of static comparison.

The sample determined at the discretion of the researcher took into account two groups of students: one taken as an experimental group and the other as a control group.

The instruments used have been the questionnaires applied to students, teachers, and directives, as well as a guide for the application of playful strategies to students.

The conclusion reached, after the development of the research, confirms that the competences of the Communication area of the experimental group were significantly strengthened with the application of playful strategies, achieving better academic results.

Keywords: Playful strategies - playful methodology - communicative skills - significant learning

Introducción

Las mediciones de la calidad educativa en nuestro país continúan arrojando resultados por debajo de los estándares (PISA, UMC) con relación al logro de habilidades matemáticas, lectoras, científicas; esto implica que se debe continuar poniendo atención a aspectos precisos como currículo, carrera docente, métodos de enseñanza, entre otros; pero es en este último aspecto en el cual se va a centrar esta investigación.

Actualmente, los estudiantes, cada vez más estimulados con los diversos factores del entorno digital y social, necesitan nuevas formas de enseñanza, ya que pasar muchas horas sentado frente a una pizarra para recibir las clases de manera rutinaria y poco estimulante genera aburrimiento y desinterés por los aprendizajes que se deben lograr. Es aquí donde los docentes necesitan manejar diversas herramientas metodológicas que le permitan al estudiante consolidar los aprendizajes planificados para enfrentarse a la vida y responder a ella poniendo en juego todas las habilidades, destrezas y actitudes desarrolladas en las aulas.

Al área de Comunicación le corresponde desarrollar y fortalecer las competencias comunicativas; por ello, la presente investigación contribuye con la aplicación de la metodología lúdica como estrategia de mejora de los aprendizajes de los estudiantes; esta metodología favorece la predisposición positiva del estudiante por aprender e incrementar el interés y el gusto por el área de estudios, así como fortalecer los vínculos con sus pares y los docentes. Al articular las estrategias lúdicas con los aprendizajes del área de Comunicación, los estudiantes tendrán mejores resultados en la expresión oral, la lectura y la producción de textos contribuyendo al alcance de los logros esperados.

Con relación a lo mencionado, se presenta esta investigación con el objetivo de aplicar la actividad lúdica como estrategia didáctica orientada a mejorar el logro de las competencias comunicativas en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa San Antonio de Padua del distrito de Jesús María, 2019, ya que es necesario un aporte en la metodología de enseñanza aprendizaje para que los docentes salgan de la rutina y la monotonía de las sesiones diarias de clase. El presente trabajo está estructurado de la siguiente manera:

El capítulo I contiene el Planteamiento del problema, que comprende la descripción del problema, la formulación del problema general y los problemas específicos, la determinación de los objetivos que orientan la investigación, la justificación que llevaron a desarrollarla, así como las limitaciones que se encontraron en el camino. Esta primera parte delimita y traza el derrotero de la investigación.

En el capítulo II se profundiza el marco teórico, el cual abarca los antecedentes de estudio a nivel internacional y nacional, las bases teóricas que abordan el panorama de la educación nacional, la situación de las competencias que desarrolla el área de Comunicación, la metodología lúdica y su clasificación y la utilidad de esta en la actividad pedagógica.

A su vez, el capítulo III incluye la hipótesis general con sus hipótesis específicas, el establecimiento de las variables y la matriz de operacionalización de las variables trabajadas.

El capítulo IV contiene los aspectos metodológicos de la investigación, tales como el enfoque de la investigación, tipo de investigación, diseño de investigación, población y muestra, así mismo las técnicas e instrumentos de recolección de información, y el tratamiento estadístico de los datos recolectados.

En el capítulo V se presenta los resultados logrados con la investigación, expresados en tablas y gráficos. Aquí, se enfatiza de manera minuciosa su procesamiento y los resultados obtenidos con la aplicación de los diversos instrumentos utilizados para captar la información. De la misma manera, se presenta la propuesta de trabajo representado en la Guía de orientaciones de las estrategias lúdicas que se aplicó con el grupo experimental, lo cual evidencia el aporte que se ha generado con la investigación ya que está constituida por una serie de rutinas lúdicas (juegos) que son favorables al desarrollo de las competencias comunicativas.

Por último, se presentan las conclusiones desprendidas de toda la investigación con las respectivas recomendaciones para la comunidad educativa en el aspecto metodológico, también las referencias de todo el informe y los apéndices.

Capítulo I

Planteamiento del problema

1.1 Planteamiento del problema

La presente investigación aborda un problema vinculado con la gestión pedagógica de una institución educativa y dentro de ella, se ha enfocado en el aspecto referido a la actividad lúdica como estrategia orientada a mejorar el logro de las competencias comunicativas.

Es importante remarcar que en nuestro país, a pesar de los innumerables cambios que se han dado en el sector educativo, tanto en los aspectos curriculares, didácticos y normativos; el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje en las aulas aún continúan siendo rutinas pasivas, en tanto que el docente ingresa al aula, dicta su clase y se limita a cumplir con lo programado.

Ante este ir venir de todos los días, los estudiantes se muestran apáticos, aburridos, desmotivados y hasta reacios para emprender el logro de los nuevos aprendizajes. Los alumnos no dan señales de interés por las explicaciones, ni mucho menos por los contenidos, los cuales son vistos como algo inútil para el día a día generando conductas negativas incluso de rebeldía o rechazo, más ante unas áreas que en otras. Es lamentable observar que los estudiantes, apenas empieza la primera hora de clase, se encuentran en cuenta regresiva para salir al recreo o al menos a aquellas áreas cuyas clases son fuera del aula, donde estarán menos encasillados a una sola postura; generalmente, áreas relacionadas con las artes o deportes.

Las situaciones descritas y sus implicancias en el plano pedagógico son corroboradas por López y Sánchez (2010) quienes afirman que:

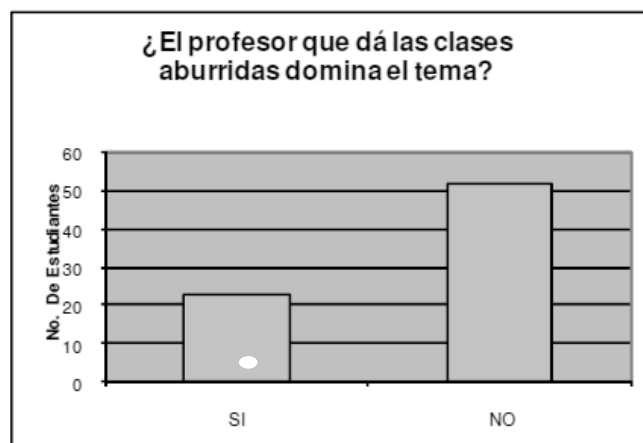
El aburrimiento, está estrechamente relacionado con el docente y la forma de impartir sus clases y de relacionarse con los estudiantes. Por lo que se pone de manifiesto la importancia que tiene la planeación didáctica desde un enfoque constructivista, que propicie el papel activo del estudiante, la interacción con compañeros y la vinculación de los contenidos con sus experiencias de vida, a fin de que los temas abordados en el aula adquieran significado y no les aburran. (p. 2)

Las autoras respaldan la idea de que la pasividad y la rutinización de los procesos didácticos de las sesiones de clase conlleva a lograr efectos negativos en los procesos de aprendizaje, ya que no se parte ni se tienen en cuenta en el proceso las necesidades e intereses de los estudiantes para hacer más significativo lo que debe aprender. Aquí, es trascendental el rol del maestro como responsable de la organización y ejecución didáctica.

Con respecto a las características de la situación problemática que se está describiendo, se han encontrado datos muy ilustrativos relacionados con el aburrimiento de los estudiantes en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, los mismos que se han extraído de la investigación denominada *El aburrimiento en clases: Procesos psicológicos y sociales* desarrollada por López y Sánchez el año 2010 en la Universidad Veracruzana. En los resultados de dicha investigación se consignan los datos resumidos en gráficos que a continuación se indican.

Figura 1

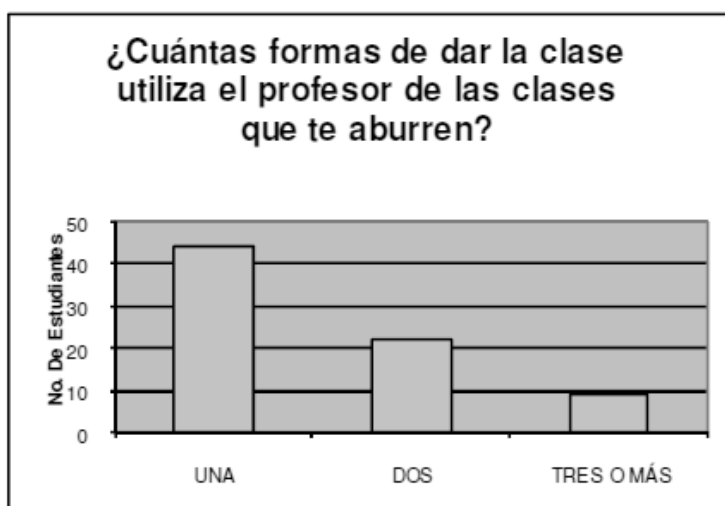
Relación del dominio del tema con el aburrimiento



Fuente: Tabla de resultados extraída de la *Investigación: el aburrimiento en clases procesos psicológicos y sociales* (2010) Vol. 6. No. 1 y 2(p. 21)

Figura 2

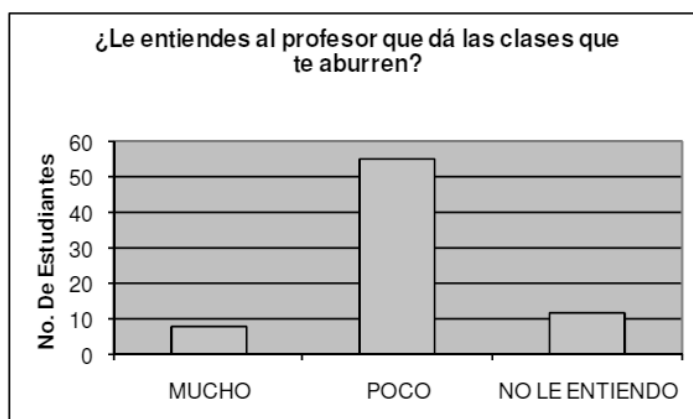
Formas de dar la clase



Fuente: Tabla de resultados extraída de la *Investigación: el aburrimiento en clases procesos psicológicos y sociales* (2010) Vol. 6. No. 1 y 2(p. 21)

Figura 3

Relación entendimiento con estilo de la clase



Fuente: Tabla de resultados extraída de la *Investigación: el aburrimiento en clases procesos psicológicos y sociales* (2010) Vol. 6. No. 1 y 2 (p. 21)

Los resultados de la investigación mostrados en los gráficos precedentes están relacionados con dos aspectos claves para el proceso de enseñanza aprendizaje; por un lado, el dominio del tema por parte del docente, lo cual es de vital importancia para cumplir este rol y por el otro, la variación de estrategias en el desarrollo de la clases, lo cual determina qué papel desempeña cada agente si es activo o pasivo.

Así mismo, en el caso mostrado, se evidencia que si el docente en clase maneja una secuencia didáctica rígida, inflexible y única consecuentemente provocará desinterés y el rendimiento académico será negativo. Esta situación no es ajena a nuestra realidad educativa actual. En la ejecución de las clases es frecuente que el docente empiece con un escueto inicio que incluye la presentación del tema, un largo desarrollo con explicaciones y una variopinta carga de actividades y para terminar un efímero y ajustado cierre. Toda esta secuencia día a día generará una rutina monótona y poco motivadora. La sesión de clase programada así, solamente es una guía de cómo impartir la clase con una metodología tradicional.

Con relación a este aspecto, el Ministerio de Educación a través del documento Rutas de aprendizaje (2015) propone que “las sesiones de aprendizaje deben desarrollar competencias en un clima de aprendizaje significativo”(p. 9). Sin embargo, es contraproducente tener en la real práctica docente una propuesta de programación con una secuencia didáctica activa, pero que la misma en la práctica sigue materializándose como un proceso de enseñanza tradicional.

Estamos en un nuevo siglo con una dinámica social diferente que ha conllevado a realizar cambios trascendentales en la forma de llevarse a cabo la educación a nivel curricular, pero estos cambios no son aislados, sino que exigen un compromiso de todos los responsables, Contribuyendo en este análisis, López (2013) confirma que:

La introducción de estas competencias en el currículo no afecta únicamente al diseño de las tareas de aprendizaje, implica también romper con los paradigmas de transmisión de conocimientos, transformar las prácticas del aula, modificar los procesos docentes de comunicación vertical, propiciar en los estudiantes mayor conciencia acerca de la importancia del aprendizaje en la vida cotidiana, incorporar las tecnologías de la información y comunicación, etc. no es sólo una cuestión de formación del profesorado, sino un cambio organizativo e institucional.(p. 14)

Así mismo, el planteamiento de una educación por competencias exige propiciar escenarios amigables que permitan a los estudiantes interrelacionarse en favor de su formación integral. En este sentido, Díaz y Hernández (2002) plantean que:

El aula es un espacio donde interactúan día a día personas que no siempre van con el mismo objetivo o no se contagian del motivo que los reúne allí. Hoy en día se espera que los profesores privilegien estrategias didácticas que conduzcan a sus estudiantes a la adquisición de habilidades cognitivas de alto nivel, a la interiorización razonada de valores y actitudes, a la apropiación y puesta en práctica de aprendizajes complejos, resultado de su participación activa en ambientes educativos experienciales y situados en contextos reales. (p.10)

Por otro lado, el estudiante sale de las aulas del nivel primaria y pasa a secundaria divorciándose del juego, la dinámica y la interacción psicomotriz. Es cierto que el estudiante va desarrollando su nivel de pensamiento más abstracto y racional, pero ello no indica que no se sigan viviendo clases lúdicas y significativas. En base al trabajo propuesto por Edgar Dale denominado *Cono de experiencias*, se considera que mientras más activos estén los estudiantes e involucren más sus sentidos en el proceso de aprendizaje mejor será su nivel de captación del mismo, cuyos detalles y precisiones se pueden apreciar en el siguiente gráfico.

Figura 4

Adaptación del cono de experiencias de Edgar Dale



Fuente: Cono de la experiencia. Desarrollado en 1964 por el pedagogo norteamericano.

Edgar Dale. Gráfico tomado de *Experimentación en el aula ¿un verdadero apoyo para el aprendizaje del concepto básico de generación eléctrica dc?* (2009, p.302)

La funcionalidad de las escuelas de hoy no es mantener las aulas en completo silencio (lo cual para muchos es sinónimo de disciplina), sino son espacios donde se genera inherentemente la interactividad en la construcción de los aprendizajes.

Es cierto que el docente debe promover un clima suficientemente bueno dentro del aula, lo cual no es una tarea fácil; sin embargo, es toda la comunidad educativa la que debe participar en esta cruzada. En cuanto a estrategias didácticas se refiere, actualmente, la gama de recursos didácticos es muy amplia, haciendo esa tarea menos imposible; por tanto, la metodología debe renovarse ya que una nueva conducta de un alumno o una nueva conducta de un docente pueden, en su interacción con los demás, modificar todo un engranaje de relaciones y generar nuevos comportamientos positivos.

Finalmente, es importante enfatizar que los niveles de logro de aprendizaje de los estudiantes dependen en gran medida de las estrategias que apliquen los docentes en aula, ya que ello permitirá una clase activa o pasiva. Tal como lo corrobora Pimienta (2012), quien indica en su libro denominado *Estrategias de enseñanza aprendizaje* que:

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje son instrumentos de los que se vale el docente para contribuir a la implementación y el desarrollo de las competencias de los estudiantes. Con base en una secuencia didáctica que incluye inicio, desarrollo y cierre, es conveniente utilizar estas estrategias de forma permanente tomando en cuenta las competencias específicas que pretendemos contribuir a desarrollar. Existen estrategias para recabar conocimientos previos y para organizar o estructurar contenidos. Una adecuada utilización de tales estrategias puede facilitar el recuerdo, la consolidación y la retroalimentación del aprendizaje significativo. (p.3)

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema General

¿La aplicación de la actividad lúdica como estrategia didáctica mejorará el logro de las competencias comunicativas en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular San Antonio de Padua del distrito de Jesús María 2019?

1.2.1 Problemas específicos

- A. ¿Es posible determinar las estrategias didácticas lúdicas más adecuadas para el logro de competencias comunicativas en los estudiantes del tercer grado?
- B. ¿Cuáles son las actitudes necesarias de los docentes para aplicar estrategias didácticas lúdicas y lograr el desarrollo de competencias comunicativas?

C. ¿Cómo contribuyen las estrategias lúdicas en el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Aplicar la actividad lúdica como estrategia didáctica orientada a mejorar el logro de las competencias comunicativas en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa San Antonio de Padua del distrito de Jesús María, 2019.

1.3.2 Objetivos específicos

- Determinar las estrategias didácticas lúdicas más adecuadas para el logro de competencias comunicativas en los estudiantes del tercer grado.
- Establecer las características necesarias de los docentes para aplicar estrategias didácticas lúdicas para el logro de competencias comunicativas.
- Demostrar la importancia del desarrollo de habilidades sociales mediante el juego para propiciar el logro de competencias comunicativas en los estudiantes.

1.4 Justificación e importancia de la investigación

El desarrollo de la presente investigación se justifica porque representa una contribución en el aspecto metodológico aplicado específicamente al área de Comunicación, debido a que propone el desarrollo de una estrategia de enseñanza orientada a mejorar el aprendizaje de los estudiantes afín de contribuir en la formación integral del estudiante y en el desarrollo de capacidades que le permitan generar aprendizajes significativos construidos por ellos mismos bajo la orientación mediadora de los docentes.

1.4 Limitaciones de la investigación

Una de las limitaciones fue el tiempo, ya que la investigación toma un periodo considerable para la aplicación de la guía y la evaluación de los resultados de esta en los estudiantes. Fue necesario dosificar las actividades ya que desarrollar los juegos con los estudiantes implicó poner a consideración este factor para que no afecte el desarrollo previsto de las sesiones y la programación curricular establecida para el grado en que se aplicó la investigación.

Capítulo II

Marco teórico de la investigación

2.1 Antecedentes de la investigación

En cuanto a los antecedentes de la presente investigación, se debe señalar que se han encontrado las siguientes tanto en el ámbito nacional como internacional.

2.1.1. Antecedentes nacionales

En el año 2008 Betsy Quispe Fuentes desarrolló la tesis titulada “*Estrategias dinámicas en base a juegos recreativos para mejorar la comunicación oral: III ciclo del nivel primario. I.E “Javier Heraud” Tambo – Huancayo*” cuyo objetivo fue disminuir el problema de la deficiente comunicación oral en los estudiantes. Para ello, aplicó una investigación de diseño cuasi experimental. Los resultados que obtuvo fueron la propuesta de un conjunto de actividades estratégicas precisamente para vencer esas dificultades de oralizar y comunicarse convenientemente en el proceso de aprendizaje de los niños.

En el año 2015 Felicita Janet Arroyo Álvarez y Gloria Ybett Silva Olivo desarrollaron la tesis denominada *Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial en una institución pública de Ate – Vitarte*, para obtener el grado de Maestría en Educación con mención en Currículo. El objetivo de la investigación fue describir las teorías implícitas del docente sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas del currículo del nivel inicial. Para ello utilizaron paradigma interpretativo, enfoque cualitativo y nivel descriptivo, usando el método de estudio de casos y aplicando una entrevista semiestructurada al discurso docente. Los

hallazgos encontrados dan muestra de que en los docentes de educación inicial se interrelacionan tres teorías implícitas acerca del juego como estrategia de enseñanza: la directa, interpretativa y constructiva; existiendo un predominio de la constructiva, seguida de la interpretativa y en menor presencia la directa, tanto en el juego libre y sus variantes como en el juego estructurado en las áreas curriculares.

El año 2015 Roxana Vásquez Baldeón y desarrolló la tesis denominada *Efectos del programa "Aprendo jugando" para la mejora de la comprensión lectora de textos narrativos en niños de segundo grado de primaria del colegio Lord Byron*. El objetivo fue aplicar y validación del programa “Aprendo jugando” para la mejora de la comprensión lectora, el cual se basa en el aprendizaje significativo y en el constructivismo. Esta investigación es de diseño cuasi experimental, específicamente corresponde al diseño de dos grupos no equivalentes o con grupo control, ya que los dos grupos de sujetos es medido en dos momentos (pretest y post test). Los resultados del programa “Aprendo jugando” favorecieron el desarrollo de la comprensión lectora en niños de segundo grado.

2.1.2 Antecedentes internacionales

El año 2006 Andrés Payá Rico desarrolló la tesis *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea* para obtener el grado de doctorado cuyo objetivo principal fue plantear que cualquier actividad escolar abordada desde una actitud lúdica, se puede considerar como juego, y a su vez cualquier juego planteado como tal, si se realiza como una actividad carente de dicha actitud lúdica, se acaba convirtiendo en monótona, rígida y ausente de alegría (características muy alejadas de lo que consideramos como verdadero juego), degenerando en un ejercicio escolar rutinario más, carente de la motivación que provoca el juego en el educando. La investigación es de carácter histórico pues se ha basado tanto en revisión de distinta bibliografía como en órganos de expresión docente más

importantes de cada momento histórico estudiado. Los resultados indican que el juego se ha mostrado continuamente a lo largo de la historia como una actividad extraordinariamente educativa y válida para desarrollar cualquier dimensión pedagógica.

En el año 2011 Ramón Ortecano M. desarrolló un trabajo de investigación denominado *Actividades lúdicas como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias operacionales en E-A de las matemáticas básicas*. El objetivo de esta investigación fue evaluar las actividades lúdicas como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias operacionales en matemática en los alumnos de primer año “A” del Liceo Bolivariano “Andrés Lomelli Rosario” del Municipio de Boconó estado de Trujillo. La metodología se desarrollada se ubicó en un proyecto de aplicación, con apoyo en una investigación participativa documental y un diseño de campo experimental. Como conclusión, se tiene que los ejercicios expuestos con los juegos lúdicos fueron solucionados por los estudiantes de manera satisfactoria con interés y sin grado de dificultad, lo que indica que esta estrategia significativa contribuye a generar competencias requeridas de manera eficaz.

En el año 2012 Mendoza, J.E. *Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias* para obtener el grado de licenciado y título de pedagogo. El objetivo de la tesis fue determinar la forma en que las actividades lúdicas favorecen el logro de competencias en los estudiantes del Instituto Básico por Cooperativa de la Aldea Chuatroj Tonicapán. El diseño de la investigación es descriptivo. Las conclusiones de la investigación muestran que la forma en que las actividades lúdicas favorecen el logro de competencias en los estudiantes, cuando estos se incluyen en la programación de estudios, lo que significa que el docente debe priorizar el logro de competencias de aprendizaje en los cursos y las actividades lúdicas pueden viabilizar estos propósitos.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Exigencias de la educación en el siglo XXI

La educación a lo largo de la historia ha ido pasando por vertiginosos cambios que han ido centrándose, cada vez más en el papel del estudiante, dándole protagonismo y autonomía en la gestión de su propio aprendizaje; esto debido a que las sociedades han ido transformándose, provocando que la educación vaya a su ritmo, de tal manera que los estudiantes estén preparados para afrontar los desafíos que esta le presenta.

En pleno siglo XXI, la educación se define como “un desafío” ante la aparición de una desbordante tecnología, el aumento de la desigualdad en el acceso a los bienes y servicios de calidad, las crisis económicas que afectan a los más vulnerables, el deterioro de nuestro ecosistema y los modelos pedagógicos descontextualizados; situaciones que tienen que enfrentarse desde las aulas. Para ello, la educación peruana se ha propuesto fines, los mismos que deberán lograrse en todas las escuelas de cada rincón del país; de tal manera que todos los estudiantes al terminar su educación secundaria, estén listos para asumir su papel de cara a la sociedad, según lo establecido en la Ley General De Educación N° 28044 en el Art.9. Estos fines que busca lograr la educación peruana hacen necesaria una nueva sintonía entre la educación y los nuevos cambios que deben ocurrir en todo el sistema educativo.

Por su parte, en el nuevo Proyecto Educativo Nacional al 2036 (2020) se establece que:

Si bien es importante valorar lo que hemos avanzado en la afirmación de principios y valores democráticos (...) Esto hace evidente que la labor educativa no solo ni principalmente debe estar vinculada a “conocimientos” o a saberes instrumentales, sino que debe estar profundamente vinculada a la construcción de nuestras identidades (individuales y colectivas) y de aprendizajes complejos (que conjugan lo cognitivo, lo

socioemocional, lo espiritual y nuestro propio bienestar físico) para vivir en armonía afirmando valores y principios democráticos.(p. 32)

Para ello, se debe ir desenterrando paradigmas, estilos y enfoques del pasado, ya que como dice De Zubiría (2013)

La escuela homogenizante, rutinaria, descontextualizada, mecánica, fragmentaria y repetitiva no se corresponde con un mundo social y económico cada vez más flexible, global, incierto y cambiante. Un mundo en el que la vida económica, política y social se tornó altamente diversa y flexible, no se corresponde con una escuela que enseña lo mismo a todos, y que lo hace de manera tan rutinaria. (p.3)

Más exactamente, la escuela actual debe corresponderse con el mundo actual. El mundo es flexible, cambiante y diverso, y la escuela sigue siendo rutinaria, inflexible, descontextualizada y estática. El mundo exige perspectiva, criterio, creatividad y otras tantas habilidades cognitivas, digitales, sociales, actitudinales para adaptarse a una vida profundamente cambiante. Los estudiantes de hoy demandan nuevas formas de aprender y el docente debe cambiar los enfoques de enseñar. Es necesario evitar la paradoja de jóvenes que viven en el siglo XXI formados con maestros del siglo XX.

En ese sentido surge una pregunta, ¿cómo la educación responderá a todos los retos del presente siglo? En el actualizado Currículo Nacional (2016), se nos da luces sobre esta interrogante.

En una sociedad diversa y aún desigual como esta y, al mismo tiempo, con enormes potencialidades, aspiramos a una educación que contribuya con la formación de todas las personas sin exclusión, con derecho a tener una educación de calidad, así como de ciudadanos conscientes de sus derechos y sus responsabilidades, con una ética sólida, dispuestos a procurar su bienestar y el de los demás trabajando de forma colaborativa,

cuidando el medio ambiente, investigando sobre el mundo que los rodea, siendo capaces de aprender permanentemente, y dotados con iniciativa y emprendimiento. (p. 6)

Esta respuesta expresa que la educación integral hará posible que todos los estudiantes sean partícipes de la construcción de una mejor sociedad, que esa búsqueda personal contribuya al desarrollo colectivo. En ese sentido, podemos afirmar que el fin último de la educación es que nuestros estudiantes contribuyan con la construcción de una sociedad más equitativa donde todos tengan oportunidades de crecer como seres humanos, de vivir a plenitud en un marco de respeto por el otro y de búsqueda del bien común.

2.2.2 Nuevas metodologías ante nuevos desafíos

Ante los nuevos desafíos de la educación y los nuevos cambios que propone el nuevo enfoque curricular, es necesario, también, cambiar las formas de interacción entre los agentes protagonistas con los mediadores del aprendizaje, es decir, transformar la relación profesor - estudiante. Dejar la, otrora, ejercitación rutinaria y repetitiva de la enseñanza como la única posibilidad de adquisición de aprendizajes para reemplazarla por innovadoras estrategias de enseñanza- aprendizaje, en las cuales el alumno cobre protagonismo de su experiencia en la construcción del nuevo conocimiento y el docente sea un verdadero mediador en el logro de este objetivo. Esto implica dejar tiza y libro y dotarse de nuevos recursos metodológicos que estimulen al estudiante a seguir aprendiendo y le permita adquirir capacidades y conocimientos necesarios para alcanzar significativos aprendizajes.

Estas nuevas metodologías están orientadas en el marco de un aprendizaje constructivista donde, aparte de identificar las motivaciones e intereses de los estudiantes, o replantear los contenidos, se debe tener en cuenta “ La búsqueda de alternativas novedosas asociadas al diseño y promoción de estrategias de aprendizaje, la importancia de promover la

interacción entre el docente y sus alumnos en un ambiente de aprendizaje cooperativo y la revalorización del papel del docente como mediador” (Díaz y Hernández, 2002, p. 5).

Los docentes, en la búsqueda de un proceso de enseñanza- aprendizaje más efectivo, seleccionan estrategias y métodos que enfatizan en la actividad reflexiva, práctica y valorativa, donde los alumnos desempeñen un papel más activo como sujetos de su aprendizaje y sean personas capaces de actuar sobre realidades complejas y cambiantes de manera crítica, reflexiva y creativa, es decir:

“Fomentar el aprendizaje a lo largo de toda la vida implica, ante todo, proporcionar a los jóvenes una educación completa, que abarque los conocimientos y las competencias básicas que resultan necesarias en la sociedad actual, que les permita desarrollar los valores que sustentan la práctica de la ciudadanía democrática, la vida en común y la cohesión social, que estimule en ellos y ellas el deseo de seguir aprendiendo y la capacidad de aprender por sí mismos” (Alonso, 2010, p. 13).

Ello enfatiza la formación integral de los estudiantes, donde no solo es necesario el desarrollo de competencias y habilidades, sino los valores y actitudes en el marco de una actuación ciudadana ética.

2.2.3 Los estudiantes y el logro de aprendizajes

Los estudiantes en este proceso de lograr sólidos aprendizajes adoptan diferentes actitudes, dependiendo de la orientación metodológica, del tipo de aprendizaje; incluso, del área.

Al momento de realizar el aprendizaje, cuantos más sentidos se pongan en juego durante el proceso, más rica y significativa será la experiencia del aprender.

Por ejemplo, si el estudiante empieza por observar situaciones, luego por comentar lo observado relacionándolo con sus saberes previos, después registrar datos siguiendo la

estructura de un determinado texto, redactar, corregir y finalmente socializar (publicar) su texto, hará más significativo el aprendizaje adquirido, ya que ha seguido un proceso activo, autónomo, y demostrativo en la construcción del mismo.

Lo mencionado puede sostenerse con la información propuesta por Crispín (2011), quien expresa que:

La información que percibimos a través de los sentidos se registra en el cerebro y se mantiene en la memoria por un periodo muy breve pues, la percepción sólo capta los datos, no los elabora. Procesar la información implica llevar a cabo ciertas actividades que ayuden a comprenderla; es decir, elaborarla y organizarla para relacionarla con conocimientos previos de manera coherente. Esto permite que la nueva información quede asimilada en la estructura mental del sujeto. (p. 14)

Justamente la memoria es un factor clave en el aprendizaje. Cuando el estudiante registra experiencias interesantes relacionadas con los saberes adquiridos la capacidad de almacenar, evocar y relacionar va ser mucho más activa y significativa.

Otro de los factores que influye en gran medida en la adquisición efectiva de nuevos aprendizajes, es el trabajo colaborativo, ya que cada estudiante está más involucrado en el proceso de aprender cuando participa activamente en el logro de un objetivo común. En este tipo de aprendizaje, el docente cumple un rol mediador, integrador de la parte cognitiva, afectiva y social. En este aspecto, Crispín (2011) sostiene también:

En el aprendizaje colaborativo el estudiante es responsable de su proceso con el respaldo de sus compañeros, permite abrir perspectivas pues todas las posturas son tomadas en cuenta, por lo tanto, promueve el respeto. Busca sobre todo el desarrollo humano y su éxito depende del compromiso individual. Dentro del aprendizaje colaborativo es muy importante el individuo. (p. 63)

En suma, el trabajo colaborativo empieza por el desarrollo de habilidades personales, trabajo colaborativo implica que la actividad a realizar sea retadora, abierta y responsable, donde sea claro el rol que desempeñará cada integrante y todos logren el desarrollo de la capacidad planteada; asimismo, al ser grupal se tiene en cuenta la individualidad ya que se tiene en cuenta el desenvolvimiento de cada estudiante en el logro del objetivo común.

2.2.4 Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de comunicación

Es cierto que para lograr el desarrollo de aprendizajes significativos en cualquier área curricular se necesitan atender factores externos (contexto-cultura-lengua-metodologías-recursos) y factores internos (atención-memoria-motivación-emociones-estrategias cognitivas), ya que mucho tiempo se ha dado énfasis al factor externo en el proceso de enseñanza aprendizaje olvidando que el factor interno es primordial, porque atender a la motivación y la atención es una constante para que se alcance un exitoso nivel de logro de aprendizajes.

Por ello, el juego y todo lo lúdico es una herramienta, una estrategia, una oportunidad para trascender la clase magistral e impregnar al estudiante de motivación y entusiasmo por el aprendizaje a lograr y para que el entorno en que se adquiriera sea el más propicio. Sánchez (2010) sostiene que:

El componente lúdico puede aprovecharse como fuente de recursos estratégicos en cuanto que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servirnos de estrategia afectiva puesto que desinhibe, relaja, motiva; de estrategia comunicativa, ya que permite una comunicación real dentro del aula; de estrategia cognitiva porque en el juego habrá que deducir, inferir, formular hipótesis; y de estrategia de

memorización cuando el juego consista en repetir una estructura o en sistemas mnemotécnicos para aprender vocabulario, por mencionar algunos ejemplos. (p.3)

Por ello, el desarrollo de las habilidades comunicativas está estrechamente ligado con el juego ya que el lenguaje es una herramienta transversal en la interacción entre los estudiantes. El componente lúdico se convierte en la *motivación* y la motivación es un factor que inicia y mantiene toda la conducta con el deseo de interesarse por lo que está haciendo.

La misma autora citada anteriormente nos dice que “Los juegos ofrecen al alumno la posibilidad de convertirse en un ser activo, de practicar la lengua en situaciones reales, de ser creativo con la lengua y de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que le proporciona confianza para expresarse.”(p.3) Aquí, el juego se convierte en una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar habilidades por medio de una colaboración activa y emocional de los alumnos, por lo cual en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una vivencia enriquecedora.

2.2.5 Las actividades lúdicas en el desarrollo de competencias comunicativas

El componente lúdico nace a partir de la necesidad de un nuevo modelo de enseñanza que combinen distintos factores (cognitivos, afectivos, emocionales, sociales, etc.) para un aprendizaje eficaz; en este sentido, esta forma de aprender representa un papel importante en la nueva metodología aplicada al logro y fortalecimiento de las competencias comunicativas.

Las actividades lúdicas orientadas al desarrollo de las competencias comunicativas son aquellas que favorecerán la consolidación de las tres competencias propuestas por el Ministerio de Educación a través del documento CN(2016):

- Se comunica oralmente en su lengua materna.
- Lee diferentes tipos de textos en su lengua materna.

- Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

Las estrategias lúdicas permitirán fomentar de manera activa la creatividad de los alumnos en cuanto a que deben poner en práctica diversas habilidades como: predecir, inferir, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar las diferentes situaciones. La creatividad, a su vez, estimula la actividad cerebral mejorando el rendimiento según los principios de la psicología del aprendizaje; asimismo, se fortalece la oralidad, ya que con juegos pueden perder la timidez y lograr un mejor desenvolvimiento. La producción de textos se ayudará de la interacción positiva con sus compañeros en el momento de proponer temáticas, socializar sus producciones escritas, a través de la dinámica de grupos. En suma, la metodología lúdica cumple un papel motivador, activador, socializador y retroalimentador de la propuesta del enfoque comunicativo.

Por su parte, la competencia lectora será animada para fortalecer la comprensión y las diferentes técnicas de lectura oral y la interacción con textos literarios se apoyará en la creatividad y recreación de textos literarios partiendo de experiencias motivadoras.

Son las diferentes competencias comunicativas que se pueden fortalecer con una variedad de estrategias que partan del juego. Las estrategias lúdicas son un enorme potenciador de las acciones didácticas. Por ello, Bautista (2002), sostiene en su investigación que “el valor didáctico del juego está dado por el hecho de que en el mismo se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problematizador, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia”(p. 4). Todo ello, da razón de ser al enfoque comunicativo transversal en el que el uso del lenguaje parte de situaciones contextuales.

2.2.6 Clasificación de las actividades lúdicas

El juego en la actividad humana no es una invención reciente, este proviene desde que el hombre empezó a vivir en sociedad, pues en la convivencia, el juego ha permitido ser parte de una buena y feliz interrelación con el otro. El juego tampoco es exclusividad de la infancia, este se desarrolla a lo largo de la vida con diferentes matices e intencionalidades, pero orientado al fin que es experimentar un momento de bienestar, liberación y disfrute. Por tal razón, existen muchos tipos de juegos y muchos autores han realizado diversas clasificaciones, los que van desde juegos tradicionales hasta los más tecnológicos; individuales y grupales; dentro y fuera del salón; de inicio y de cierre; para niños, jóvenes o adultos, etc. Para fines de nuestra investigación, se realizó una clasificación tomando aquellas estrategias lúdicas que están basadas en las características pedagógicas, socio cognitivas y que sean propicias para el desarrollo de habilidades del área de Comunicación. Para ello, se ha tenido en cuenta los aportes de Sánchez, Aizencang y Dominguez.

A. El juego como motivación por los nuevos aprendizajes

Aquí, se ubican los juegos que permiten despertar el interés por el área y por el nuevo aprendizaje planteado. En el tránsito de una clase a otra, los estudiantes van agotándose y se va generando el tedio y la rutina; estos juegos son clave para el arranque de la sesión, pueden estar relacionados con la presentación del nuevo saber, con la recuperación de saberes previos, con repasos de actividades realizadas; en general, con estímulos para crear un ambiente favorable para introducir el nuevo aprendizaje. Es el reto del maestro saber crear la expectativa por la clase y presentar de forma novedosa los aprendizajes. Estos pueden realizarse dentro o fuera del aula de clase, pueden llevarse a cabo de forma individual o colectiva. En ese sentido:

La situación del juego proporciona estimulación, variedad, interés, concentración y motivación. Si se añade a esto la oportunidad de ser parte de una experiencia que,

aunque posiblemente sea exigente, no es amedrentadora, está libre de presiones irrelevantes y permite a quien participa una interacción significativa dentro del entorno; las ventajas del juego se hacen aún más evidentes. Sin embargo, a veces, el juego también puede proporcionar un escape de las presiones de la realidad y aliviar el aburrimiento (Vera, Carmenate, & Toledo, 2019, p. 195)

B. El juego para el desarrollo de competencias comunicativas

Estos tipos de juego están direccionados intencionalmente a fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes, las cuales se agrupan de acuerdo al tipo de competencia comunicativa a desarrollar. Así, por un lado están las estrategias que posibilitan el desarrollo de la oralidad, las que estimulan la comprensión de textos y las que propician la producción de textos. Para ello, Sánchez (2010) propone las siguientes estrategias agrupadas de acuerdo a las competencias comunicativas:

Tabla 1

Estrategias de comprensión oral:

PLANIFICAR	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer la importancia de ser capaz de expresarse en español como medio para satisfacer las necesidades de comunicación. • Encuadrar la situación comunicativa (locutores, tipos de intercambios). • Preparar los intercambios. • Memorizar frases corrientes.
REALIZAR	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar procedimientos simples para comenzar, seguir y terminar una conversación. • Intervenir en una discusión y tomar la palabra con una expresión adecuada. • Resumir una conversación para focalizar el tema. • Solicitar ayuda.
EVALUAR Y CORREGIR	<ul style="list-style-type: none"> • Confirmar la comprensión mutua. • Facilitar el desarrollo de las ideas, reformulando el enunciado.

Fuente: Revista de didáctica española como lengua extranjera: *Las estrategias del aprendizaje a través del componente lúdico* (2010, p. 20)

Tabla 2

Estrategias de comprensión lectora

PLANIFICAR	<ul style="list-style-type: none"> • Activar los propios conocimientos para prever lo que se va a oír o leer. • Formar hipótesis en cuanto al contenido y a la organización. • Formar hipótesis a partir del contexto y a partir de la forma. • Tener una actitud positiva de éxito para la comprensión de mensajes. • Reconocer la capacidad para comprender globalmente textos escritos, sin necesidad de comprender cada uno de los elementos de este.
REALIZAR	<ul style="list-style-type: none"> • Intentar captar, primero, el sentido general y detenerse después en puntos concretos. • Prestar atención a los diferentes elementos paralingüísticos y extralingüísticos. • Deducir el significado o el asunto de un texto o discurso a partir del contexto o de la situación. • Inferir la relevancia de cada una de las partes del discurso.
EVALUAR	<ul style="list-style-type: none"> • Contrastar las hipótesis y corregirlas. • Indicar lo que no se entiende. • Solicitar o intentar la clarificación de un mensaje. • Valorar la satisfacción de necesidades que aporta la lectura y los progresos en la comprensión de textos.

Fuente: Revista de didáctica española como lengua extranjera: *Las estrategias del aprendizaje a través del componente lúdico* (2010, p. 20)

Tabla 3

Estrategias de expresión escrita

PLANIFICAR	<ul style="list-style-type: none"> • Prever y ensayar la forma de comunicar los puntos importantes. • Tener en cuenta a los interlocutores para preparar tanto el contenido como la forma. • Localizar recursos. • Reajustar la tarea.
------------	--

REALIZAR	<ul style="list-style-type: none"> • Aprovechar todos los conocimientos previos. • Estar atento a la adecuación de la producción dependiendo de la situación concreta. • Organizar el contenido, realizar esquemas. • Observar y reconocer la estructura de los diferentes discursos. • Buscar palabras de significado próximo para suplir alguna carencia. • Crear palabras por analogía, parafrasear, definir, hacer dibujos. • Sortear las dificultades con diferentes recursos. • Utilizar gestos interrogativos cuando no se está seguro de la corrección o adecuación.
EVALUAR Y CORREGIR	<ul style="list-style-type: none"> • Comprobar o valorar si hay comprensión. • Corregir malentendidos. • Releer para valorar la consecución de los objetivos, la organización, la corrección, etc. • Llegar a encontrar placer en la expresión escrita en la nueva lengua. • Intentar expresarse en la lengua extranjera de una forma personal.

Fuente: Revista de didáctica española como lengua extranjera: *Las estrategias del aprendizaje a través del componente lúdico* (2010, p. 20)

Aplicar el componente lúdico teniendo en cuenta esta variedad de estrategias dentro del desarrollo de las competencias comunicativas permitirá que los procesos de enseñanza aprendizaje sean experiencias significativas, integradoras y contextuales, puesto que el uso del lenguaje se enriquece en la interacción directa.

C. El juego para la socialización

Juego y socialización son dos términos semánticamente imbricados, puesto que el juego se produce entre personas en situación de interacción. Mediante el juego, los estudiantes ponen en evidencia un conjunto de destrezas, valores y actitudes que se fortalecerán en la experiencia colectiva al determinarse en situaciones concretas la capacidad para tomar de decisiones, asumir liderazgo, trabajar la tolerancia, el trabajo en equipo, etc.

Tal como lo propone el Currículo Nacional (2016) a través de la socialización se busca que los estudiantes “hagan frente a una situación retadora en la que complementen sus diversos conocimientos, habilidades, destrezas. Así, el trabajo cooperativo y colaborativo les permite realizar ciertas tareas a través de la interacción social, aprendiendo unos de otros, independientemente de las individuales”(p. 96). El aprendizaje que se genera teniendo en cuenta este ambiente es sumamente significativo.

D. El juego en la secuencia didáctica

La secuencia didáctica que planifican y desarrollan los docentes está cargada de estrategias que conllevarán a que el estudiante logre el aprendizaje esperado; en ese sentido, las actividades lúdicas insertadas en este proceso permiten al docente facilitar la motivación, la recuperación de aprendizajes previos, la conexión que puedan hacer con el nuevo aprendizaje, la retroalimentación, la metacognición, incluso la evaluación formativa. La elección de la estrategia dependerá del momento de la secuencia didáctica y del objetivo del respectivo proceso cognitivo. Por ello, se realizan dinámicas de integración, de relajamiento, de desplazamiento, lluvia de ideas, y formación de equipos., de relajamiento y de motivación. Estas dinámicas permiten predisponer al estudiante para un aprendizaje participativo, activo y por lo tanto significativo, porque “La actividad lúdica es elegida por reunir diferentes cualidades que, se cree, garantizan un mejor aprendizaje de los alumnos cuando se trata de generar el interés, sostener la atención por tiempos más prolongados y promover una disposición favorable hacia el aprendizaje escolar” (Aizencang, 2012, p. 96).

E. El juego como actividad con un fin educativo en sí mismo

La actividad lúdica que se realiza en el ambiente educativo tendrá inherentemente un fin educativo. Este no necesariamente debe estar instrumentalizado, basta con que el estudiante juegue libremente para que se promueva la construcción de habilidades cognitivas, afectivas y sociales. Las instituciones educativas al propiciar espacios y situaciones de juego harán posible que se fortalezca la cultura del juego e indirectamente estarán estimulando a los estudiantes al desarrollo de destrezas. Son múltiples las actividades extracurriculares que se pueden realizar como: los recreos, los juegos florales, los concurso al aire libre, las competencias de equipos entre los estudiantes, la superación de pruebas responder preguntas, realizar una actividad de recuperación de memoria, o cualquier otra actividad de dispersión no sujeta a lo formal.

F. Juegos como evaluación

Como se viene explicando, el juego, aparte de ser una herramienta propicia para el desarrollo de habilidades, también hace posible desarrollar la evaluación, sea de las actitudes, interacciones o de los procesos vividos por los diferentes participantes. Al momento de plantear la evaluación “se debe tener en cuenta varias dimensiones como: i) las técnicas usadas, ii) el momento donde se aplican, y iii) las responsabilidades asignadas a cada rol involucrado en el proceso evaluativo” (Gómez- Alvarez, Echeverry y Gonzáles-Palacios, 2017, p 634). La evaluación es posible realizarla desde el juego o del juego mismo, mediante actividades que promuevan la reflexión del aprendizaje porque ello permitirá tomar decisiones para mejorar la práctica pedagógica.

2.2.7 Características de las actividades lúdicas

Las características que presentan las actividades lúdicas son múltiples. Así, podemos resumir en las siguientes propuestas por Aizencang (2016):

- La posibilidad de favorecer el aprendizaje en los alumnos; ya que despierta el interés, motiva y promueve la participación y la interacción entre pares.
- La posibilidad de flexibilizar algunas de las condiciones de las características de la actividad escolar; evitando la rutinización y el esquematismo de la tarea.
- La posibilidad de promover la apropiación de hábitos sociales; por su especial condición de verse definido y ordenado por reglas favoreciendo la convivencia grupal. (p. 126)

En ese sentido, la potencialidad que ofrece la actividad lúdica como herramienta es propicia para generar y fortalecer aprendizajes de manera holística e innovadora.

2.2.8 Utilidad de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje

Las actividades lúdicas ofrecen numerosos beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Comunicación. En su desarrollo permiten mantener activos los intereses de los estudiantes facilitando la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades. Tomaremos los aportes de la investigación realizada por Sánchez (2010) donde podemos destacar que el componente lúdico:

- Crea un ambiente relajado en la clase y más participativo y positivo.
- Disminuye la ansiedad de los estudiantes y fortalece la confianza en sí mismo.
- Es un instrumento útil para concentrar la atención en los contenidos mediante la emoción.
- Permite la evaluación y reflexión formal o espontánea.

- Proporciona al profesor una amplia gama de actividades variadas y amenas potencian la motivación.
- Permite trabajar diferentes habilidades y desarrollar capacidades al resolver las actividades.
- Desarrolla actitudes sociales de compañerismo, de cooperación y de respeto.
- Crea una necesidad real de comunicación. (p.6)

Estas oportunidades de desarrollo del estudiante abarcan lo cognitivo, metacognitivo, emocional y social que facilitan el trabajo pedagógico del área de Comunicación.

2.2.9 Actitudes de los docentes para trabajar estrategias lúdicas

Sin duda, el docente es una de las figuras centrales en la consolidación de este nuevo paradigma educativo, pues como bien lo afirma Domínguez (2011):

El nuevo sistema educativo que ya forma parte de nuestra sociedad, se apoya en el profesor como figura clave para el diseño, la selección, planificación y evaluación de las actividades de aprendizaje que los alumnos/as deben de realizar en su proceso de aprendizaje para la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes específicas con la finalidad de llegar a ser ciudadanos competitivos y profesionales que sepan desenvolverse con garantías de éxito en un contexto socio-profesional específico. (p. 180)

Para cumplir dicho papel de mediador activo, debe desarrollar actitudes que hagan propicio un buen clima de aprendizaje. Aquí, las más resaltantes: el asertividad, la proactividad, el liderazgo y la innovación. Como modelo innovador entendemos aquel que contiene aportes novedosos que ayudan a contribuir con una mejor consecución de sus objetivos.

“Es líder cuando es esencialmente un docente que debe dominar las funciones y tareas de cada puesto de trabajo como una condición para el liderazgo efectivo al demostrar su competencia y su interés profesionales que es mejorar la educación, el cambio permanente del centro educacional de acuerdo con las dimensiones de la tarea directiva educacional”. (Soto, 2011, p. 78)

Es asertivo cuando sabe manejar adecuadamente sus interrelaciones con el estudiante que confía en él, que le deposita su confianza, que espera respeto, que está dispuesto a escuchar sus opiniones, puesto como se sabe, una persona es asertiva cuando es capaz de expresar sus deseos y sentimientos personales respetando los derechos y sentimientos del otro.

Será proactivo cuando se anticipa a las situaciones y propicia nuevas experiencias de aprendizaje “Las personas proactivas: Se mueven por valores cuidadosamente meditados y seleccionados pueden pasar muchas cosas a su alrededor, pero son dueñas de cómo quieren reaccionar ante esos estímulos. Su energía es positiva, con lo cual amplían su círculo de influencia” (Domínguez, 2011, p. 3).

En general, la actitud lúdica es la predisposición que muestra el agente intencionado para generar un clima agradable y de confianza que propicie los escenarios más idóneos para que la experiencia de aprendizaje sea fructífera, significativa y trascendente ya que “La actitud lúdica se hace palpable en comunicar sin ofender, en escuchar con empatía, en corregir sin amenazar, en sugerir sin obligar, en aconsejar sin regañar, en reír más y vociferar menos” (Barrantes, 2017, p. 31). Bajo estas actitudes, estará garantizado el efecto positivo de la aplicación de estrategias lúdicas.

2.2.10 Ventajas del método lúdico

El método lúdico ofrece una variedad de posibilidades para que el estudiante pueda desarrollar y fortalecer sus diferentes aprendizajes.

- Fortalece la interacción entre los estudiantes generando vínculos y actitudes positivas de socialización.: liderazgo, empatía, tolerancia, toma de decisiones, etc.
- Estimula la predisposición para lograr aprendizajes más significativos.
- Estimula la memoria puesto que por asociación con una experiencia feliz será mejor recordar lo aprendido.
- Fortalece habilidades cognitivas como: creatividad, resolución de conflictos, el análisis, la inferencia, la organización de ideas.

2.3 Definición de términos básicos

- **Actividad lúdica**

Es una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. (Definición que corresponde a Ortiz, 2005, p. 2).

- **Estrategias lúdicas.**

Son instrumento con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma

dinámica, proporcionando la participación del educando (Definición que corresponde a Díaz y Hernández, 2002).

- **Aprendizaje**

El aprendizaje es un proceso intrapersonal e interpersonal de carácter social, cultural y disciplinar, que está anclado contextualmente y no puede entenderse sino dentro del sistema interactivo de los elementos que lo producen (Definición tomada de Torre, 2007, p. 21)

- **Estrategia didáctica**

Es un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales, es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje profesional y facilite el crecimiento personal del estudiante. (Definición tomada de Picardo, 2005, p. 162)

- **Competencia**

Facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético(...)Estas competencias se desarrollan en forma vinculada, simultánea y sostenida durante la experiencia educativa. Estas se prolongarán y se combinarán con otras a lo largo de la vida.(Definición tomada del Currículo Nacional ,2016, p. 29)

- **Competencias comunicativas**

Las competencias comunicativas son el conjunto de capacidades que permiten al estudiante interactuar con otras personas, comprender y construir la realidad, y representar al mundo de forma real o imaginaria, mediante el uso del lenguaje, una herramienta fundamental para las personas pues tomar conciencia de nosotros mismos al organizar y dar sentido a nuestras propias vivencias y saberes(...)Por ello se promueve el desarrollo de las tres competencias: Se comunica oralmente en su lengua materna, lee diversos textos escritos en su lengua materna y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. (Definición tomada del Programa de Educación Secundaria, 2016, p. 76)

Capítulo III

Hipótesis y variables

3.1 Hipótesis

3.1.1 Hipótesis general

La aplicación de la actividad lúdica como estrategia didáctica permite mejorar el logro de las competencias comunicativas en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular San Antonio de Padua del distrito de Jesús María.

3.1.1 Hipótesis específicas

- Las estrategias didácticas más adecuadas para mejorar el logro de competencias comunicativas de los estudiantes del tercer grado son: los juegos de motivación, de proceso, de cierre y de socialización.
- Las características necesarias que los docentes deben reunir para aplicar estrategias didácticas lúdicas están vinculadas con la empatía, la investigación, la creatividad.
- El desarrollo de habilidades sociales mediante las actividades lúdicas potenciarían la predisposición del estudiante hacia un mejor logro de aprendizajes en el área de Comunicación.

3.2 Variables

En función a la naturaleza de la investigación y considerando las hipótesis planteadas se han considerado las siguientes variables:

3.2.1 Variable independiente

La actividad lúdica como estrategia didáctica.

Dimensiones

- Conocimiento y valoración de las actividades lúdicas
- Aplicación pedagógica de estrategias lúdicas en la secuencia didáctica.
- Actitudes de los docentes para la aplicación de estrategias lúdicas.

3.2.2 Variables dependientes

Mejoramiento del logro de las competencias del área de Comunicación

Dimensiones

- Estrategias para favorecer la comunicación oral en su lengua materna
- Estrategias para favorecer la lectura diversos tipos de textos escritos en su lengua materna
- Estrategias para favorecer la escritura de diversos tipos de textos en su lengua materna
- Fortalecimiento de los valores y la socialización mediante el juego
- Rendimiento académico positivo influenciado por las estrategias lúdicas

3.3 Matriz de operacionalización de las variables

Título de la investigación: La actividad lúdica como estrategia didáctica orientada a mejorar el logro de las competencias del área de comunicación en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Particular San Antonio de Padua del distrito de Jesús María, 2019.

VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTOS
Variable 1: Actividad lúdica como estrategia didáctica	Es una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. (Ortiz, 2005, párrafo 14)	Conocimiento y valoración de las actividades lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento del tema - Valoración del juego - Disposición para el desarrollo del juego - Tipos de juego 	1-2-3-4- 5-6-10- 11-12	Encuesta estudiantes
		Aplicación pedagógica de estrategias lúdicas en la secuencia didáctica.	<ul style="list-style-type: none"> - Momento inicial de la clase(motivación) - Durante la clase (proceso) - Cierre de la clase (retroalimentación) 	2-3-12	Encuesta a docentes
		Actitudes de los docentes para la aplicación de estrategias lúdicas.	<ul style="list-style-type: none"> - Valoración del juego(percepciones) - Afianzamiento de las relaciones interpersonales - Conducción del juego 	5-8	Encuesta estudiantes
	<ul style="list-style-type: none"> - Los valores que desarrolla el juego 	1-4-6-7 9-10			

<p>Variable 2: Mejora del logro de las competencias en el área de Comunicación</p>	<p>Son el conjunto de capacidades que permiten al estudiante interactuar con otras personas, comprender y construir la realidad, y representar al mundo de forma real o imaginaria, mediante el uso del lenguaje, una herramienta fundamental para las personas pues permite tomar conciencia de nosotros mismos al organizar y dar sentido a nuestras propias vivencias y saberes(...)Por ello se promueve el desarrollo de las tres competencias: Se comunica oralmente en su lengua materna, lee diversos textos escritos en su lengua materna y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. (Programa de Educación Secundaria, 2016, p. 76) (Minedu, p. 90)</p>	<p>Fortalecimiento de los valores y la socialización mediante el juego</p> <p>Estrategias para la comunicación oral en su lengua materna</p> <p>Estrategias para lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Formas de interacción en el juego - El aprendizaje autónomo y colaborativo - Habilidades sociales - Facilidad para expresarse oralmente - Expresión de ideas con claridad y fluidez - Acompaña su participación con recursos no verbales - Escucha a los interlocutores y sigue indicaciones - Predisposición para la lectura - Identifica información relevante en diversos tipos de textos. - Infiere ideas explícitas e implícitas de diversos tipos de texto - Reflexiona acerca del texto y del contexto - Planifica la estructura textual - Adecúa la información según la estructura textual 	<p>11-</p>	<p>Encuesta de salida</p> <p>Guía metodológica</p>
---	--	---	---	------------	--

		<p>Estrategias para escribir diversos tipos de textos en su lengua materna</p> <p>Rendimiento académico positivo influenciado por las estrategias lúdicas</p>	<ul style="list-style-type: none">- Elabora el texto organizando las ideas según el tipo de texto- Comparación del rendimiento académico antes y después de las estrategias lúdicas		<p>Encuesta de salida</p>
--	--	---	--	--	---------------------------

Capítulo IV

Aspectos metodológicos

4.1. Enfoque de la investigación

Siguiendo la caracterización de Hernández, S., Fernández, C., y Baptista M.(2014) en su libro *Metodología de la investigación*, el enfoque de la presente investigación es cuantitativo, puesto que utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías (p. 5).

4.2 Tipo y nivel de investigación

Por el objetivo de la presente investigación, es de tipo aplicada porque su propósito es contribuir a la solución de un problema concreto existente en la Institución Educativa y para ello se utilizará conocimientos científicos traducidas en teorías para ser aplicadas.

Así mismo, por el nivel, este trabajo corresponde a la investigación explicativa. De acuerdo a la clasificación establecida por Hernández, S. , Fernández, C., y Baptista M.(2014) en su libro *Metodología de la investigación*, indican que el interés de esta investigación se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables (p. 95).

4.3 El diseño de la investigación

El diseño, según Ñaupas, Mejía, Novoa y Villagomez.(2014) en su libro *Metodología de la investigación: Cuantitativa-Cualitativa y redacción de la tesis* (p. 138), corresponde a una investigación cuasi experimental ya que se ha trabajado con dos grupos no determinados aleatoriamente sino a criterio del investigador. Uno de los grupos ha sido de control y el otro experimental. La preprueba y las postprueba se aplicó a ambos grupos y la aplicación de la metodología se hizo solo en el grupo experimental. La diagramación del diseño indicado es el siguiente:

GRUPOS	Preprueba	Variable independiente	Posprueba
GRUPO E	O1	X	O2
GRUPO C	O1	-	O2

El grupo de control estuvo conformado por 24 estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la sección: C

El grupo Experimental estuvo conformado por 24 estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la sección D.

4.4 Población o universo y muestra

La población o universo que corresponde a esta investigación presenta las siguientes características.

Tabla 4*Distribución de la población*

Niveles educativos	Cantidad de estudiantes	Cantidad de docentes	Cantidad de personal directivo
Inicial	193	15	1
Primaria	680	45	1
Secundaria	542	48	3
Total	1415	98	4

Fuente: Registro estadístico de estudiantes y docentes de la IEP San Antonio de Padua (2019)

La muestra para el presente estudio está conformada por 48 estudiantes del tercer grado de educación secundaria y que corresponden a dos secciones de dicho grado de estudios. Los grados y secciones han sido establecidas a criterio de la investigadora por razones de acceso y facilidad para el proceso de experimentación.

De acuerdo con la siguiente distribución:

Grado y sección	Cantidad de estudiantes
Tercero C	24
Tercero D	24
Total	48

La muestra precisada en la tabla precedente ha sido determinada por el investigador teniendo en cuenta los siguientes criterios: facilidades para el acceso con el trabajo de los estudiantes y también el apoyo brindado por los docentes. En consecuencia, la muestra no se ha fijado de manera probabilística ni aplicado fórmulas estadístico-matemáticas para su determinación. (conocimiento de los estudiantes)

4.5 Técnicas e instrumentos utilizados en la investigación

En la presente investigación se aplicaron técnicas e instrumentos que permitieron recoger información contundente para la comprobación de la hipótesis planteada. En el siguiente cuadro se precisan los datos.

Tabla 5

Técnicas, instrumentos aplicados en la investigación

No	Denominación del instrumento	Personal al que se aplico	Objetivo específico del instrumento
01	Encuesta a los estudiantes antes de la aplicación de la guía metodológica.	<ul style="list-style-type: none"> - Grupo de control - Grupo experimental 	Recoger información específica sobre aspectos directamente vinculados con la percepción que tienen los estudiantes sobre la aplicación de la metodología lúdica en el aula, su participación en ellas, las actitudes de los docentes, la promoción de estas actividades lúdicas en la institución y los beneficios que estas tienen en el área de Comunicación.

02	Encuesta para docentes	Docentes de Educación secundaria	Recoger información específica sobre la aplicación de estrategias lúdicas en su área, las dificultades para aplicarlas, las competencias y habilidades que desarrollan y su percepción de la institución en su promoción de estas actividades.
03	Encuesta a directivos	<ul style="list-style-type: none"> - Director - Subdirectores 	Recoger información específica sobre la percepción de las actividades lúdicas dentro de las actividades pedagógicas, la importancia de las actividades en la institución.
04	Encuesta para estudiantes después de la aplicación de las estrategias.	<ul style="list-style-type: none"> - Grupo experimental - Grupo de control 	Recoger información específica sobre la percepción de las actividades lúdicas, las competencias que desarrollaron, la pertinencia en la aplicación, la preferencia por los espacios en que se realizaron, la socialización que promueven estas habilidades, actitudes y valores.

05	Comparativa de resultados académicos del área	<ul style="list-style-type: none"> - Grupo experimental - Grupo de control 	Este análisis permitirá verificar el nivel de mejora en el logro de las competencias comunicativas durante el periodo en que se aplicó la guía de estrategias lúdicas.
----	---	--	--

Fuente: Elaboración propia

Los instrumentos indicados han sido estructurados por la investigadora teniendo en cuenta los objetivos y las hipótesis planteadas en la investigación. Su consistencia ha sido establecida mediante la aplicación de las escalas que se adecúen más a la naturaleza de los instrumentos.

4.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

La información recopilada mediante la aplicación de los instrumentos elaborados se ha procesado haciendo uso del software informático SPSS Statistics Base 26.0. Programa que ha permitido obtener los resultados y gráficos estadísticos.

4.7 Propuesta de la guía metodológica de aplicación de estrategias lúdicas

Guía de orientación del trabajo lúdico encaminado a desarrollar las competencias comunicativas

Introducción

Esta guía tiene como objetivo fortalecer el desarrollo de las competencias comunicativas a través del desarrollo de estrategias lúdicas aplicadas durante las sesiones de clase en el área de Comunicación; por ello, contiene una gama de actividades diversas, las cuales se han clasificado según dimensiones socio cognitivas y las competencias comunicativas:

- Se comunica oralmente en su lengua materna
- Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna.
- Escribe diversos tipos de textos en lengua materna

El juego ha sido una actividad presente en la educación desde el surgimiento de las primeras culturas, lo mencionan los filósofos griegos, lo mencionan las crónicas que dan cuenta de la cultura prehispánica; sin embargo, se le ha dado exclusividad solo con los primeros años de la formación, mas esta debe ser utilizada a toda edad y nivel, puesto que el aspecto lúdico es una características inherente de la persona durante toda su vida; el juego “es consustancial a la cultura humana, dice Huizinga: “solo juega el hombre cuando es hombre en todo el sentido de la palabra, y es plenamente hombre solo cuando juega” (2000, p. 17).

En ese sentido, este documento se justifica en que el juego es una herramienta pedagógica que puede incluirse en cualquier momento de la acción educativa, tanto para desarrollar actividades cognitivas, metacognitivas, de socialización, de desarrollo de habilidades blandas

y de interiorización de valores. Todas estas actividades están estrechamente vinculadas a desarrollar las habilidades comunicativas de los estudiantes, pues “los juegos ofrecen al alumno la posibilidad de convertirse en un ser activo, de practicar la lengua en situaciones reales, de ser creativo con la lengua y de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que le proporciona confianza para expresarse.” (Sánchez, 2008, p.3).

El método lúdico permite crear un ambiente de libertad y dinamismo propiciando un clima óptimo para el desarrollo de los aprendizajes integrales, dando paso a desarrollar un aprendizaje significativo de forma motivada y entretenida. El docente logrará establecer vínculos más sólidos entre el estudiante y el área, interacciones más propicias, pues ambos se sentirán a gusto en un ambiente que salga de la rutina de la sesión y que incorpore nuevas dinámicas al esquema didáctico, agregando nuevas actividades como superar obstáculos, encontrar el camino, deducir, inventar, adivinar, ganar, entre otros.

1. Ventajas de las estrategias lúdicas

Las ventajas que presentan las actividades lúdicas son múltiples. Así, podemos resumir en las siguientes propuestas por Aizencang (2012)

- *La posibilidad de favorecer el aprendizaje en los alumnos; ya que despierta el interés, motiva y promueve la participación y la interacción entre pares.*
- *La posibilidad de flexibilizar algunas de las condiciones de las características de la actividad escolar; evitando la rutinización y el esquematismo de la tarea.*
- *La posibilidad de promover la apropiación de hábitos sociales; por su especial condición de verse definido y ordenado por reglas favoreciendo la convivencia grupal.*

(p. 126)

2. Rol del mediador

Sin duda, el docente es uno de los protagonistas en la consolidación del método lúdico. Antes, durante y después de la actividad él evidencia una determinada forma de ser y de estar ante la misma, ya que avizora una nueva forma de conducir los procesos de Enseñanza aprendizaje y la fomenta en su rol de mediador. En función a ello, un docente que aplica la metodología vive y refleja las siguientes actitudes:

- *Motivador*: genera un clima de confianza y despierta la curiosidad por la forma en que se adquirirá los aprendizajes; asimismo, transmite entusiasmo por lo que hace.
- *Creativo e innovador*: busca nuevas formas de enseñar, combina estilos y arriesga la zona de confort para obtener nuevos o mejores resultados.
- *Líder*: toma decisiones en el aula teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes, los integra y los involucra en los objetivos.
- *Comunicador*: tiene en cuenta la parte afectiva con que se transmiten los mensajes para producir una interacción positiva con el estudiante en un espacio de diálogo y valoración del esfuerzo personal.
- *Proactivo*: Visualiza las situaciones para anticiparse tomando acciones.
- *Empático*: entender las emociones de los estudiantes, comprender sus estilos y ritmos de aprendizaje y canalizar las diferentes actitudes hacia un clima de bien común.

Por otro lado, el docente debe tener en cuenta los siguientes aspectos al momento de realizar el juego

Conocer las habilidades, posibilidades y limitaciones de sus estudiantes; tener una adecuada sensibilidad observadora; programar actividades motivadoras y estimulantes de acuerdo al tema; centrar el interés del estudiante en el juego; intervenir para mediar las reglas, tiempos, espacios, roles, secuencias; dar indicaciones claras y oportunas; y

generar divergencia, pensamiento crítico y acuerdos. (Actividades infantil, 2017, párrafo 6)

3. Espacios para realizar el juego

Los espacios para la realización de los juegos son muy importantes tenerlos en cuenta al momento de planificar la actividad lúdica. Estos pueden ir desde espacios al aire libre a espacios cerrados, dependerá del objetivo, del tipo de juego y de la cantidad de participantes.

- *Espacios cerrados*: permiten la compenetración del grupo, mayor contacto personal, juegos concretos, escucharse, usar material audiovisual, etc. Estos pueden ser el aula, los salones de usos múltiples, laboratorios, etc.
- *Espacios abiertos*: ofrecen posibilidades de cambio de ambiente, de descubrir y socializar con el entorno, da mayor libertad de movimiento, desarrolla la motricidad. Estos pueden ser los patios, coliseos, canchas deportivas, estadios, entre otros espacios.

4. Juegos individuales y grupales

La multiplicidad de estrategias lúdicas se realiza ya sea de forma individual o grupal.

Juegos individuales: el estudiante no interactúa directamente con los demás para lograr el objetivo, puede ser todos contra todos, su rendimiento se mide en relación con el resto.

Juegos grupales: la participación es interactiva y cooperativa para lograr el objetivo. Consiste en ir superando pruebas bien de responder preguntas, realizar una actividad deportiva, de memoria, o cualquier habilidad o destreza manual que tengan una relación

directa con las áreas de conocimiento que se están trabajando en el aula. el maestro tiene que llevar a cabo una función organizativa de programación y adecuación del grupo a las actividades. También tendrá que motivar a los participantes, a cada equipo y a cada alumno en cuestión.

5. Estrategias lúdicas de acuerdo con las competencias comunicativas

Las estrategias que se presentan a continuación serán variadas; estas dependerán del momento y del proceso de aprendizaje en que se encuentren los estudiantes. Las mismas que permitirán motivarlos para tener mayor predisposición para los nuevos aprendizajes.

Estrategias lúdicas para la recuperación de saberes previos: pueden utilizarse al inicio de la sesión para introducir un nuevo aprendizaje.

1. Bamboozle
2. Los más rápidos

Estrategias lúdicas para fortalecer la competencia oral: son diferentes juegos para trabajar tanto la comprensión como la producción oral.

3. Ni Sí ni NO
4. Terremoto

Estrategias lúdicas para fortalecer la competencia lectora: juegos que se realizarán después de haber un fragmento, una obra literaria o cualquier texto para desarrollar habilidades de comprensión.

5. Kahoot!
6. Quizziz

Estrategias lúdicas para fortalecer la competencia escrita: permitirán la producción de diversos textos partiendo de juegos didácticos.

7. Historias encadenadas
8. Datos creativos
9. Mezclando personajes
10. Partiendo de historias
11. Testigo de los hechos
12. Mensaje en la botella
13. Objetos asesinos
- 14. Textos Cloze**

Estrategias lúdicas de socialización:

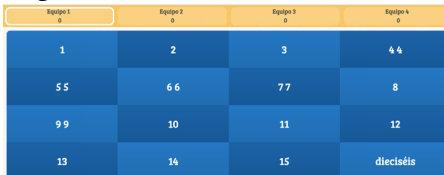

Estas estrategias tienen como objetivo facilitar la interrelación del estudiante con sus pares de tal manera que ayude a fortalecer la convivencia en el aula y la mejora de la comunicación. Asimismo, también sirven para recrear a los estudiantes después de un periodo largo de clase.

15. Pato, pato, ganso
16. Jam Ken Po grupal
17. Cebollita
18. Pasar el listón

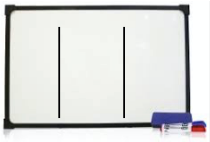
Estrategias para la recuperación de saberes previos



1. Baamboozle

Juego	Baamboozle		
Objetivo	Recuperar los saberes previos de manera motivadora. Fomentar el trabajo cooperativo. Activar el interés por la nueva sesión.	Cantidad	Dos, tres o cuatro equipos De 2 a 6 miembros por equipo
Requisitos	Hacer un listado de preguntas con su respectiva respuesta (a manera de test) <i>Pregunta: ¿Quién escribió la obra Romeo y Julieta?</i> <i>Respuesta: William Shakespeare</i> Crear una cuenta en la página Baamboozle.		

	<p>https://www.baamboozle.com/ Crear el juego con el tema de interés. Se escribe cada pregunta con su respectiva respuesta. Se puede añadir una imagen. Precisar el puntaje por pregunta, dependiendo de la dificultad. Prever la señal de internet y proyector para la realización del juego Tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=k1YF1w_jPuU&feature=emb_logo</p>
Proceso	<p>Se agrupa a los estudiantes en equipos (dos a cuatro equipos). De dos a seis miembros cada equipo Se ingresa a la cuenta y se proyecta el juego creado previamente, que aparece en forma de panel azul</p>  <p>Los estudiantes eligen la pregunta y en grupo deciden la respuesta. La docente conduce el juego otorgando los puntos</p>  <p>La pregunta que ya se eligió, se desactiva. El juego finaliza con la última pregunta puntuada Se determina el equipo ganador, según la cantidad de puntaje logrado.</p>
Sugerencias	También podemos reutilizar juegos creados por otros usuarios usando el buscador que da la misma página.
Fuente	Plataforma lúdica Baamboozle https://www.baamboozle.com/




2. Los más rápidos

Juego:	Los más rápidos		
Objetivo	<p>Recuperar los saberes previos de manera motivadora. Fomentar el trabajo cooperativo. Activar el interés por la nueva sesión.</p>	Cantidad	<p>Dos, tres o cuatro equipos De 2 a 6 miembros por equipo</p>
Requisitos	<p>Preparar las consignas que servirán para recuperar los saberes Escriba oraciones simples Escriba categorías gramaticales (verbo, sustantivo, adjetivo, etc.) Escriba palabras esdrújulas, graves, o agudas</p> <p>Cantidad suficiente de plumones o tizas</p>		
Proceso	<p>Se divide la pizarra en dos, tres o cuatro secciones o partes.</p> 		

	<p>Se agrupa a los estudiantes en columnas (dependiendo de las secciones divididas en la pizarra).</p> <p>Se explica que se dará una consigna y ellos, en orden, deberán escribir la respuesta lo más rápido posible.</p>  <p>El primer estudiante de la columna sale y escribe, luego regresa a la columna y entrega el plumón al siguiente. Así, hasta que todos hayan salido.</p> <p>Gana la fila que termina primero.</p>  <p>La docente comprueba la certeza de las respuestas y otorga el puntaje.</p>
Sugerencias	<p>Mantener el orden</p> <p>Señalar el lugar de salida, para que no se adelanten quienes esperan su turno.</p>
Fuente	<p>Autora de la investigación</p>

Estrategias lúdicas para fortalecer la competencia oral

3. Ni Sí ni No

Juego:	Ni Sí ni No		
Objetivo	<p>Fortalecer el vocabulario</p> <p>Rapidez verbal</p> <p>Fortalecer el aprendizaje</p>	Cantidad	<p>Parejas</p> <p>En grupos</p>
Requisitos	<p>Seleccionar el tema</p> <p>Preparar cinco bloques de preguntas que se harán a los estudiantes.</p> <p><i>Tema: Categorías gramaticales</i></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="363 1532 858 1715" style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Un adjetivo califica al sustantivo? 2. ¿Maravilloso y Grande son adjetivos? 3. ¿Tú es un adjetivo? 4. ¿Te gusta el adjetivo Fantástico? 5. ¿El adjetivo es diferente del verbo? </div> <div data-bbox="903 1532 1391 1715" style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Los sustantivos son palabras variables? 2. ¿El sustantivo califica a los adjetivos? 3. ¿Mujer es un sustantivo concreto? 4. ¿Libertad y dignidad son sustantivos abstractos? 5. ¿La palabra ELLOS es un sustantivo? </div> </div> <p>Preparar los puntajes en forma de emoticón, moneda o billete</p> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 20px;">    </div>		
Proceso	<p>Se divide en parejas a los estudiantes.</p> <p>Se les entrega símbolos que representarán los puntos (cinco puntos persona).</p>		

	<p>La docente explica que el juego consiste en no decir ni SÍ ni NO. Se entregan 5 preguntas a cada pareja Si el estudiante responde bien, mantendrá el puntaje, de lo contrario pagará su dinero por cada error. La docente monitorea la efectividad de la actividad Se da un tiempo determinado Para finalizar, la docente puede elegir algunos estudiantes al azar para hacer el ejercicio.</p>
Sugerencias	<p>Controlar los tiempos Los temas pueden ser de gramática, literatura, aptitud verbal, etc. Variante: Puede hacerse el juego entre grupos. Cada equipo elige su representante.</p>
Fuente	<p>Adaptado del documento Juegos para jóvenes. Parroquia de San Miguel Arcángel. https://bit.ly/34MoSkz</p>

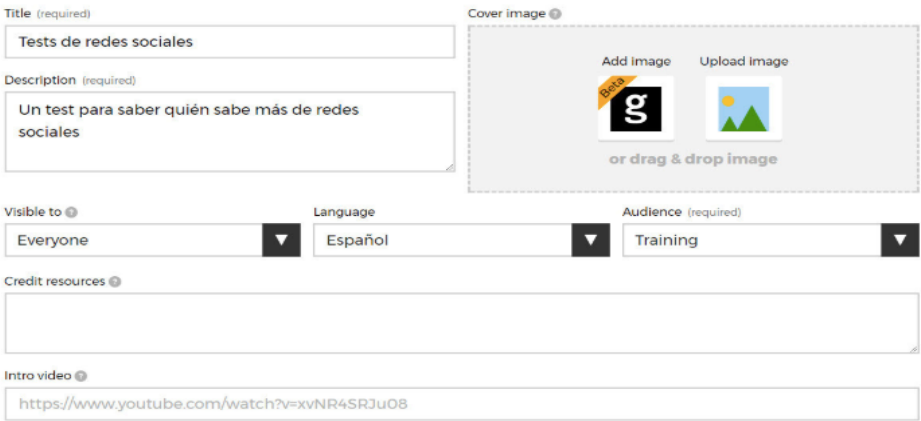

Estrategias lúdicas para fortalecer la competencia lectora

Estas estrategias se aplicarán antes, durante o después de haber leído una obra, un texto completo o un fragmento.

4. Cubiertos o terremoto

Juego	Cubiertos o terremoto		
Objetivo	<p>Propiciar el desplazamiento y la dispersión en momentos de tedio o rutina. Evoca</p>	Cantidad	Un grupo grande
Requisitos	<p>Disponer los espacios para que hay distancia entre los estudiantes. Que no hayan obstáculos en los pasillos de las columnas de carpetas(mochilas, botellas, etc.). Que no hayan cosas sobre las carpetas. Tener un listado de preguntas</p>		
Proceso	<p>Se da tres indicaciones a los estudiantes: Cuando la docente diga Agua: los estudiantes se pondrán de pie Cuando la docente diga tierra: los estudiantes se sentarán Cuando la docente diga terremoto: los estudiantes se cambiarán de sitio y se sentarán. Los últimos en llegar al lugar o quienes se equivocan de indicación perderán y se les da un castigo(responder a pregunta sobre el tema de clase)</p>		
Sugerencias	<p>Verificar la seguridad del espacio, que sea amplio. Indicar a los estudiantes la seguridad el cuidado que deben tener al desplazarse.</p>		
Fuente	<p>González E.(s.f) 456 <i>Juegos y Dinámicas de Integral Grupal</i>(Adaptación de Los cubiertos p. 117)</p>		

5. Kahoot!

Juego	Kahoot!		
Objetivo	<p>Herramienta muy útil para profesores y estudiantes para aprender y repasar conceptos de forma entretenida, como si fuera un concurso.</p> <p>Recuperar información</p> <p>Inferir datos</p> <p>Reflexionar sobre el texto y el contexto</p>	Cantidad	Grupos grandes
Requisitos	<p>Seleccionar el texto</p> <p>Hacer un listado de posibles preguntas con alternativas en forma de test</p> <p>Crea una cuenta en la página de Kahoot! https://kahoot.com/</p> <p>Crear tu primer kahoot con la temática de interés.</p> <p>Ten una carpeta con imágenes para añadir al perfil del juego y a las preguntas(opcional)</p>  <p>Añadir las preguntas en la parte <i>Add question</i></p> <p>Agregar las alternativas y señalar cuál es la opción correcta(una o varias).</p> <p>Repetir el proceso para añadir más preguntas y cuando estés satisfecho pulsa Save.</p> <p>Previsualizar el juego y corregir si hay errores.</p> <p>Prever computadora y proyector para realizar el juego en clase.</p>		
Proceso	<p>¡Ingresar a tu cuenta y abrir el Kahoot! en la computadora; asimismo, conectar con el proyector.</p> <p>¡Ir a tu lista de Kahoot! creados y tocar en Play it. Seleccionar modo classic(todos contra todos).</p>  <p>Al activar modo juego se activará un PIN. El cual se dará a los estudiantes. Los estudiantes ingresan a Kahoot.it desde sus dispositivos electrónicos o computadoras</p> <p>Ingresan el PIN dado y se van uniendo al juego. El docente empieza el juego</p> <p>El docente conduce el juego</p> <p>Hacer pausas oportunas para añadir las explicaciones necesarias.</p> <p>El juego finaliza con el podio de ganadores.</p>		





Sugerencias	Seguir el tutorial https://www.youtube.com/watch?v=kz8qc-XMM74 Descargar el archivo con los resultados para socializar retroalimentar.
Fuente	Plataforma kahoot. https://kahoot.com/

6. Quizziz

Juego	Socrative		
Objetivo	Realzar test Fortalecer la memoria Habilidades: Identificar – inferir	Cantidad	Grupos grandes
Requisitos	Crear una cuenta en https://quizizz.com/ Crear un cuestionario con diferentes preguntas sobre el texto leído. Generar un código		
Proceso	<p>Entregar a los estudiantes el código</p>  <p>Iniciar una prueba en vivo y hacerlo en modo clásico. También puede enviarse como actividad personal asincrónico.</p> <p>Al activar modo juego se activará un CÓDIGO, el cual se dará a los estudiantes. Los estudiantes ingresan a https://quizizz.com/ desde sus dispositivos electrónicos o computadoras</p> <p>Ingresan el CÓDIGO dado y se van uniendo al juego. El docente inicia el juego Cada estudiante va resolviendo de acuerdo con sus tiempos.</p> <p>El docente cierra el juego y comparte resultados</p>		
Sugerencias	Descargar el archivo con los resultados para socializar y retroalimentar.		
Fuente	Plataforma Quizziz https://quizizz.com/		

Estrategias lúdicas para fortalecer la competencia escrita



7. Historias encadenadas

Juego	Historias grupales		
Objetivo	Estimular la imaginación Fortalecer el dominio de estructuras y elementos narrativos Fortalecer la escritura	Cantidad	Grupos grandes
Requisitos	Elaborar un PPT con imágenes de diverso tipo Prever computador y proyector Papelógrafos		
Proceso	<p>Se divide al salón en cuatro grupos. Se explica que el reto de la sesión es crear la mejor historia grupal. La historia debe tener ciertos requisitos. Por ejemplo: Narrador heterodieético, anacronía, no lineal. Se entrega un papelógrafo a cada equipo. Se proyecta las imágenes y los estudiantes irán creando la historia teniendo en cuenta la imagen presentada</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">     </div> <p>Se da tiempo prudencial para que redacten la historia y se proyecte la siguiente imagen. Se avisa cuando ya se está en las dos últimas imágenes. Una vez finalizada la redacción, pegan sus productos en la pizarra. Se lee y revisa si cada producto ha cumplido la consigna. Se les felicita por haber cumplido el reto.</p>		
Sugerencias	Se puede variar y hacer en forma oral (una imagen por estudiantes). Aplicar una rúbrica de evaluación al producto. En lugar de imágenes, se puede llevar objetos.		
Fuente	Escritura creativa: Actividades para fomentar la escritura creativa (2018) https://www.educapeques.com/estimulapeques/escritura-creativa-infantil.html		

8. Dados creativos

Juego	Dados creativos		
Objetivo	Estimular la imaginación Fortalecer el dominio de la gramática Fortalecer la escritura	Cantidad	Grupos grandes
Requisitos	Preparar un dado grande. Preparar seis consignas o actividades de redacción. Escriba un titular novedoso de noticia utilizando palabras esdrújulas. Escriba un mensaje de WhatsApp utilizando las grafías x, s, c, z Escriba una pequeña historia microrelato usando los puntos. Escriba una rima con palabras agudas sin tilde Escriba una frase de superación personal usando correctamente la b y v Escriba título de libro utilizando palabras graves tildadas. Prever seis hojas pequeñas para cada estudiante.		
Proceso	Se explica a los estudiantes la consigna. Después de haber revisado las reglas ortográficas (uso de grafías, tildación, puntuación). Se aplicará en la redacción de seis pequeños textos. El orden de la redacción de los textos será según el lado en que ha caído el dado. Se entregan seis hojas pequeñas a cada estudiante. El primer estudiante en terminar dirá “Alto” y lanzará el dado para continuar con el siguiente texto. Gana el primero en terminar. Se da un tiempo prudencial para que todos terminen sus textos. Se socializan los productos en grupos de cuatro.		
Sugerencias	Puede hacerse en parejas		
Fuente	Adaptado de https://www.educapeques.com/estimulapeques/escritura-creativa-infantil.html		

9. Mezclando personajes

Juego	Mezclando personajes		
Objetivo	Estimular la imaginación Fortalecer el dominio de estructuras y elementos narrativos Fortalecer la escritura	Cantidad	Grupos grandes
Requisitos	Preparar dos cajas. Una que contenga nombres de personajes de cuentos clásicos y otra, superhéroes. La cantidad de personas es función del número de estudiantes (uno para cada uno).		
	Personajes clásicos	Superhéroes	
	Blanca Nieves	Superman	
	Los tres cerditos	Batman	
	Piter Pan	La mujer maravilla	
			
Proceso	Se explica la consigna.		

	<p>Cada estudiante elegirá un personaje de cuento clásico con un superhéroe. Creará la historia teniendo en cuenta los siguientes criterios: <i>Variación de los tiempos narrativos, protagonista -antagonista, etc.</i> La extensión de la historia deberá ser corta. Se da un tiempo prudencial. Cuando suene la campana (silbato o alarma) deberán haber terminado. Los estudiantes socializarán voluntaria o aleatoriamente su historia creada.</p>
Sugerencias	<p>Se puede hacer en parejas o grupal Aplicar rúbrica al producto.</p>
Fuente	<p>Escritura creativa: Actividades para fomentar la escritura creativa (2018) https://www.educapeques.com/estimulapeques/escritura-creativa-infantil.html</p>

10. Partiendo de historias

Juego	Partiendo de historias		
Objetivo	<p>Estimular la imaginación Fortalecer el dominio de estructuras y elementos narrativos Fortalecer la escritura</p>	Cantidad	Grupos grandes
Requisitos	Hojas		
Proceso	<p>Para realizar este ejercicio se tomarán tres libros al azar de la estantería o la biblioteca. Se abren los libros por cualquier página y se selecciona, también al azar, una breve frase de cada uno de ellos y las cuales los estudiantes anotarán anotándolas consecutivamente en el siguiente recuadro.</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: black; color: white; padding: 2px; text-align: center;">Fragments de otras historias</div> <div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%; margin-top: 5px;"></div> <p>Dicho resultado lo usarán como principio o inspiración para un texto mayor. El texto no debe pasar las 500 palabras.</p>		
Sugerencias	<p>Se puede hacer en parejas o grupal Aplicar rúbrica al producto.</p>		
Fuente	<p>Literautas.com https://ideasparalacase.com/wp-content/uploads/2013/01/Ficha0011-cadaver-exquisito.pdf?x86001</p>		

11. Testigo de los hechos

Juego	Testigo de los hechos		
Objetivo	<p>Estimular la imaginación Fortalecer el dominio del narrador testigo. Conjugación de verbos en primera persona Fortalecer la escritura</p>	Cantidad	Grupos grandes
Requisitos	<p>Prever periódicos (digital o papel) sea antiguo o actual Hojas</p>		
Proceso	<p>Se entrega cada estudiante un periódico. El estudiante elegirá una noticia (política, economía, policial, etc.) que le haya llamado la atención. Lee la noticia y escribe en el siguiente lo más importante.</p>		

	Escribe aquí el resumen de la noticia escogida		
	El estudiante construye una nueva versión de los hechos como si fuera uno de los testigos del incidente noticioso. Deberá tener en cuenta las características de este tipo de narrador testigo (mencionar al protagonista y el lugar de los hechos).		
Sugerencias	Se puede hacer en parejas o grupal Aplicar rúbrica al producto.		
Fuente	Literautas.com. Adaptado de <i>El cadáver exquisito</i> https://ideasparalacase.com/wp-content/uploads/2013/01/Ficha0011-cadaver-exquisito.pdf?x86001		

12. Mensaje en la botella

Juego	Mensaje en la botella		
Objetivo	Estimular la imaginación Fortalecer el texto instructivo discontinuo Fortalecer el vocabulario	Cantidad	Grupos grandes
Requisitos	Pedir anticipadamente una botella reciclada.		
Proceso	Se cuenta a los estudiantes la noticia de un joven de 18 años que ha salvado a unos pescadores del naufragio. https://www.elcorreogallego.es/area-de-compostela/porto-donson/ecg/hero-mar-salvar-cinco-naufragos-son/idEdicion-2019-11-16/idNoticia-1213954/ Se pide imaginen que un hombre ha naufragado y se encuentra en una isla. Deberán enviar un texto instructivo discontinuo para ayudarlo a sobrevivir. El mensaje será enviado en una botella. Los estudiantes realizarán su texto acompañado de imágenes, mapas o esquemas. Decoran su botella y se hace una exhibición de textos.		
Sugerencias	Se puede hacer en parejas o grupal Aplicar rúbrica al producto.		
Fuente	Literautas.com. https://ideasparalacase.com/wp-content/uploads/2013/01/Ficha0011-cadaver-exquisito.pdf?x86001		

13. Objetos asesinos

Juego	Objetos asesinos		
Objetivo	Fortalecer la escritura Motivar la redacción de noticias Profundizar estructuras textuales Extrapolar temáticas	Cantidad	Grupos grandes
Requisitos	Leer el cuento <i>No se culpe a nadie</i> del escritor argentino Julio Cortázar. https://www.literatura.us/cortazar/nadie.html Elegir tres objetos poco comunes para llevar a clase.		
Proceso	Se pregunta a los estudiantes ¿puede un objeto asesinar por sí mismo? Se narra de forma motivadora el cuento “No es culpable nadie En él, un hombre muere asesinado por su propio jersey, y cae por una ventana tras luchar inútilmente contra la asfixia o ver una adaptación https://www.youtube.com/watch?v=9IOPPYhLaww		

	<p>Se les muestra los tres objetos llevados a clase y se les dice que son objetos asesinos. Se les lleva a un lugar amplio(patio) y se selecciona a tres estudiantes quienes servirán de cuerpo para los objetos.</p> <p>Los estudiantes perseguirán a sus compañeros y a quienes toquen serán asesinados, cayendo al suelo.</p> <p>Se dirige el juego de tal manera que todos participen y no se dispersen mucho para que puedan ser alcanzados.</p> <p>Después de retornar al aula, los estudiantes seleccionarán un objeto que tengan a la mano y que tenga intenciones asesinas.</p> <p>Los estudiantes redactar una noticia– sobre un objeto que asesina. Hay que plantear las preguntas clásicas: ¿a quién asesina? ¿Por qué? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Dónde? Seguirán la estructura de la noticia.</p> <p>Podrán publicar sus noticias en el mural</p>
Sugerencias	<p>Pueden crear cuentos</p> <p>Si se evalúa, presentar los criterios a los estudiantes.</p>
Fuente	<p>Salas (2011) Seis actividades de escritura creativa basadas en objetos cotidianos. 10 (2011), 57-69 https://bit.ly/2KDgDSY</p>

14. Textos Cloze

Juego	Textos Cloze		
Objetivo	<p>Trabajar categorías gramaticales</p> <p>Fortalecer el uso de sustantivos</p> <p>Habilidades: predicción, inferir, elaborar</p>	Cantidad	Grupos grandes
Requisitos	<p>Pedir anticipadamente a los estudiantes lleven 10 imágenes diferentes de personas, animales, objetos, ideas o llevarlas listas en sobrecitos</p>		
Proceso	<p>Los estudiantes elaborarán una historia utilizando las imágenes llevadas.</p> <p>En lugar de poner la palabra colocarán la imagen que la representa(significado)</p> <p>Se intercambian los trabajos</p> <p>Quienes colocan la imagen en el lugar adecuado en el menor tiempo, gana.</p>		
Sugerencias	<p>Fijar los tiempos para que todos tengan la misma oportunidad</p>		
Fuente	<p>Anónimo</p>		

Estrategias lúdicas de socialización

15. Pato, pato, ganso

Juego	Pato, pato, ganso		
Objetivo	Facilitar distensión del grupo Estrechar lazos Salir de las rutinas	Cantidad	Grupos grandes
Requisitos	Ninguno		
Proceso	<p>Se sientan los estudiantes en círculo.</p> <p>Se explica el juego.</p> <p>Un estudiante, elegido al azar, empieza el juego. Él tocará la cabeza de quienes estén sentados, uno a uno irá diciendo “Pato, patoganso”</p> <p>A quien diga ganso se pone de pie inmediatamente y persigue a quien lo tocó, deberá correr rápidamente en círculo hasta llegar al lugar de quien lo persigue antes que este.</p> <p>Si el jugador que eligió al ganso logra correr alrededor de todo el círculo y regresa al lugar del ganso sin que lo atrape, el ganso se convierte en el jugador que elegirá al siguiente ganso.</p> <p>Si el ganso atrapa al jugador que lo eligió antes de esto este regresa a su papel anterior y empieza otra ronda del juego.</p> <p>Se procura que todos los estudiantes sean gansos.</p>		
Sugerencias	Se puede variar que al momento de encontrarse ambos se bloqueen para no dejar pasar el uno al otro.		
Fuente	Juego tradicional. ¿Cómo jugar Patp, pato, ganso? https://bit.ly/35ITeog		

16. Jam Ken Po grupal

Juego	Jam Ken Po grupal		
Objetivo	Facilitar distensión del grupo Estrechar lazos Salir de las rutinas	Cantidad	Grupos grandes
Requisitos	Ninguno		
Proceso	<p>Los estudiantes forman dos columnas mirándose frente a frente.</p> <p>Se les explica la consigna del juego. Se manejarán tres personajes: viejita, tigre y cazador.</p> <p>La viejita (vence al cazador con su bastón), el cazador (vence al tigre con su rifle) y el tigre (vence a la viejita con sus garras).</p> <p>Los estudiantes, en grupo, acordarán qué elemento van a usar.</p> <p>Una vez decidido, se ponen de espaldas y a la cuenta de tres se darán la vuelta.</p> <p>Todos deben sacar el mismo personaje.</p> <p>Si uno de los miembros del grupo saca otro personaje: pierde el grupo.</p> <p>Se anima al trabajo en equipo</p>		
Sugerencias	Se puede hacer de dos en dos que se van eliminando hasta que quedan solo dos finalistas.		
Fuente	Libérate, Líderes en Desarrollo Personal. (2015, agosto 31). <i>Dinámicas grupales</i> . Youtube https://bit.ly/2rCiCgT		

17. Cebollita

Juego	Cebollita		
Objetivo	Fortalecer el trabajo en equipo Comunicación asertiva	Cantidad	Grupos pequeños
Requisitos	Tener ropa cómoda		
Proceso	<p>Los estudiantes se colocan sentados en hilera una tras otro. Se arman dos columnas Las columnas deben estar frente a frente y quien las encabezan deberán tomarse de las manos y sujetarse. Se realizan dos grupos (cantidades iguales) Dos estudiantes se quedan de pie Los que están de pie sacarán integrante por integrante de cada columna (tomarán por la cintura y jalarán hacia atrás) Ganará la columna que haya mantenido más estudiantes.</p>		
Sugerencias	Verificar un espacio seguro Animar a que se sujeten bien.		
Fuente	Juego tradicional anónimo		

18. Pasar el listón

Juego	Pasar el listón		
Objetivo	Fortalecer el trabajo en equipo Previsualizar una situación compleja Relajar la situación	Cantidad	Grupos grandes
Requisitos	Prever dos listones o cintas de un metro aproximadamente. Anudar los listones de los extremos.		
Proceso	<p>Se forman a los estudiantes en dos equipos. Los equipos deben mirarse frente a frente estudiante con estudiante. Los estudiantes de cada grupo, que están uno al costado del otro, se toman de la mano. Se entrega el listón al primer estudiante, este se pasa el listón por el cuerpo sin ayuda de mano. El listón atraviesa todo el cuerpo y luego lo pasa al compañero del costado a quien lo tiene sujetado de la mano. Se pasan uno a uno hasta que llegue al último y luego este lo devuelve de la misma manera al primero. Gana el equipo que lo hace rápido y que no ha usado las manos para pasarse el listón. Para complejizar, se puede variar el juego y ubicando a los grupos en círculo y entregándoseles dos listones por grupo.</p>		
Sugerencias	Prever un espacio amplio Enfatizar el seguimiento de las indicaciones		
Fuente	Grupo RE (2014, septiembre 28). Dinámica Listones Dinámica Listones. Youtube https://www.youtube.com/watch?v=7gM9ky_LxmY		

Capítulo V

Resultados logrados con la investigación

5.1. Validación y consistencia de los instrumentos

Se dice que un instrumento tiene validez cuando mide realmente la variable que pretende medir. A esto, Hernández (2014) afirma que: “La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (p. 200). Asimismo, el mismo autor con respecto a la validez afirma que “se refiere al grado en un instrumento mide realmente la variable que pretende medir” (p. 200). Para nuestra investigación, los instrumentos básicos utilizados para recoger información, primero han sido sometidos a una prueba piloto, han sido probados con estudiantes o docentes no considerados en la muestra, luego, se han sometido a opinión de expertos y se aplicó el criterio de juicio de expertos, la cual se refiere al grado en que aparentemente un instrumento mide la variable en cuestión, de acuerdo con “voces calificadas” (p.204). Para este efecto acudimos a validar el instrumento con la opinión de docentes de reconocida trayectoria en el ámbito académico y de gestión quienes determinaron la validez y aplicabilidad de las encuestas y fichas de análisis de datos. Los expertos dieron su veredicto en función a criterios establecidos en la ficha de validación: coherencia, consistencia, suficiencia, claridad, objetividad, actualidad, metodología y pertinencia de los indicadores. Para ello, se les hizo entrega de la matriz de consistencia, la matriz operacionalización de las variables, el cuestionario y la ficha de validación.

Al respecto, los expertos consideraron la existencia de una estrecha relación entre criterios y objetivos del estudio y los ítems construidos para la recopilación de la información. Se muestra esta opinión en la siguiente tabla:

Tabla 6

Nivel de validez del instrumento según juicio de expertos

Nº	Validador	Evaluación del cuestionario de entrada a estudiantes	Evaluación del cuestionario a docentes	Evaluación de la encuesta a directivos	Evaluación del cuestionario de salida
		Puntaje	Puntaje	Puntaje	
01	Especialista en Ciencias Sociales	5	5	5	5
02	Especialista en Curriculum	5	4	4	5
03	Investigador y asesor	4	4	4	4
Total		4.5			

Opinión: El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.

1	No es adecuado
2	Medianamente adecuado
3	Adecuado
4	Muy bueno
5	Excelente

Las sugerencias alcanzadas permitieron afinar los indicadores y las preguntas para un recojo óptimo de la información con relación a las variables.

5.2. Presentación de los datos

5.2.1 Resultados obtenidos de la encuesta, antes de la aplicación de la guía metodológica, tanto al grupo de control como al grupo experimental.

Este instrumento tiene como objetivo recoger información de las percepciones que tienen los estudiantes sobre las estrategias lúdicas, el nivel de participación que ellos tienen en el juego, la aplicación de estas en el logro de habilidades, las actitudes que deben tener los docentes que aplican estrategias lúdicas.

Percepción de las estrategias lúdicas en el aula

Tabla 7

Conocimiento de los juegos educativos

Alternativas	N	%
Actividades divertidas de recreación para realizar aprendizajes	36	78,3
Actividades que despiertan la curiosidad para aprender	3	6,5
Actividades que ayudan a salir de la rutina de la clase	7	15,2
Actividades recreativas que sirven para socializar	0	0,0
Total	46	100

Fuente: Encuesta a 46 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: esta tabla evidencia la concepción que tienen los estudiantes de lo que son las estrategias lúdicas. Evidenciando que la mayoría con 78.3% las define en relación con la recreación y el aprendizaje. Definición propuesta por Ortiz, A. L., la cual respalda la investigación.

Tabla 8*Frecuencia de práctica de juegos educativos en el aula*

Alternativas	N	%
A veces	20	43,5
Nunca	26	56,5
Total	46	100

Fuente: Encuesta a 46 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: un 56% de estudiantes, que refleja la mitad de los encuestados considera que en los docentes en las sesiones de clase no aplican ningún juego educativo, mientras que un 43,5% menciona que a veces. Parece contradictorio, ya que ambos grupos reciben clases de los mismos docentes.

Los que respondieron que algunas veces se hacen juegos en el área de Tutoría como salir al estirarse o responder preguntas en equipo.

Tabla 9*Uso del juego como motivación en las sesiones de clase*

Alternativas	N	%
A veces	23	50,0
Nunca	23	50,0
Total	46	100

Fuente: Encuesta a 46 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Esta pregunta evidencia una tendencia negativa a la percepción de la realización de juegos para motivar durante las sesiones de clase, esto debido a que los docentes están más enfocados en continuar la clase y seguir con la enseñanza tradicional centrada en teoría y

trabajos. Quienes respondieron que algunas veces lo hacen obedecen a que prefieren evitar el cansancio, concentrarlos o porque no hay otra cosa más que hacer.

Tabla 10

Fomento del juego en la institución educativa para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Alternativas	N	%
Siempre	4	8,7%
A veces	30	65,2%
Nunca	12	26,1%
Total	46	100%

Fuente: Encuesta a 46 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Este cuadro evidencia una contundente respuesta de la poca frecuencia en la realización de juegos a nivel institucional, al explicar los tipos de juegos, la mayoría menciona a los Juegos florales; sin embargo, estos no son plateados como juegos, sino como competencias o concursos de talentos que tienen una calificación en el área de Comunicación.

Relación del juego con logro de competencias

Tabla 11

Contribución del juego en el desarrollo de aprendizajes planificados.

Alternativas	N	%
--------------	---	---

Siempre	29	63,0%
A veces	16	34,8%
Nunca	1	2,2%
Total	46	100%

Fuente: Encuesta a 46 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Hay una tendencia positiva a considerar que los juegos sí favorecen el aprendizaje con un 63% de respuestas y que a veces solo un 34% ello estos estudiantes no conocen el efecto didáctico de estas estrategias en el logro de aprendizajes. Las razones que expresan son las siguientes: Estimula la memoria y se capta mejor la información, permite motivar y aprender mejor el tema, es mejor aprender en un ambiente relajado después del juego, se asocia juego con información, evita la rutina y el cansancio.

Tabla 12

Influencia de los juegos educativos en la mejora de los aprendizajes

Alternativas	N	%
Siempre	25	54,3%
A veces	19	41,3%
Nunca	2	4,3%
Total	46	100%

Fuente: Encuesta a 46 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota La mitad de los estudiantes están plenamente convencidos de que se aprende mejor en clase al realizar los juegos, mientras que otro tanto aún refleja una tendencia de negativa

hacia el aprendizaje que se lograría al aplicar los juegos en las clases. La respuesta positiva al aprender mediante juegos, la atención es mejor después de un juego según la mayoría, es porque es más entretenido, interactivo y didáctico aprender cualquier tema. Quienes respondieron que a veces o nunca se debe a que consideran no se realizan juegos de manera intencionada y recurrente.

Tabla 13

Efectos del juego en el desarrollo de la creatividad y la solución de problemas de la vida diaria

Alternativas	N	%
Siempre	18	39,1%
A veces	24	52,2%
Nunca	4	8,7%
Total	46	100%

Fuente: Encuesta a 46 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: El grupo refleja parcial convencimiento de que los juegos ayudan a solucionar problemas de la vida diaria. Quienes afirman que siempre se debe a razones como: porque se necesita creatividad para participar en los juegos, en los juegos buscas soluciones a los retos planteados, permiten interactuar con los otros y compartir información (socializar), permite ver desde diferentes perspectivas una situación. Quienes respondieron que no ayuda dan razones como que al no ser frecuentes no han notado ello.

Tabla 14*Influencia del juego en el desarrollo de la inteligencia*

Alternativas	N	%
Siempre	23	50,0%
A veces	19	41,3%
Nunca	4	8,7%
Total	46	100%

Fuente: Encuesta a 46 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Esta pregunta también evidencia una percepción positiva con respecto a la percepción del juego esto por razones como: ayuda a desarrollar habilidades, la rapidez de pensamiento para actuar y aprender motiva a retener información al vincular juego con información, fomenta el desarrollo del pensamiento y razonamiento. Quienes ven como ocasionalmente el beneficio del juego o negativo es por que no han recibido estas estrategias de manera intencionada para el logro de competencias.

Tabla 15*Competencias del área de Comunicación fortalecidas mediante las estrategias lúdicas*

Alternativas	N	%
Oral	37	80,4%
Escritura	6	13,0%
Lectura	3	6,5%

Total	46	100%
-------	----	------

Fuente: Encuesta a 46 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Una gran mayoría de estudiantes considera que la oralidad sería la competencia del área de Comunicación más afín a desarrollarse con los juegos educativos. Quienes afirman que la oralidad es porque el juego está más relacionado con la expresión oral y la participación hablada, la interacción y la socialización fomentan la oralidad, son más prácticas y sencillas las actividades orales. Quienes mencionan la lectura los juegos facilitarían las comprensiones de textos y la escritura porque ayudaría a entender mejor la morfosintaxis o la redacción de textos de manera motivante.

Esto se corroborará con el cuestionario de salida, después de la aplicación de la guía metodológica de juegos lúdicos.

Tabla 16

Momento oportuno de la clase para el desarrollo de las estrategias lúdicas

Alternativas	N	%
Inicio	37	80,4%
Proceso	6	13,0%
Cierre	3	6,5%
Total	46	100%

Fuente: Encuesta a 46 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota Los estudiantes consideran que de aplicarse juegos lúdicos en la sesión estas deberían realizarse al inicio de la sesión de clase, Esto se fortalece con lo mencionado en el problema de investigación que los estudiantes desean salir de la rutina de las clases; y entre una y otra

área es mejor empezar con actividades detonadoras de motivación. Las razones que dan de que debe ser al inicio son las siguientes: causar interés de los temas a trabajar, empezar con ánimo una clase o despertarlo. Quienes prefieren durante el proceso se basan en razones como: es el momento que se sienten aburridos y los juegos ayudarían a relajarse, sería un descanso de tanta explicación, avivar la clase. Quienes prefieren al final de la clase es porque en este momento debería recapitularse el tema mediante juegos; otros consideran que ayudaría a relajarse de todo lo realizado en clase.

Fortalecimiento de los valores y la socialización mediante el juego

Tabla 17

Nivel de participación en los juegos educativos propuestos en clase

Alternativas	N	%
Siempre	26	56,5%
A veces	15	32,6%
Nunca	5	10,9%
Total	46	100%

Fuente: Encuesta a 6 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: las respuestas de la mayoría de los estudiantes (56,5%) a participar activamente en los juegos es una impresión positiva por los juegos; el 32,6% evidencia la resistencia ocasional a la propuesta de juegos en el aula acompañado de un 10,9% que no lo hace. Los estudiantes que no participaron se debió a que consideraron que los juegos propuestos no son muy

dinámicos o que son improvisados. Esto es coherente con la visión negativa que tienen algunos estudiantes sobre los juegos.

Tabla 18

Fortalecimiento de las relaciones humanas entre compañeros y compañeras

Alternativas	N	%
Siempre	32	69,6%
A veces	14	30,4%
Total	46	100%

Fuente: Encuesta a 46 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

La respuesta evidencia la percepción positiva de los estudiantes al considerar que el juego está relacionado con la socialización, pues el 69,6% lo menciona que siempre, por razones como: facilita la interacción con los compañeros, propicia la fraternidad, la cooperación, la solidaridad y el trabajo en equipo; el aspecto negativo que la mayoría concuerda es que a veces puede ser muy competitivo y esto generaría discusiones.

Actitudes pertinentes de los docentes para la aplicación de estrategias lúdicas.

Tabla 19

Características que presentan los docentes que realizan los juegos educativos

Características	N	%
1. Empático	4	8,7%

2. Buenos comunicadores	4	8,7%
3. Investigadores	1	2,2%
4. Creativos	4	8,7%
5. Serviciales	3	6,5%
6. Empático, buenos comunicadores y creativos	17	37,0%
7. Empático, buenos comunicadores e investigadores	1	2,2%
8. Buenos comunicadores, Investigadores y creativos	2	4,3%
9. Buenos comunicadores y creativos	3	6,5%
10. Empático y creativo	1	2,2%
11. Buenos comunicadores, Investigadores, creativos y serviciales	6	13,0%

Fuente: Encuesta a 46 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Esta pregunta arroja información clave sobre las actitudes que los estudiantes consideran deben tener los docentes que aplican juegos didácticos en el aula, siendo empatía, creatividad y buenos comunicadores las características que definen el perfil de este tipo de docente. Esto está relacionado con que las actitudes del docente van a influir en una relación positiva con el estudiante y ello permitirá un ambiente agradable de aprendizaje.

5.2.2 Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los docentes

De las percepciones que tienen los docentes sobre las actividades lúdicas

Tabla 20

Conocimiento de las estrategias lúdicas

Alternativas	N	%
Sí	29	100,0%

Fuente: Encuesta aplicada a 29 docentes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Esta pregunta evidencia que todos los docentes encuestados conocen lo que son las actividades lúdicas. Ellos las definen como: estrategias, herramientas o actividades recreativas que permiten aprender de manera significativa. Evidencia que tienen clara la concepción del juego.

Tabla 21

Aplicación de estrategias lúdicas en el desarrollo previsto de la clase

Alternativas	N	%
Siempre	6	20,7%
A veces	22	75,9%
Nunca	1	3,4%
Total	29	100%

Fuente: Encuesta aplicada a 29 docentes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Si bien los docentes conocen lo que son las actividades lúdicas y por las respuestas pareciera que la mayoría realizara actividades lúdicas en las clase; sin embargo esto se

contradice con la respuesta de los estudiantes quienes muestran una percepción negativa de la aplicación de la lúdica en clase (Véase tablas 6 y 7).

Tabla 22

Realización de juegos educativos dentro y fuera del salón

Alternativas	N	%
Siempre	25	86,2%
A veces	4	13,8
Total	29	100%

Fuente: Encuesta aplicada a 29 docentes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Esta respuesta se contradice con la respuesta de los estudiantes y con la respuesta anterior de que solo a veces aplican los juegos lúdicos.

Tabla 23

Promoción de juegos por parte de la institución educativa

Alternativas	N	%
Siempre	3	10,3%
A veces	14	48,3%
Nunca	12	41,4%
Total	29	100%

Fuente: Encuesta aplicada a 29 docentes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: La respuesta corrobora la percepción de los estudiantes con respecto a que a nivel institucional no se promueven las actividades lúdicas de manera regular o intencionada. Los docentes explican que hace algunos años la institución organizaba de manera sistematizada juegos, pero que eso ha desaparecido con el devenir del tiempo.

A. Del desarrollo de las competencias a través del juego

Tabla 24

Contribución del juego como motivador de aprendizajes

Alternativas	N	%
Siempre	25	86,2%
A veces	4	13,8%
Total	29	100%

Fuente: Encuesta aplicada a 29 docentes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: El cuadro evidencia que la mayoría de los docentes está convencida de que los juegos sí contribuyen a despertar el interés por el nuevo aprendizaje. La mayoría afirma que los juegos estimulan las conexiones neurológicas; otro tanto manifiesta que antes de pasar al conocimiento abstracto se empieza por el concreto; y por último, que los juegos estimulan el desarrollo de las habilidades blandas, lo cual facilita el fortalecimiento de los aprendizajes.

Tabla 25

Influencia del juego en la mejora de la comunicación entre los estudiantes

	N	%
--	---	---

Siempre	24	82,8%
A veces	5	17,2%
Total	29	100%

Fuente: Encuesta aplicada a 29 docentes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Esta respuesta está en relación con lo que afirma la hipótesis de que el juego permite que los estudiantes mejoren las habilidades comunicativas. Las razones que da la mayoría de los docentes es que: los juegos posibilitan la interacción y con ello el intercambio de roles, ideas, indicaciones; se fortalece la fluidez de ideas y se trabaja la empatía y confianza.

Tabla 26

Influencia de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la autonomía y la responsabilidad de los estudiantes

Alternativas	N	%
Siempre	15	51,7%
A veces	14	48,3%
Total	29	100%

Fuente: Encuesta aplicada a 29 docentes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: La respuesta evidencia que los docentes aún no tienen claro la ventaja que ofrece el juego para desarrollar la autonomía y la responsabilidad como actitudes que ayudan al desarrollo y consolidación de los aprendizajes. Quienes están convencidos dan razones como:

La responsabilidad que los estudiantes demuestran en el juego, tomar decisiones y desarrolla el liderazgo; mas un tanto de docentes expresa que debe dársele una guía, que los chicos no están acostumbrados a los cambios.

Tabla 27

Las estrategias lúdicas y su contribución en el desarrollo de competencias comunicativas

Alternativas	N	%
Siempre	22	75,9%
A veces	5	17,2%
Nunca	2	6,9%
Total	29	100%

Fuente: Encuesta aplicada a 29 docentes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Esta respuesta afirma la afinidad que tiene el área de Comunicación en vinculación directa con el juego, puesto que las competencias de oralidad, escritura y lectura son propicias a trabajarse con y desde el juego.

Tabla 28

Las competencias comunicativas y su contribución en el desarrollo personal de los estudiantes para la vida.

Alternativas	N	%
Siempre	27	93,1%

A veces	2	6,9%
Total	29	100%

Fuente: Encuesta aplicada a 29 docentes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Esta respuesta está estrechamente vinculada con la propuesta del Minedu (2016) las competencias comunicativas permiten al estudiante interactuar con otras personas, comprender y construir la realidad, y representar al mundo de forma real o imaginaria, mediante el uso del lenguaje, una herramienta fundamental para las personas pues tomar conciencia de nosotros mismos al organizar y dar sentido a nuestras propias vivencias y saberes. Todos los docentes desde sus respectivas áreas contribuyen al desarrollo de estas.

Tabla 29

Predisposición para aprender estrategias lúdicas y aplicarlas en el aula

Alternativas	N	%
Sí	29	100,0%
Total	29	100%

Fuente: Encuesta aplicada a 29 docentes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Esta respuesta positiva posibilita que la institución oriente a los docentes en la aplicación de las estrategias en sus respectivas sesiones de clase.

5.2.3 Resultados obtenidos después de la aplicación metodológica al grupo experimental

Este cuestionario se aplicó a los estudiantes que fueron parte del grupo experimental a quienes se les aplicó la guía didáctica de estrategias lúdicas en el área de Comunicación. 26 fueron los estudiantes que formaron parte de este grupo seleccionado para la aplicación. La guía se aplicó durante el segundo y tercer bimestre (6 meses)

De la percepción de las actividades lúdicas

Tabla 30

Frecuencia en la participación en los juegos didácticos

Alternativas	N	%
Bastante frecuente	12	50,0%
Frecuente	10	41,7%
Muy poco frecuente	2	8,3%
Total	29	100%

Fuente: Encuesta a 24 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Los estudiantes demuestran interés por la aplicación de estrategias lúdicas en las sesiones de clase por ello su participación es activa frecuente con un 91.7%. 2

Tabla 31

Preferencia por la estrategia lúdica más motivadora

Juego	N	%
Kahoot	14	58,3%
Conejos y conejeras	4	16,7%
Bamboozle	1	4,2%
Agua, tierra terremoto	1	4,2%
Los más rápidos(competencia por columnas)	1	4,2%

Cola inglesa	1	4,2%
Reto o verdad	1	4,2%
Jan Ken Po	1	4,2%

Fuente: Encuesta a 24 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: La gran mayoría de estudiantes se inclinó por Kaoot que es una herramienta digital que propicia la competencia a través de preguntas. Los estudiantes van subiendo de nivel a medida que van acertando en las repuestas a diversas preguntas relacionadas con un tema en específico. Esta herramienta permite trabajar la comprensión de textos y la oralidad al explicar la razón de la respuesta elegida. Por otro lado, tenemos a Conejos y conejeras que es una estrategia de socialización, seguir instrucciones y perspectiva. El resto de respuesta opta por actividades a espacio abierto.

Tabla 32

Propósito principal de los juegos educativos en que se ha participado

Alternativas	N	%
Facilitar las relaciones humanas	3	12,5%
Favorecer la creatividad en la solución de algún problema	6	25,0%
Desarrollar las habilidades comunicativas	10	41,7%
Fortalecer las inteligencias múltiples	5	20,8%

Fuente: Encuesta a 24 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Los estudiantes, en su mayoría, reconocen que los juegos educativos permiten desarrollar las habilidades comunicativas, así como favorecer la creatividad en la solución de algún problema. Con ello los estudiantes perciben la intencionalidad de la aplicación de las estrategias lúdicas durante la clase.

Tabla 33*Aplicación de las estrategias lúdicas en otras áreas*

Alternativas	N	%
Sí	22	91,7%
Me es indiferente	2	8,3%

Fuente: Encuesta a 24 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: La trascendencia de los juegos educativos es notada por los estudiantes al reconocer la importancia de ellos en la actividad pedagógica y de la necesidad de que este estilo de actividades se realice en las diferentes áreas porque están relacionadas con la motivación por los aprendizajes que se generan en las aulas.

Tabla 34*Influencia del desarrollo de los juegos educativos como estrategia de aprendizaje:*

Alternativas	N	%
Han motivado notablemente mi interés por las actividades desarrolladas en clase	12	50,0%
Me han motivado	8	33,3%
Me han motivado muy poco	4	16,7%

Fuente: Encuesta a 24 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: La tendencia positiva del efecto de la realización de los juegos educativos, puesto que antes del cuestionario a los estudiantes concebían dudaban en la utilidad de los juegos como estrategias para hacer las clases más atractivas.

Interacción afectivo-valorativa de los estudiantes con la aplicación de estrategias lúdicas

Tabla 35

Efectos de la aplicación de la aplicación de estrategias lúdicas

Alternativas	N	%
El desarrollo de los juegos educativos ha fortalecido mis relaciones con mis compañeros	14	58,3%
El desarrollo de los juegos educativos ha mejorado mi relación con el(a) docente	6	25,0%
El desarrollo de los juegos educativos me ha permitido socializar con el personal que labora en la institución	4	16,7%
Total	24	100%

Fuente: Encuesta a 24 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Los estudiantes priorizan que en primer lugar los juegos educativos permiten fortalecer las relaciones con los compañeros, puesto que estas estrategias permiten competencias en equipo, liderazgo, toma de decisiones y seguir instrucciones para lograr la meta. En ese sentido es que el juego ayuda a estrechar lazos amicales o intercambiar percepciones.

Tabla 36

Preferencia por el tipo de juego según la cantidad de participantes

	N	%
Los Juegos individuales	3	12,5%
Los Juegos colectivos	21	87,5%
Total	24	100%

Fuente: Encuesta a 24 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Los estudiantes prefieren los juegos colectivos puesto que el trabajo en equipo ayuda a fomentar la socialización y las habilidades blandas de liderazgo, toma de decisiones, empatía y mayor disfrute de la competencia y los retos que estos traen.

Fortalecimiento de los valores y la socialización mediante el juego

Tabla 37

Valores que se desarrollan a través del juego

	N	%
Lealtad	1	4,2%
La honestidad	3	12,5%
La empatía	7	29,2%
Lealtad, empatía	2	8,3%
Lealtad y honestidad	7	29,2%
La honestidad y Justicia	4	16,7%
Total	24	100%

Fuente: Encuesta a 24 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Los estudiantes consideran que la empatía, la lealtad y la honestidad son valores que se fortalecen en los espacios de socialización, estos valores están relacionados directamente con las actitudes que los docentes demuestran en este tipo de actividades.

Tabla 38

De acuerdo con tu opinión consideras que los juegos educativos deben realizarse en función a: (elige hasta tres opciones)

	N	%
Fomentar la competencia	2	8,3%
Fomentar la solidaridad	4	16,7%
Fomentar la recreación y el aprendizaje	18	75,0%
Total	24	100%

Fuente: Encuesta a 24 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Esta respuesta consolida la intencionalidad de los juegos educativos, que si bien usa la competencia esta busca principalmente fomentar la recreación y el aprendizaje, el cual es el objetivo de las estrategias lúdicas.

Espacios de aprendizaje propicios para el desarrollo de actividades lúdicas.

Tabla 39

Preferencia del juego por el espacio en que se realizan

Alternativas	N	%
En espacios cerrados	2	8,3%
En espacios abiertos	20	83,3%
Me es indiferente	2	8,3%
Total	24	100,0%

Fuente: Encuesta a 24 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Definitivamente los estudiantes prefieren realizar los juegos en espacios abiertos, salir del aula también ayuda a crear mayor interés en la propuesta. Pasar mucho tiempo en el aula guarda estrecha relación con rutina y aburrimiento. Realizar los juegos en espacios abiertos los saca también de la zona de confort, los oxigena y les da movimiento: patio, canchas, coliseos, zonas de usos múltiples, etc. Podrían ser bien aprovechados para la aplicación de los juegos.

Los juegos y el desarrollo de competencias comunicativas

Tabla 40

Efecto de las actividades lúdicas en el rendimiento académico

Alternativas	N	%
Han mejorado notablemente tu rendimiento académico	8	33,3%

Han mejorado tu rendimiento	13	54,2%
Han mejorado muy poco	3	12,5%
TOTAL	24	100%

Fuente: Encuesta a 24 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Esta respuesta evidencia la percepción positiva de los estudiantes con la relación juego- rendimiento académico. Esta respuesta se corroborará con el informe académico comparativo de los bimestres y en el que se aplicó la guía metodológica. Igualmente, esto es reflejo de que las actividades lúdicas deber ser explícitas para los estudiantes, no improvisadas, sino intencionadas en la práctica pedagógica.

Tabla 41

Competencia comunicativa fortalecida mediante el juego

Alternativas	N	%
Expresión oral	13	54,2%
La comprensión lectora	1	4,2%
La producción de textos	1	4,2%
Todas	9	37,5%
Total	24	100%

Fuente: Encuesta a 24 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: Definitivamente, si bien hay una mitad del grupo experimental que afirma que la oralidad es más afín a desarrollarse con las estrategias lúdicas, puesto que los estudiantes al socializar, al explicar una respuesta, al trabajar en equipo desarrollan más el lenguaje oral como principal herramienta de comunicación, esto fortalece la competencia de Se expresa oralmente en su lengua materna, más no se puede dejar de lado a un tanto de estudiantes que considera que las diferentes estrategias aplicadas contribuyeron al desarrollo de todas las competencias del área de Comunicación.

Tabla 42*Momento oportuno de la clase para la aplicación de estrategias lúdicas*

Alternativas	N	%
Solo inicio	4	16,7%
Al medio de la clase	5	20,8%
Al finalizar	2	8,3%
En el todo el transcurso de la clase	13	54,2%
Total	24	100%

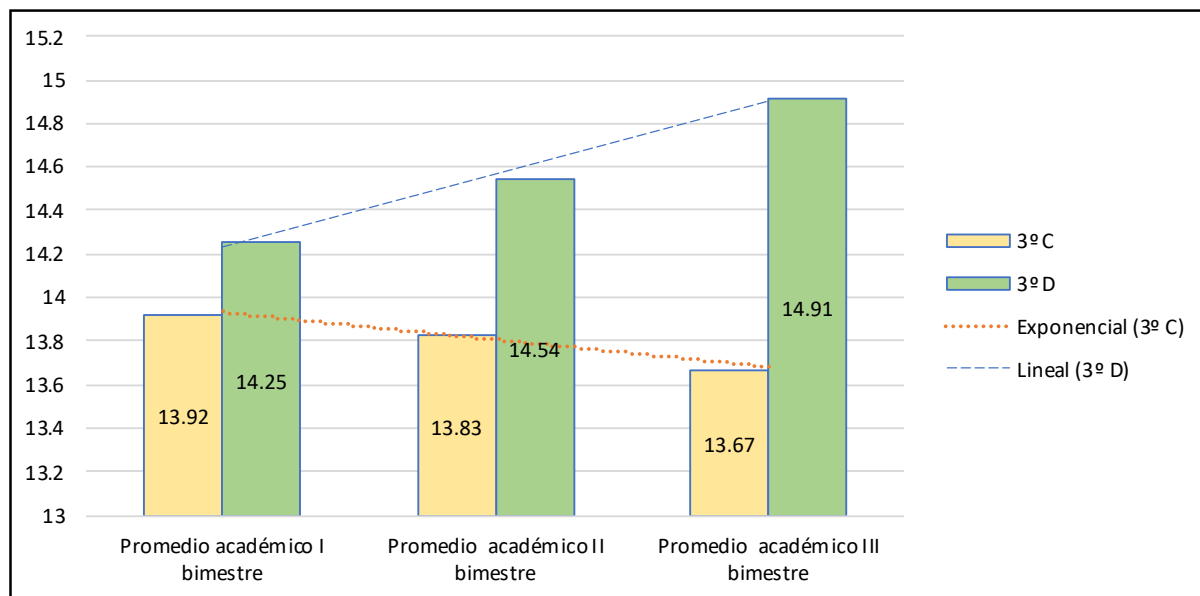
Fuente: Encuesta a 24 estudiantes de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: El usar en toda la clase las estrategias lúdicas; ello exige un compromiso y un nuevo enfoque de las sesiones. Definitivamente los estudiantes entienden que las actividades lúdicas deben ser direccionadas y bien aprovechadas con las intenciones didácticas de cada área.

Resultados estadísticos con los grupos de control y experimental, después de la aplicación de la metodología lúdica en el tercer bimestre

Figura 5

Promedios logrados desde el inicio, proceso y final de la aplicación de la metodología lúdica

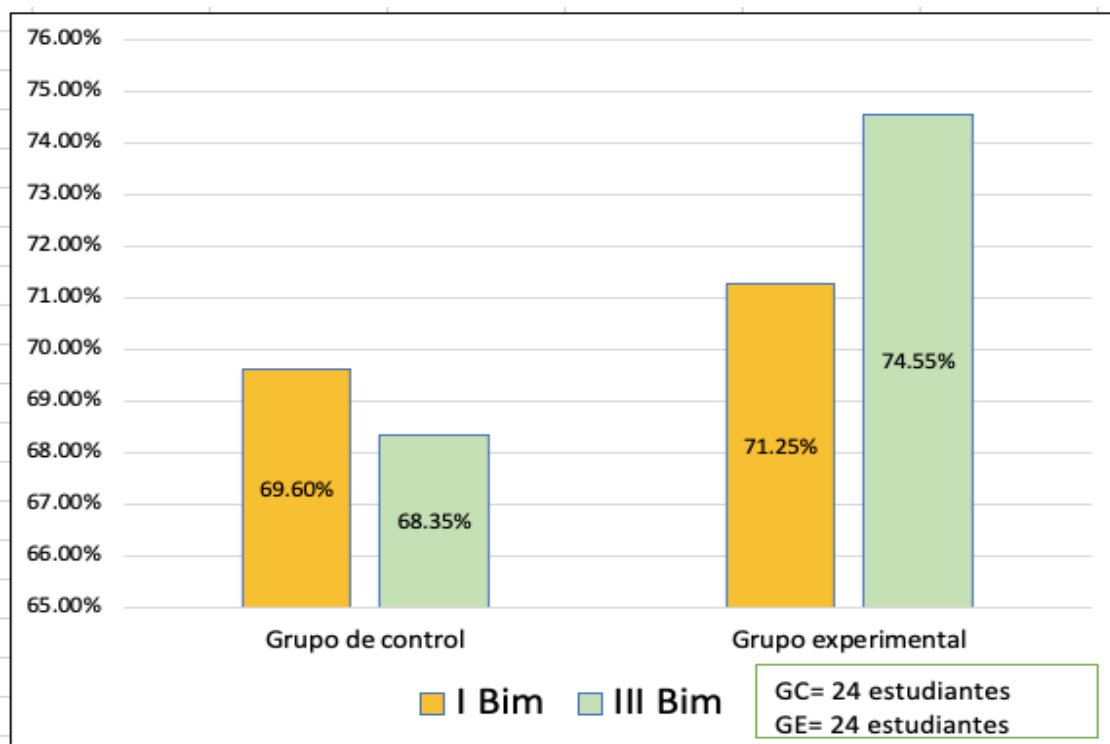


Fuente : Consolidado de notas del sistema SIEWEB de la IEP San Antonio de Padua (2019)

Este gráfico muestra comparativamente los diferentes resultados que obtuvieron los estudiantes del grupo de control (3C) y del grupo experimental (3D) desde que empezó a aplicarse hasta su final. La guía de estrategias lúdicas se aplicó al grupo experimental durante los bimestres segundo y tercero dando por resultado la mejora de los resultados académicos en el área. A diferencia del grupo experimental donde se insertó la metodología, en el grupo de control se mantuvo la rutina de clase sin aplicación de ninguna estrategia lúdica lo que conllevó a mantener o bajar el rendimiento desde el primero al tercer bimestre.

Figura 6

Diferencia de promedios entre grupo experimental y grupo de control

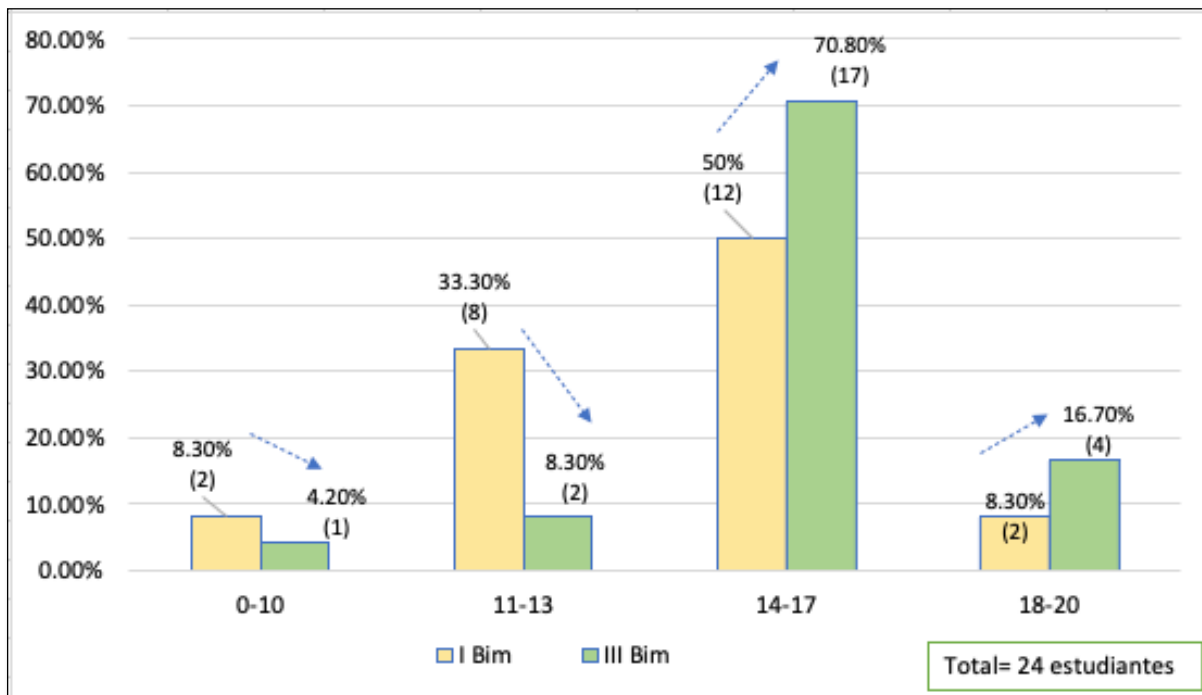


Fuente : Consolidado de notas del sistema SIEWEB de la IEP San Antonio de Padua (2019)

Este gráfico refleja los resultados académicos de los dos grupos de investigación (control y experimental) después de haber aplicado la guía de estrategias lúdicas. Durante el segundo y tercer bimestre del año lectivo 2019.

Figura 7

Evolución de la mejora de los aprendizajes en la obtención de resultados del grupo de experimental



Fuente : Consolidado de notas del sistema SIEWEB de la IEP San Antonio de Padua (2019)

El grupo experimental presenta mejores resultados ya que los estudiantes subieron sus niveles de logro disminuyendo la cantidad de estudiantes con resultados negativos o bajos de 0 a 13 y aumentando la cantidad de estudiantes con califcativos positivos de 14 a 20, representando el 87.5% del total.

Todos estos resultados comprueban la hipótesis de que la aplicación de las estrategias lúdicas conllevan a la mejora de las competencias comunicativas que se refleja en los resultados de nivel de logro.

5.2.4 Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a personal directivo

Tabla 43

Conocimiento de las estrategias lúdicas aplicadas en los procesos de enseñanza aprendizaje

Alternativas	N	%
Mucho	1	25%
Poco	3	75%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a 4 directivos de la Institución Educativa San Antonio de Padua (2019).

Nota: el poco conocimiento que tiene el personal directivo sobre estas estrategias tendría una implicancia mayor si se permitiera su incorporación en la planificación y ejecución de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Tabla 44

Conocimiento de la aplicación de estrategias lúdicas por parte de los docentes

Alternativas	N	%
Siempre	1	25%
A Veces	3	75%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a 4 directivos de la Institución Educativa San Antonio de Padua

Nota: Hay un convencimiento de que sí debe incluirse la metodología lúdica, ello facilitaría la aplicación de la misma cuando la gestionen los docentes para facilitar tiempos y espacios.

Tabla 45*Percepción sobre la frecuencia de la aplicación de estrategias lúdicas*

Alternativas	N	%
Siempre	1	25%
A Veces	3	75%
Total	24	100%

Fuente: Encuesta a 4 directivos de la Institución Educativa San Antonio de Padua

Nota: hay una tendencia negativa en la frecuencia de la aplicación de estrategias lúdicas por parte de los docentes, ello implicaría que no es parte de la cultura didáctica.

Tabla 46*Utilidad de las estrategias lúdicas para el desarrollo de competencias comunicativas*

Alternativas	N	%
Siempre	3	75%
A Veces	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a 4 directivos de la Institución Educativa San Antonio de Padua

Nota: se evidencia la afinidad que tienen las estrategias lúdicas con el desarrollo del área de Comunicación.

Tabla 47*Facilitación de ambiente para el desarrollo de estrategias lúdicas*

Alternativas	N	%
Siempre	2	50%
A Veces	2	50%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a 4 directivos de la Institución Educativa San Antonio de Padua

Esta respuesta es importante ya que los docentes al realizar juegos educativos necesitan otros espacios para mejor desenvolvimiento de los estudiantes, para el logor del objetivo del juego y para salir del espacio rutinario del salón (patios, coliseos, canchas, etc.), si hay facilidades de recurrir a los ambientes habrá mayor predisposición de los docentes a usarlos en sus sesiones de clase.

Tabla 48

Organización y promoción de actividades lúdicas por parte de la institución educativa en favor de los estudiantes

Alternativas	N	%
Siempre	1	25%
A Veces	2	50%
Nunca	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a 4 directivos de la Institución Educativa San Antonio de Padua

Nota: las razones que se dan a la respuesta de tendencia negativa obedece a que el espacio de la institución es reducido y se genera ruido cuando se realizan estas estrategias.

Tabla 49

Momento oportuno de la sesión de clase para aplicar actividades lúdicas

Alternativas	N	%
Inicio	2	50%
Proceso	1	25%
Cierre	-	-
Todo momento	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a 4 directivos de la Institución Educativa San Antonio de Padua

Esta respuesta coincide con la percepción de los estudiantes (Tabla 39), quienes en su mayoría prefieren la aplicación de estrategias lúdicas al inicio de la sesión de la sesión de clase.

Tabla 50

Competencia comunicativa más fortalecida con la aplicación de estrategias lúdicas

Alternativas	N	%
Se expresa oralmente en su lengua materna	4	100%
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	-	-
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	-	-
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a 4 directivos de la Institución Educativa San Antonio de Padua

Tabla 51

Actitudes necesarias de los docentes para la aplicación de estrategias lúdicas

Alternativas	N	%
Creativo	3	75%
Empático	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a 4 directivos de la Institución Educativa San Antonio de Padua

Estas actitudes propuestas por el personal directivo contribuyen a afirmar el perfil del docente que aplica las estrategias lúdicas, docentes caracterizados por un alto nivel creativo en la propuesta de estas actividades en las sesiones de clase. Hay coincidencia en las respuesta de los estudiantes (Tabla 16)

Tabla 52

Influencia de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la socialización

	N	%
Siempre	3	75%
A veces	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a 4 directivos de la Institución Educativa San Antonio de Padua

Nota: El 75% de estas respuestas confirma la hipótesis de la relación positiva entre el juego y la socialización de los estudiantes, los desafíos que se proponen potencian y enriquecen las relaciones interpersonales.

Tabla 53

Apoyo para la ejecución de las actividades lúdicas en el área de Comunicación

Alternativas	N	%
Siempre	3	75%
A veces	1	25%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a 4 directivos de la Institución Educativa San Antonio de Padua

Nota: La predisposición de parte del personal directivo por apoyar en la ejecución de estrategias lúdicas posibilitará establecer una cultura en favor del fortalecimiento de aprendizajes.

5.3 Análisis y discusión de resultados

La aplicación de todo el proceso de investigación se dio en un marco de autonomía con las facilidades brindadas por la institución en que se llevó a cabo la experimentación. De todos los datos recolectados en esta investigación se desprende la siguiente información.

Los docentes que no aplican las estrategias lúdicas de manera intencionada en la preparación y ejecución de la sesión de clase tienen mayores dificultades para crear espacios positivos de enseñanza-aprendizaje. Las estrategias lúdicas no se improvisan ni se aplican para rellenar un espacio vacío de la clase; tampoco se deja a los estudiantes a su libre albedrío para que ellos por sí solos realicen la dinámica; estas actividades se planifican con relación al tiempo y a los espacios con que se cuentan, puesto que una actividad al aire libre tendrá un objetivo y un resultado diferente de aquellas que se planifican para espacios cerrados. En ese sentido se sugiere involucrar a los estudiantes en la elección del juego y en la evaluación misma de su participación en él y de cuán significativo fue para el desarrollo de la sesión; de tal manera que se autoevalúen y sean agentes activos de cada momento de la sesión y de que los juegos son parte del proceso de enseñanza aprendizaje. Los docentes son la una pieza fundamental en el engranaje de la actividad lúdica, pues en ellos recae la preparación, ejecución y evaluación de las actividades lúdicas; antes de fomentar él refleja, modela, expresa una actitud lúdica, un vivir creativo, un descubrir nuevas formas de hacer las cosas. En función a ello, es necesario que el docente desarrolle las siguientes actitudes:

- Motivador: genera un clima de confianza y despierta la curiosidad por la forma en que se adquirirá los aprendizajes; asimismo, transmite entusiasmo por lo que hace.
- Creativo e innovador: busca nuevas formas de enseñar, combina estilos y arriesga la zona de confort para obtener nuevos o mejores resultados.

- Líder: toma decisiones en el aula teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes, los integra y los involucra en los objetivos.
- Comunicador :tiene en cuenta la parte afectiva con que se transmiten los mensajes para producir una interacción positiva con el estudiante en un espacio de diálogo y valoración del esfuerzo personal.
- Proactivo: Visualiza las situaciones para anticiparse tomando acciones.
- Empático: entender las emociones de los estudiantes, comprender sus estilos y ritmos de aprendizaje y canalizar las diferentes actitudes hacia un clima de bien común.

Por su parte, las estrategias lúdicas son afines a desarrollo de las competencias comunicativas. En ese sentido, son muchas las habilidades que los estudiantes pueden desarrollar y fortalecer mediante el juego y según la competencia a la que fortalecen. Después de la aplicación de la *Guía de orientación del trabajo lúdico encaminado a desarrollar las competencias comunicativas* se pudo recoger de la experiencia de los estudiantes que la actividad lúdica a permitido fortalecer lo siguiente :

- **Se expresa oralmente en su lengua materna:** el estudiante pudo evocar información; identificar datos escuchados, inferir información oral, predecir datos, explicar resultados, opinar sobre lo observado o experimentado de manera más espontánea y libre al realizarse estas actividades en un clima lúdico.
- **Lee diferentes tipos de textos escritos en su lengua materna:** Las actividades lúdicas permitieron desarrollar o fortalecer habilidades como: Identificar e inferir información leída, analizar y comparar datos, reflexionar sobre los datos leídos pues las estrategias permitieron abordar la comprensión de textos desde el reto y la competencia, siendo el Kahoot el más idóneo para el trabajo de la competencia lectora.

- **Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna:** Las estrategias lúdicas

relacionadas con esta competencia están relacionadas con la improvisación escrita a través de situaciones que estimulan la creatividad. Partir de ideas espontáneas y estímulos motivadores para escribir permitió acercarse con gusto a la consolidación de esta competencia.

Durante la aplicación de la *Guía de orientación del trabajo lúdico encaminado a desarrollar las competencias comunicativas*, INTERACCIÓN es la palabra clave que surge cuando se relaciona actividad lúdica en el aula. El juego es un potenciador de las relaciones sociales y sea que las actividades se hacen de forma individual o en equipo los vínculos que se establecieron entre los unos y los otros se vieron fortalecidos al compartir un escenario en común o retos a lograr. Mediante las actividades en equipo se hizo posible un aprendizaje colaborativo, enriquecedor y significativo. Las competencias comunicativas se vieron fortalecidas mediante las actividades lúdicas. En equipo, se aprende a tomar decisiones, se refuerza o consolida el liderazgo, se trabaja la empatía, se fortalece la comunicación y todas aquellas aptitudes y actitudes que desarrollan las habilidades blandas o habilidades interpersonales.

A través del juego se puso en práctica diferentes valores; puesto que en esas situaciones de espontaneidad los estudiantes evidenciarán actitudes diversas, entre ellas, las relacionadas con la autonomía para decidir y tener presencia activa en el juego; la responsabilidad al asumir retos y compromisos; la asertividad para tomar decisiones de manera individual y en equipo; la empatía para ponerse en el lugar de los demás o para entender a los demás sobre el desenvolvimiento; la tolerancia para entender y aceptar los resultados, el liderazgo para

encabezar y animar al equipo; en definitiva las actividades lúdicas son situaciones de ensayo para que puedan aprender a enfrentar problemas de la vida diaria

Los espacios merecen especial atención por parte de los docentes; por un lado, estos se refieren al ambiente físico donde se realizará el juego, ya sea en la misma aula o fuera de ella. Los estudiantes prefieren que las actividades lúdicas se realicen en espacios abiertos, ello como muestra de que quieren salir de los espacios rutinarios del día a día. Si la escuela no cuenta con ello; se debe predisponer para que sea más efectiva la actividad. Por otro lado, se tiene el espacio creado(clima) que hace referencia a que el docente genere un momento de juego durante la ejecución de la clase. Definitivamente, cuando los estudiantes se acostumbran a las actividades lúdicas van a sentir las parte del estilo de enseñanza del docente y pedirán espontáneamente estas actividades; por ello, el docente debe estar preparado para conducir estos momentos en beneficio del aprendizaje planteado.

Una de las limitaciones de la aplicación de las estrategias lúdicas es la dosificación del tiempo. Incluir actividades lúdicas en el desarrollo de la sesión de clase implica precisar los tiempos ya que un mal manejo de ello implicaría una alteración de la secuencia didáctica planificada. Los estudiantes pueden involucrarse con el momento y querer proseguir; por ello, es importante que el docente brinde con claridad las reglas de inicio y fin del juego.

CONCLUSIONES

Luego de haberse concluido con el proceso de recojo y análisis de la información de la investigación, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

Primera. - La aplicación de las estrategias lúdicas mediante la guía de orientaciones de actividades lúdicas en el grupo experimental permitió fortalecer las competencias comunicativas arrojando una percepción positiva de parte de los estudiantes y resultados académicos efectivos con relación al grupo de control conforme se puede corroborar con los siguientes resultados relacionados con el rendimiento académico: los estudiantes mejoraron sus resultados en el área de Comunicación pasando de un 71.25% del promedio a un 74.55% de mejora, lo cual representa que el 87.5% del total de estudiantes del grupo experimental obtuvo calificaciones entre 14 a 20.

Segunda.- La información lograda con la investigación efectuada ha permitido establecer que: directivos, docentes y estudiantes indiquen que las estrategias lúdicas son favorables para crear climas positivos y propicios para que los aprendizajes sean más significativos, memorables y trascendentes a la vida diaria; por tanto, el momento oportuno para ser incorporado es, preferentemente, al inicio de la secuencia didáctica como acciones generadoras de interés por el aprendizaje lograr; sin dejar de lado que en el proceso y el cierre de la sesión también tienen un efecto determinante.

Tercera. - La aplicación de las actividades lúdicas por parte de los docentes dio cuenta que no se aplican de manera intencionada y sistemática en la ejecución de las sesiones de clase; por ello, los estudiantes y los directivos establecen que la empatía, la creatividad y

ser buenos comunicadores son las principales actitudes que los docentes deben demostrar en la práctica pedagógica al asumir este tipo de metodología.

Cuarta. - La aplicación de las estrategias lúdicas en el grupo experimental permitió generar y fortalecer las relaciones entre estudiante-docente y estudiante-estudiante pues mediante la interacción espontánea las relaciones amicales se fortalecen habilidades de socialización y de buena convivencia entre los miembros del grupo; lo que permite sostener que las actividades lúdicas aplicadas en la investigación se continúen utilizando en otros grados y en otras áreas. Los estudiantes afirman en un 75% que las actividades lúdicas permiten fortalecer las relaciones con los compañeros.

RECOMENDACIONES

Con la finalidad de utilizar la información recogida, procesada y sistematizada que se incluye en el presente estudio, es conveniente tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

1. La institución incorpore la *Guía de orientación del trabajo lúdico encaminado a desarrollar las competencias comunicativas* a su trabajo pedagógico en el área de Comunicación.
2. La institución establezca un plan de capacitación al personal docente sobre estrategias lúdicas; de tal manera que todos los docentes apliquen esta metodología de trabajo en la planificación y ejecución de las sesiones de clase.
3. Que se profundice las estrategias lúdicas con herramientas digitales con relación a las estrategias lúdicas tradicionales.
4. Proponer instrumentos de evaluación sobre la participación en los diferentes juegos propuestos y según la competencia a desarrollar.

REFERENCIAS

- Actividades Infantil. (2017). *El papel del docente en el juego infantil*.
<https://actividadesinfantil.com/archives/6881>
- Alonso, M. (2010). *Variables del aprendizaje significativo para el desarrollo de las competencias básicas*. <https://bit.ly/3oH6ELa>
- Arroyo, J. & Silva G. (2015). *Teorías implícitas de docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza en las áreas curriculares de la educación inicial en una institución pública de Ate – Vitarte* (Tesis para obtener el grado de Maestría, Universidad Católica del Perú). Repositorio de PUCP <https://bit.ly/3a96hoK>
- Aizencang N. (2012). *Jugar, aprender y enseñar: Relaciones que potencian aprendizajes escolares*. Editorial Manantial.
- Bautista, M., & Raquel, N. (2002). *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. *Ágora Digital*, 4, 134-141.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. Editorial Pearson.
- De Zubiría, J. (2013). *El maestro y los desafíos a la educación en el siglo XXI*.
http://www.institutomerani.edu.co/publicaciones/articulos/desafios_a_la_educacion.pdf
- Díaz, F y Hernández G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista*. Editorial McGraw-Hill
- Dominguez, A. (2011). *El papel de los docente en la sociedad de la información*. *Revista Éticanet*, 9 (11),179-193. <https://bit.ly/2LoaNFy>
- Galvez, R.(2013). *Metodología activa: desarrollo del aspecto humano*. Editorial Santillana.
- Gómez- Alvarez, M., Echeverry, J., y Gonzáles-Palacios, L. (2016). *Estrategia de evaluación basada en juegos: Caso Ingeniería de Sistemas*. *Revista chilena de ingeniería*, 4, (2017), pp. 633-642. <https://bit.ly/3sJr7lz>
- Hernández, R., Fernández, R. y Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación*. Editorial McGraw-Hill.
- Ley 28044 de 2003. Ley General de Educación 17 de julio de 2003. D.O. No 8437
- Litwin, E. (2015). *El oficio de enseñar*. Editorial Paidós.
- López A., y Sánchez D. (2010). *El aburrimiento en clase*. *Revista Procesos Psicológicos y Sociales* Vol. 6 No. 1 y 2 <https://bit.ly/3qSRbd6>
- Mendoza, J. (2012). *Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias* (Tesis de Licenciatura, Universidad Rafael Landívar) <https://bit.ly/3a73JHW>.
- Ministerio de Educación (2015). *Rutas del aprendizaje: Cómo aprenden nuestros estudiantes VI ciclo. Área de Comunicación*.

- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Ñaupas, T., Valdivia, D., Palacios V., Romero, D. (2014). *Metodología de la investigación Cuantitativa-cualitativa y redacción de tesis*. (5ta ed.). Ediciones de la U.
- Ortegano, R., y Bracamonte, M. (2011). *Actividades lúdicas como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias operacionales en E-A de las matemáticas básicas* (Tesis para obtener título, Universidad de los Andes) Biblioteca digital Universidad de los Andes <https://bit.ly/382voa4>
- Ortiz, L.(2005). *Didáctica Lúdica: Jugando también se aprende*. <https://bit.ly/2JSdUp4>
- Payá, A. (2006). *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea* (Tesis de doctorado, Universidad de Valencia). Repositorio del Minedu <https://bit.ly/3mdKZJ5>
- Pimienta , P. (2012). *Estrategias de enseñanza- aprendizaje*. Editorial Pearson.
- Quispe, B. (2008). *Estrategias dinámicas en base a juegos recreativos para mejorar la comunicación oral: III ciclo del nivel primario. I.E “Javier Heraud” tambo – Huancayo* (Tesis de titulación, Universidad Peruana de los Andes)
<https://bit.ly/37XMhCL>
- Salas, D. (2011). *Seis actividades de escritura creativa basadas en objetos cotidianos*.
 Revista OGI G I A 10 (2011), 57-69 <https://bit.ly/2KDgDSY>
- Sánchez, B. (2010). *Las estrategias de aprendizaje a través de componete lúdico*. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera, 11(2010), pp. 1-68.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92152537016>
- Soto, S. G. (2011). *El liderazgo académico del profesor universitario ante las actuales transformaciones en la educación superior cubana*. Revista Didascalía 1(1) 77-88. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4227747>
- Tafur, R., e Izguirre, M. (2015). *Cómo hacer un proyecto de investigación*. Editorial Alfaomega.
- Vásquez, B. (2015). *Efectos del programa "Aprendo jugando" para la mejora de la comprensión lectora de textos narrativos en niños de segundo grado de primaria del colegio Lord Byron*. (Tesis de Maestría, Universidad Católica del Perú) . Repositorio PUCP <https://bit.ly/3a6aOZe>
- Vicerrectoría Académica, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey(s.f). *Las estrategias y técnicas didácticas en el rediseño*.
http://sitios.itesm.mx/va/dide/documentos/inf-doc/Est_y_tec.PDF
- Winnicott, D. (1993). *Realidad y Juego*. Editorial Gedisa.

ANEXO 1

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Estimado(a) estudiante, esta encuesta tiene como objetivo recoger información sobre la aplicación de juegos educativos (*estrategias lúdicas*) en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Lee atentamente cada una de las preguntas que se te formulan y responde con objetividad. Los resultados se presentarán globalmente a través de un informe de investigación que servirá para orientar la metodología de enseñanza en aras de lograr mejores aprendizajes.

Muchas gracias por tu colaboración.

Institución Educativa					
Grado/Sección		Edad		Sexo	

INSTRUCCIONES: Marca con una equis(X) la respuesta que mejor represente tu opinión y explica donde sea necesario.

1. ¿Qué crees que son los juegos educativos?

Actividades divertidas de recreación para realizar aprendizajes

Actividades que despiertan la curiosidad para aprender

Actividades recreativas que sirven para socializar

Actividades que ayudan a salir de la rutina de la clase

2. ¿Practican juegos educativos en tu aula?

Nunca
<input type="checkbox"/>

A
<input type="checkbox"/>

Siempre
<input type="checkbox"/>

¿Qué tipos?

3. En la sesión de clase desarrollada por tus docentes, ¿realizan alguna actividad de juego como motivación?

Nunca
<input type="checkbox"/>

A
<input type="checkbox"/>

Siempre
<input type="checkbox"/>

¿Por qué?

4. ¿Crees que los juegos educativos favorecen el aprendizaje de los contenidos previstos por las distintas áreas?

Nunca

A

Siempre

¿Por qué?

5. Cuando se realizan juegos educativos, dentro o fuera del aula, ¿participas activamente?

Nunca

A veces

Siempre

¿Por qué?

6. ¿Crees que los juegos educativos fortalecen las relaciones humanas entre compañeros y compañeras?

Nunca

A

Siempre

¿Por
qué?

7. ¿Aprendes mejor cuando, en clase, se realizan juegos educativos?

Nunca

A veces

Siempre

¿Por qué?

8. ¿En tu Institución Educativa, se realizan juegos educativos que fomenten el desarrollo de habilidades comunicativas de los estudiantes?

Nunca

A veces

Siempre

Menciona algunos

9. ¿Crees que los juegos educativos promueven la creatividad en la solución de algún problema de la vida diaria?

Nunca

A

Siempre

¿Por qué?

10. ¿Crees que los juegos educativos proporcionan herramientas que te permitan fortalecer tu inteligencia?

Nunca

A veces

Siempre

¿Por qué?

11. ¿Qué competencia del área de Comunicación se fortalecería a través de juegos didácticos?

Oral

Lectura

Escritura

¿Por qué?

12. ¿En qué momento de la clase crees que es oportuno realizar actividades lúdicas(juegos)?

Inicio

Proceso

Cierre

¿Por qué?

13. ¿Qué características presentan los (as)docentes que realizan juegos educativos en sus clases?

Empáticos(as)

Buenos Comunicadores(as)

Investigadores(as)

Creativos(as)

Serviciales

ANEXO 2

ENCUESTA A DOCENTES

I. PROPÓSITO:
La presente encuesta tiene como objetivo recoger información seria y confiable relacionada con la utilidad e importancia que tienen los juegos como estrategia didáctica para desarrollar competencias en el proceso de enseñanza aprendizaje.
II. INDICACIONES
A continuación, se le presenta a usted varias preguntas relacionadas con las actividades lúdicas y su incidencia en el logro o fortalecimiento de competencias en los estudiantes. La información se manejará con estrictos fines académicos y sus resultados se presentarán solo globalmente mediante un informe de investigación. Le agradeceremos responder con objetividad a las interrogantes planteadas.

III. PARTE INFORMATIVA:

Institución Educativa					
Edad		Tiempo de servicio		Área a cargo	

14. ¿Sabe usted qué son las estrategias lúdicas?

Sí
<input type="checkbox"/>

No
<input type="checkbox"/>

Defínalas

15. Aparte del desarrollo normal previsto en la sesión de clase, ¿realiza usted alguna actividad lúdica?

Siempre
<input type="checkbox"/>

A
<input type="checkbox"/>

Nunca
<input type="checkbox"/>

¿Por qué?

16. ¿Realiza usted juegos educativos dentro y fuera del aula?

Siempre
<input type="checkbox"/>

A
<input type="checkbox"/>

Nunca
<input type="checkbox"/>

¿Por qué?

17. ¿Cree usted que los juegos educativos despiertan el interés de los estudiantes para aprender?

Siempre

A

Nunca

¿Por qué?

18. ¿Considera usted que existe buena comunicación entre estudiantes cuando se realizan los juegos educativos?

Siempre

A

Nunca

¿Por qué?

19. ¿Considera usted que existe buena comunicación entre estudiantes cuando se realizan los juegos educativos?

Siempre

A

Nunca

¿Por qué?

20. ¿Aprenderán mejor los estudiantes cuando se realizan los juegos educativos?

Siempre

A

Nunca

¿Por qué?

21. ¿Fomenta usted la actuación independiente, autónoma y responsable de los estudiantes por medio de los juegos educativos?

Siempre

A

Nunca

¿Por qué?

22. ¿Cree usted que se fomenta el desarrollo de las habilidades de

Siempre

A

Nunca

los estudiantes por medio de los juegos educativos?

¿Cuáles?

23. ¿Organiza juegos educativos para alcanzar las competencias previstas para su área?

Siempre

A

Nunca

¿Cuáles?

24. ¿Cree usted que desarrollar estrategias didácticas lúdicas contribuyen al desarrollo de competencias comunicativas?

Siempre

A

Nunca

¿Por qué?

25. ¿Considera usted que las competencias comunicativas permiten el desarrollo personal de los estudiantes para la vida?

Siempre

A

Nunca

¿Por qué?

ANEXO 3

ENCUESTA DE SALIDA

Estimado(a) estudiante, esta encuesta tiene como objetivo recoger información sobre la aplicación de juegos educativos (*estrategias lúdicas*) en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Comunicación.

Lee atentamente cada una de las preguntas que se te formulan y responde con objetividad. Los resultados se presentarán globalmente a través de un informe de investigación que servirá para orientar la metodología de enseñanza en aras de lograr mejores aprendizajes.

Muchas gracias por tu colaboración.

Institución Educativa					
Grado/Sección		Edad		Sexo	

INSTRUCCIONES: A continuación te presentamos un conjunto de preguntas directamente relacionadas con el desarrollo del área de Comunicación y después de haberse concluido con la aplicación de estrategias vinculadas con el juego. Responde lo más objetivamente posible a las preguntas. Marcando con una X en el recuadro que corresponde.

DATOS GENERALES DEL ESTUDIANTE

1. Tu participación en los juegos educativos desarrollados en el área de Comunicación ha sido:

- A) Bastante frecuente
- B) Frecuente
- C) Poco frecuente
- D) Muy poco frecuente

2. De los juegos educativos que se han desarrollado en clase, ¿cuál o cuales de ellos te han gustado más? (poner opciones)

3. Consideras que los juegos educativos desarrollados:

- a) Han mejorado notablemente tu rendimiento académico.
- b) Han mejorado tu rendimiento
- c) Han mejorado muy poco
- d) No han mejorado

4. ¿Podrías precisar cuál ha sido el propósito principal de los juegos educativos en los que has participado? (En el caso de esta pregunta puedes priorizar hasta tres alternativas)

- a. Facilitar las relaciones humanas
- b. Favorecer la creatividad en la solución de algún problema

- c. Desarrollar las habilidades comunicativas
- d. Fortalecer las inteligencias múltiples

5. ¿Desearías que en las otras áreas también se apliquen los juegos educativos como estrategia de aprendizaje?

Si no te es indiferente

6. El desarrollo de los juegos educativos como estrategia de aprendizaje:

- a. Han motivado notablemente tu interés por las actividades desarrolladas en clase.
- b. Te han motivado
- c. Han motivado muy poco
- d. No han motivado

7. Podría afirmar que:

- a) El desarrollo de los juegos educativos han fortalecido mis relaciones con mis compañeros.
- b) El desarrollo de los juegos educativos han mejorado mi relación con el(a) docente.
- c) El desarrollo de los juegos educativos me han permitido socializar con el personal que labora en la institución
- d) El desarrollo de los juegos educativos han permitido mejorar mi relación con mi familia

8. De los tipos de juegos educativos desarrollados en clase, cuál de ellos es de tu mayor preferencia:

- a) Los Juegos individuales
- b) Los Juegos colectivos

9. De acuerdo a tu opinión, qué valores se desarrollan a través de los juegos educativos (en esta pregunta también puedes marcar hasta tres opciones)

- a. La lealtad
- b. La honestidad
- c. La justicia
- d. La empatía

10. De acuerdo a tu opinión consideras que los juegos educativos debe realizarse en función (elige hasta tres opciones)

- a. Fomentar la competencia
- b. Fomentar las solidaridad
- c. Fomentar solo la recreación
- d. Fomentar la recreación y el aprendizaje

11. Los juegos que te han permitido mayor aprovechamiento, han sido los que se han realizado:

- a. En espacios cerrados

- b. En espacios abiertos

12. Los juegos educativos en los que has participado, de acuerdo a tu criterio han fortalecido :

- A) Tu expresión oral
- B) La comprensión lectora
- C) La producción de textos
- D) Todas

13. En qué momento de las sesiones de clase consideras que es propicio aplicar los juegos

- a. Solo inicio
- b. Al medio de la clase
- c. Al finalizar
- d. En el todo el transcurso de la clase

ANEXO 4

ENCUESTA A PERSONAL DIRECTIVO**I. PROPÓSITO:**

La presente encuesta tiene como objetivo recoger información seria y confiable relacionada con la utilidad e importancia que tienen los juegos como estrategia para desarrollar competencias en el proceso de enseñanza aprendizaje.

II. PARTE INFORMATIVA:

Cargo que desempeña: _____

II. INSTRUCCIONES: A continuación, se le presenta a usted varias preguntas relacionadas con las actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias en los estudiantes. La información se manejará con estrictos fines académicos y sus resultados se presentarán solo globalmente mediante un informe de investigación. Le agradeceremos responder con objetividad dichas preguntas. Gracias.

1. ¿Sabe usted qué son las actividades lúdicas en educación?

SI _____ NO _____

¿Por qué? _____

2. ¿Considera usted que los docentes deben realizar alguna actividad lúdica para fortalecer los aprendizajes?

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

¿Por qué? _____

3. De manera general, ¿podría usted indicar que los docentes de la Institución Educativa en que labora realizan actividades lúdicas como parte del proceso de enseñanza aprendizaje?

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

¿Por qué? _____

4. ¿Considera usted que el desarrollo de actividades lúdicas como parte del proceso de enseñanza aprendizaje son útiles y necesarias para fortalecer las competencias comunicativas de los estudiantes?

SI _____ NO _____

¿Por qué? _____

- 5. ¿Considera usted que si todos los docentes aplicaran estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza aprendizaje mejorarían el logro de las competencias previstas para cada área?**

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

¿Por qué? _____

- 6. La Institución Educativa en la cual labora dispone y facilita las áreas o ambientes necesarios para el desarrollo de actividades lúdicas orientadas a mejorar los aprendizajes de los estudiantes.**

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

¿Por qué? _____

- 7. ¿La institución educativa organiza y promueve, a nivel institucional, actividades lúdicas de manera intencionada en favor de los estudiantes?**

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

¿Por qué? _____

- 8. ¿En qué momento de la sesión considera que es pertinente aplicar las estrategias lúdicas?**

- Inicio ()
- Proceso()
- Cierre()
- Todo momento ()

9. ¿Qué competencia comunicativa es más propicia a desarrollarse con la aplicación de estrategias lúdicas?

- Se expresa oralmente en su lengua materna(.)
- Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna(.)
- Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna(.)

10. ¿Qué actitud de los docentes serían necesaria para aplicar las estrategias lúdicas?

- Empáticos(as)
- Buenos Comunicadores(as)
- Investigadores(as)
- Creativos(as)
- Serviciales

11. ¿Las estrategias lúdicas favorecen las relaciones entre los estudiantes?

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

¿Por qué? _____

12. De considerarse la programación de actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes en las distintas áreas, y particularmente en la de Comunicación, ¿brindaría usted el apoyo necesario para su ejecución?

Siempre _____ A veces _____ Nunca _____

INFORME DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE JUICIO DE EXPERTOS

Denominación de la tesis: *La actividad lúdica como estrategia didáctica orientada a mejorar el logro de las competencias del área de comunicación en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa particular san antonio de padua del distrito de jesús maría, 2019*

Denominación de los instrumentos:

1. Encuesta para **ESTUDIANTES** antes de la aplicación metodológica
2. Encuesta para **ESTUDIANTES** después de la aplicación metodológica
3. Encuesta para **DOCENTE** sobre la aplicación de estrategias lúdicas
4. Encuesta para **DIRECTIVOS** sobre la aplicación de estrategias lúdicas

Autora: Doris Milagros Cruz Salvador

Experto(a) validador: Katia Terrones Gonzales

Grado académico del validador: Magister

Especialidad: Ciencias Sociales

Marcar con una X en el casillero que considere adecuado, teniendo en cuenta la siguiente escala de valoración.

1	No es adecuado
2	Medianamente adecuado
3	Adecuado
4	Muy bueno
5	Excelente

Ítem	Coherencia Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					Consistencia Basado en aspectos teórico-científicos					Suficiencia Comprende los aspectos en cantidad y calidad					Claridad Está formulado con lenguaje apropiado y específico.				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1					X					X					X					X
2					X					X					X					X
3					X					X					X					X
4					X					X					X					X
5					X					X					X					X
6					X					X					X					X

7					X					X					X					X
8					X					X					X					X
9					X					X					X					X
10					X					X					X					X
11					X					X					X					X
12					X					X					X					X
13					X					X					X					X

Ítem	Objetividad Está expresado en conductas observables.					Actualidad Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					Metodología La estrategia responde al propósito del diagnóstico					Pertinencia El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1					X					X					X					X
2					X					X					X					X
3					X					X					X					X
4					X					X					X					X
5					X					X					X					X
6					X					X					X					X
7					X					X					X					X
8					X					X					X					X
9					X					X					X					X
10					X					X					X					X
11					X					X					X					X
12					X					X					X					X
13					X					X					X					X

Observaciones:

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

(x) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.

() El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplica



Firma del experto
DNI: 47094069

INFORME DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE JUICIO DE EXPERTOS

Denominación de la tesis: *La actividad lúdica como estrategia didáctica orientada a mejorar el logro de las competencias del área de comunicación en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa particular san antonio de padua del distrito de jesús maría, 2019*

Denominación de los instrumentos:

1. Encuesta para **ESTUDIANTES** antes de la aplicación metodológica
2. Encuesta para **ESTUDIANTES** después de la aplicación metodológica
3. Encuesta para **DOCENTE** sobre la aplicación de estrategias lúdicas
4. Encuesta para **DIRECTIVOS** sobre la aplicación de estrategias lúdicas

Autora: Doris Milagros Cruz Salvador

Experto(a) validador: Carmela Salvador Guerrero

Grado académico del validador: Doctor

Especialidad: Especialista en calidad educativa

Marcar con una X en el casillero que considere adecuado, teniendo en cuenta la siguiente escala de valoración.

1	No es adecuado
2	Medianamente adecuado
3	Adecuado
4	Muy bueno
5	Excelente

Ítem	Coherencia Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					Consistencia Basado en aspectos teórico-científicos					Suficiencia Comprende los aspectos en cantidad y calidad					Claridad Está formulado con lenguaje apropiado y específico.				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1					X					X					X					X
2					X					X					X					X
3					X					X					X					X
4					X					X					X					X
5					X					X					X					X
6					X					X					X					X
7					X				X						X					X
8					X					X					X					X

9					X					X					X					X
10					X					X					X					X
11					X					X				X						
12					X					X					X					X
13					X					X					X					X

Ítem	Objetividad Está expresado en conductas observables.					Actualidad Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					Metodología La estrategia responde al propósito del diagnóstico					Pertinencia El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1					X					X					X					X
2					X					X					X					X
3					X					X					X					X
4					X					X					X					X
5					X					X					X					X
6					X					X					X					X
7					X					X					X					X
8					X					X					X					X
9					X					X					X					X
10					X					X					X					X
11					X					X					X					X
12					X					X					X					X
13					X					X					X					X

Observaciones:

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

(x) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.

() El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Calabrador G

Firma del experto

DNI: 47094069

INFORME DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE JUICIO DE EXPERTOS

Denominación de la tesis: *La actividad lúdica como estrategia didáctica orientada a mejorar el logro de las competencias del área de comunicación en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la institución educativa particular san antonio de padua del distrito de jesús maria, 2019*

Denominación de los instrumentos:

1. Encuesta para **ESTUDIANTES** antes de la aplicación metodológica
2. Encuesta para **ESTUDIANTES** después de la aplicación metodológica
3. Encuesta para **DOCENTE** sobre la aplicación de estrategias lúdicas
4. Encuesta para **DIRECTIVOS** sobre la aplicación de estrategias lúdicas

Autora: Doris Milagros Cruz Salvador

Experto(a) validador: César Osorio Cáceres

Grado académico del validador: *DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN*

Especialidad: *EDUCACIÓN*

Marcar con una X en el casillero que considere adecuado, teniendo en cuenta la siguiente escala de valoración.

1	No es adecuado
2	Medianamente adecuado
3	Adecuado
4	Muy bueno
5	Excelente

Item	Coherencia Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					Consistencia Basado en aspectos teórico- científicos					Suficiencia Comprende los aspectos en cantidad y calidad					Claridad Está formulado con lenguaje apropiado y específico.				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1				✓					✓					✓					✓	
2				✓					✓					✓					✓	
3				✓					✓					✓					✓	
4				✓					✓					✓					✓	
5				✓					✓					✓					✓	
6				✓					✓					✓					✓	
7				✓					✓					✓					✓	
8				✓					✓					✓					✓	
9				✓					✓					✓					✓	
10				✓					✓					✓					✓	
11				✓					✓					✓					✓	
12				✓					✓					✓					✓	
13				✓					✓					✓					✓	

Item	Objetividad Está expresado en conductas observables.					Actualidad Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					Metodología La estrategia responde al propósito del diagnóstico					Pertinencia El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
7				✓					✓					✓					✓	
8				✓					✓					✓					✓	
9				✓					✓					✓					✓	
10				✓					✓					✓					✓	
11				✓					✓					✓					✓	
12				✓					✓					✓					✓	
13				✓					✓					✓					✓	

Observaciones :

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

(✓) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.

(-) El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

[Firma manuscrita]

Firma del experto

DNI: 076 04476