



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Básica

La lúdica en la comunicación verbal y no verbal en Lengua y Literatura del quinto “B”,
escuela “Miguel Riofrío”. Periodo 2021- 2022.

Trabajo de Integración Curricular
previo a la obtención del título de
Licenciada en Ciencias de la Educación
Básica.

AUTORA:

Rosmary Nathaly Tapia Salinas

DIRECTORA:

Lic. Julia Elizabeth Mendieta León Mg. Sc.

Loja- Ecuador

2022

Certificación

Loja, 02 de septiembre de 2022

Lic. Julia Elizabeth Mendieta León Mg. Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Certifico:

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **La lúdica en la comunicación verbal y no verbal en Lengua y Literatura del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”. Periodo 2021- 2022.**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Básica**, de la autoría de la estudiante **Rosmary Nathaly Tapia Salinas**, con cédula de identidad **Nro.1104841257**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación del mismo para su respectiva sustentación y defensa.



Firmado electrónicamente por:
**JULIA ELIZABETH
MENDIETA LEON**

Lic. Julia Elizabeth Mendieta León Mg. Sc.
DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **Rosmary Nathaly Tapia Salinas**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

Firma:



Cédula de Identidad: 1104841257

Fecha: 13/10/2022

Correo electrónico: rosmaty.tapia@unl.edu.ec / ronathalitapia@gmail.com

Teléfono: 0988935324

Carta de autorización por parte de la autora, para consulta, reproducción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo, del trabajo de Integración Curricular.

Yo, **Rosmary Nathaly Tapia Salinas**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **La lúdica en la comunicación verbal y no verbal en Lengua y Literatura del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”. Periodo 2021- 2022.**, como requisito para optar el título de **Licenciada en Ciencias de Educación Básica**; autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los trece días del mes de octubre del dos mil veintidós.

Firma: 

Autor: Rosmary Nathaly Tapia Salinas

Cédula: 1104841257

Dirección: Saraguro, Parroquia: San Antonio de Cumbe

Correo electrónico: rosmaty.tapia@unl.edu.ec / ronathalitapia@gmail.com

Teléfono: 0988935329

DATOS COPLEMENTARIOS:

Directora del Trabajo de Integración Curricular: Lic. Julia Elizabeth Mendieta León, Mg. Sc.

Dedicatoria

Agradezco infinitamente a Dios por darme la sabiduría para elegir siempre el camino correcto. Este y todos los logros que alcance en mi vida se los dedico a mis padres, quienes son la inspiración más valiosa que tengo y por quien me levanto todos los días con ánimo y entusiasmo, y con la proyección de ser mi mejor versión cada día.

Con amor me lo dedico a mí, porque este es el resultado de mucho esfuerzo que me demuestra que todo lo que me proponga es posible; terminar la carrera es una meta que al inicio parecía imposible, pero con pasos firmes y dedicación sé que desde ahora cumpliré todos mis sueños.

A ustedes amigos queridos, familia que elegí durante el camino de la vida, por ser quienes de alguna u otra manera han motivado para culminar esta meta y a no desmayar nunca; gracias infinitas.

Rosmary Nathaly Tapia Salinas

Agradecimiento

Expreso mis sinceros agradecimientos a quienes, de una u otra forma, han hecho posible este gran sueño. A la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja; en especial, al personal directivo, administrativo y docentes que forman parte de la Carrera de Educación Básica, por haber brindado toda su colaboración e impartido sus conocimientos, lo cual ha permitido que me forme integralmente, en el ámbito personal y profesional.

A la Lic. Julia Elizabeth Mendieta León Mg. Sc. directora del Trabajo de Integración Curricular, quien me guio y asesoró con tenacidad y entereza a través de sus abundantes conocimientos para culminar un trabajo exitoso.

Agradezco también a la Lic. Patricia Chimbo Mg. Sc, directora de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” y a la docente y estudiantes del quinto grado “B” por su valiosa colaboración en la investigación de campo y en el desarrollo de la propuesta.

Rosmary Nathaly Tapia Salinas

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
• Índice de Tablas	ix
• Índice de Figuras	ix
• Índice de Anexos.....	x
1. Título	1
2. Resumen	2
2.1. Abstract	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	7
4.1. La lúdica.....	7
4.1.1. Definición	7
4.1.2. Importancia de aplicar la lúdica dentro del aula.....	8
4.1.3. Ventajas de la lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura	9
4.1.4. El Juego	10
4.1.5. Tipos de juegos para estimular la comunicación.....	11
4.1.6. El juego como estrategia para el desarrollo de la autoestima.....	15
4.1.7. Roles y funciones del juego en la educación.....	16
4.2. La comunicación verbal y no verbal	18
4.2.1. La comunicación verbal.....	18
4.2.2. Elementos de la comunicación oral	19
4.3. La comunicación no verbal	21
4.3.1. Definición	21
4.3.2. Influencia de la comunicación no verbal en la vida social de los estudiantes	23

4.3.3.	Los componentes de la comunicación no verbal	24
4.4.	Importancia del desarrollo de la comunicación verbal y no verbal en el proceso de enseñanza y aprendizaje.	27
5.	Metodología	30
5.1.	Área de estudio.....	30
5.2.	Procedimiento.....	32
5.2.1.	Enfoque de investigación.....	32
5.2.2.	Tipo de investigación.....	32
5.2.3.	Diseño de investigación.....	32
5.2.4.	Métodos	33
5.2.5.	Técnicas	34
5.2.6.	Instrumentos	34
5.2.7.	Unidad de estudio	35
5.2.8.	Muestra	35
5.3.	Procedimientos	36
5.3.1.	Procedimiento para el diagnóstico de la problemática	36
5.3.2.	Procedimientos para la recopilación y análisis de información	36
5.3.3.	Procedimientos para plantear la propuesta	36
6.	Resultados	37
7.	Discusión	62
8.	Conclusiones	66
9.	Recomendaciones	67
10.	Bibliografía	68
11.	Anexos	73

Índice de tablas:

Tabla 1. Muestra de la Investigación.....	35
Tabla 2. La lúdica.....	42
Tabla 3. Actividades lúdicas	44
Tabla 4. Beneficios de la lúdica	46
Tabla 5. Aplicación de la lúdica en clases.....	48
Tabla 6. Comunicación verbal.....	50
Tabla 7. Comunicación no verbal.....	52
Tabla 8. Importancia de las habilidades comunicativas	54
Tabla 9. Momento del habla.....	56
Tabla 10. Causas que dificultan la comunicación verbal y no verbal	58
Tabla 11. Actividades institucionales.....	60

Índice de figuras :

Figura 1. Mapa del cantón Loja	31
Figura 2. Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío”	31
Figura 3. La lúdica	42
Figura 4. Actividades lúdicas	44
Figura 5. Beneficios de la lúdica.....	46
Figura 6. Aplicación de la lúdica en clases	48
Figura 7. Comunicación verbal	50
Figura 8. Comunicación no verbal	52
Figura 9. Importancia de las habilidades comunicativas	54
Figura 10. Momento del habla	56
Figura 11. Causas que dificultan la competencia verbal y no verbal.....	58
Figura 12. Actividades institucionales	60

Índice de anexos:

Anexo 1. Propuesta	73
Anexo 2. Oficio de designación del director.....	74
Anexo 3. Oficio de apertura en la institución	75
Anexo 4. Informe de estructura, coherencia y pertinencia	76
Anexo 5. Entrevista docente	77
Anexo 6. Encuesta estudiantes.....	79
Anexo 7. Certificación Abstract.....	83

1. Título

La lúdica en la comunicación verbal y no verbal en Lengua y Literatura del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”. Periodo 2021- 2022.

2. Resumen

El presente trabajo de Integración Curricular denominado: La lúdica en la comunicación verbal y no verbal en Lengua y Literatura, tuvo como propósito general: Determinar de qué manera incide la lúdica en el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal en Lengua y Literatura del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”, y como objetivos específicos; fundamentar teóricamente mediante la utilización de bibliografía actualizada los conceptos de la lúdica y la comunicación verbal y no verbal; Asimismo, identificar los tipos de juegos que contribuyan al desarrollo de la comunicación verbal y no verbal en la asignatura de Lengua y Literatura; y por último plantear una propuesta con actividades basadas en la lúdica para favorecer el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal del quinto “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío”. La investigación realizada fue de tipo descriptiva, con un enfoque mixto y diseño no experimental. Se utilizaron diferentes métodos como: el estadístico, científico, hermenéutico y el de observación. Asimismo, los instrumentos y técnicas aplicadas fueron: la guía de observación, el cuestionario, la observación directa, la entrevista y la encuesta, con el fin de recabar información confiable, teniendo como población a la escuela “Miguel Riofrío” y como muestra a los estudiantes y docente del quinto “B”, para la cual se empleó el muestreo no probabilístico. El análisis de resultados evidenció que la docente hace uso de los tipos de juegos lúdicos (simbólicos, lingüísticos y de mímica) para el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal en la asignatura de Lengua y Literatura. Ante lo cual se elaboró una guía didáctica con actividades lúdicas con el fin de beneficiar el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje.

Palabras clave: Lúdica, comunicación verbal y no verbal, juegos lingüísticos, juegos simbólicos y juegos de mímica.

2.1. Abstract

The present work of Curricular Integration called: Playfulness in verbal and nonverbal communication in Language and Literature, had as general purpose: To determine how playfulness affects the development of verbal and nonverbal communication in Language and Literature of the fifth grade "B", school "Miguel Riofrío", and as specific objectives; to support theoretically through the use of updated bibliography the concepts of playfulness and verbal and nonverbal communication; Likewise, to identify the types of games that contribute to the development of verbal and nonverbal communication in the subject of Language and Literature; and finally, to propose a proposal with activities based on playfulness to favor the development of verbal and nonverbal communication in the fifth "B" class of the "Miguel Riofrío" School of Basic Education. The research was descriptive, with a mixed approach and non-experimental design. Different methods were used, such as: statistical, scientific, hermeneutic and observation methods. Likewise, the instruments and techniques applied were: the observation guide, the questionnaire, direct observation, the interview and the survey, with the purpose of gathering reliable information, having as population the school "Miguel Riofrío" and as sample the students and teacher of the fifth grade "B", for which the non-probabilistic sampling was used. The analysis of the results showed that the teacher makes use of the types of ludic games (symbolic, linguistic and mime) for the development of verbal and nonverbal communication in the subject of Language and Literature. A didactic guide with ludic activities was elaborated in order to benefit the Teaching and Learning Process.

Key words: Playful, verbal and non-verbal communication, linguistic games, symbolic games and mime games.

3. Introducción

La presente investigación está orientada a conocer sobre la lúdica en la comunicación verbal y no verbal, en el quinto grado “B” de la escuela “Miguel Riofrío”, la misma que se destaca por la importancia de conocer sobre estas variables y su relación con los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La lúdica es un elemento básico y fundamental en la vida de los niños, permite desarrollar sujetos activos y capaces de resolver problemas con eficiencia, refuerza las capacidades motrices, fomenta las habilidades comunicativas y les da la oportunidad de conocer el entorno jugando. Gómez (2016), afirma que, “la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que ha sido creada en un contexto socio-cultural que tiene intención de causar placer o alegría de acuerdo a su entorno social, es libre y espontánea” (p. 26).

La comunicación verbal representa la principal fuente de transmisión de información, simboliza la clave del éxito educativo, es el primer vehículo para fomentar la convivencia entre estudiantes y docente. Salas Acuña (2021) menciona que, “no solo es uno de los vehículos principales por el cual se transmiten los contenidos en el aula, sino que además es una herramienta para la construcción de conocimiento mediante el diálogo, el debate y la pregunta” (p. 52).

Mientras, la comunicación no verbal es el medio de transmisión de información menos estructurado, requiere de análisis y observación para poder entenderla, se la realiza por medio de los movimientos corporales, faciales y gestuales y permite reforzar los mensajes expresados por los estudiantes mediante el habla. Acorde a Cestero (2006) “la expresión comunicación no verbal alude a todos los signos y sistemas de signos no lingüísticos que comunican o se utilizan para comunicar” (p. 57).

Por otra parte, el uso de las actividades y juegos lúdicos es de suma importancia para el desarrollo y financiamiento de las habilidades comunicativas, puesto que ayudan a crear un ambiente dinámico dentro del aula de clase, fermentan la participación y escucha activa, permiten crear hábitos saludables, desarrollar la personalidad y brindan la oportunidad de construir nuevas experiencias significativas.

Sin embargo, algunos de los problemas de comunicación en niños son posiblemente los más comunes en la infancia, ello se debe a complicaciones físicas, pocas oportunidades de comunicación e interacción con los demás e inclusive algún trastorno, miedo, timidez, pánico escénico, inadecuado uso del material didáctico y falta de motivación. Teniendo en cuenta esta

problemática se formula la pregunta de investigación; ¿De qué manera incide la lúdica en el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal en Lengua y Literatura del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”. Periodo 2021- 2022?

Durante este estudio se puede destacar, que los beneficiarios inmediatos de esta investigación son; la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío”, ya que permite generar conciencia en los actores educativos sobre la importancia de las habilidades comunicativas en el desarrollo personal de los estudiantes, la docente y estudiantes del quinto “B” quienes tendrá la posibilidad de ampliar las estrategias de enseñanza y aprendizaje por medio de los juegos lúdicos, finalmente como investigadora contribuye en mi formación profesional y me brinda un panorama más cercano de las dificultades que pueden presentar los estudiantes al momento de comunicarse.

Igualmente, la siguiente investigación se basó en otros trabajos similares de diferentes universidades, entre ellos tenemos el trabajo de; Nancy María Alan Romero de Torres, denominado, Actividades Lúdicas Para Mejorar La Expresión Oral en los estudiantes del segundo grado de la I.E. Nro. 154 “Carlos Noriega Jiménez” del distrito de San Juan de Lurigancho, con el fin de establecer comparaciones sobre el proceso para el cumplimiento de cada uno de los objetivos partiendo de las variables, además se obtuvo una visión más amplia sobre los posibles resultados a lograrse.

Además, para llevar a cabo el trabajo de integración curricular se contó con el objetivo general; Determinar de qué manera incide la lúdica en el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal en Lengua y Literatura del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”, y como objetivos específicos se plantaron; Fundamentar teóricamente mediante la utilización de bibliografía actualizada los conceptos de la lúdica y la comunicación verbal y no verbal, el cual se cumplió al momento de realizar una investigación e indagación acerca de las variables para construcción del marco teórico. Asimismo, Identificar los tipos de juegos que contribuyan al desarrollo de la comunicación verbal y no verbal en la asignatura de Lengua y Literatura, este objetivo logró por medio de la entrevista a la docente y encuesta a los estudiantes, asimismo, se los explicaron en la literatura del trabajo; y por último Plantear una propuesta con actividades basadas en la lúdica para favorecer el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal del quinto “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío”, el cual se alcanzó durante el desarrollo de la propuesta denominada “*Comunico para Aprender*”.

El presente trabajo me permitió conocer las diferentes problemáticas y fortalezas que presentan los estudiantes al momento de comunicarse durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo que, culminó con una propuesta (guía didáctica) con diferentes actividades lúdicas para el desarrollo y mejora de las habilidades comunicativas, verbales y no verbales, esperando que se convierta en una fuente de información y consulta para quienes están inmersos en el ámbito de la educación.

4. Marco teórico

4.1. La lúdica

4.1.1. Definición

El método lúdico dentro del contexto social, familiar y educativo ha contribuido con una serie de actividades divertidas y recreativas para crear ambientes de armonía, diversión y convivencia.

“Es una actividad inherente al ser humano, desde temprana edad el juego es parte del desarrollo físico, cognitivo y emocional” (Maila Álvarez, *et al.*, 2020, p. 64).

Conjunto de actividades que despiertan el interés de los estudiantes y los mantiene concentrados en el logro de determinadas acciones y objetivos, además es un espacio que les permite descargar el exceso de energía, la cual pueden aprovechar en la creación de nuevas formas de conocimiento. En este sentido, los participantes del hecho lúdico, pueden asumir el proceso educativo como algo divertido e innovador en su desarrollo (Zulay Quintanilla, 2020 pp. 147-148).

“La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que ha sido creada en un contexto socio-cultural que tiene intención de causar placer o alegría de acuerdo al entorno social es libre y espontánea” (Gómez, 2016, p. 26).

Angulo (2017) expresa que “la lúdica es toda actividad propia del ser que genera placer y disfrute natural, y a través de las cuales se genera aprendizajes significativos en el individuo” (p. 24).

Las personas somos seres curiosos y dinámicos por naturaleza, suscitamos cosas asombrosas, pero a la vez podemos destruirlas, somos protagonistas de nuestro propio éxito y fracaso. En los primeros años de vida los seres humanos somos capaces de aprender rápidamente, ya que, se encuentran en una etapa donde todo les llama la atención, la implementación de la lúdica permite que los procesos de aprendizaje sean más agradables, ayuda a entender el entorno y adquirir nuevos conocimientos, beneficia la salud, porque mediante el juego se hace actividad

En ámbito personal y social es un elemento básico y necesario en la vida de los infantes, además de divertida y libre, es indispensable para su desarrollo, les permite ser sujetos activos y capaces de resolver problemas con creatividad. Igualmente, refuerza las capacidades, destrezas, habilidades comunicativas y les da la oportunidad de conocer la vida jugando.

Por lo tanto, la lúdica es vida y diversión, es alegría y poder, es libre y propia de cada persona, es miedo y valor, es adrenalina y descanso, es una combinación de emociones que permite fortalecer los lazos con los demás y la naturaleza. Es una estrategia para romper la rutina, tiene el poder de unir a las personas y permite crear nuevas experiencias, vivencias y recuerdos.

4.1.2. Importancia de aplicar la lúdica dentro del aula

La lúdica es fundamental e irremplazable, permite transformar a los niños de un sujeto pasivo a un interactivo y social. Asimismo, es una buena estrategia para enseñar de forma eficiente, juega un papel importante en el desarrollo cognitivo y personal, ayuda a combatir el estrés y brinda un ambiente de aprendizaje diferente y armónico.

Vera (2018) menciona que la lúdica encierra diferentes dimensiones de la vida del ser humano: el goce, la estética, el juego, la fantasía y la vida, las cuales permiten asumir la identidad. Desde los lineamientos curriculares, la lúdica puede considerarse como un medio creativo y gozoso que se expresa a través de diferentes medios como la música, el deporte, el arte, entre otros (p. 97).

Para Benítez (2009) es importante porque es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades tales como:

- Físicas:** para jugar los niños y niñas se mueven, ejercitándose sin darse cuenta, desarrollando su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina.
- Desarrollo sensorial y mental:** mediante las formas, tamaños, colores, texturas, del medio etc.
- Afectivas:** al experimentar las diferentes emociones como sorpresas, expresión o alegría, y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos y enfrentar situaciones cotidianas.
- Creatividad e imaginación
- Forma hábitos de cooperación.
- El juego hace que los niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y el entorno que los rodea.

Desde la antigüedad la importancia de la lúdica es reconocida como un elemento altamente cultural. Al revisar su origen podemos llegar a puntualizar su contribución para el ser humana: es inherente a ésta porque donde hay personas, hay juego; al

observar la correlación que existe entre el juego y la infancia, podemos considerar como el papel de ambos a lo largo de la historia es fundamental tanto en la construcción del individuo como en la de la sociedad (Domínguez, 2015).

Las actividades lúdicas no solo se centran en la recreación, sino también en el aprendizaje de los niños, por medio de esta se puede hacer que los estudiantes aprendan algo de forma involuntaria. Asimismo, permite al alumno transformar el aula de clases en un campo de investigación creativa, crear hábitos y fomentar su desarrollo integral, además contribuye a la expresión de las emociones y sentimientos de los sujetos. Algo crucial a la hora de jugar son los materiales didácticos, ya que, estos contribuyen para que el juego sea más entretenido, su presencia permite que el protagonista, en este caso los estudiantes, lleven a cabo de un modo eficiente la actividad.

También, es esencial para desarrollar la creatividad, motricidad, sensibilidad, empatía, convivencia, solidaridad y sobre todo beneficia a la hora de adquirir nuevos conocimientos a base de vivencias propias de los estudiantes. Al momento de realizar una actividad en salón de clase es recomendable que el docente recuerde que el juego no es perfecto ni imperfecto, simplemente es un medio para que sus estudiantes se entretengan, gocen y vivan el momento.

Por ello, la incorporación de la lúdica en el proceso de aprendizaje trae consigo resultados rápidos y satisfactorios, siempre y cuando se aplique de una manera didáctica y conforme al tema que se desea que aprendan. De igual manera, para que los resultados sean los esperados es fundamental partir desde las necesidades e intereses de los estudiantes.

4.1.3. Ventajas de la lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura

Muchos piensan que la enseñanza de la lengua y literatura es solamente teórica y aún peor creen que es la única forma de enseñarla. Sin embargo, cada asignatura se la puede aprender y enseñar de diferente manera, y las actividades lúdicas abren paso a un sin fin de ideas para transmitir los conocimientos de una forma novedosa y a su vez despertar el interés de los estudiantes.

El juego es parte de la creación literaria y la poética. La literatura infantil emplea las palabras de una manera que producen un efecto lúdico y también educativo, ya que favorecen el desarrollo de la creatividad y de las habilidades lingüísticas como la redacción y la ortografía, igualmente permite ir familiarizándose con un vocabulario cada vez más amplio. Además, en la mayoría de las ocasiones, se vale de los juegos de

palabras, los cuales requieren agudeza de pensamiento y es por esto que se cree que el desarrollar este tipo de actividades ayuda a mantener una mente más activa, ya que, con el juego, se perfeccionan cada vez más estas cualidades (Morón Macías, 2010, p. 3).

Para Díaz (2012), el juego constituye un método, una herramienta didáctica y pedagógica que propicia la asimilación consciente y entretenida de los conocimientos. Se utiliza para el desarrollo de hábitos y habilidades lingüísticas, es de gran utilidad para contribuir al desarrollo del pensamiento, de las cualidades morales, de la conducta y la formación de convicciones (p. 98).

La lúdica es parte esencial en los procesos de enseñanza de la literatura, porque promueve la creatividad y la participación activa de los estudiantes, una clase que se imparte con juegos, entretenimiento y diversión, hace que sea más fluida, ayuda al desarrollo humano, es la relación con el medio que les rodea y la cotidianidad, en la comprensión de sí mismo y la de los otros, nos orienta la dimensión sociocultural en la literatura (Rojas Fajardo *et al.*, 2017. p. 25).

La enseñanza y aprendizaje de la Lengua y literatura requiere de una serie de estrategias, técnicas, actividades y materiales didácticos para que los resultados sean satisfactorios, es así, que la aplicación del juego para su enseñanza trae consigo muchas ventajas necesarias para el desarrollo integral de los niños.

El Área de Lengua y Literatura se enfoca en el desarrollo de las habilidades lingüísticas, la expresión verbal, escrita y no verbal, la lectura, la historia literaria, historia e importancias de los medios de comunicación, la escritura, el teatro, el arte de la poesía y el arte de la redacción. Por lo que, para enseñar todos estos temas desde la temprana edad es fundamental utilizar actividades lúdicas, puesto que, facilitan y hacen más llevaderas las clases, ayuda a que los estudiantes interactúen, mejoren sus habilidades de interacción, entiendan la importancia de expresar los sentimientos, conozcan nuevas culturas y sus variedades lingüísticas, comprendan el medio que les rodea, descubran nuevos términos y creen nuevas experiencias. Finalmente, orienta al docente para planificar sus clases tomando en cuenta las necesidades de sus alumnos.

4.1.4. El Juego

Todos los seres humanos en la etapa de la niñez hemos jugado, imitado e inventado fantasías divertidas. El juego es la llave a ese mundo imaginario, dinámico, mágico y alegre, donde todo es posible, donde cada aventura es diferente y tiene un final muy satisfactorio, el

juego ha estado presente en nosotros desde la antigüedad, es un medio que permite crear, entretenerse y aprender. Asimismo, es algo innato e involuntario, es como si fuera parte del ADN, muchas veces no requiere de una planificación, solo surge del momento, los niños son capaces de transformar un árbol en un avión, una casa en un castillo, solamente con su imaginación, para jugar solo se requiere de creatividad.

Chamorro (2010), asegura que por medio del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y convivir con otros. Es uno de los medios que tienen las personas para expresar sus sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una forma de expresión natural). Está unido a la creatividad, la solución de problema y al desarrollo del lenguaje, es decir, contribuye a los fenómenos cognoscitivos y sociales.

El juego es participación, compañía, invención e innovación, por medio de este el niño expresa su realidad, temores, deseos y saberes, él juega a la guerra, a la paz, al amor, a la familia, a la tristeza, a la enfermedad etc. Crea su propio mundo conforme sus vivencias, en otras palabras, mezcla lo real y lo imaginario (Angulo, 2017).

Torres (2002), señala al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de juego. Favorece y estimula las cualidades morales en los niños como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la convivencia, la atención, la reflexión, la búsqueda de soluciones, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa y la solidaridad con sus amigos, pero sobre todo el juego limpio (p. 290).

El juego durante la infancia es parte de la identidad de un niño, por medio de este puede experimentar cualquier tipo de emoción o sentimiento, ya sea, miedo, alegría, adrenalina, tristeza o enojo, puede inventar o reinventar a su manera. También puede aprender cosas nuevas tales como, relacionarse con los demás, valores, desarrollar su autonomía y autoestima, trabajar en grupo y entender el rol de cada persona en la sociedad.

Es por ello que, el juego puede definirse como el acto para alcanzar la felicidad y desarrollar la creatividad. Es parte de la didáctica en la educación, debido a que permite que los niños, más allá de adquirir conocimientos, ayuda a transformarlos de manera divertida de acuerdo a sus intereses y su forma de aprendizaje.

4.1.5. Tipos de juegos para estimular la comunicación

La necesidad de comunicarnos es algo inevitable, porque por medio de la expresión podemos entendernos y compartir conocimientos con los demás, pero, si lo hacemos por medio de los juegos, este proceso puede ser más llevadero y entretenido.

El juego cuenta con bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar, resolver conflictos y contribuye a su capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a convivir en grupo (UNICEF, 2018).

Los juegos recomendables para desarrollar o estimular la comunicación en los niños y adolescentes son:

4.1.5.1. Juegos lingüísticos.

Dentro del aula de clase, los docentes pueden encontrar una serie de problemas de lenguaje, por lo que, la aplicación de los juegos lingüísticos es una buena estrategia y técnica para combatir estas dificultades. Asimismo, son más llamativos para los niños, puesto que, estos son capaces de captar su interés en un instante.

Los juegos lingüísticos son actividades pedagógicas que permiten el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes, se basan en el desarrollo de componentes fonéticos, léxico semántico, morfo sintáctico y estilístico del idioma, es decir, se centra en sub destrezas como fluidez verbal, precisión, rima y memorización (Ramírez, 2017, p. 16).

El juego de palabras es una serie didáctica para la enseñanza y aprendizaje del vocabulario. Busca que las unidades léxicas se unan a la competencia comunicativa del individuo, dado el valor del vocabulario como elemento estructurador del pensamiento y su necesidad para la intención social (Brenes *et al.*, 2011).

Altamirano (2013), indica que los beneficios que traen consigo la práctica de los juegos verbales son:

- Desarrollan la conciencia fonológica y auditiva
- Desarrollan la creatividad.
- Desarrollan la memoria al retener series de palabras.
- Generan mayor fluidez en la expresión oral.
- Aumenta el vocabulario.
- Favorecen el desarrollo cognitivo (pp. 17-18).

La aplicación de los juegos lingüísticos, tales como, las adivinanzas, amorfinos, trabalenguas, poesía, narraciones, dramatizaciones, retahílas, los chistes y refranes dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, ayuda a que los niños mejoren la fluidez al momento de comunicarse, a desarrollar las destrezas fonológicas y expandir su vocabulario. De la misma forma, permiten desarrollar la confianza, facilita la expresión de las ideas, mejorar la memoria y las relaciones sociales.

Por lo tanto, los juegos lingüísticos son un conjunto de herramientas didácticas y lúdicas con un carácter divertido, formativo y expresivo, tienden a ser utilizados con mayor frecuencia en los niños con problemas de lenguaje tales como la dislexia y disfasia. Además, estos juegos brindan placer y entrenamiento a los niños al momento de aprender, puesto que, asimilan mejor la información jugando que escribiendo o escuchando, mentalmente a la hora del juego suelen programar las actividades de una forma sencilla y a su estilo de aprendizaje.

4.1.5.2. Juegos simbólicos.

Los juegos simbólicos generan mucho placer a los que los practican, por lo general, se realizan sin la necesidad de juguetes. Se los lleva a cabo mayormente con la ayuda de la imaginación, es decir, si un niño quiere jugar con un barco no necesariamente debe tener uno, sino que cualquier material cotidiano que esté a mano puede convertirse en barco, todo es cuestión de imaginarlo.

Albad & Ruíz (2011), indican que el juego simbólico es una acción espontánea y libre, sin un fin predeterminado y ajeno a la intervención del adulto. Surge normalmente desde la infancia, ya sea de forma consciente o inconsciente, que manifiestan inquietudes, miedo, necesidades o deseos, aspectos profundos que no pueden ser expresados con palabras. Así, representaciones simbólicas del imaginario, como por ejemplo el lobo, son utilizadas para jugar al miedo y, de esta manera, vencerlo (p. 21).

El juego simbólico es necesario para el desarrollo de los niños y se da de forma natural como parte de su aprendizaje, experiencia y crecimiento. Es una actividad espontánea de la infancia, donde se crea otros mundos, inventa realidades y juega a ser otros personajes (Rodríguez, 2019).

Para Posada (2014), “el juego simbólico se hace sobre representaciones y no sobre cosas reales, es decir, el poder de traspasar el sentido de un objeto que puede ser diferente al que pueda tener en la vida cotidiana”.

Este tipo de juegos ayuda a desarrollar la creatividad del niño, ya que, puede construir el patio de juegos, el ir a la tienda, ir de viaje, tomar el medio de transporte en una aventura llena de fantasía animada. Estos juegos fomentan el desarrollo del lenguaje, así como, las habilidades y destrezas cognitivas y sociales, le ayuda a entender mejor las formas de vida de los seres humanos. Además, hacen referencia a la imitación, porque se enfocan en cómo el niño finge ser algún personaje ficticio o real, por ejemplo, cuando juegan a la tienda, a ser profesores, policías, bomberos, algún superhéroe, entre otros.

Por ende, los juegos simbólicos son un conjunto de situaciones imaginarias y de imitación que construyen los niños para pasarla bien consigo mismo y con los demás. Suelen darse durante toda la infancia de forma natural, es decir, no requieren de una planificación estructurada con lineamientos, normas o reglas, los sujetos que los practican crean sus propias reglas de acuerdo a cómo se desarrolla la actividad.

4.1.5.3. Juegos de mímica.

Los juegos de mímica se trabajan con todo el cuerpo, es decir, conecta los gestos faciales y las posturas corporales, busca entretener y desarrollar la habilidad no verbal, asimismo, favorecen el desarrollo de la creatividad y ayuda a crear espacios de entretenimiento y participación activa.

Significa expresar y comunicar emociones, ideas, situaciones reales o ficticias, por medio de gestos. Las acciones tienen motivo que les da origen, desarrollan un conflicto y tienen por lo general un desenlace. Es decir que relatan una historia, cuento o drama. A su vez constituye un código, un lenguaje con una estructura espacial y temporal. Además, la mímica aparece en la cara y en la totalidad del cuerpo (De Torres, 2000, p. 10).

Para Regodón (2010) representan “la más antigua forma de comunicación y no consiste solamente en hacer gestos, sino que éstos reflejen las emociones humanas” (1. p).

Según Cañal Santos & Cañal Ruiz (2001) “han sido una actividad lúdica, social, un medio de conocimiento, de identificación y explicación de la realidad física y metafísica, se ha involucrado en la magia, etc” (p. 17).

En definitiva, son un conjunto de juegos que permite contar historias o expresar emociones por medio del lenguaje gestual y corporal, también, son un medio de expresión artística, ya que se los puede visualizar en la danza y el ballet. Permiten mejorar las habilidades comunicativas, a desarrollar la personalidad individual y ayudan al entretenimiento y

convivencia. Igualmente, necesitan de varias personas para que el placer y disfrute sea mayor, en otras palabras, consisten en que los niños por medio del gesto imiten o expresen objetos, acciones, sensaciones, estados de ánimo, personajes, entre otros.

4.1.6. *El juego como estrategia para el desarrollo de la autoestima*

La autoestima juega un papel esencial en el desarrollo y crecimiento saludable del ser humano. La implementación del juego en la vida cotidiana y en la educación es para estimular el valor propio en los niños y adolescentes, formar sujetos activos e independientes sin temor a tomar la iniciativa y manifestar sus inquietudes.

La autoestima se refiere a la valoración positiva o negativa que uno tiene de sí mismo. Es vital para el ser humano, es básica y efectúa una contribución esencial al proceso de la vida, desempeñando un papel clave en las elecciones y decisiones que le dan forma. Es indispensable para el desarrollo normal y sano, tiene valor de supervivencia, representa el logro individual, producto de una labor y conocimiento interno (Villalobos, 2019, pp. 23-24).

El juego es una actividad seria, si observamos a los niños y niñas cuando juegan, lo primero que llama la atención es su seriedad. Ya hagan un castillo con arena, construyan con cubos, jueguen a los barcos o al caballito... están tan absortos como un adulto en su trabajo. El juego para los niños es el equivalente al trabajo en el adulto, en él afirma su personalidad, y por sus aciertos se crece de la misma forma que un adulto con su trabajo. Por aciertos en el juego mejora su autoestima, es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad del niño (Ferro, 2020, p. 62).

La lúdica permite al niño desarrollarse en un ambiente armónico consigo mismo y con los demás. Ayuda a liberar tensiones a medida que realizan las actividades inmersas en esta categoría como: los juegos, las canciones, dinámicas, modelados, pintura, poesías. Estas actividades despiertan el interés de los niños y les ayuda a olvidar alguna situación negativa que haya pasado (Choez Lino, 2017, p. 12).

Vera *et al.*..., (2019), manifiestan:

Mediante el juego, el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja, además facilita el desarrollo social, la relación y cooperación, así como el respeto mutuo. Más aún al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y perfecciona la comunicación. Los juegos en los que el niño asume un rol determinado y donde imita a algún adulto, son los que influyen de una manera

determinante en el aprendizaje de actitudes, comportamientos y hábitos sociales. Le ayuda a tener seguridad en sí mismo (autoestima), además de la comunicación y el mantenimiento de relaciones sociales y emocionales.

Actualmente, el tema de la autoestima es muy importante, puesto que, es considerada la base de la vitalidad del ser humano. Se encuentra presente durante toda la vida, refleja seguridad, es la que nos hace genuinos al mundo, nos hace enfrentar nuestros mayores miedos y sobre todo ayuda a amarnos a nosotros mismos. Pero, cuando se encuentra ausente o poco desarrollada nos hace vulnerables al resto, ya que, todo nos da miedo, nos hace sentir inseguros y pensar que todo lo que hacemos está mal.

Por lo tanto, la práctica del juego desde la temprana edad contribuye a que las personas en el futuro sean seguras de sí mismas y no le teman a perder, si enfocamos las actividades recreativas como base de la autoestima nos da como resultados sujetos felices, auténticos e innovadores. En el ámbito educativo, el juego no solo debería ser un medio para enseñar o recrearse, sino, una herramienta para formar estudiantes con amor propio. El docente al momento del juego debe permitir a sus alumnos ser ellos mismos sin interponerse o decirles constantemente lo que está bien o mal, ellos solos a través de su experiencia lo descubrirán.

4.1.7. Roles y funciones del juego en la educación

El juego cuenta con una serie de roles y funciones fundamentales para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea ameno, diferente y entretenido, no solo se enfoca en la diversión, sino también en adquirir nueva información, en la salud física y mental.

El juego brinda a los estudiantes la posibilidad de analizar los diferentes acontecimientos, dando lugar a la reflexión y a proponer estrategias que sean de utilidad para los estudiantes en el futuro y les hagan sentirse más seguros consigo mismos, reduciendo el estrés y ansiedad. Por ello, en los juegos debe haber una intervención del docente que asegure aprendizajes significativos en los niños. Esta mediación del docente logra la reflexión y el pensamiento emancipado. Las dinámicas deben propiciar a los estudiantes su pensamiento reflexivo, estratégico y planificado, permitiéndoles desarrollar su plan de vida frente a una emergencia (MINEDUC, 2016).

Según Serrano (2020), permite al estudiante “experimentar con su propio cuerpo, vivencia es situaciones de despliegue motriz, que se descubre en el proceso de (ser persona)”.

Para Ninabanda (2016), el juego ayuda al niño descubrir el sentido del yo, una estabilidad interna. El niño comienza a entender la constancia y la consistencia del

ambiente. El juego permite analizar la realidad de los dos mundos (interno y externo). Le permite expresar sentimientos sin temor del castigo, le ayuda a aprender a controlar las frustraciones y los impulsos. El juego es divertido: abre un mundo de alegría, humor y creatividad (p. 8).

El principal rol y función del juego en la educación es contribuir al desarrollo de aptitudes y actitudes necesarias para la vida cotidiana, a la vez fomenta la motivación, la habilidad para resolver problemas y afianzar conocimientos de una forma saludable. Además, es una buena estrategia para mejorar la atención de los niños, el juego es un tipo de investigación que cautiva y atrae, durante el juego el estudiante puede hacer pausas activas, cambiar la rutina, relajarse y olvidar todas las preocupaciones.

Por otra parte, el juego, además de ser un instrumento para el entretenimiento, es un medio para facilitar el desarrollo y el aprendizaje, puesto que, por medio de este, se puede crear nuevas experiencias y se puede entender la función y el rol de cada sujeto y objeto del entorno. Finalmente, el poder de la lúdica es amplio, porque permite transportar al juego dentro del ámbito educativo, y a su vez. De igual manera, genera satisfacción a quienes los practican, desarrolla hábitos, refuerza los ejes axiológicos, ayuda al desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, fomenta la paciencia y la convivencia con el medio natural, social y cultural.

4.2. La comunicación verbal y no verbal

4.2.1. La comunicación verbal

4.2.1.1. Definición

La comunicación ha estado presente desde el inicio de la humanidad, es el proceso más rápido y flexible que tienen las personas para expresar sus conocimientos, pensamientos y emociones.

“Es un conjunto de sonidos articulados y ordenados que dan lugar a las sílabas, las palabras y las frases” (Machado & Rodríguez, 2020, p. 6).

“Es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo. A través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartirla con el resto” (Enciso *et al.*, 2019, p 7).

De acuerdo a Salas Acuña (2021), “no solo es uno de los vehículos principales por el cual se transmiten los contenidos en el aula, sino que además es una herramienta para la construcción de conocimiento mediante el diálogo, el debate y la pregunta” (p. 52).

Calvache (2015), señala que, la comunicación oral es una esfera constitutiva del desarrollo humano, que determina el proceso de humanización y se consolida como eje fundamental del bienestar y la calidad de vida de las personas. Le permite al individuo establecer relaciones interpersonales y expandir su función heurística para indagar, descubrir e interpretar el mundo.

Según Díaz (2009), el lenguaje verbal es la capacidad humana por excelencia, aquella que nos distingue de los animales y nos humaniza. La capacidad para hablar es el principio que distingue al ser humano de las demás especies. El habla permite exteriorizar ideas, recuerdos, conocimientos, deseos, e interiorizar al mismo tiempo; es lo que permite ponernos en contacto directo con los demás (p. 1).

La comunicación verbal se refiere al intercambio de información entre dos o más personas, se la realiza con el fin de transmitir y recibir mensajes, ideas y opiniones. Igualmente, los seres humanos somos seres sociales por naturaleza y la habilidad comunicativa representa la causa de nuestra existencia y convivencia, es parte de nosotros desde el momento de nuestro nacimiento. Es fundamental en cualquier relación social y, por lo tanto, está presente en la vida diaria, por ejemplo, en entrevistas, cartas, videollamadas, llamadas telefónicas, etc.

Finalmente, representa la razón del ascenso y evolución de las sociedades, es la clave del éxito individual y cooperativo, además, ha frenado el avance de muchas catástrofes en el mundo, la comunicación se da en diferentes idiomas, pero todos se enfocan en la supervivencia y conservación de la raza humana.

4.2.2. Elementos de la comunicación oral

La comunicación es un proceso de intercambio de ideas y contenidos desde el emisor al receptor y viceversa. Los elementos más relevantes que intervienen en la comunicación son:

4.2.2.1.El emisor.

Es la clave principal de la comunicación, tiene la responsabilidad de hacer llegar la información al receptor.

“Es el encargado de enviar el mensaje, por lo general conduce el acto comunicativo y su contenido” (Bautista, 2017, p. 5).

Guerrero (2013), menciona que, “un emisor, llamado hablante codificador, es la persona que transmite una información, hablando, escribiendo o produciendo una señal para emitir un mensaje” (p. 360).

Para que el proceso de comunicación se lleve a cabo de una buena manera, la persona encargada de informar o comunicar tiene que expresarse de una forma clara y precisa, además, debe cerciorarse que nada se interponga al momento de expresar la información.

Por ello, el emisor es el primer elemento para empezar la acción comunicativa, sin el emisor no se pueden desarrollar los demás elementos de la comunicación, asimismo, es él quien se encarga de hacer llegar el mensaje, ya sea de forma verbal, no verbal o escrita.

4.2.2.2.El mensaje.

Es la clave de la comunicación, sin mensaje el fenómeno comunicativo no se podría llevar a cabo.

“El mensaje es el conjunto de señales seleccionado por la acción del emisor” (Aguado, 2004, p. 30).

El mensaje, como ya se ha dicho, es el contenido de la información que el emisor envía al receptor; en la comunicación verbal, lo normal es que se produzca un intercambio de mensajes entre emisor y receptor, dando lugar a la alternancia entre ambos y produciéndose lo que se denomina diálogo (Cuesta *et al.*, 2017, p. 6).

El mensaje puede darse de manera hablada o escrita, si falla o no se expresa de forma correcta se pueden crear malos entendidos, este depende del emisor, porque es quien lo emite, sin mensaje no habrá una respuesta. Por ello, el mensaje puede ser una opinión, idea, sentimiento, un acto informativo o incluso un gesto, es considerado por el receptor para entender mejor lo que se está hablando, en otras palabras, es la clave y la línea que une al emisor con el receptor.

4.2.2.3.El código.

El emisor y el receptor necesitan utilizar el mismo código para que la comunicación sea aún más fácil y posible.

“El Código es el sistema de transcripción que permite enviar el mensaje. Un código es a un canal lo que un transformador a una transmisión eléctrica” (Aguado, 2004, p. 30).

De acuerdo a Guerrero (2013), “el código es, en cambio, el sistema de señales, de sonidos o signos preestablecidos para poder entenderse entre emisor y receptor. El profesor ha utilizado una cadena de sonidos en idioma español para transmitir el mensaje al alumno. El uno y el otro deben utilizar el mismo código” (p. 361).

Este varía dependiendo del contexto o cultura, ya que, sabemos que cada país o comunidad con los cuales compartimos el mismo idioma tienen modismos y jergas propias de lugar. Por lo cual, al momento de expresarnos con personas que no son parte de nuestro entorno, debemos eliminar dichos modismos para poder transmitir el mensaje correctamente.

4.2.2.4.El canal.

El canal es esencial para poder hacer llegar el mensaje al receptor, actualmente gracias al avance de las TIC's podemos comunicarnos con los demás sin importar a qué distancia nos encontremos.

Cuesta *et. al.* (2017), menciona que, “el canal es la vía, el medio físico por el que circula el mensaje: el aire, en la comunicación oral; el cable telefónico, el papel en la comunicación escrita, etc” (p. 7).

“Es el elemento físico por el que viaja el mensaje, que pone en contacto al emisor y receptor” (Bautista, 2017, p. 11).

Cuando se da el proceso comunicativo a larga distancia, el canal puede presentar interferencias, por lo que, es recomendable contar con varios medios para hacer llegar el mensaje de forma correcta. La comunicación que se da de manera presencial es la más acertada

para transmitir información, aunque varias veces si no se la explica bien puede crear confusión o enfrentamientos.

4.2.2.5.El receptor.

Es quien se encarga de decodificar y recibir el mensaje, para posteriormente emitir una respuesta, tanto el emisor como el receptor durante la acción comunicativa intercambian de roles, es decir, el emisor pasa a ser el receptor y el receptor el emisor.

“El Receptor es una instancia objetiva que no tiene que ver con un sujeto, sino con una función. Es el punto de llegada de la transmisión y la instancia decodificadora” (Aguado, 2004, p. 30).

El receptor es quien recibe el mensaje y quien cierra el proceso de la comunicación mediante la recepción, la decodificación y la aceptación del mensaje que se transmitió, además de la retroalimentación al emisor. En una conversación, el receptor es quien responde a la misma (Quijada, 2014).

Cuando este no capta el mensaje enviado por el emisor, es recomendable preguntar nuevamente para así evitar caer en conflictos o con información errónea. El receptor tiene la función de recibir, procesar el mensaje y finalmente crea una respuesta, pasando así de receptor a ocupar el puesto de emisor.

4.2.2.6.El ruido.

Es un tipo de interferencia que evita que el proceso de comunicación se lleve de una buena manera, suele causar muchos conflictos, ya que, el mensaje no se transmite de forma correcta.

“El ruido es un elemento que está dado por las interferencias ajenas al mensaje, estropeando la comunicación correcta del proceso” (Guerrero, 2013, p. 361).

“Es todo lo que perturba un acto comunicativo, dificulta o impide que el receptor reciba el mensaje” (Bautista, 2017, p. 12).

Por lo tanto, al momento de llevar a cabo una conversación es necesario verificar que no exista algún medio, ruido o situación que interfiera en el proceso comunicativo.

4.3. La comunicación no verbal

4.3.1. Definición

Muchos dicen que el silencio dice más que mil palabras y en cierto sentido, tienen razón, porque nuestros gestos muchas veces nos delatan y expresan más que las palabras. La comunicación verbal dentro del contexto educativo ha recibido muy poca atención, por lo general, cuando una persona habla, los demás suelen enfocarse más en lo que dice la otra persona y no toma en cuenta la forma en la que se expresa.

“La comunicación no verbal es el conjunto de gestos y movimientos que realizamos cuando nos comunicamos, como la mirada, mover las manos, las posturas, el distanciamiento, etc” (González & Pérez, 2020, p. 257).

Torres (2020), expresa que, el lenguaje no verbal es ambiguo por naturaleza y necesita interpretación, se usa para expresar las actitudes personales, las emociones y sentimientos.

Según Carvajal *et al.* (2019), la comunicación no verbal hace referencia a la información que no se transmite con palabras, sino a través de gestos, posturas o expresiones. Asimismo, el lenguaje no verbal transmite mensajes que pueden ser:

- Voluntarios:** somos conscientes de que los estamos utilizando; por ejemplo, señalar con el dedo, ladear la cabeza para negar, decir adiós con la mano, seguir con la mirada, etc.
- Involuntarios:** no somos conscientes de estar utilizándolos; por ejemplo, mover la pierna cuando se está en una reunión, girar compulsivamente un bolígrafo o comerse las uñas, entre otros.

Para Catalán *et. al.* (2013), es un proceso sensorial desde la perspectiva de la percepción y de la emisión. Es algo innato, se aprende por imitación y se asimila por medio de la balanza o el reproche. Está formado por acciones motoras, psicomotoras y sensorio motoras. Es una comunicación espontánea e instintiva, pero al mismo tiempo calculada. Puede acentuar la información, modificarla, o incluso, a veces, anular el significado convirtiéndose en una meta de comunicación (p. 57).

“La expresión comunicación no verbal alude a todos los signos y sistemas de signos no lingüísticos que comunican o se utilizan para comunicar” (Cestero, 2006, p. 57).

Es así que, la expresión no verbal es un medio de transmisión de información menos estructurado, requiere de análisis y observación para poder interpretarla. Es importante en muchos intercambios comunicativos, ya que, por medio de esta, se puede notar si una persona está siendo sincera con lo que dice o no. El poder del lenguaje no verbal demuestra seguridad e

inseguridad en la persona, miedo y valor, tristeza y alegría, en muchas ocasiones una simple seña o gesto puede reflejar las intenciones de una persona.

4.3.2. Influencia de la comunicación no verbal en la vida social de los estudiantes

La comunicación dentro del campo educativo hace posible el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, tanto el lenguaje verbal, escrito y no verbal permiten que los alumnos puedan desenvolverse en la sociedad. La comunicación humana está presente en todos los seres vivos y les brinda la posibilidad de sobrevivir en el entorno.

La comunicación no verbal, permite a los estudiantes a través de señales identificar emociones, ideas, pensamientos, temores, manifestados mediante expresiones faciales, posturas, posición, actos explícitos y gestos, que muestran y regulan el comportamiento del individuo sirviendo para enfatizar, repetir, contradecir, sustituir, complementar, acentuar o negar la comunicación verbal. Por lo tanto, debe estudiarse como una parte inseparable del proceso global de comunicación (Arellano, 2006).

Matienzo (2018), menciona que la comunicación no verbal ayuda a los niños a:

- Desarrollar el lenguaje y el pensamiento.
- Comprender las necesidades, intenciones y estado de ánimo de quienes les rodean.
- Desarrollar empatía y sensibilidad por los demás.
- Ser asertivos y saber cómo y en qué momentos hablar o hacer saber sus opiniones y deseos y en qué momentos detenerse y esperar para no complicar una situación.
- Relacionarse y vincularse de forma más estrecha y efectiva con los demás.
- Entender y disfrutar bromas.
- Encontrar nuevas formas de expresar sus deseos y sus estados de ánimo.

La comunicación es esencial para el desarrollo emocional, social y personal del niño y la niña. Y, si bien, el lenguaje verbal es una parte importante de la comunicación, los estudios y la experiencia nos dicen que el lenguaje corporal, la actitud, así como el tono de la voz, cobran una importancia radical más allá del contenido de lo que se dice. Por esta razón, podemos decir que el lenguaje no verbal permite llegar a la dimensión emocional de los mensajes, ya que aporta información sobre los sentimientos y el estado emocional, y en el caso de la comunicación entre padres/madres e hijos/as cobra una gran importancia e impacta significativamente en ellos (Paniagua, 2018).

La expresión no verbal en la educación ayuda al docente a entender las opiniones, emociones y dudas de sus estudiantes. Muchas veces a algunos niños se les complica expresarse por medio de las palabras, ante lo cual, los signos no verbales son una ventaja para entenderlos, puesto que, su rostro suele denotar miedo o confusión. Además, cuenta con una serie de elementos para interpretarlas como la mirada, las posturas del cuerpo, los gestos faciales y corporales y la sonrisa. La práctica de actividades como la mímica es una buena estrategia para desarrollarla en los alumnos.

4.3.3. *Los componentes de la comunicación no verbal*

4.3.3.1. La mirada.

El poder de la mirada es muy grande, a través de esta se puede demostrar amor, tristeza, alegría y miedo, muchos poetas suelen mencionar que los ojos son las ventanas del alma, pues, ellos no pueden esconder lo que siente una persona.

La mirada es la metáfora que simboliza la experiencia de vida, es productora de signos, de significados y significantes. La metáfora es el vehículo que nos permite hacer comprensible aquello que aparece confuso y además nos permite ser comprensibles y apetecibles a los demás. La mirada permite enamorarse de este juego de signos, lo que apasiona es seducir a los mismos signos, encontrar la fuerza del significante insignificante, o, el mito del significado. La mirada busca un cuerpo donde posarse, de la evanescente fijeza de una mirada, la significativa, aunque mínima alteración de las pupilas que traslucen su deseo (Serrano Barquín *et al.*, 2011, p. 70).

La mirada es un elemento esencial para establecer conexión en la comunicación cara a cara. La vista es el primer sentido que se utiliza al iniciar una comunicación con otra persona cara a cara. Dependiendo del contacto visual que se tenga con la otra persona se enviarán señales con diferente significado. Así pues, si se mira fijamente puede demostrar interés, desviar la mirada puede significar timidez o falta de interés sobre lo que dice la otra persona o si quien desvía la mirada es el emisor significa inseguridad (Calle, 2012, p. 49).

Los ojos son parte de la comunicación no verbal, se puede transmitir por medio de ellos sin la necesidad de las palabras, existen miradas genuinas y llenas de bondad como miradas de odio y venganza, asimismo, las personas pueden aprender mucho y observar los diferentes signos no lingüísticos que se encuentran en medio ambiente, prácticamente es parte de nuestro

conjunto de recursos para desenvolvernosen la sociedad, puede demostrar seguridad y la desconfianza de una persona.

4.3.3.2.La sonrisa.

Es algo innato y natural de todos los seres humanos, está presente desde las primeras etapas de vida, por lo general surge en cualquier momento y situación. Las personas suelen mencionar que la sonrisa más real y pura es la de los bebés y niños, ya que, son muy transparentes y sin malicia.

“La sonrisa en los seres humanos es una expresión común que refleja placer o entretenimiento, pero también puede ser una expresión involuntaria de ansiedad o de varias emociones como la ira y la ironía, entre otras” (Londoño Bolívar & Botero Mariaca, 2012, p. 353).

La sonrisa es la manifestación gestual más característica de la alegría, el placer, la felicidad o la diversión que una persona experimenta como consecuencia de un evento o situación agradable. Consiste en el gesto de curvar la boca, flexionando los 17 músculos que se encuentran alrededor de esta y también de los ojos (Nicuesa, 2013).

La sonrisa es parte de nuestra identidad, existen sonrisas genuinas, arrogantes, de desprecio, falsa y de alegría, cada una nace según la circunstancia o intenciones. De hecho, según estudios psicológicos las personas que más sonríen son más simpáticas, amistosas y atractivas, la sonrisa es una expresión muy compleja que no siempre refleja alegría y felicidad, es decir, cada sonrisa es única y especial, dentro del lenguaje no verbal esta habla mucho sin decir nada.

4.3.3.3.La postura corporal.

Una buena postura representa más que pararse derecho. Es una parte fundamental de la salud a largo plazo. El mantener su cuerpo en la posición correcta, ya sea que esté en movimiento o estático, puede evitar dolores musculares, lesiones y otros problemas de salud.

“Son las posiciones estáticas que adopta el cuerpo humano, como estar sentados con las piernas cruzadas, abiertas, encima de una mesa, con las manos en la nuca, con el tronco recto y echado un poco hacia delante, etc” (Sánchez, 2009, p. 2).

La postura en una persona de porte erguido transmite seguridad y elegancia, si, por el contrario, la persona tiene una postura encorvada transmite cansancio y abatimiento. Si

durante una reunión la persona se inclina hacia el interlocutor demuestra interés, lo contrario que demuestra si se inclina hacia atrás (Calle, 2012, p. 48).

La postura se refiere a la posición en la que se encuentra el cuerpo, además, dentro de las posturas corporales encontramos las posturas dinámicas, las cuales se refieren a la forma de sostenerse la persona al momento de caminar, correr o agacharse. Asimismo, tenemos la postura estática que hace referencia a cómo se mantienen la persona cuando está quieta, sentada, de pie o acostada. Una buena postura causa buena impresión y seguridad, mientras que, una mala es señal de cansancio, incomodidad, o incluso puede ser por problemas de salud.

4.3.3.4.La expresión facial.

Junto con la mirada, las expresiones faciales son muy importantes para expresar emociones y estados de ánimo, en algunas personas es difícil de interpretar, mientras, que en otras es como si fueran un libro abierto.

Las expresiones faciales son responsables de una gran proporción de comunicación no verbal. Considere cuánta información se puede transmitir con una sonrisa o un ceño fruncido. La mirada en la cara de una persona a menudo es lo primero que vemos, incluso antes de escuchar lo que tienen que decir (Sarmiento, 2018).

Para Pradas (2018), las expresiones faciales son uno de los elementos de la comunicación no verbal más estudiados. El ser humano está programado desde su nacimiento a identificar caras y sus manifestaciones emocionales. Por esa misma razón, es tan importante entender el hecho de que cuando alguien pone una cierta mueca, está expresando dolor. O que, si un amigo sonríe, significa que está experimentando un momento agradable.

Por consiguiente, los ojos, la cara, la sonrisa es el mejor medio para comunicarnos sin palabras, asimismo, se pueden utilizar para reforzar el mensaje que estamos transmitiendo de forma verbal. La principal cara del lenguaje no verbal son las expresiones faciales, puesto que, surgen más a menudo en una conversación o incluso si no se está diciendo nada. Por ejemplo, la tristeza y la decepción se distinguen por la inclinación de las comisuras de la boca, mirada baja y decaimiento general de las demás facciones.

4.3.3.5.Los gestos.

Los gestos incluyen los movimientos de las manos, la cara, los brazos u otras partes de cuerpo, son utilizados para sustituir algunas palabras que se desean decir de forma consciente, son expresiones corporales visibles que comunican mensajes determinados.

“Los gestos forman parte de la comunicación no verbal. Son movimientos expresivos del cuerpo, un lenguaje corporal que expresa distintos estados de ánimo” (Cáceres Guillén, 2010, p, 4)

Kuhnke (2017), manifiesta que los gestos son más eficaces que las palabras. Las señales que expresan amor y apoyo, placer y dolor, miedo y decepción, son fáciles de descifrar y no requieren mayores explicaciones. Para comunicar complicidad, aprobación o desprecio no hace falta decir nada más. Cuando sonríes, frunces el ceño o te burlas de alguien no necesitas las palabras (p. 11)

Los gestos se hacen presente desde los primeros años de vida, los bebés suelen manifestarse de forma inconsciente mediante el llanto, gritos o sonrisas. Durante la niñez, adolescencia y adultez se puede expresar de forma consciente por medio del miedo, cólera y alegría. Asimismo, encontramos los gestos de asombro, de ruego, consuelo, etc. Por lo general son utilizados mayormente para expresar algo rápido como, por ejemplo, cuando muestras el pulgar hacia arriba significa que está bien, los gestos son un conjunto de signos expresivos no lingüísticos. Es así que, son un conjunto de movimientos característicos que permiten informar por medio del uso del cuerpo.

4.4. Importancia del desarrollo de la comunicación verbal y no verbal en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La comunicación tanto verbal como no verbal dentro de proceso de enseñanza y aprendizaje es fundamental, pues, los docentes y alumnos por medio de estas pueden llevar a cabo la clase de forma interactiva, facilita la expresión de sentimientos, emociones y la convivencia. Además, permite que el proceso educativo se desarrolle de una forma más entretenida y ayuda a compartir e intercambiar roles y sobre todo da oportunidad de romper los problemas de timidez.

La comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje permite acrecentar en el estudiante su participación y creatividad, constituye una variante de comunicación interpersonal que posee grandes potencialidades formativas y desarrolladoras de la personalidad, produciendo cambios internos y conductuales a corto, mediano y largo

plazo por ser un proceso continuo y sistémico, implicando la unidad de lo afectivo, lo cognitivo y lo conductual (García *et al.*, 2011).

Como expone Del Barrio *et. al.* (2009), el proceso de la comunicación permite el desarrollo de la personalidad, y a su vez ayuda a mejorar:

- **Autoestima:** Para comunicar es fundamental tener una positiva valoración de uno mismo. La autoestima influirá en nuestra seguridad, así como en el rendimiento de lo que nos proponamos.
- **Empatía:** Es necesario atender y hacer ver que entendemos la situación del otro, sin tener que identificarse necesariamente con ella, pero intentando “ponernos en su lugar”. Contacto visual y escucha activa son las herramientas para obtener un grado óptimo de empatía, creando constantemente un clima de confianza y tranquilidad alrededor.
- **Sintonía:** Tan importante como el mensaje es el interés que tiene en ello el que lo escucha. ¡Solo se escucha con atención aquello que nos interesa! Hay que saber reaccionar ante las señales de atención o de distracción del público. El valor de la comunicación lo da el que escucha.
- **Autenticidad:** Sólo cuando creemos en lo que estamos comunicando podemos transmitir convicción e influir en los demás. ¡Para convencer hay que vivir tu propio mensaje! No digas cualquier cosa, expresa lo que llevas dentro.
- **Autocontrol:** Una comunicación eficaz y positiva implica, también, un adecuado nivel de ejecución. Para esto es conveniente mantener controlados los niveles de ansiedad, confiando en que comunicar es siempre un privilegio.
- **Asertividad:** entendida como la propia capacidad de autoafirmación, de expresión directa de los propios sentimientos, opiniones, derechos, etc... Ser asertivo es sentirse mejor con uno mismo y demostrar que se está vivo (p. 389).

El estudiante que desarrolla una correcta comunicación se encuentra en mejores condiciones para vivir en sociedad, comunicarse con sus coetáneos, su familia, y sus docentes además es determinante en el logro de sus objetivos educativos, que tienen impacto en la formación de las actitudes, normas y valores, es por eso que las investigadoras se plantearon esta problemática de cómo lograr que los estudiantes se comunicaran y se expresaran, porque en esta era de la digitalización y las tecnologías, los estudiantes no intercambian entre sí, criterios, puntos de vistas y vivencias. Es aspiración del Ministerio de Educación, propiciar la preparación de un estudiante para

pensar por sí mismos y lograr que desempeñen un papel activo, crítico y comunicativo en la asimilación de los conocimientos, habilidades, hábitos y normas de comportamiento personal y social, promueve con ello una adecuada valoración del medio en que se desenvuelven (Vargas Téllez *et al.* 2016, p. 136).

El arte de la enseñanza comunicativa consiste en que el docente desarrolle las habilidades y destrezas comunicativas de sus alumnos para que en el futuro no presenten problemas para expresar sus ideas. Muchos docentes suelen encontrar en el aula de clase problemas de lenguaje, ya sean estos por factores físicos o emocionales, su deber es buscar alternativas y adaptaciones para combatir estos problemas, los aspectos comunicativos estarán presentes durante toda la vida de los alumnos, por lo que, el desarrollo y práctica de estos les ayudará a desenvolverse en el entorno, a construir e innovar, a mantenerse informado y generar nuevos conocimientos.

Una persona que no desarrolla una buena forma de expresión tendrá que enfrentar muchos problemas de autoestima, personales, sociales, económicos y laborales. Por lo tanto, el proceso de comunicación es fundamental para la existencia y supervivencia de cualquier ser humano, ya que, involucra crear, recibir y compartir ideas, información, pedir ayuda, hechos y sentimientos, sin la comunicación no existe sociedad.

5. Metodología

5.1. Área de estudio

La Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío”, pertenece a la zona 7 del régimen Sierra, distrito 11D01, su código AMIE es 11H00001, de tipo fiscal; está ubicada en la provincia de Loja, cantón Loja, parroquia San Sebastián, barrio San Sebastián en las calles: Bernardo Valdivieso y Mercadillo, la nominación de institución es completa, comprende de un lenguaje hispano y funciona en jornada matutina y vespertina, al que asisten 1.519 estudiantes, de los cuales 1.024 son de género masculino y 495 de género femenino, igualmente, cuenta con 65 docentes. Corresponde a la modalidad presencial, ofrece educación inicial y educación general básica.

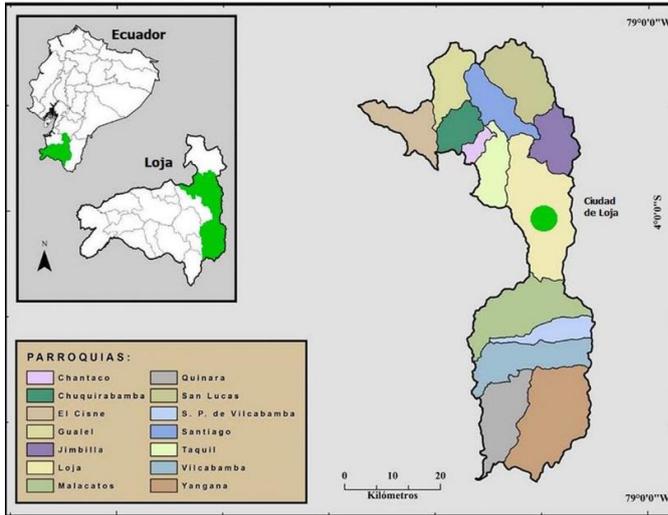
Cuenta con 2 paralelos por grado, posee 3 canchas deportivas, 1 bar, y un laboratorio de computación. La presente institución está conformada por su máxima autoridad: una directora, un vicedirector, inspector, subinspectores, secretaria y Psicólogos del Departamento de Consejería Estudiantil, lideran y conducen el buen funcionamiento de la Escuela, igualmente, esta investigación está siendo realizada en la jornada vespertina.

Asimismo, la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío tiene como misión, formar estudiantes líderes en las diferentes áreas del saber humano, desarrollar destrezas fundamentadas en el modelo pedagógico socio constructivista de primero a décimo año, cuenta con infraestructura adecuada, con autoridades y docentes competentes y con formación académica idónea y humanista.

Por otra parte, tiene como visión, consolidarse como una institución de educación básica fiscal y laica, capaz de alcanzar niveles de excelencia educativa, capacitada para formar niños, niñas y adolescentes integralmente formados y capacitados para continuar sus estudios, conjugando responsabilidades y esfuerzos de autoridades, docentes, estudiantes, padres de familia y comunidad para brindar un servicio eficiente y eficaz que satisfaga plenamente las necesidades y expectativas de la cultura lojana y ecuatoriana.

Figura 1

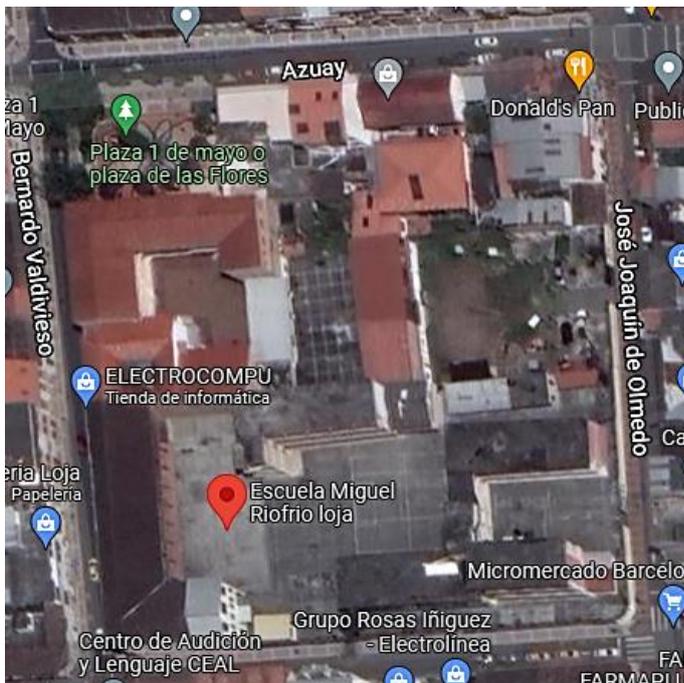
Mapa del cantón Loja



Autor: Loiza, S, C. (2017).

Figura 2

Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrío"



Fuente: Google Maps.

5.2. Procedimiento

5.2.1. Enfoque de investigación

La presente investigación tiene un enfoque mixto, el cual me permitió recopilar, interpretar y analizar tanto datos cuantitativos como cualitativos en un solo enfoque, además, que facilitó comprender la realidad de mi problema de estudio de una manera más eficiente.

Acorde a Otero (2018), el enfoque mixto, implica una recolección, análisis e interpretación de datos cualitativos y cuantitativos que el investigador haya considerado necesarios para su estudio. Este método representa un proceso sistemático, empírico y crítico de la investigación, en donde la visión objetiva de la investigación cuantitativa y la visión subjetiva de la investigación cualitativa pueden fusionarse para dar respuesta a problemas humanos (p. 19).

Por lo que, este enfoque se llevó a cabo mediante un proceso de indagación de información relevante, en el cual, se presentó una visión amplia de lo objetivo y lo subjetivo, planteando así una posible solución frente al problema investigado.

5.2.2. Tipo de investigación.

5.2.2.1. Tipo descriptiva.

La investigación descriptiva es aquella que permite detallar las características o datos de la muestra de estudio.

Conforme Marroquí (2012), la investigación descriptiva, “también es conocida como la investigación estadística, se describen los datos y características de la población o fenómeno en estudio. Este nivel de Investigación responde a las preguntas: quién, qué, dónde, cuándo y cómo”.

Es así, que la presente investigación es de tipo descriptiva, ya que proporcionó información coherente y precisa, igualmente, permitió describir los datos obtenidos del problema de estudio para su posterior interpretación.

5.2.3. Diseño de investigación

5.2.3.1. No experimental.

Hernández Sampieri *et al.* (2014), menciona que son, “estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos” (p. 152).

Por lo que, el tipo de diseño que se utilizó es el no experimental, ya que permitió observar y analizar de forma cualitativa y cuantitativa a los sujetos de estudio.

5.2.4. Métodos

Los métodos de investigación permitieron realizar un análisis del problema a investigar, por lo cual, se emplearán los siguientes:

5.2.4.1.Método estadístico.

Permitió crear una secuencia para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación, Además, ayudó en el recuento, presentación, análisis y síntesis de los resultados obtenidos.

5.2.4.2.Método científico.

Sirvió para estructurar el proyecto de investigación de una forma sistemática y coherente, partiendo de la definición del tema, el planteamiento del problema, justificación, la definición clara y precisa de los objetivos, la composición del marco teórico por medio de la selección de teorías e información relacionadas con el objetivo central de la investigación. Igualmente, la metodología, resultados, cronograma, conclusiones, recomendaciones y anexos.

5.2.4.3.Método de observación.

Permitió explorar, observar y analizar las principales problemáticas que existen dentro del contexto educativo sin la necesidad de tener contacto directo con los sujetos de investigación, de la misma manera, ayudó a examinar las principales causas de dichos problemas captados por medio de los sentidos, y a su vez generar posibles soluciones.

5.2.4.4.Método inductivo.

Sirvió para clasificar y analizar las diferentes variables del tema de investigación y luego proporcionar conclusiones generales acorde a los componentes del mismo, es decir sirvió para crear conclusiones generales partiendo desde lo específico.

5.2.4.5.Método sintético.

Contribuyó para realizar un análisis de la información pertinente al tema del estudio investigativo, para luego ejecutar un procedimiento de síntesis por medio del cual se resumió la información de la investigación, es decir, se conservó la información más esencial y sujeta a la realidad para la explicación del trabajo investigativo.

5.2.4.6.Método hermenéutico.

Permitió realizar una interpretación bibliográfica de la información teórica y conceptual tomando como base los aportes de los diversos autores, además, ayudó a fundamentar la investigación partiendo de lo general (conocimientos o información establecida por otros autores) a lo particular (nuevos conocimientos que se aportará), y finalmente apoyó el trabajo de investigación.

5.2.5. Técnicas

Permitirán recoger la información producto de una investigación y expresar el vínculo a través de la práctica entre el conocimiento, fenómeno a investigar y los métodos. Se utilizó para recabar datos a través de diferentes medios y así obtener información completa sobre el tema de la investigación.

5.2.5.1.La observación directa.

Se trata de una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrar para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo el proceso investigativo, ya que, en ella se apoya la investigadora para obtener el mayor número de datos, permitiendo evidenciar las dificultades del aprendizaje de los niños y niñas que se educan en esta prestigiosa institución investigada.

5.2.5.2.La encuesta.

Estuvo dirigida a los estudiantes, con la finalidad de recabar datos sobre la temática a investigar. Asimismo, en la presente encuesta se obtuvieron datos concretos que ayudaron al trabajo investigativo a obtener información pertinente y veraz para sustentar el mismo.

5.2.5.3.La entrevista.

Es una técnica de investigación la cual estuvo dirigida a obtener información de la docente, con la finalidad de recabar datos cualitativos sobre el tema. Además, en la presente entrevista se obtuvo información clara y concreta que ayudó a sustentar el trabajo de investigación.

5.2.6. Instrumentos

Son el conjunto de instrumentos de ayuda que contienen elementos que el investigador construye intencionalmente para la recolección de datos, con el fin de facilitar el análisis e interpretación de los mismos.

5.2.6.1. Guía de observación directa.

Esta permitió tomar notas de las conductas, comportamientos, cualidades o características de un sector de la población. Esta guía se aplicó a los estudiantes de quinto grado paralelo “B” del subnivel media de Educación General Básica, con el fin de conocer la realidad existente, ante lo cual, se realizó esta observación durante una semana a través de la plataforma Zoom.

5.2.6.2. Cuestionario.

Contienen una serie de preguntas estructuradas y formuladas por la investigadora, la cual estuvo dirigida tanto a la docente como a los estudiantes que son el objeto de la investigación.

5.2.7. Unidad de estudio

La población representa un conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado. Además, se la considerará como un punto clave para el planteamiento del problema, desde esta seleccionamos la muestra que deseamos investigar y según los resultados obtenidos lograr proponer una solución.

Por lo que, para el desarrollo de esta investigación se tomó como población a la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” la cual cuenta con 1.519 estudiantes, con el fin de obtener resultados apegados a la realidad.

5.2.8. Muestra

La muestra es un subconjunto representativo de la población de la cual se llevará a cabo la investigación. Además, para la selección de la muestra se realiza a través de un estudio y la aplicación de alguna técnica.

Es así, que se tomó como muestra para mi investigación a la docente y estudiantes del Quinto año paralelo “B” de Educación Básica de la Escuela “Miguel Riofrío.” Finalmente, el muestreo fue no probabilístico por conveniencia, debido a que la muestra fue seleccionada de acuerdo a las necesidades de la investigación y la disposición de la docente y estudiantes.

Tabla 1

Muestra de la Investigación

Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío”

Paralelo	Estudiantes		Total	Docente
	Hombres	Mujeres		
“B”	18	6	24	1
TOTAL	84,84%	15,15%	100%	100%

Fuente: Ficha de Observación Aplicada a los Estudiantes de Quinto grado, paralelo “B”

Autora: Tapia, (2022).

5.3. Procedimientos

5.3.1. Procedimiento para el diagnóstico de la problemática

- ❖ Se construyó una ficha de observación con varias alternativas referentes a los tipos de problemáticas que encontramos en Lengua y Literatura.
- ❖ Se aplicó la ficha de observación a la docente y estudiantes mediante la plataforma zoom con el propósito de identificar las diferentes problemáticas de aprendizaje.
- ❖ Se organizó la información recabada, consecutivamente, se identificó la problemática a investigar.

5.3.2. Procedimientos para la recopilación y análisis de información

- ❖ Se aplicó una entrevista a la docente, con la finalidad de recabar información sobre la lúdica en la comunicación verbal y no verbal.
- ❖ Se planteó una encuesta dirigida a los estudiantes con el propósito de obtener información acorde al tema de investigación.
- ❖ La información o datos obtenidos se representaron de forma gráfica y en tablas, con la intención de que los resultados fueran fáciles de entender.
- ❖ Luego se procedió al análisis e interpretación de los datos de forma cualitativa.

5.3.3. Procedimientos para plantear la propuesta

- ❖ Se planteó una propuesta con actividades basadas en la lúdica que favorezca al desarrollo de la comunicación verbal y no verbal en Lengua y Literatura.

6. Resultados

Para realizar mi proyecto de integración curricular, he desarrollado y aplicado una entrevista dirigida a la docente y una encuesta a los estudiantes del 5to “B” en la Escuela “Miguel Riofrío”, con la finalidad de recopilar información sobre la incidencia de la lúdica en la comunicación verbal y no verbal en la asignatura de Lengua y Literatura.

Entrevista docente

1.- ¿Qué tipos de juegos lúdicos utiliza usted para el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal?

Con relación a la primera pregunta, la docente entrevistada manifiesta que aplica los juegos de rol o simbólicos y juegos lingüísticos tales como; los trabalenguas, las rimas, el deletreo y los chistes, mientras, que las dramatizaciones las emplea para el desarrollo de la comunicación no verbal.

Los juegos lingüísticos son actividades pedagógicas que permiten el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes, se basan en el desarrollo de componentes fonéticos, léxico, semántico, morfo sintáctico y estilístico del idioma, es decir, se centra en sub destrezas como fluidez verbal, precisión, rima y memorización (Ramírez, 2017, p. 16).

Por lo tanto, son un conjunto de actividades divertidas que se enfocan en el entretenimiento y el aprendizaje, buscan desarrollar las habilidades comunicativas, combatir problemas de autoestima, ampliar los conocimientos, fortalecer las relaciones sociales y el aprovechamiento del tiempo libre por medio de la recreación.

2.- ¿Qué beneficios ofrece a los estudiantes la aplicación del juego en el aula de clase?

Respecto a los benéficos del juego en el aula, la docente entrevistada indica que ayuda a desarrollar la creatividad e imaginación, permite que el desarrollo de la clase sea más dinámica, entretenida y participativa, asimismo, contribuye al desarrollo de las habilidades comunicativas, favorece el desarrollo sensorial de los estudiantes y finalmente ayuda a la salud física y mental.

Posada (2014), menciona que “la lúdica a nivel educativo es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades motoras por medio de la exploración, en el ensayo y error, así como a nivel intelectual genera conocimiento y reflexión” (p. 24).

Por ende, la práctica del juego impulsa el desarrollo cognitivo, la creatividad, la diversión y la convivencia, igualmente, ofrece espacios para que el aprendizaje sea significativo, crítico y reflexivo. Además, más que un medio de recreación, es una oportunidad para ayudar a crear hábitos saludables en los estudiantes que favorezcan a su bienestar físico y mental.

3.- ¿En qué momento utiliza o aplica la lúdica para el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal?

Según lo expresado por la docente sobre en qué momento aplica la lúdica dentro del aula, señala que la utiliza en diferentes momentos de la clase, es decir, durante la explicación de los contenidos, al inicio de la clase o durante los trabajos grupales, ya que permite una participación activa y divertida.

La lúdica en el proceso educativo se asume como un elemento de desarrollo integral del ser humano y es tan importante como otras dimensiones históricamente aceptadas: la cognitiva, la afectiva, la comunicativa y la moral; asimismo, el desarrollo cotidiano de actividades lúdicas permitirá promover la realización personal, el bienestar individual y el mejoramiento de la interacción social (Ramírez, 2018, p. 158).

Por lo cual, el desarrollo de las destrezas comunicativas en los niños requiere de una serie de actividades y prácticas para lograr un aprendizaje a largo plazo. También, la aplicación de los juegos lúdicos en los diferentes momentos de la clase es una buena estrategia para romper la rutina, fomentar la práctica activa e incentivar la motivación.

4.- ¿Por qué es importante el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal?

De acuerdo a la importancia del desarrollo de la comunicación verbal y no verbal, la docente manifiesta que es fundamental porque hace posible que las personas podamos vivir en sociedad, permite el intercambio de conocimientos, sentimientos, criterios u opiniones, favorece el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo. Asimismo, representa una parte crucial para el desarrollo de la autoestima de las personas y la convivencia con el entorno que nos rodea.

El estudiante que desarrolla una correcta comunicación se encuentra en mejores condiciones para vivir en sociedad, comunicarse con sus coetáneos, su familia, y sus docentes, además es determinante en el logro de sus objetivos educativos, que tienen impacto en la formación de las actitudes, normas y valores, es por eso que las

investigadoras se plantearon esta problemática de cómo lograr que los estudiantes se comunicaran y se expresaran, porque en esta era de la digitalización y las tecnologías, los estudiantes no intercambian entre sí, criterios, puntos de vista y vivencias (Vargas Téllez *et. al.*, 2016, p. 136).

El proceso de comunicación es relevante para la existencia y supervivencia de cualquier ser humano, involucra crear, recibir, compartir ideas, información, pedir ayuda, informar hechos y sentimientos.

5.- ¿Cuáles considera usted que son los principales factores que intervienen en el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal de los estudiantes?

Conforme a la siguiente pregunta, la docente entrevistada menciona que los principales factores que intervienen en el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal son: los factores psicológicos, factores familiares y factores fisiológicos

“La comunicación es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo. A través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartirla con el resto” (Enciso *et al.*, 2019, p 7).

Los factores psicológicos se refieren a las anomalías biológicas de la mente que afectan la interacción o convivencia, como la depresión, ansiedad, ser asocial, entre otros. Por otra parte, los factores fisiológicos son un conjunto, trastornos o padecimientos que afectan a los órganos de los sentidos, como problemas auditivos y de visión, labio leporino, etc. Mientras, los factores familiares son una serie de complicaciones que ocurren dentro del hogar, como la violencia, problemas económicos o de abandono. Por ende, la comunicación es la base del desarrollo social y emocional, es por ello, que la implementación de nuevas estrategias y técnicas de aprendizaje permiten combatir los diferentes problemas de lenguaje y favorecen a la convivencia y creatividad de los alumnos.

6.- ¿Qué tipos de actividades institucionales podrían contribuir a la estimulación de la comunicación?

En relación a las actividades que podrían contribuir al desarrollo de la comunicación, la docente menciona que podrían ser: las actividades de canto y baile, talleres para el relato de historias, actividades deportivas y concursos de oratoria y delecteo.

Para Salas Acuña (2021) la comunicación “no solo es uno de los vehículos principales por el cual se transmiten los contenidos en el aula, sino que además es una herramienta para la construcción de conocimiento mediante el diálogo, el debate y la pregunta” (p. 52).

La comunicación es el medio por el cual podemos entender el entorno y a los sujetos que lo conforman, ha sido parte de nuestro pasado, presente y seguirá siéndolo en el futuro. Además, surge en diferentes idiomas, pero todos se enfocan en la supervivencia y evolución del ser humano. Por lo cual, las actividades expresadas por la docente como, el canto, el baile, la oratoria, el deletreo, la narración de historias y el deporte contribuye de las habilidades comunicativas, al desarrollo físico y emocional, al desarrollo de la creatividad e innovación en los estudiantes.

7.- ¿Qué problemas identifica en sus estudiantes al momento de comunicarse?

Según la pregunta sobre los principales problemas que detecta en sus estudiantes, la docente menciona que son: el miedo, la timidez, la omisión de palabras al momento de hablar, asimismo, algunos hablan demasiado rápido y otros muy lento, por lo que, es difícil entender lo que desean informar.

Los trastornos de la comunicación comprenden las deficiencias del lenguaje, el habla y la comunicación que no pueden atribuirse a un déficit auditivo o sensorial, disfunción motora u otras afecciones médicas o neurológicas, discapacidad intelectual o retraso global del desarrollo (González Lajas & García Cruz, 2019, p. 570).

Las deficiencias en la comunicación surgen por problemas de salud, emocionales, económicos y familiares. Imposibilitan la correcta pronunciación y trasmisión de las ideas, afecta la autoestima de los estudiantes, influyen en las relaciones sociales y en el campo formativo. Ante los cual, para evitar los problemas de timidez, miedo, la omisión de palabras y la velocidad en la que hablan los estudiantes, es necesario incluir varias estrategias o técnicas, como la lúdica, la cual cuenta con una serie de juegos lingüísticos, simbólicos y de mímica que permiten un desarrollo eficiente de las habilidades comunicativas.

8.- ¿Qué recomendaría usted para mejorar el proceso de comunicación verbal y no verbal?

Respecto a la octava pregunta la docente, expresa que recomienda varias actividades y juegos para la mejora de la comunicación son las siguientes: talleres de lectura, contacto visual, ejercicios linguales y labiales y juegos de gestos.

De acuerdo a Prieto Castillo (2004) “lo comunicacional en el hecho educativo es mucho más profundo, se relaciona con la comunicación con el propio ser, con el pasado, con las interacciones presentes y con el futuro”.

La buena relación, comunicación y participación entre los actores educativos contribuye al desarrollo social y emocional de los estudiantes, permite crear espacios de diversión y entretenimiento y forja la convivencia por medio de actividades educativas. Es por ello, que los talleres de lectura son una técnica para ampliar el vocabulario y pronunciación por medio de la interpretación de textos. Por otra parte, los juegos de gestos son un conjunto de actividades que se desarrollan con el uso del rostro y las posturas corporales. Asimismo, los ejercicios lingüales y labiales se refieren a un conjunto de movimientos que se realizan con la lengua y los labios para ayudar a la fluidez al momento del habla y finalmente el contacto visual es una forma de comunicación que influye en el comportamiento social.

Encuesta estudiantes

1.- ¿Qué entiende por lúdica?

Tabla 2

La lúdica

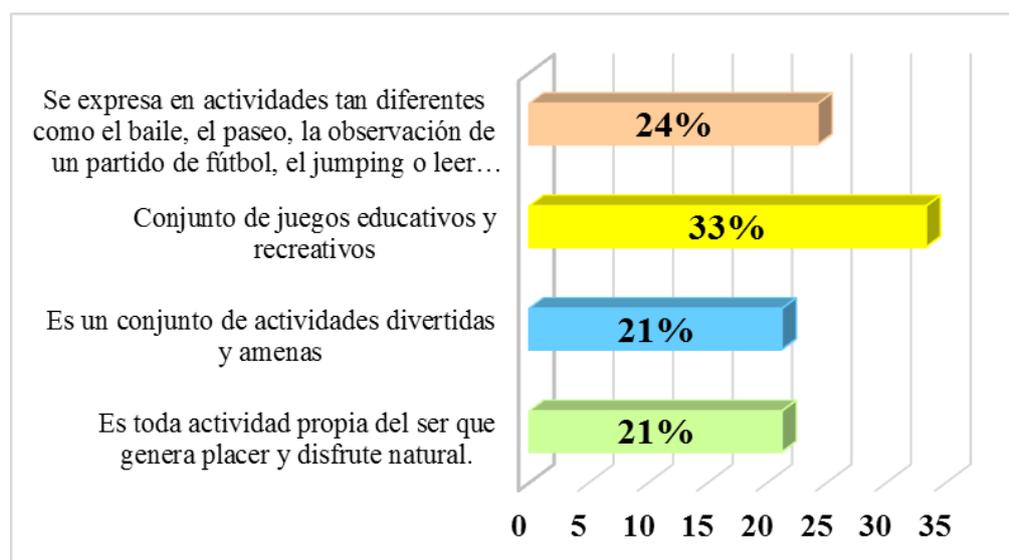
Ítems	f	%
Es toda actividad propia del ser que genera placer y disfrute natural.	7	21
Es un conjunto de actividades divertidas y amenas	7	21
Conjunto de juegos educativos y recreativos	11	33
Se expresa en actividades diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol, el jumping o leer poesía.	8	24
Total	33	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Autora: Tapia, R. (2022).

Figura 3

La lúdica



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Autora: Tapia, R. (2022).

Análisis e interpretación:

De acuerdo a los datos obtenidos respecto a la lúdica, el 33% de los estudiantes manifiestan que son un conjunto de juegos educativos y recreativos, el 24% mencionan que se expresa en actividades diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol, el jumping o leer poesía, el 21% señalan que son un conjunto de actividades divertidas y amenas y es toda actividad propia del ser que genera placer y disfrute natural.

“La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que ha sido creada en un contexto socio-cultural que tiene intención de causar placer o alegría de acuerdo a su entorno social es libre y espontánea” (Gómez, 2016, p. 26).

Es así, que la lúdica es un medio que favorece la recreación y el aprendizaje a través de un conjunto de actividades divertidas y variadas, asimismo, es un espacio para convivir, combatir el aburrimiento y fortalecer lazos afectivos con los demás y el entorno.

2.- ¿Cuál o cuáles de las siguientes actividades lúdicas utiliza su docente para desarrollar la comunicación verbal y no verbal?

Tabla 3

Actividades lúdicas

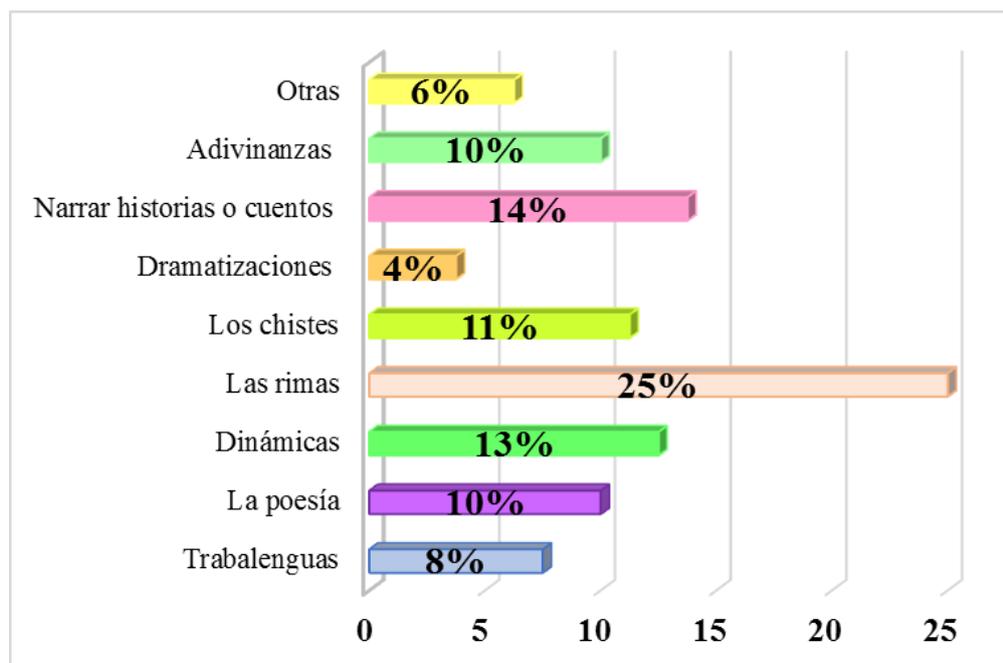
Ítems	F	%
Trabalenguas	6	8
La poesía	8	10
Dinámicas	10	13
Las rimas	20	25
Los chistes	9	11
Dramatizaciones	3	4
Narrar historias o cuentos	11	14
Adivinanzas	8	10
Otras	5	6
Total	80	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Autora: Tapia, R. (2022).

Figura 4

Actividades lúdicas



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Autora: Tapia, R. (2022).

Análisis e interpretación:

En base a los resultados obtenidos respecto a los tipos de actividades lúdicas que utiliza la docente para estimular la comunicación, el 25% de los alumnos señalan que utiliza las rimas, 14% indican que emplea la narración de historias y cuentos, el 13% las dinámicas, el 11% los chistes, asimismo, el 10% la poesía y las adivinanzas, el 8% trabalenguas, el 6% manifiestan que aplica otras y el 4% dramatizaciones.

Se refiere a un conjunto de actividades que despiertan el interés de los estudiantes y los mantiene concentrados en el logro de determinadas acciones y objetivos, además es un espacio que les permite descargar el exceso de energía, la cual pueden aprovechar en la creación de nuevas formas de conocimiento. En este sentido, los participantes del hecho lúdico, pueden asumir el proceso educativo como algo divertido e innovador en su desarrollo (Zulay Quintanilla, 2020, pp. 147-148).

Por lo que, las actividades lúdicas son instrumentos que permiten afianzar la confianza y hacer el aprendizaje divertido, además, se dividen de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, es decir, encontramos actividades lúdicas lingüísticas, de escritura, lectura, matemáticas, entre otras. De igual manera, son recursos que crean espacios de participación, comunicación y convivencia.

3.- ¿Cuáles cree que son los beneficios que ofrece la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de la comunicación?

Tabla 4

Beneficios de la lúdica

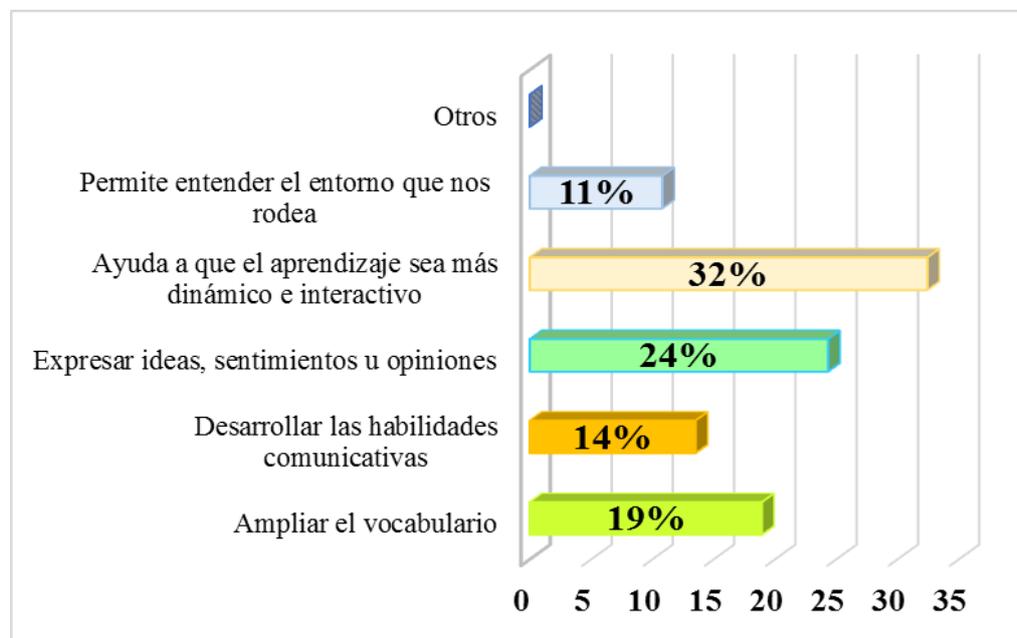
Ítems	f	%
Ampliar el vocabulario	7	19
Desarrollar las habilidades comunicativas	5	14
Expresar ideas, sentimientos u opiniones	9	24
Ayuda a que el aprendizaje sea más dinámico e interactivo	12	32
Permite entender el entorno que nos rodea	4	11
Otros	0	0
Total	37	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Autora: Tapia, R. (2022).

Figura 5

Beneficios de la lúdica



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Autora: Tapia, R. (2022).

Análisis e interpretación:

Acorde a los datos obtenidos sobre los beneficios de la lúdica, el 32% de los estudiantes mencionan que ayudan a que el aprendizaje sea más dinámico e interactivo, el 24% señalan que permiten expresar ideas, sentimientos u opiniones, asimismo, el 19% indican que ayuda ampliar el vocabulario, el 14% manifiestan permiten desarrollar las habilidades comunicativas y finalmente el 11% declaran que permite entender el entorno que nos rodea.

Vera (2018) menciona que la lúdica encierra diferentes dimensiones de la vida del ser humano: el goce, la estética, el juego, la fantasía y la vida, las cuales permiten asumir la identidad. Desde los lineamientos curriculares, la lúdica puede considerarse como un medio creativo y gozoso que se expresa a través de diferentes medios como la música, el deporte, el arte, entre otros (p. 97).

Por lo cual, el juego representa felicidad, compañía, convivencia, descubrimiento, participación, entretenimiento y placer. Busca el desarrollo integral de quién lo practica por medio de un conjunto de actividades planificadas, igualmente, se enfoca en mejorar las habilidades sociales, adquirir nuevas experiencias y ampliar los conocimientos en los diferentes ámbitos.

4.- ¿En qué momento utiliza o aplica su docente la lúdica para el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal?

Tabla 5

Aplicación de la lúdica en clases

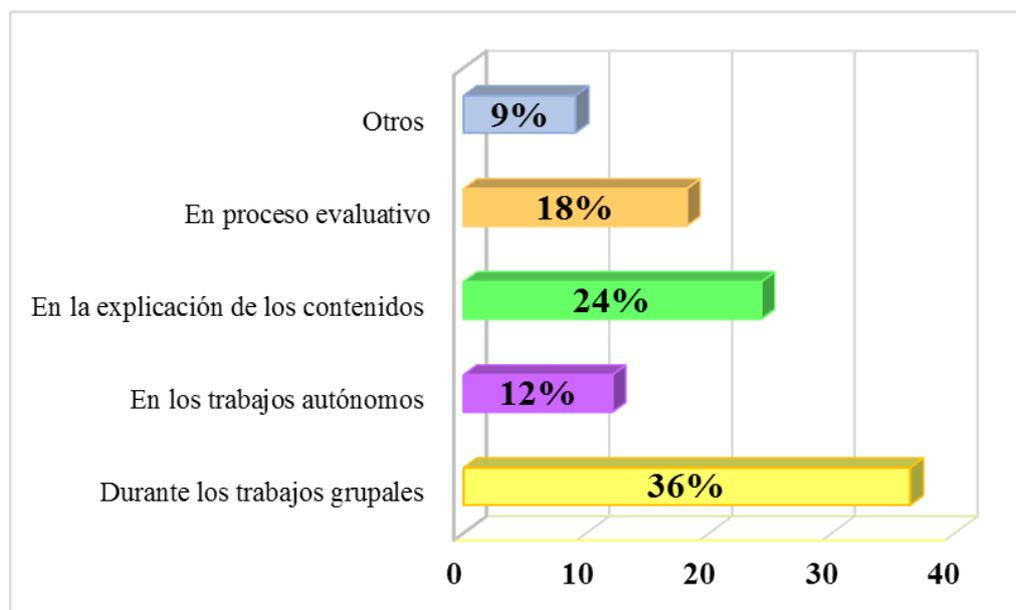
Ítems	f	%
Durante los trabajos grupales	12	36
En los trabajos autónomos	4	12
En la explicación de los contenidos	8	24
En proceso evaluativo	6	18
Otros	3	9
Total	33	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Autora: Tapia, R. (2022).

Figura 6

Aplicación de la lúdica en clases



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Autora: Tapia, R. (2022).

Análisis e interpretación:

Con relación a los datos obtenidos acorde a la aplicación de la lúdica en clases, el 36% de los estudiantes expresan que los aplica durante los trabajos grupales, asimismo, el 24% menciona que los utiliza en la explicación de los contenidos, igualmente, el 18% señala que los emplea en el proceso evaluativo, de igual manera el 12% declaran que los utiliza en los trabajos autónomos y el 9% indican que los aplica en otros.

La lúdica es parte esencial en los procesos de enseñanza de la literatura, porque promueve la creatividad y la participación activa de los estudiantes, una clase que se imparte con juegos, entretenimiento y diversión, hace que sea más fluida, ayuda al desarrollo humano, es la relación con el medio que les rodea y la cotidianidad, en la comprensión de sí mismo y la de los otros, nos orienta la dimensión sociocultural en la literatura (Rojas Fajardo *et al.*, 2017. p. 25).

Por lo tanto, emplear las actividades o juegos lúdicos en los diferentes momentos de la clase ayudan a construir un espacio de confianza y entretenimiento, además, proporcionan cambios positivos para romper la rutina y despertar el interés de los estudiantes. Los docentes necesitan estar en constante aprendizaje e investigación, con el fin de ofrecer nuevas experiencias y conocimientos que afiancen las habilidades y destrezas comunicativas y de interacción.

5.- ¿Qué comprende por comunicación verbal?

Tabla 6

Comunicación verbal

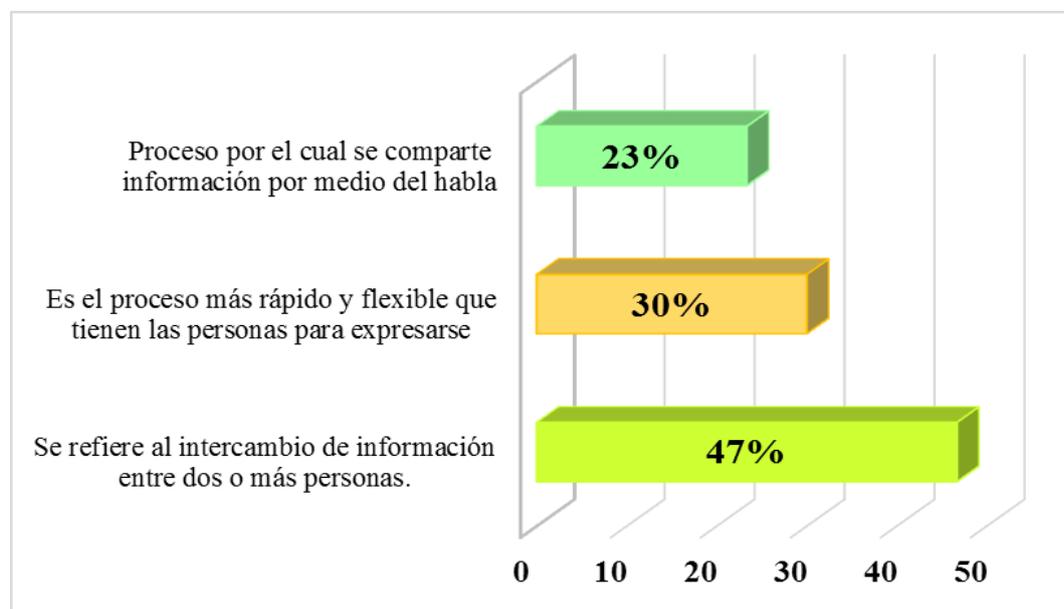
Ítems	f	%
Se refiere al intercambio de información entre dos o más personas.	14	47
Es el proceso más rápido y flexible que tienen las personas para expresarse	9	30
Proceso por el cual se comparte información por medio del habla	7	23
Total	30	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Autora: Tapia, R. (2022).

Figura 7

Comunicación verbal



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Autora: Tapia, R. (2022).

Análisis e interpretación:

De acuerdo a los datos obtenidos en la figura Nro. 7 sobre la comunicación no verbal, el 47% de los alumnos indican que se refiere al intercambio de información entre dos o más personas, mientras, el 30% manifiestan que es el proceso más rápido y flexible que tienen las personas para expresarse y el 23% señalan que es el proceso por el cual se comparte información por medio del habla.

Calvache (2015), señala que la comunicación oral es una esfera constitutiva del desarrollo humano, que determina el proceso de humanización y se consolida como eje fundamental del bienestar y la calidad de vida de las personas. Le permite al individuo establecer relaciones interpersonales y expandir su función heurística para indagar, descubrir e interpretar el mundo.

Por lo tanto, la comunicación verbal es el sistema más rápido y amplio que tiene el ser humano para comunicarse, asimismo, es la base principal en donde se encuentra construida la sociedad, se enfoca en el bienestar y evolución grupal. De la misma manera, facilita la transmisión de la información, sentimientos y emociones.

6.- ¿Qué comprende por comunicación no verbal?

Tabla 7

Comunicación no verbal

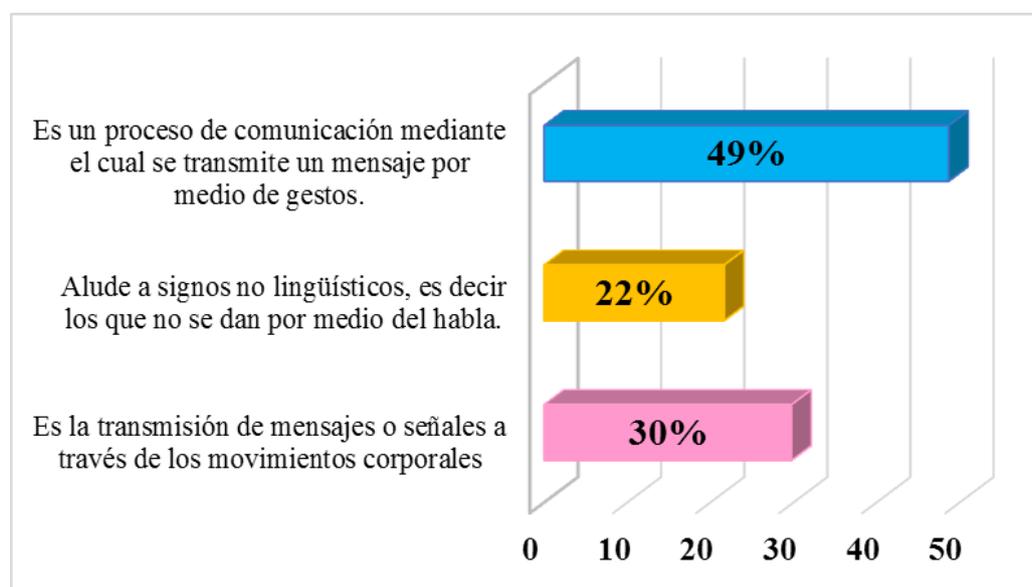
Ítems	f	%
Es la transmisión de mensajes o señales a través de los movimientos corporales	11	30
Alude a signos no lingüísticos, es decir los que no se dan por medio del habla.	8	22
Es un proceso de comunicación mediante el cual se transmite un mensaje por medio de gestos.	18	49
Total	37	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Autora: Tapia, R. (2022).

Figura 8

Comunicación no verbal



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Autora: Tapia, R. (2022).

Análisis e interpretación:

Mediante los resultados obtenidos respecto a la figura Nro. 8 de la comunicación no verbal, el 49% de los estudiantes expresan que es un proceso de comunicación mediante el cual se transmite un mensaje por medio de gestos, igualmente, el 30% mencionan que es la transmisión de mensajes o señales a través de los movimientos corporales y 22% enuncian que alude a signos no lingüísticos, es decir los que no se dan por medio del habla.

“La comunicación no verbal es el conjunto de gestos y movimientos que realizamos cuando nos comunicamos, como la mirada, mover las manos, las posturas, el distanciamiento, etc.” (González & Pérez, 2020, p. 257).

Por ello, la comunicación no verbal es un sistema complejo que requiere la observación para descifrarlo. Es un conjunto de movimientos corporales y faciales que buscan transmitir un mensaje. Está compuesto de signos no lingüísticos voluntarios e involuntarios, algunos son propios desde el nacimiento, mientras, otros son aprendidos del medio.

7.- Seleccione. ¿Por qué cree que es importante el desarrollo de las habilidades comunicativas?

Tabla 8

Importancia de las habilidades comunicativas

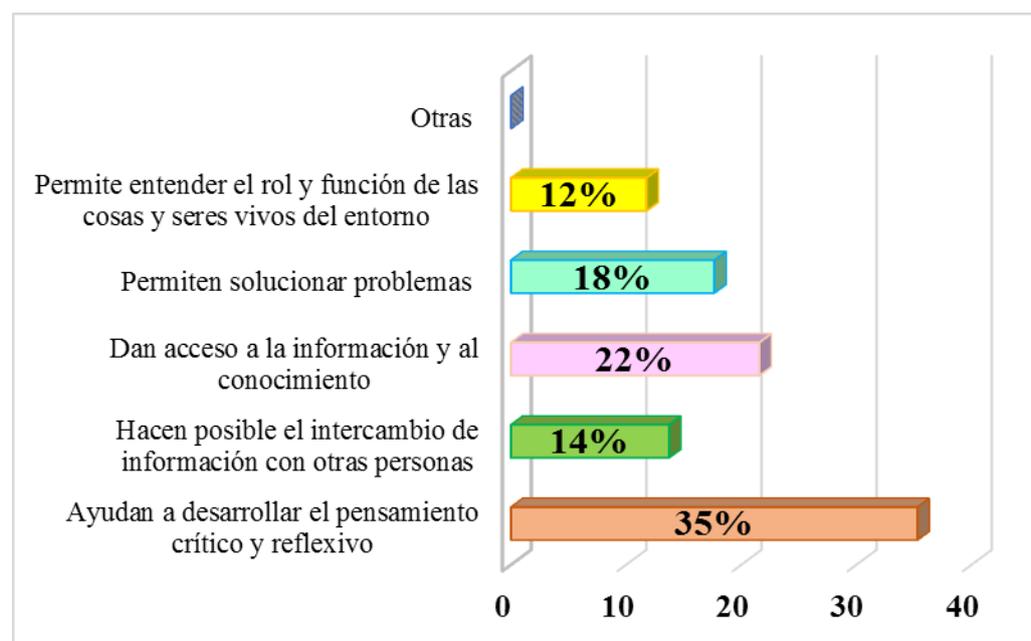
Ítems	f	%
Ayudan a desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo	18	35
Hacen posible el intercambio de información con otras personas	7	14
Dan acceso a la información y al conocimiento	11	22
Permiten solucionar problemas	9	18
Permite entender el rol y función de las cosas y seres vivos del entorno	6	12
Otras	-	-
Total	51	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Autora: Tapia, R. (2022).

Figura 9

Importancia de las habilidades comunicativas



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Autora: Tapia, R. (2022).

Análisis e interpretación:

Conforme a los datos obtenidos en la figura Nro. 9 de la importancia de las habilidades comunicativas el 35% de los alumnos manifiestan que ayuda al desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, el 22% indican que dan al acceso a la información y al conocimiento, mientras, 18% mencionan que permite solucionar problemas, de igual manera, el 14% expresan que hace posible el intercambio de información con otras personas y finalmente el 12% señalan que permite entender el rol y función de las cosas y seres vivos del entorno.

La comunicación es esencial para el desarrollo emocional, social y personal del niño y la niña. Y, si bien, el lenguaje verbal es una parte importante de la comunicación, los estudios y la experiencia nos dicen que el lenguaje corporal, la actitud, así como el tono de la voz, cobran una importancia radical más allá del contenido de lo que se dice. Por esta razón, podemos decir que el lenguaje no verbal permite llegar a la dimensión emocional de los mensajes, ya que aporta información sobre los sentimientos y el estado emocional, y en el caso de la comunicación entre padres/madres e hijos/as cobra una gran importancia e impacta significativamente en ellos (Paniagua, 2018).

Es así, que el desarrollo de las habilidades comunicativas es fundamental para lograr integrarse en la sociedad, son la clave de la convivencia, el aprendizaje, la creatividad y la supervivencia. Representan un conjunto de herramientas esenciales para el desarrollo cognitivo, moral y emocional, asimismo, una buena destreza comunicativa ayuda a evitar problemas de autoestima y timidez.

8.- Al momento de hablar con otras personas: ¿con qué opciones se identifica?

Tabla 9

Momento del habla

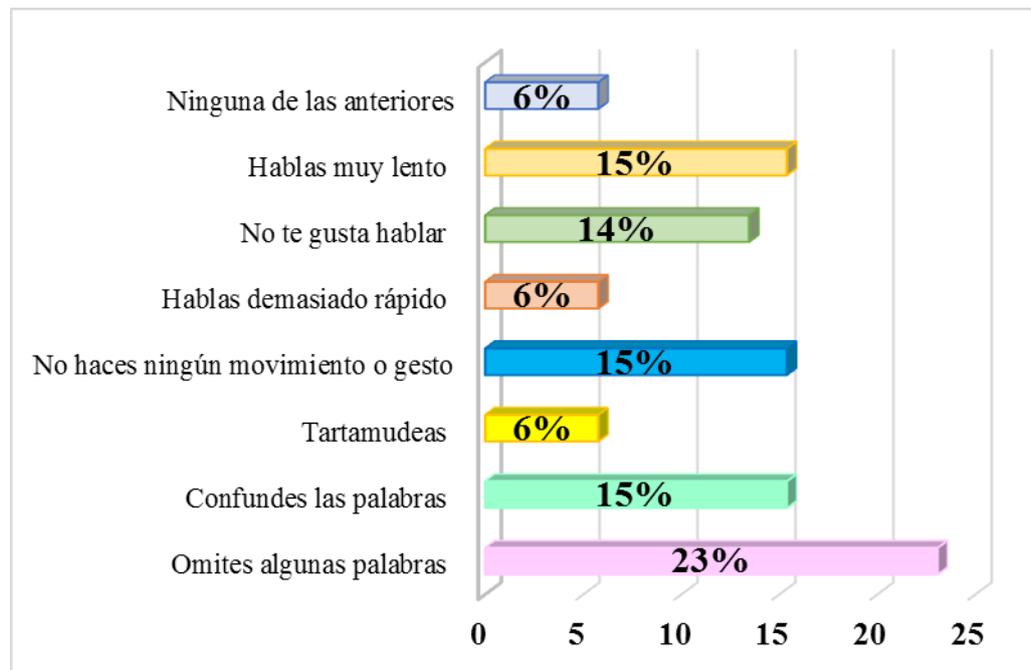
Ítems	f	%
Omite algunas palabras	12	23
Confunde las palabras	8	15
Tartamudeas	3	6
No haces ningún movimiento o gesto	8	15
Hablas demasiado rápido	3	6
No te gusta hablar	7	14
Hablas muy lento	8	15
Ninguna de las anteriores	3	6
Total	52	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Autora: Tapia, R. (2022).

Figura 10

Momento del habla



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Autora: Tapia, R. (2022).

Análisis e interpretación:

Con base a los resultados obtenidos en la figura Nro. 10 respecto al momento del habla, el 23% de los estudiantes indican que omite algunas palabras, el 15% mencionan que hablan muy lento, no hacen ningún movimiento o gesto y confunden las palabras, mientras, el 14% manifiestan que no le gusta hablar y el 6% señalan que hablan demasiado rápido, tartamudea y ninguna de las anteriores.

Para Díaz (2012), el juego constituye un método, una herramienta didáctica y pedagógica que propicia la asimilación consciente y entretenida de los conocimientos. Se utiliza para el desarrollo de hábitos y habilidades lingüísticas, es de gran utilidad para contribuir al desarrollo del pensamiento, de las cualidades morales, de la conducta y la formación de convicciones (p. 98).

El habla representa el sentido de la comunicación, ayuda a expresar los sentimientos, emociones y conocimientos. Busca crear una interacción sana y amigable por medio del uso de la palabra. Por lo que, los problemas del lenguaje son un impedimento para el proceso comunicativo, las personas que sufren algún problema al momento de comunicarse suelen aislarse por el miedo a la burla o el regaño por parte de los demás.

9.- ¿Cuáles considera que son las principales causas que dificultan el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal?

Tabla 10

Causas que dificultan la comunicación verbal y no verbal

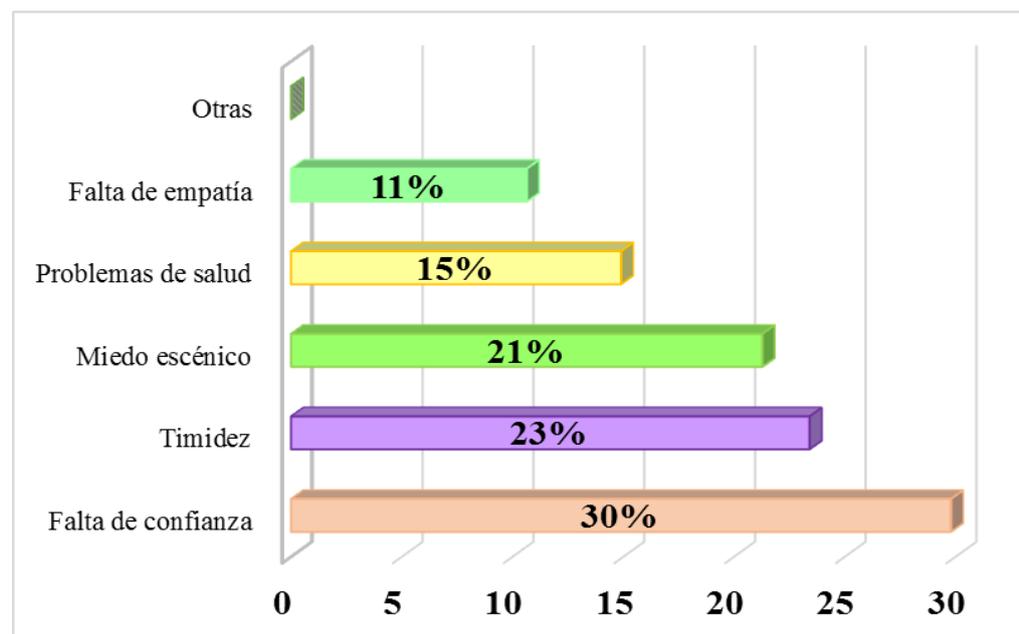
Ítems	f	%
Falta de confianza	14	30
Timidez	11	23
Miedo escénico	10	21
Problemas de salud	7	15
Falta de empatía	5	11
Otras	0	0
Total	47	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Autora: Tapia, R. (2022).

Figura 11

Causas que dificultan la competencia verbal y no verbal



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Autora: Tapia, R. (2022).

Análisis e interpretación:

De acuerdo a los datos obtenidos en la figura Nro. 11 sobre las causas que dificultan la competencia verbal y no verbal, el 30% de los estudiantes expresan que se debe a la falta de confianza, el 23% indican que es por la timidez, mientras, el 21% señalan que es por el miedo escénico, el 15% mencionan que es por problemas de salud y el 11% enuncian que es por la falta de empatía.

La comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje permite acrecentar en el estudiante su participación y creatividad, constituye una variante de comunicación interpersonal que posee grandes potencialidades formativas y desarrolladoras de la personalidad, produciendo cambios internos y conductuales a corto, mediano y largo plazo por ser un proceso continuo y sistémico, implicando la unidad de lo afectivo, lo cognitivo y lo conductual (García *et. al.*, 2011).

La comunicación es un medio de transmisión de información directa que se enfoca en la convivencia armónica de todos los que integran una sociedad. Los problemas de comunicación surgen desde una serie de causas, tales como problemas de autoestima, de lenguaje, timidez, físicos o desinterés por parte de los docentes y estudiantes. Por lo tanto, la implementación de nuevas estrategias de enseñanza son una parte clave para combatir estos problemas y despertar el interés de los niños.

10.- Seleccione. ¿Cuáles de las siguientes actividades institucionales podrían contribuir a la estimulación de la comunicación?

Tabla 11

Actividades institucionales

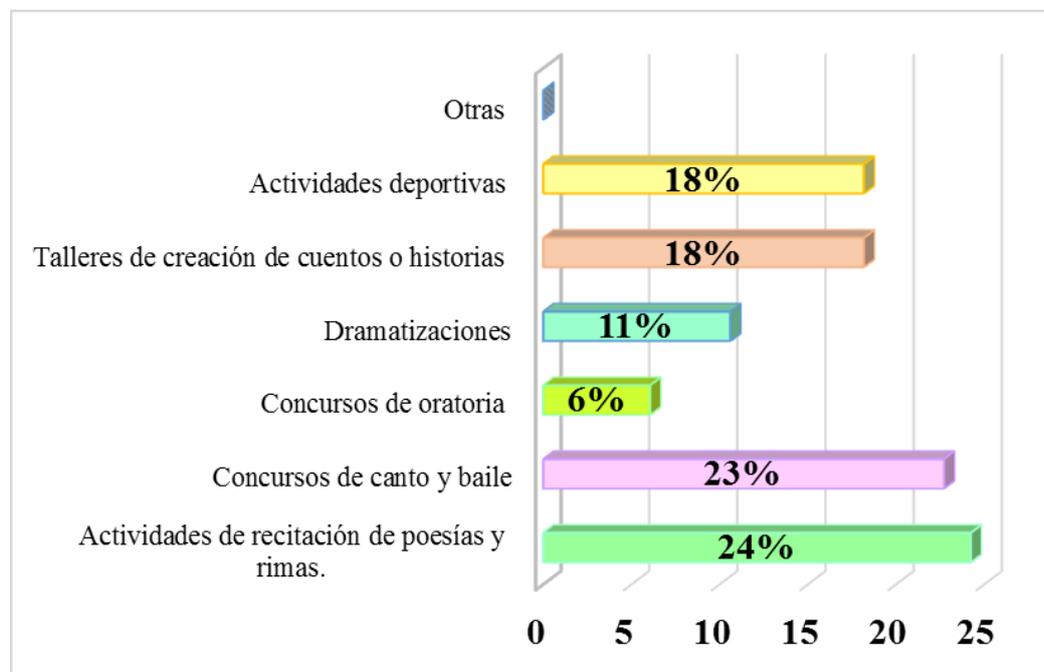
Ítems	f	%
Actividades de recitación de poesías y rimas.	16	24
Concursos de canto y baile	15	23
Concursos de oratoria	4	6
Dramatizaciones	7	11
Talleres de creación de cuentos o historias	12	18
Actividades deportivas	12	18
Otras	0	0
Total	66	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Autora: Tapia, R. (2022).

Figura 12

Actividades institucionales



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Autora: Tapia, R. (2022).

Análisis e interpretación:

Acorde a los resultados obtenidos en la figura Nro. 12 respecto a las actividades institucionales que podrían contribuir a la comunicación, el 24% de los alumnos manifiestan que las actividades de recitación de poesías y rimas, el 23% mencionan los concursos de canto y baile, mientras, el 18% expresan que las actividades deportivas y los talleres de creación de cuentos o historias, mientras, el 11% señalan las dramatizaciones y el 6% indican concursos de oratoria.

La lúdica permite al niño desarrollarse en un ambiente armónico consigo mismo y con los demás. Ayuda a liberar tensiones a medida que realizan las actividades inmersas en esta categoría como: los juegos, las canciones, dinámicas, modelados, pintura, poesías. Estas actividades despiertan el interés de los niños y les ayuda a olvidar alguna situación negativa que haya pasado (Choez Lino, 2017, p. 12).

La convivencia entre los sujetos que conforman una institución educativa es fundamental, ya que, contribuye al desarrollo de las destrezas de socialización, la participación activa, la integración y diversión. Por ende, las actividades de danza, las rimas, oratoria, poesía, concursos de canto y baile, talleres de creación de cuentos, dramatizaciones y actividades deportivas ofrecen beneficios como; reforzar los lazos de amistad, motivar el aprendizaje, desarrollar la parte emocional de los estudiantes, facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, facilitar la expresión de ideas, desarrollar las habilidades sociales, ampliar el vocabulario, facilitar la pronunciación y la participación activa.

7. Discusión

La presente investigación estuvo orientada a conocer sobre la lúdica y la comunicación verbal y no verbal, la misma que tuvo como punto clave el objetivo general: Determinar de qué manera incide la lúdica en el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal en Lengua y Literatura del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”.

Para cumplir con este objetivo se contó con el primer objetivo específico: Fundamentar teóricamente mediante la utilización de bibliografía actualizada los conceptos de la lúdica y la comunicación verbal y no verbal. Para su cumplimiento se realizó una profunda investigación e indagación acerca de las variables del presente trabajo de integración curricular, obteniendo información teórica que respalda el presente estudio con un rigor académico, es así que se destaca el aporte individual de varios autores.

En primera instancia, se retoma el criterio de Angulo (2017), quien menciona que “la lúdica es toda actividad propia del ser que genera placer y disfrute natural, y a través de las cuales se genera aprendizajes significativos en el individuo” (p. 24).

De igual manera, según:

Vera (2018) la lúdica encierra diferentes dimensiones de la vida del ser humano: el goce, la estética, el juego, la fantasía y la vida, las cuales permiten asumir la identidad. Desde los lineamientos curriculares, la lúdica puede considerarse como un medio creativo y gozoso que se expresa a través de diferentes medios como la música, el deporte, el arte, entre otros (p. 97).

Además, es importante destacar que la lúdica, “es una actividad inherente al ser humano, desde temprana edad el juego es parte del desarrollo físico, cognitivo y emocional” (Maila Álvarez *et al.*, 2020, p. 64).

Por otra parte, con relación a la comunicación verbal, para Salas Acuña (2021), “no solo es uno de los vehículos principales por el cual se transmiten los contenidos en el aula, sino que además es una herramienta para la construcción de conocimiento mediante el diálogo, el debate y la pregunta” (p. 52).

De la misma forma, “es un conjunto de sonidos articulados y ordenados que dan lugar a las sílabas, las palabras y las frases” (Machado & Rodríguez, 2020, p. 6).

Además, Calvache (2015), señala que, la comunicación oral es una esfera constitutiva del desarrollo humano, que determina el proceso de humanización y se consolida como eje

fundamental del bienestar y la calidad de vida de las personas. Le permite al individuo establecer relaciones interpersonales y expandir su función heurística para indagar, descubrir e interpretar el mundo.

En cambio, la comunicación no verbal, según Torres (2020), el lenguaje no verbal es ambiguo por naturaleza y necesita interpretación, se usa para expresar las actitudes personales, las emociones y sentimientos.

También, “la comunicación no verbal es el conjunto de gestos y movimientos que realizamos cuando nos comunicamos, como la mirada, mover las manos, las posturas, el distanciamiento, etc” (González & Pérez, 2020, p. 257).

Por lo tanto, la lúdica es una estrategia con rigor didáctico que abarca la diversión, alegría, entretenimiento y aprendizaje, es libre y propia de cada persona, es miedo y valor, es adrenalina y descanso, tiene el poder de unir a las personas y crear nuevas experiencias. Mientras, la comunicación verbal representa la unidad básica de transmisión de información entre dos o más personas por medio del habla. Por otra parte, la comunicación no verbal es un proceso de interacción no lingüístico, es decir, engloba los mensajes que transmitimos por medio de la mirada, las posturas corporales, la sonrisa, los gestos y las expresiones faciales.

Asimismo, la incorporación de la lúdica trae consigo resultados rápidos y satisfactorios en lo que respecta a los problemas de comunicación, como la timidez, el miedo escénico, la omisión de palabras, mala pronunciación y falta de expresión no verbal. De igual manera, permite mejorar la creatividad, motricidad, sensibilidad, empatía, convivencia y solidaridad.

En este contexto, respecto al segundo objetivo específico denominado: Identificar los tipos de juegos que contribuyan al desarrollo de la comunicación verbal y no verbal en la asignatura de Lengua y Literatura; para dar respuesta a este objetivo se aplicó una entrevista a la docente y una encuesta a los estudiantes sobre las variables.

En lo que concierne a la entrevista a la docente, se toma en consideración la primera pregunta sobre los tipos de juegos, en la cual, menciona que utiliza los juegos de rol o simbólicos y lingüísticos tales como; las rimas, los trabalenguas, los chistes, el deletreo y las dramatizaciones para el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal. Asimismo, la octava pregunta sobre que recomendaría para mejorar el proceso de comunicación verbal y no verbal, ante lo cual, expresa que recomienda los talleres de lectura, contacto visual, ejercicios lingüales y labiales y juegos de gestos.

Por otro lado, con lo que respecta a la encuesta a los estudiantes, se tomó la segunda pregunta sobre las actividades que usa su docente para el desarrollo de la comunicación. Ante la cual, expresan que aplica las rimas, trabalenguas, los chistes, narración de historias y cuentos, la poesía, adivinanzas y dramatizaciones.

Además, para contrastar los resultados dentro del marco teórico se describen a los juegos lingüísticos, simbólicos y de mímica como estrategias para desarrollar la comunicación. Ante lo cual, varios autores los definen de diferentes maneras:

Los juegos lingüísticos son actividades pedagógicas que permiten el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes, se basan en el desarrollo de componentes fonéticos, léxico, semántico, morfo sintáctico y estilístico del idioma, es decir, se centra en sub destrezas como fluidez verbal, precisión, rima y memorización (Ramírez, 2017, p. 16).

El juego de palabras es una serie didáctica para la enseñanza y aprendizaje del vocabulario. Busca que las unidades léxicas se unan a la competencia comunicativa del individuo, dado el valor del vocabulario como elemento estructurador del pensamiento y su necesidad para la intención social (Brenes *et al.*, 2011).

Mientras, otros autores tales como:

Albad & Ruíz (2011), indican que el juego simbólico es una acción espontánea y libre, sin un fin predeterminado y ajeno a la intervención del adulto. Surge normalmente desde la infancia, ya sea de forma consciente o inconsciente, que manifiestan inquietudes, miedo, necesidades o deseos, aspectos profundos que no pueden ser expresados con palabras. Así, representaciones simbólicas del imaginario, como por ejemplo el lobo, son utilizadas para jugar al miedo y, de esta manera, vencerlo (p. 21).

Para Posada (2014), “el juego simbólico se hace sobre representaciones y no sobre cosas reales, es decir, el poder de traspasar el sentido de un objeto que puede ser diferente al que pueda tener en la vida cotidiana”.

Por lo que se refiere a, los juegos de mímica, para Regodón (2010) representan “la más antigua forma de comunicación y no consiste solamente en hacer gestos, sino que estos reflejen las emociones humanas” (1. p). Igualmente, según Cañal Santos & Cañal Ruiz (2001) “han sido una actividad lúdica, social, un medio de conocimiento, de identificación y explicación de la realidad física y metafísica, se ha involucrado en la magia, etc” (p. 17).

Es así que, los principales juegos que contribuyen al desarrollo de la comunicación verbal y no verbal, según la docente, estudiantes y el aporte de los autores son: los juegos lingüísticos, los juegos simbólicos y los juegos de mímica, los cuales representan un conjunto de estrategias lúdicas que permite estimular la creatividad y desarrollar las habilidades comunicativas por medio de actividades recreativas, motivadoras y variadas.

Asimismo, se puede mencionar que los diferentes juegos lúdicos contribuyen al refuerzo y potencialización de la personalidad de los niños. Son actividades que divierten y aportan de forma significativa en la adquisición de nuevos conocimientos. De igual manera, su validez y contribución dentro del proceso de comunicación ha sido confirmada por varios autores. En definitiva, pueden ser adaptadas y diseñadas en relación con el contexto, necesidades e intereses de los estudiantes.

Para evidenciar el tercer objetivo el cual consistió en: Plantear una propuesta con actividades basadas en la lúdica para favorecer el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal del quinto “B” de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío”.

Primeramente, se seleccionó la séptima pregunta de la entrevista a la docente, sobre las problemáticas que detecta en sus estudiantes al momento de comunicarse, de tal forma que menciona; el miedo, la timidez, la omisión de palabras al momento de hablar, asimismo, algunos hablan demasiado rápido y otros lento.

Igualmente, para contrastar lo dicho por la docente, se consideró la octava pregunta de la encuesta a los estudiantes sobre el momento del habla, ante lo cual, expresan que: omiten las palabras, hablan muy lento, no les gusta hablar, confunde las palabras, no hacen movimientos ni gestos, algunos hablan muy rápido y tartamudean.

Es así que, de acuerdo a los resultados obtenidos como una posible alternativa de solución, se planteó la guía didáctica denominada “*Comunico para Aprender*”, misma que contiene acciones lúdicas, las cuales son de carácter flexible y de fácil ejecución. Además, contribuirá al proceso de aprendizaje, facilitará la asimilación de contenidos por medio de juegos dinámicos, entretenidos y variados y ayudará al desarrollo de las habilidades comunicativas, verbales y no verbales. En otras palabras, la guía tiene como objetivo principal, plantear actividades lúdicas pertinentes para desarrollar y mejorar la comunicación verbal y no verbal en los estudiantes.

8. Conclusiones

A partir de la investigación realizada y dando alcance a los objetivos planteados se concluye lo siguiente:

Los principales conceptos de la lúdica y la comunicación verbal y no verbal, requirieron de una búsqueda, análisis y clasificación de información actualizada de diferentes autores, con el fin de contrastar la literatura del trabajo de integración curricular. Asimismo, permitió destacar que la lúdica es una herramienta didáctica que trae consigo resultados rápidos y satisfactorios en lo que respecta a los problemas de comunicación como: la timidez, el miedo escénico, la omisión de palabras, mala pronunciación y falta de expresión no verbal que interfieren en el proceso de enseñanza y aprendizaje. De igual manera, permite mejorar la creatividad, motricidad, sensibilidad, empatía y convivencia del alumnado.

Los principales juegos que contribuyen al desarrollo de la comunicación verbal y no verbal en la asignatura de Lengua y Literatura, según la docente, estudiantes y el aporte de los autores, son: los juegos lingüísticos, los juegos simbólicos y los juegos de mímica, los cuales representan un conjunto de estrategias lúdicas que permite estimular la creatividad y desarrollar las habilidades comunicativas por medio de actividades recreativas, motivadoras y variadas. Asimismo, contribuyen a que la adquisición de contenidos dentro del aula sea de fácil asimilación e interpretación, fomentando así el pensamiento crítico y reflexivo de los estudiantes.

Se planteó una guía didáctica denominada “*Comunico para Aprender*”, misma que contiene acciones lúdicas, las cuales son de carácter flexible y de fácil ejecución. Tiene como objetivo principal, plantear actividades lúdicas pertinentes para desarrollar y mejorar la comunicación verbal y no verbal en los estudiantes. Cada actividad está estructurada en tres fases; inicio, desarrollo y cierre, cuenta con los recursos y distribución del tiempo para desarrollar cada actividad. Asimismo, permite la interpretación de contenidos por medio de juegos dinámicos, entretenidos y variados dentro la asignatura de Lengua y Literatura.

9. Recomendaciones

Establecidas las conclusiones de esta investigación se recomienda:

A la docente seguir haciendo uso de los tipos de juegos lúdicos y continuar informándose sobre los beneficios e importancia de la lúdica en la comunicación verbal y no verbal. Asimismo, que fomente la autoformación profesional acerca de la diversidad de actividades y juegos lúdicos para el desarrollo personal y social de los estudiantes.

A los docentes y autoridades, poner en conocimiento de los estudiantes y padres de familia, la diversidad de estrategias lúdicas para dinamizar el aprendizaje, para que de esta manera se pueda brindar la atención debida a las dificultades de comunicación y puedan ser atendidas de forma correcta evitando que afecten de forma significativa el rendimiento académico de los estudiantes.

A los docentes y autoridades de la escuela “Miguel Riofrío” tomar en consideración y aplicar la propuesta “*Comunico para Aprender*” como apoyo para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas, verbales y no verbales, la misma que contiene actividades lúdicas y pretende generar espacios dinámicos en los cuales los estudiantes aprendan y convivan armónicamente.

10. Bibliografía

- Aguado, J. M. (2004). *Introducción a las Teorías de la Comunicación y la Información* [Universidad de Murcia]. <https://n9.cl/5sbc>
- Albad, J., & Ruíz, A. (2011). *El juego simbólico*. <https://n9.cl/51n2f>
- Altamirano, V. (2013). “*LOS JUEGOS VERBALES Y SU INCIDENCIA EN LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS (AS) DE PRIMERO, SEGUNDO Y TERCER GRADOS DE LA ESCUELA PARTICULAR “CARLOS MARÍA DE LA CONDAMINE” DE LA CIUDAD DE AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA*” [Título de Licenciada, en Ciencias de la Educación: Educación Básica. Universidad Técnica de Ambato]. <https://n9.cl/tcc6p>
- Angulo, Y. (2017). *La Literatura Infantil como Estrategia Lúdica para desarrollar una Cultura de Paz en los niños y niñas de la Institución Educativa San Cayetano del Municipio de San Juan Nepomuceno, Bolívar*. [Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica. Fundación Univ. <https://n9.cl/aem5j>
- Arellano, N. (2006). LAS BARRERAS EN LA COMUNICACIÓN NO VERBAL ENTRE DOCENTE – ALUMNO. *Revista Científica Ciencias Humanas*, 2(4). <https://www.redalyc.org/pdf/709/70920402.pdf>
- Bautista, I. (2017). *Elementos de la comunicación* [Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo]. <https://n9.cl/0lr8l>
- Benítez, M. (2009). El Juego como Herramienta de Aprendizaje. *Revistas de Innovación y Experiencias Educativas*, (16), 1-11. <https://n9.cl/lh1n>
- Brenes, A., Molina, M., & Rojas, M. (2011). *Palabras juguetonas 1: dinámicas con léxico escolar gradual*. INIE, Instituto de Investigación en Educación. <https://n9.cl/baf7u>
- Cáceres Guillén, M. Á. (2010, julio). LA EXPRESIÓN CORPORAL, EL GESTO Y EL MOVIMIENTO EN LA EDAD INFANTIL. *Revista digital para profesiones de la enseñanza*, (9), 1-7. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7343.pdf>
- Calle, P. (2012). *Un análisis del proceso de comunicación en la empresa*. [Grado en Administración y Dirección de Empresas; Universidad de León]. <https://n9.cl/0l1ye>
- Calvache, C. (2015). Perspectiva sistémica de la comunicación humana y sus desórdenes. *Revista Ciencias de la salud*, 13(3). <https://n9.cl/qhocw>
- Cañal Santos, F., & Cañal Ruiz, C. (2001). *El mimo en la escuela*. <https://n9.cl/xsts>
- Carvajal, L., Ormeño, J., & Sanz, L. (2019). *FPB - Atención al cliente*. Editex. <https://n9.cl/qtm06>

- Cestero, A. (2006). La comunicación no verbal y el estudio de su incidencia en fenómenos discursivos como la ironía. *ELUA. Estudios de Lingüística Universidad de Alicante*, 20, 57-77. <https://n9.cl/flag>
- Chamorro, I. (2010). El Juego en la Educación Infantil y Primaria. *Revista de Educación en Extremadura*, 19-35. <https://n9.cl/w3qrx>
- Choez Lino, M. (2017). *LA LÚDICA EN EL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL CULTURA MACHALILLA*. [Tesis de licenciatura. Universidad Centra de Ecuador]. <https://n9.cl/1t47e>
- Cuesta, P., Gómez, P., García, M., & García, M. (2017). *Conocimientos Básicos de la Lengua Española*. Editorial Centro de Estudios Ramon Areces SA. <https://n9.cl/4gd1t>
- Del Barrio, J., Castro, A., Ibáñez, A., & Borragán, A. (2009). EL PROCESO DE COMUNICACIÓN EN LA ENSEÑANZA. *INFAD Revista de Psicología*, 2(1), 387-395. <https://n9.cl/zr32h>
- De Torres, J. (2000). *Las mil caras del mimo* (ilustrada ed.). Editorial Fundamentos. <https://n9.cl/yptjn>
- Díaz, I. (2012). El juego lingüístico: una herramienta pedagógica en las clases de idiomas. *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, 7(1), 97-102. <https://n9.cl/j3mrz>
- Díaz, M. d. M. (2009). El lenguaje oral en el desarrollo infantil. *Revista de Innovación y Experiencias Educativas*. <https://n9.cl/x9yz>
- Domínguez, C. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica despreciada* [Universidad Autónoma de Ciudad Juárez]. <https://n9.cl/bk87>
- Enciso, R., Gambini, W., Herencia, A. M., Palomino, C., Ugarte, P., Vásquez, W., & Villarroel, I. (2019). *Taller de expresión oral* [Universidad San Martín de Porres]. <https://n9.cl/y8e2l>
- Ferro, J. (2020). *"Outdoor training", una nueva fórmula para incentivar al trabajador*. <https://n9.cl/ig20m>
- García, M., Hernández, M., Padilla, O., & Rodríguez, L. (2011, mayo). La comunicación educativa entre estudiantes, docentes y tutores como elemento indispensable en la formación de profesionales. Su historicidad. *EFDeportes.com, Revista Digital*, (156). <https://n9.cl/j4w87c>
- Gómez, C. (2016). *La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia escolar en los niños y niñas del grado transición jornada mañana, de la Institución Educativa*

- Santa Rosa. SEDE 2 “José Cardona Hoyos”*. [Tesis de licenciatura. Universidad Santiago de Cali]. <https://n9.cl/26mq>
- González, J., & Pérez, R. (2020). *Formación y orientación laboral* (7th ed.). Ediciones Paraninfo, S.A. <https://n9.cl/zwvx4>
- González Lajas J. J., & García Cruz J. M. (2019). *Trastornos del lenguaje y la comunicación*. Congreso de Actualización Pediatría. p. 569-577. <https://n9.cl/782n>
- Guerrero, G. (2013). *La expresión oral y escrita*. EDILOJA Cía. <https://n9.cl/uxj21>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (P. Baptista Lucio, Ed.). McGraw-Hill Education. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Kuhnke, E. (2017). *Lenguaje no verbal para dummies*. Grupo Planeta. <https://n9.cl/kx12z>
- Londoño Bolívar, M. Á., & Botero Mariaca, P. (2012). La sonrisa y sus dimensiones. *Revista Facultad de Odontología Universidad de Antioquia*, 23(2), 353-365. <https://n9.cl/8t7op>
- Machado, A., & Rodríguez, O. (2020). *Comunicación oral y escrita en la empresa*. Tutor Formación. <https://n9.cl/rhtkn>
- Morón Macías, C. (2010). LOS BENEFICIOS DE LA LITERATURA INFANTIL. *Revista digital Temas para la Educación*, (8), 1-6. <https://n9.cl/ll6ej>
- Maila Álvarez, V., Figueroa Cepeda, H., Pérez Alarcón, E., & Cedeño López, J. (2020). Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la nomenclatura química inorgánica. *Revista Cátedra*, 3(1), 59-74. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/1966/3064>
- Matienzo, G. (2018, junio 18). *La importancia de la comunicación no verbal en la educación de los niños*. Guiainfantil.com. <https://n9.cl/637k>
- Marroquín, R. (2012). *Metodología de la investigación*. [UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE]. <https://n9.cl/mz5oz>
- MINEDUC. (2016). *Escuela para todos, juntos nos levantamos: INTERVENCIÓN DEL CURRÍCULO DE LOS NIVELES DE EDUCACIÓN INICIAL, BÁSICA, Y BACHILLERATO EN SITUACIONES DE EMERGENCIA Y DESASTRES* [Guía para el docente]. <https://n9.cl/rkzyp>
- Nicuesa, M. (2013, julio). *Definición de Sonrisa*. Definición ABC. <https://n9.cl/gpgt0>
- Otero, A. (2018). *Enfoques De Investigación: Métodos Para El Diseño Urbano - Arquitectónico*. <https://n9.cl/cfw6>
- Paniagua, S. (2018, junio 11). *La comunicación no verbal en los niños*. Grupo Crece. <https://n9.cl/grmmc>

- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. [Tesis de licenciatura. Universidad Nacional de Colombia]. <https://n9.cl/yj5z>
- Pradas, C. (2018, June 12). *Tipos de comunicación no verbal: definición y ejemplos*. Psicología-Online. <https://n9.cl/zi4t1>
- Prieto Castillo, D. (2004). *La comunicación en la educación*. Ediciones La Crujía. <https://n9.cl/ihn3w>
- Quijada, V. (2014). *La comunicación oral y escrita*. Editorial Digital UNID. <https://n9.cl/pibhw>
- Ramírez, B. (2017). *Los juegos lingüísticos para el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés en el alumnado de la sección secundaria del colegio New Vision School en el período 2015 – 2016* [Tesis de licenciatura. Universidad Centra de Ecuador]. <https://n9.cl/7lst>
- Ramírez, A. N. J. (2018). Trascendencia de la lúdica como dimensión psico-espiritual en el proyecto de vida de los actantes educativos. *Qualitas*. Vol. 15, 145- 160. <https://n9.cl/lfe73>
- Regodón, P. (2010). Recursos para trabajar la expresión a través del mimo. *Temas para la Educación: Revista digital para profesionales de la enseñanza*, (1-14). <https://n9.cl/dw245>
- Rodríguez, C. (2019, junio 4). *El juego simbólico en niños—6 consejos para estimularlo*. Portal educativo: Educa y Aprende. <https://n9.cl/0wrhg>
- Rojas Fajardo, C., Fajardo, E., & Pacheco, M. (2017). *Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Literatura por medio de la lúdica, que despierte el interés de los estudiantes en el grado once del Colegio Integral Ervid*. [Trabajo de Grado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica. Universidad los Libertadores]. <https://n9.cl/4yqn>
- Salas Acuña, E. (2021). Un taller fuera del aula: Una experiencia educativa para el fortalecimiento de la comunicación oral en la universidad. *Revista ventana*, 52-57. <https://n9.cl/4ckdo>
- Sánchez, G. (2009). *La comunicación no verbal*. [UNIVERSIDAD DE ESTUDIOS INTERNACIONALES DE XI'AN, CHINA]. <https://n9.cl/iwypn>
- Sarmiento, C. (2018, junio 7). *Los Tipos de Comunicación No Verbal y sus características - Sicología Hoy*. Sicología Hoy - Sicología Hoy. <https://n9.cl/9jn6y>
- Serrano, J. (2020). *Educación Física en el Jardín Maternal: El rol del profesor de Educación Física en una institución materno infantil*. Editorial Autores de Argentina. <https://n9.cl/jo0kc>

- Serrano Barquín, C., Salmerón Sánchez, F., Rocha Reza, S., & Villegas López, L. (2011). DE LA MIRADA Y LA SEDUCCIÓN. *Redalyc*, 6(24), 69-82. <https://n9.cl/847o3>
- Torres, C. (2002). El juego: Una estrategia importante. *EDUCERE. La revista Venezolana de Educación*, 6(19), 289-296. <https://n9.cl/8j1q>
- Torres, M. Á. (2020). *La comunicación no verbal*. [Universidad de Alicante]. <https://n9.cl/q1elv>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del Juego*. <https://n9.cl/8r4n>
- Vargas Téllez, I., Fernández Noguel, M., & Bauza Barreda, B. (2016). La comunicación pedagógica y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua española: Principales problemas en los estudiantes de la carrera de Educación Primaria en Las Tunas (Cuba). *GeoGraphos. Revista Digital para Estudiantes de Geografía y Ciencias Sociales*, 7(86), 132-146. <https://n9.cl/i12x7>
- Vera, B., Caicedo, L., & Sánchez, M. (2019). Estrategias lúdicas para mejorar la autoestima en niños, niñas. *Revista: Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://n9.cl/p24ij>
- Vera, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación*, 3(2), 93-107.
- Villalobos, H. (2019). Autoestima, teorías y su relación con el éxito personal. *Alternativas Psicología*, (41), 22- 32. <https://n9.cl/ai7a>
- Zulay Quintanilla, N. (2020). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *Mérito - Revista De Educación*, 2(6), 143 -157. <https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/261/779>

11. Anexos

Anexo 1. Propuesta

Comunicación

Para
Aprender



Actividades Lúdicas para el
desarrollo de la Comunicación
Verbal y no Verbal

Elaborado por: Rosmary Nathaly Tapia Salinas

Link: <https://issuu.com/nahytapia/docs/propuesta>

Anexo 2. Oficio de designación del director



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE LOJA**

**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA**

OF. No. 105-CEB-FEAC-UNL

Loja, 25 de Abril de 2022.

Magister

Julia Mendieta

DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Ciudadela universitaria. -

De mi consideración:

De conformidad al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, en vigencia, en lo referente **Art. 225**, que expresa: “Si el informe fuera favorable, el/la aspirante presentará el proyecto de investigación al Coordinador de la Carrera, quien designará al Director del Trabajo de Integración Curricular o de titulación y autorizará su ejecución.” y el Art. 228 que expresa: “El director del trabajo de integración curricular o de titulación tiene la obligación de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científica la ejecución del proyecto de investigación, así como revisar oportunamente los informes de avance de la investigación, devolviéndolo al aspirante con las observaciones, sugerencias y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la misma. Luego de receptor el informe favorablemente interpuesto por el **Dra. Julia Mendieta, Mg. Sc.**, docente designado para analizar la estructura y coherencia del proyecto de investigación denominado: La lúdica en la comunicación verbal y no verbal en Lengua y Literatura del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”. Periodo 2021- 2022., de la autoría de la Srta. **Rosmary Nathaly Tapia Salinas**, aspirante del Ciclo de Licenciatura de la Carrera de Educación Básica, modalidad de estudios presencial. Sede Loja. De conformidad al cuerpo legal referido, me permito designar como **DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR**, del mencionado proyecto investigativo que se adjunta, para que se dé estricto cumplimiento a la parte reglamentaria a fin de proceder con los trámites de graduación correspondientes, a partir de la fecha la aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar el trabajo bajo su asesoría y responsabilidad, de acuerdo al cronograma establecido.

Particular que pongo en su conocimiento para los fines legales pertinentes.

Atentamente,

MANUEL
POLIVIO
CARTUCHE
ANDRADE

Firma digitalmente por MANUEL
POLIVIO CARTUCHE ANDRADE
Nombre de reconocimiento (DN):
c=EC, o=SECURITY DATA S.A.,
ou=ENTIDAD DE CERTIFICACION DE
INFORMACION,
serialNumber=276520123926,
cn=MANUEL POLIVIO CARTUCHE
ANDRADE
Fecha: 2022.05.25 12:45:05 WPT

Mgs. Manuel Polivio Cartuche Andrade.
GESTOR DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
MPCA/jcag

Anexo 3. Oficio de apertura en la institución



Universidad
Nacional
de Loja

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Loja, 19 de mayo del 2021

Lic. Patricia Chimbo Mg. Sc

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “MIGUEL RIOFRÍO”

Reciba un cordial saludo de parte de la Universidad Nacional de Loja y de la Coordinación Académica de la carrera de educación básica.

Con el fin de llevar a cabo el Proyecto de investigación previo a la realización de la Tesis de grado de grado de la carrera de Educación Básica, yo, **Rosmary Nathaly Tapia Salinas** con cédula de identidad **1104841257**, estudiante del sexto ciclo, solicito muy comedidamente se digne a brindarme la acogida en su prestigiosa institución para proceder a realizar mi proyecto de investigación y observación en el aula del Quinto Grado del Área de Lengua y Literatura, con la finalidad de recabar la información necesaria y así proceder al planteamiento del tema a investigar dentro de su establecimiento.

Esperando su valiosa colaboración desde ya le antelo mis más sinceros agradecimientos.

Cordialmente.

Srta. Rosmary Nathaly Tapia Salinas
**Estudiante de la Universidad
Nacional de Loja**

Leda. Patricia Chimbo Mg. Sc
**Directora de la Escuela de Educación
Básica “Miguel Riofrío”.**



Anexo 4. Informe de estructura, coherencia y pertinencia



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN



Loja, 06 de abril de 2022

Licenciado

Lic. Manuel Polivio Catuche Andrade, Mg. Sc

GESTOR ENCARGADO DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

Ciudad. -

De mi consideración:

Por medio de la presente me dirijo a usted, para, en cumplimiento a lo dispuesto en el Oficio N° 029-CEB-FEAC-UNL con fecha 04 de abril de 2022, en el que se me solicita emitir un informe sobre la estructura, coherencia y pertinencia del proyecto de integración curricular Titulado: La lúdica en la comunicación verbal y no verbal en Lengua y Literatura del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”. Periodo 2021- 2022., de la autoría de la Srta. **Tapia Salinas Rosmary Nathaly**, estudiante de la carrera de Educación Básica, sede Loja, modalidad presencial, me permito indicar que luego de haber revisado el proyecto de integración curricular, el cual cumple con los postulados y normas institucionales, así como con los elementos de la redacción científica, presento a usted el Informe Favorable, y que el estudiante continúe con el proceso para el desarrollo de su tesis.

Particular que pongo a consideración, salvando vuestro más ilustrado criterio.

Atentamente,



Empleado electrónicamente por:
JULIA
ELIZABETH

Mg. Julia Elizabeth Mendieta León.

DOCENTE CEB

Anexo 5. Entrevista docente



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



ENTREVISTA DOCENTE

Distinguido docente:

Con la finalidad de realizar un trabajo académico de carácter universitario, relacionado con el proyecto de investigación previo a la titulación, solicito de manera respetuosa y comedida a Ud., se digne facilitar la información requerida. Por su colaboración, le expreso mis sinceros agradecimientos.

1.- ¿Qué tipos de juegos lúdicos utiliza usted para el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal?

2.- ¿Qué beneficios ofrece a los estudiantes la aplicación de la lúdica en el aula de clase?

3.- ¿En qué momento utiliza o aplica la lúdica para el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal?

4.- ¿Por qué es importante el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal?

5.- ¿Cuáles considera usted que son los principales factores que intervienen en el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal de los estudiantes?

6.- ¿Qué tipos de actividades institucionales podrían contribuir a la estimulación de la comunicación?

7.- ¿Qué problemas identifica en sus estudiantes al momento de comunicarse?

8.- ¿Qué recomendaría usted para mejorar el proceso de comunicación verbal y no verbal?



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



ENCUESTA ESTUDIANTES

Distinguido estudiante:

Con la finalidad de realizar un trabajo académico de carácter universitario relacionado con el proyecto de investigación previo a la titulación, solicito de manera respetuosa y comedida a usted, se digne facilitar la información requerida para tal propósito. Por su colaboración, le expreso mis sinceros agradecimientos.

1.- ¿Qué entiende por lúdica?

- Es toda actividad propia del ser humano que genera placer y disfrute natural.
- Es un conjunto de actividades divertidas y amenas
- Conjunto de juegos educativos y recreativos
- Se expresa en actividades diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol, el jumping o leer poesía.

2.- ¿Cuál o cuáles de las siguientes actividades lúdicas utiliza su docente para desarrollar la comunicación verbal y no verbal?

- Trabalenguas
- La poesía
- Dinámicas
- Las rimas
- Los chistes
- Dramatizaciones
- Narrar historias o cuentos
- Adivinanzas
- Otras

¿Cuáles?-----

3.- ¿Cuáles cree que son los beneficios que ofrece la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo de la comunicación?

- Ampliar el vocabulario
- Desarrollar las habilidades comunicativas
- Expresar ideas, sentimientos u opiniones
- Ayuda a que el aprendizaje sea más dinámico e interactivo
- Permite entender el entorno que nos rodea
- Otros

¿Cuáles?-----

4.- ¿En qué momento utiliza o aplica su docente la lúdica para el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal?

- Durante los trabajos grupales
- En los trabajos autónomos
- En la explicación de los contenidos
- En proceso evaluativo
- Otros

¿Cuáles?-----

5.- ¿Qué comprende por comunicación verbal?

- Se refiere al intercambio de información entre dos o más personas.
- Es el proceso más rápido y flexible que tienen las personas para expresarse
- Proceso por el cual se comparte información por medio del habla

6.- ¿Qué comprende por comunicación no verbal?

- Es la transmisión de mensajes o señales a través de los movimientos corporales
- Alude a signos no lingüísticos, es decir los que no se dan por medio del habla.
- Es un proceso de comunicación mediante el cual se transmite un mensaje por medio de gestos.

7.- Seleccione. ¿Por qué cree que es importante el desarrollo de las habilidades comunicativas?

- Ayudan a desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo
- Hacen posible el intercambio de información con otras personas
- Dan acceso a la información y al conocimiento
- Permiten solucionar problemas
- Permite entender el rol y función de las cosas y seres vivos del entorno
- Otras

¿Cuáles?-----

8.- Al momento de hablar con otras personas: ¿con qué opciones se identifica?

- Omite algunas palabras
- Confundes las palabras
- Tartamudeas
- No haces ningún movimiento o gesto
- Hablas demasiado rápido
- No te gusta hablar
- Hablas muy lento
- Ninguna de las anteriores

9. ¿Cuáles considera que son las principales causas que dificultan el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal?

- Falta de confianza
- Timidez
- Miedo escénico
- Problemas de salud
- Falta de empatía
- Otras

¿Cuáles?-----

10. Seleccione. ¿Cuáles de las siguientes actividades institucionales podrían contribuir a la estimulación de la comunicación?

- Actividades de recitación de poesías y rimas.

- Concursos de canto y baile
- Concursos de oratoria
- Dramatizaciones
- Talleres de creación de cuentos o historias
- Actividades deportivas
- Otras

¿Cuáles?-----

Anexo 7. Certificación Abstract



Mg. Yanina Quizhpe Espinoza
Licenciada en Ciencias de Educación mención
Inglés
Magister en Traducción y mediación cultural

Celular: +593989805087
Email: yaniges@icloud.com
Loja, Ecuador 110104

Loja, 8 de septiembre de 2022

Yo, Lic. Yanina Quizhpe Espinoza, con cédula de identidad 1104337553, docente del Instituto de Idiomas de la Universidad Nacional de Loja, y con licencia como traductora registrada en el Ministerio de trabajo del Ecuador **MDT-3104-CCL-252640**, certifico:

Que tengo el conocimiento y dominio de los idiomas español e inglés y que la traducción del resumen de trabajo de integración curricular, **La lúdica en la comunicación verbal y no verbal en Lengua y Literatura del quinto “B”, escuela “Miguel Riofrío”. Periodo 2021- 2022**, cuya autoría de la estudiante Rosmary Nathaly Tapia Salinas, con cédula 1104841257, es verdadero y correcto a mi mejor saber y entender.

Atentamente

YANINA
BELEN
QUIZHPE
ESPINOZA
Firmado digitalmente por
YANINA BELEN
QUIZHPE
ESPINOZA
Fecha: 2022.09.08
20:43:56 -05'00'

Yanina Quizhpe Espinoza.

Traductora

Full text translator: servicios de traducción