



Universidad  
Nacional  
de Loja

# **Universidad Nacional de Loja**

## **Facultad de la Educación el Arte y la Comunicación**

### **Carrera de Educación Básica**

Las actividades lúdicas y el aprendizaje de la comunicación oral y escrita de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja, período lectivo 2021-2022. Propuesta alternativa

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

#### **AUTORA**

Johanna de los Ángeles Guaicha Cabrera.

#### **DIRECTORA**

Lic. Gloria Noemí Jumbo Salinas, Mg. Sc.

**Loja - Ecuador**

**2022**

## Certificación

Loja, 31 de marzo de 2022

**Lic. Gloria Noemí Jumbo Salinas, Mg. Sc.**

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

### **Certifico:**

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del Trabajo de Integración Curricular; **Las actividades lúdicas y el aprendizaje de la comunicación oral y escrita de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja, período lectivo 2021-2022. Propuesta alternativa;** de autoría de la estudiante **Johanna de los Ángeles Guaicha Cabrera**, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.



---

Lic. Gloria Noemí Jumbo Salinas, Mg. Sc.

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

## **Autoría**

Yo, Johanna de los Ángeles Guaicha Cabrera, 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 o 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:

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Johanna Guaicha', enclosed within a large, loopy circular flourish.

Cédula de Identidad: 1106255050

Fecha: Loja, 06 de junio de 2022

Correo electrónico: [johanna.guaicha@unl.edu.ec](mailto:johanna.guaicha@unl.edu.ec)

Teléfono o Celular: 0985752457

**Carta de autorización del trabajo de integración curricular por parte de la autora para la consulta de producción parcial o total, y publicación electrónica del texto completo**

Yo, **Johanna de los Ángeles Guaicha Cabrera**, declaro ser autora del trabajo de integración curricular: **Las actividades lúdicas y el aprendizaje de la comunicación oral y escrita de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja, período lectivo 2021-2022. Propuesta alternativa**, como requisito para optar el título de Licenciada en Ciencias de la 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 06 días de junio del dos mil veinte y dos.

**Firma:**



**Autora:** Johanna de los Ángeles Guaicha Cabrera

**Cédula:** 1106255050

**Dirección:** Ciudad Alegría

**Correo electrónico:** johanna.guaicha@unl.edu.ec

**Celular:** 0985752457

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

**Directora de Tesis:** Lic. Gloria Noemí Jumbo Salinas, Mg. Sc.

**Tribunal de Grado:**

**Mgs. Manuel Polivio Cartuche Andrade**

**Mgs. Julio Cesar Idrobo Contento**

**Mgs. Israel Fernando Ramón Salcedo**

## **Dedicatoria**

Dedico este gran logro a mi Dios por su amor y cuidado en este camino lleno de retos, a mis padres Milton Ivan Guaicha Quizhpe y Alexandra del Carmen Cabrera Gaona por el apoyo incondicional para lograr mis sueños, por ser mi fuente de inspiración y mejor ejemplo de lucha y constancia, a mis maestros de vida de la Iglesia Cristiana “Príncipe de Paz” que me han brindado un consejo para continuar, a mis docentes por su amable instrucción, paciencia y dedicación y a mi familia entera por su gran impulso y motivación.

*Johanna de los Ángeles Guaicha Cabrera*

## **Agradecimiento**

Agradezco infinitamente a Dios por darme la sabiduría para elegir siempre el camino correcto y la fuerza para continuar sin desistir hasta alcanzar mis metas.

Así mismo, expreso mis sinceros agradecimientos a mis padres por su esfuerzo, sacrificio, apoyo y amor incondicional para la realización de este gran sueño.

De igual manera, reconozco 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, permitiendo así que me forme integralmente, en el ámbito personal y profesional.

Doy gracias a la Lic. Gloria Noemí Jumbo Salinas, Mgtr., directora de mi trabajo de integración curricular, quien guio y asesoró con tenacidad y entereza el presente trabajo a través de sus abundantes conocimientos.

Agradezco también a la Dra. Patricia Chimbo, Mgtr., directora de la Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrío" de la ciudad de Loja y a los docentes de dicha institución por su valiosa colaboración para la elaboración de la presente investigación.

*Johanna de los Ángeles Guaicha Cabrera*

## Índice de contenidos

Portada .....	i
Certificación .....	ii
Autoría .....	iii
Carta de autorización .....	¡Error! Marcador no definido.
Dedicatoria .....	v
Agradecimiento .....	vi
Índice de contenidos .....	vii
• Índice de tablas .....	ix
• Índice de figuras.....	ix
• Índice de anexos .....	x
1. <b>Título</b> .....	1
2. <b>Resumen</b> .....	2
2.1 ABSTRACT.....	3
3. <b>Introducción</b> .....	4
4. <b>Marco teórico</b> .....	6
4.1. ACTIVIDADES LÚDICAS .....	6
4.1.1. <i>Concepto</i> .....	6
4.1.2. <i>Importancia del juego</i> .....	6
4.1.3. <i>El juego como recurso didáctico</i> .....	7
4.1.4. <i>Cómo usar el método lúdico</i> .....	7
4.1.5. <i>Teorías de aprendizaje basadas en la lúdica</i> .....	9
4.1.6. <i>Juegos que contribuyen al desarrollo de la comunicación oral</i> .....	10
4.1.6.1. <i>Trabalenguas</i> .....	10
4.1.6.2. <i>Rimas</i> .....	12
4.1.6.3. <i>Las historias inventadas</i> .....	13
4.1.6.4. <i>Describiendo cosas</i> .....	14
4.1.6.5. <i>El teléfono dañado</i> .....	15
4.1.6.6. <i>Adivinanzas</i> .....	16

4.1.6.7. Veo veo con fonemas.....	18
4.1.6.8. Dramatización .....	18
4.1.6.9. Canciones.....	19
4.1.7. <i>Actividades lúdicas para el fortalecimiento de la comunicación escrita</i> .....	20
4.1.7.1. Completa la palabra .....	20
4.1.7.2. Jugando con palabras, frases y oraciones para formar un texto narrativo. ...	21
4.1.7.3. Describir la imagen.....	21
4.1.7.4. Párame la mano .....	22
4.1.7.5. El frasco de los buenos deseos .....	23
4.1.7.6. Respondiendo preguntas .....	23
4.1.7.7. Binomio de palabras para formar oraciones .....	24
4.1.8. <i>Rol del docente dentro de las actividades lúdicas</i> .....	25
4.2. COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA .....	27
4.2.1. <i>La comunicación</i> .....	27
4.2.2. <i>El lenguaje</i> .....	27
4.2.3. <i>Comunicación verbal</i> .....	28
4.2.4. <i>Comunicación oral</i> .....	29
4.2.4.1. Definición.....	29
4.2.4.2. Importancia.....	29
4.2.4.3. Características de la comunicación oral .....	30
4.2.4.4. Obstáculos de la escucha .....	30
4.2.5. <i>Comunicación escrita</i> .....	31
4.2.5.1. Definición.....	31
4.2.5.2. Importancia.....	32
4.2.5.3. Tipos.....	32
4.2.5.4. Características de la comunicación escrita.....	33
4.2.6. <i>Barreras de la comunicación oral y escrita</i> .....	34
<b>5. Metodología</b> .....	<b>35</b>
<b>6. Resultados</b> .....	<b>38</b>
<b>7. Discusión</b> .....	<b>56</b>

8. <b>Conclusiones</b> .....	60
9. <b>Recomendaciones</b> .....	61
10. <b>Bibliografía</b> .....	62
11. <b>Anexos</b> .....	66

### Índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> Ejemplo para ejecutar la actividad lúdica historias inventadas .....	14
<b>Tabla 2.</b> Población y muestra .....	37
<b>Tabla 3.</b> Una mejor comunicación en base a lo aprendido .....	44
<b>Tabla 4.</b> Comunicación con los demás .....	46
<b>Tabla 5.</b> Implementación de juegos para aprender habilidades comunicativas .....	47
<b>Tabla 6.</b> Juegos para aprender comunicación oral .....	49
<b>Tabla 7.</b> Juegos para aprender comunicación escrita .....	50
<b>Tabla 8.</b> Aptitudes de la comunicación oral desarrolladas .....	52
<b>Tabla 9.</b> Destrezas de la comunicación escrita incrementadas .....	53
<b>Tabla 10.</b> Necesita aprender para comunicarse de forma fluida y eficiente .....	55

### Índice de figuras

<b>Figura 1.</b> El lenguaje (Fonseca et al., 2011, p. 4) .....	28
<b>Figura 2.</b> Elementos de la comunicación (Loría, 2011, p. 12) .....	29
<b>Figura 3.</b> Una mejor comunicación en base a lo aprendido .....	45
<b>Figura 4.</b> Comunicación con los demás .....	46
<b>Figura 5.</b> Implementación de juegos para aprender habilidades comunicativas .....	48
<b>Figura 6.</b> Juegos para aprender comunicación oral .....	49
<b>Figura 7.</b> Juegos para aprender comunicación escrita .....	51
<b>Figura 8.</b> Aptitudes de la comunicación oral desarrolladas .....	52
<b>Figura 9.</b> Destrezas de la comunicación escrita incrementadas .....	54
<b>Figura 10.</b> Necesita aprender para comunicarse de forma fluida y eficiente .....	55

## Índice de anexos

<b>Anexo 1.</b> Solicitud de apertura para realizar la presente investigación .....	87
<b>Anexo 2.</b> Matriz de ámbito geográfico.....	88
<b>Anexo 3.</b> Mapa geográfico.....	89
<b>Anexo 4.</b> Informe de estructura, coherencia y pertinencia del Proyecto de Investigación.....	70
<b>Anexo 5.</b> Oficio de Aprobación y designación de director del trabajo de integración curricular..	71
<b>Anexo 6.</b> Entrevista aplicada a la docente de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja.....	72
<b>Anexo 7.</b> Encuesta dirigida a los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja, por medio de la herramienta digital de Formularios de Google.....	73
<b>Anexo 8.</b> Propuesta alternativa-Guía de actividades lúdicas para el aprendizaje de la comunicación oral y escrita en los niños de 4to año .....	73
<b>Anexo 9.</b> Rúbrica: Autoevaluación y coevaluación del trabajo colaborativo .....	127
<b>Anexo 10.</b> Certificado de traducción del resumen .....	128

## **1. Título**

Las actividades lúdicas y el aprendizaje de la comunicación oral y escrita de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela "Miguel Riofrío" de la ciudad de Loja, período lectivo 2021-2022. Propuesta alternativa

## 2. Resumen

El presente estudio titulado “**Las actividades lúdicas y el aprendizaje de la comunicación oral y escrita de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja, período lectivo 2021-2022. Propuesta alternativa**”, parte del problema de la escasa implementación de actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita. Su objetivo principal es determinar la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la comunicación oral y escrita en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja, período lectivo 2021-2022. El tipo de estudio: descriptivo; se emplearon los métodos: científico, descriptivo, analítico, inductivo, deductivo y sintético; de igual forma las técnicas ejecutadas fueron la entrevista dirigida a la docente y la encuesta aplicada a los estudiantes, con su instrumento el cuestionario, así como también la recolección de datos estadísticos y gráficos. Se concluye que, las actividades lúdicas son muy importantes para el proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita de los estudiantes, por su cualidad de ser integral y divertido. Finalmente, como resultado de esta investigación se elaboró una propuesta alternativa de actividades lúdicas que considera al juego como un motor que estimula el aprendizaje de la comunicación oral y escrita en los niños de cuarto año de Educación General Básica, con el fin de que puedan adquirir habilidades y destrezas lingüísticas para el desenvolvimiento autónomo en el entorno familiar, escolar y social.

**Palabras clave:** estudiantes, actividades lúdicas, aprendizaje, comunicación oral y escrita, innovación.

## 2.1 Abstract

This research work entitled "**The recreational activities and the learning of oral and written communication of the fourth-year students of Basic General Education of the "Miguel Riofrío" School, city of Loja in the 2021-2022 academic period. Alternative proposal**", starts from the problem of the low implementation of ludic activities in the learning process of oral and written communication. Its main objective is to determine the importance of recreational activities in the learning of oral and written communication in fourth-year students of Basic General Education of the "Miguel Riofrío" School, city of Loja, in the 2021-2022 academic period. The type of study was descriptive; the used methods were: scientific, descriptive, analytical, inductive, deductive and synthetic; in the same way, the techniques applied in the research work were the directed interview to the teacher and the survey applied to the students, with its instrument the questionnaire, as well as the collection of statistical and graphic data. It is concluded that, recreational activities are very important for the learning process of oral and written communication of students, due to their quality of being comprehensive and fun. Finally, as a result of this research work, an alternative proposal for recreational activities was developed that considered on games as power that stimulates the learning of oral and written communication in fourth-year students of Basic General Education, in order students can acquire language skills and abilities for autonomous development in the family, school and social environment.

**Keywords:** students, recreational activities, learning, oral and written communication, innovation.

### 3. Introducción

En la historia se evidencia el cambio radical que ha tenido la educación a lo largo del tiempo, en cada siglo surge un nuevo pensamiento con relación a la correcta forma de enseñar, y esto por el contexto de aquellos días, donde el estudiante era instruido en base a condicionamientos, reglas, castigos y normas que prohibían una nueva forma de aprendizaje; ciertamente es notorio el avance de la educación comparada con la anterior, sin embargo, aún en la actualidad persisten ideales rígidos, estrictos y fuertes en cuanto a la manera de aprender.

Por consiguiente, se considera como uno de los principales problemas de la educación, la limitada incorporación de actividades lúdicas al proceso de enseñanza-aprendizaje de la comunicación oral y escrita de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica. Y esto, por la escasa demanda de estudios teóricos sobre los juegos que permiten un aprendizaje significativo de la comunicación verbal en los niños.

En este marco, se plantea la investigación titulada “Las actividades lúdicas y el aprendizaje de la comunicación oral y escrita de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja, período lectivo 2021-2022. Propuesta alternativa”.

Las actividades lúdicas contienen mayoritariamente muchos beneficios, puesto que, en su implementación se desarrollan habilidades y destrezas para el aprendizaje mediante la manipulación, interacción, participación y experiencia, en la cual, se trabaja de forma integral la mente, el cuerpo y las emociones, de tal manera que, a este ritmo los estudiantes se desenvuelvan autónomamente para la vida.

El objetivo general planteado es: Determinar la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la comunicación oral y escrita en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja, período lectivo 2021-2022; y los objetivos específicos son: Diagnosticar las actividades lúdicas que aportan de modo valioso al proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita, para la producción de juegos que contribuyan al mejoramiento del trabajo que realiza el docente dentro del aula con los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja; e Identificar el proceso de aprendizaje comunicativo oral y escrito como fuente que produce el intercambio de ideas, para el establecimiento de alternativas de solución en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja.

Se desarrolló un tipo de estudio descriptivo; dado que, se buscó recoger y presentar información sobre las variables y los indicadores que se investigaron; por medio de los siguientes métodos: método científico: aportó un avance sistemático; método descriptivo: ayudó a diagnosticar las actividades lúdicas que aportan de modo valioso al proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita; método analítico: permitió conocer, entender y comprender la importancia de las actividades lúdicas en el proceso comunicativo oral y escrito; método inductivo: permitió indagar detalladamente las variables de estudio, para lograr adquirir un aprendizaje completo y poder emitir conclusiones generales con relación a las actividades lúdicas más significativas en el aprendizaje de la comunicación oral y escrita; método deductivo: apoyó el proceso de selección de actividades lúdicas, ya que en concordancia con los aspectos más generales de la investigación se llegó a considerar componentes más particulares que complementan la investigación; finalmente; el método sintético: contribuyó al proceso analítico, permitió una síntesis de la información recopilada, rescatando los elementos más importantes que aportaron a la investigación.

Las técnicas empleadas fueron la entrevista y la encuesta, y como instrumento, un cuestionario respectivamente, mismos que fueron aplicados a la docente y los estudiantes; como resultados del instrumento aplicado a la profesora se pudo determinar que el juego es sustituible, por lo que, no se le da la importancia debida; sin embargo, a la vista de los estudiantes estas actividades lúdicas son lo mejor de la clase y consideran que son necesarias para su aprendizaje.

El informe de esta investigación está constituido por: título, resumen, introducción, marco teórico, metodología, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos según se encuentra estipulado en el artículo 229 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja.

En base a cada uno de los aspectos descritos se concluye que las actividades lúdicas son muy importantes para el aprendizaje de la comunicación oral y escrita, dado que, su característica social permite la comunicación de una forma espontánea y libre, en tal sentido, se considera la importancia del juego en la educación, con el fin de ir poco a poco eliminando los ideales de una educación tradicional.

## **4. Marco teórico**

### **4.1. Actividades lúdicas**

#### **4.1.1. Concepto**

Las actividades lúdicas están presentes en la vida cotidiana de los estudiantes todos los días de su vida, es por ello que se debe aprovechar este recurso para apoyar el aprendizaje que adquieren los niños, como expresa Huizinga (1972) citado por Chumillas (2018):

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente (p. 12).

Según lo que expresa el autor el juego es la actividad más completa que realiza el niño, pues su práctica requiere de destrezas cognitivas y habilidades motrices, al mismo tiempo que ofrece oportunidades de aprender, fortalecer y compartir conocimientos en un entorno con un clima libre, agradable e imaginario.

#### **4.1.2. Importancia del juego**

Naturalmente el juego es el medio de expresión del niño/a, como seres sociales, su necesidad de comunicarse es normal y se vuelve divertido si se abastece con actividades lúdicas; permitirle al estudiante estos espacios de recreación con un fin y propósito genera un gusto por aprender, desde luego es un factor motivador e inspirador.

Según Minerva (2002), el juego es una estrategia importante para conducir al estudiante al mundo del conocimiento. Tuvo sus orígenes en Grecia. Desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños (p. 289).

De acuerdo con el autor las actividades lúdicas que el docente implemente en sus clases, anticipadamente preparadas, deben alcanzar a todos y cada uno de los alumnos que están a su cargo, cumpliendo así con la inclusión educativa e incentivando valores a sus estudiantes para la vida como ciudadanos y futuro del país. El juego no es para algunos, al contrario, es para todos y es por ello que debe adaptarse a la edad, necesidades, intereses y expectativas de los niños.

Así mismo, Reyes & Arrieta (2014) afirman que:

Piaget, Brunner, Chateau y Wallon, entre otros, han concluido que el juego permite un incremento en la fluidez verbal, en el pensamiento divergente y en la comprensión verbal. Igualmente, cumpliría un rol importante, en la estimulación del desarrollo del lenguaje, pues posibilita clarificar palabras y conceptos, así como también motivar su práctica (p. 391).

En correspondencia con el autor el juego es un recurso esencial en la interacción que se genera durante el tiempo y dentro del espacio, en el cual, se desarrolla la actividad lúdica, potencia el avance, incremento y crecimiento de las cuatro habilidades lingüísticas: escuchar, hablar, leer y escribir. También el pensamiento y comprensión de lo que siente, quiere y desea expresar el niño va a ser espontáneo, ya que, el medio en el que se desenvuelve lo permite, se siente seguro, confiado y sin condicionamientos que lo cohibe de ser él mismo.

#### **4.1.3. El juego como recurso didáctico**

El cambio educativo está ligado al accionar del maestro, dado que una manera de aportar es mediante la formación de los alumnos, cuando decide establecer una enseñanza desarrolladora, tal como expresa (Luna *et. al.*, 2020) “el juego genera un escenario natural de aprendizaje, que puede ser aprovechado como recurso didáctico, como forma de comunicar, colaborar y conceptualizar conocimientos y finalmente fortalecer el desarrollo social, emocional y cognitivo del niño o niña” (párr. 27).

De acuerdo con las autoras la creatividad e ingenio del profesor determina la efectividad del juego en el aprendizaje de los estudiantes, puesto que el juego debe ir acompañado de un material llamativo que sea visible para todos y que contenga elementos que los niños conozcan, a más de la selección minuciosa de los juegos que estén acorde a los objetivos de aprendizaje, destrezas y habilidades a alcanzar, de tal manera que todo el trabajo en conjunto sea fructífero y los resultados sean evidentes.

#### **4.1.4. Cómo usar el método lúdico**

Olga Franco (2004) citado por Sánchez *et al.* (2015a), al referirse a la necesidad del enfoque lúdico en el proceso educativo resalta que para actuar con actitud lúdica no se necesitan recetas y es seguro que nadie estará en condiciones de darlas y también declara que jugar es actuar, es imaginar, es reproducir, es crear, es relacionarse, es ayudar; y el éxito de la participación de los adultos en el juego dependerá en gran medida de su personalidad y de saber ser actor y pedagogo al mismo tiempo (p. 5).

Según la autora se estima que aplicar el método lúdico exige aptitudes y actitudes por parte del docente indispensables para un buen tiempo de aprendizaje mediante la lúdica, dado que la elección, preparación, ejecución y dirección del juego es la función principal del maestro, a más de otros aspectos importantes como la personalidad, capacidad y actitud divertida, amigable y flexible con la que debe contar. Así mismo, dentro del uso del método lúdico se intima el conocimiento, comprensión y diferenciación de los tipos de juegos que se pueden realizar en el aula de clase, como plantea Asensio (2018):

Tenemos los denominados “juegos sociales” y en los que se realizan actividades de colaboración e interacción. Su importancia, además de tener que relacionarse, estriba en la negociación, la cooperación y la asunción de roles para conseguir los objetivos de la actividad. Por otro lado, nos sirve para crear grupo al tener que relacionarse entre ellos, en este sentido, se aconseja que no se formen siempre los mismos grupos, que también el docente intervenga “sutilmente” a la hora de agruparlos. Otro tipo de juegos son los “juegos de rol” en los que los alumnos deben dramatizar situaciones reales. Además de facilitarle un aprendizaje nocio-funcional de la lengua, sirve para ofrecer contextos reales de comunicación. Por último, otro tipo de juegos son los “juegos performativos”, es decir, aquellos que tienen que ver con canciones y su escenificación, los cuales suponen realizar actividades psicomotoras y un ejercicio memorístico de la letra y el movimiento, además de resultar motivadores (p. 116).

Todos los tipos de juegos mencionados anteriormente pueden ser adaptados a diversas actividades lúdicas que estimulan, ejercitan, potencian y posibilitan la adquisición de destrezas y habilidades comunicativas orales y escritas, es por ello que la selección minuciosa junto con los objetivos a alcanzar determina la actividad, el material, el espacio, el tiempo, la intención y todo aquello que se necesita para llevar a cabo el juego elegido para el aprendizaje de la comunicación verbal.

Por lo tanto, es preciso mencionar que cada tipo de juego tiene rasgos específicos, y requieren diferente organización, teniendo en cuenta Sánchez *et al.* (2015b) se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Características individuales y del grupo.
- Tipo de juego que se organiza.
- Materiales que se requieren según el tipo de juego.
- Organización de locales, áreas y niños según el tipo de juego.
- Objetivo con que se realiza el juego (p. 5).

También Sánchez *et al.* (2015c) menciona las posibilidades que brinda el juego tanto para el niño como para las educadoras, tales como:

- Gran flexibilidad para organizarlo y dirigirlo; así como la posibilidad de influir simultáneamente sobre varios grupos de niños con diferentes niveles de desarrollo.
- Múltiples posibilidades para que los niños se relacionen entre sí y actúen de manera conjunta.
- Diversas oportunidades para que los niños actúen por sí solos y lleven a cabo sus iniciativas.
- Todas las condiciones necesarias para que los niños mantengan un buen estado emocional.
- La influencia positiva de los niños con mayor desarrollo sobre los de menos desarrollo (p. 6).

El uso del método lúdico beneficia a todos los implicados en el proceso de desarrollo del juego, ya que según los autores produce una influencia positiva sobre los alumnos, los motiva a aprender por sí mismos, a descubrir en conjunto, a resolver problemas, a trabajar en equipo, a ser más autónomos y a establecer relaciones intrapersonales que estabilizan las emociones de todos los participantes; así pues el docente resulta favorecido porque también es parte de estos beneficios, además de la postura que mantiene en su clase, puesto que deja de ser el típico maestro autoritario y tradicional, dando paso a la confianza, amistad, seguridad, certidumbre, tranquilidad, aliento, ánimo, vigor y empuje para todos y cada uno de sus aprendices.

#### **4.1.5. Teorías de aprendizaje basadas en la lúdica**

Existen algunas consideraciones sobre las actividades lúdicas, por lo tanto, es inevitable advertir cada una de ellas para expandir la concepción del juego, de tal manera que se logre extinguir las limitantes que evitan el uso de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para Vygotsky el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles que son complementarios al propio. Según Piaget el juego es una actividad que tiene fin en sí misma, es decir una actividad en la que no se trata de perseguir objetivos, sin que la propia actividad resulte placentera. Grunner sostiene que el juego desempeña importantísimas funciones, ya que hace posible que el organismo joven experimente conductas complejas, sin la presión de tener que alcanzar un objetivo. El juego para Pichón Riviere es una forma de explorar el mundo, un verdadero campo de aprendizaje, un ajuste del sistema de comunicación

y un entrenamiento para el cambio. Maturana, opina que el juego, como modo de vivir el presente, va con la apertura sensorial, con la plasticidad conductual, y con el gozo de existir (citado por Ribo, 2004, p. 137).

El juego según los estudiosos mencionados en la cita, es el medio clave para generar aprendizajes significativos y permanentes, ya que se producen acorde a una interacción libre, divertida, espontánea, motriz, cognitiva y global de las destrezas del niño. Aunque todos mantienen su propia percepción y definición del juego, es notable recalcar que en conjunto concuerdan con sus opiniones, ya que al ser considerado como una actividad social, también resulta naturalmente placentera que permite el goce de logros sin condicionamientos, así el estudiante obtiene experiencias reales que producen la interrelación de todos los implicados para generar habilidades comunicativas y por ende conocimientos significativos, permanentes y aplicables en su vida cotidiana.

#### ***4.1.6. Juegos que contribuyen al desarrollo de la comunicación oral***

##### **4.1.6.1. Trabalenguas**

Los trabalenguas son palabras o frases muy difíciles de pronunciar debido a que combinan fonemas similares, con el fin de trabar la lengua.

###### **a. Descripción**

El docente iniciará con la presentación de la actividad, luego procederá a trabajar algunos ejercicios de la lengua para ejercitarla poco a poco, pueden realizarse movimientos a los lados, de arriba hacia abajo y viceversa o de adentro hacia fuera, también algunos sonidos como ta,ta,ta.. con la lengua únicamente.

Después el profesor va a entonar un trabalenguas con una pronunciación pausada y progresivamente irá aumentando la velocidad. Los niños comprenderán lo que tienen que hacer, y será mucho más divertido si se especifica que tienen un límite de tiempo para participar, puede ser hasta 10 segundos.

Así mismo van a formar parejas para que intervenga en el reto de los trabalenguas, de dos maneras diferentes, la primera será con la pronunciación correcta y la segunda con el juego de tarjetas de memoria, en las cuales se encontrarán los dibujos de los trabalenguas y los estudiantes deberán identificar las parejas correctas de cada trabalenguas.

Por último, la pareja que mejor articule las palabras del trabalenguas va a recibir un estímulo por parte del profesor, este puede ser desde unas palabras de felicitación, unos aplausos, hasta un premio material o en calificación. Recuerde que no es impedimento el tipo de premio que se brinde en la actividad.

### **b. Beneficios**

- Les ayuda a mejorar su dicción
- Ejercita la memoria
- Amplía su vocabulario

### **c. Materiales**

Larousse S.A. (2017a) recopilada de los siguientes trabalenguas en su libro Cantos, juegos, adivinanzas y más.

Para la ejecución de la presente actividad se va a necesitar un cartel y las tarjetas de memoria con los trabalenguas que usted elija, de los que se presentan a continuación:

- Pepe Pecas pica papas con un pico. Con un pico pica papas Pepe Pecas.
- Salas sala su salsa con sal de sales. Con sal de sales, Salas sala su salsa.
- Cuando cuentas cuentos nunca cuentas cuántos cuentos cuentas, porque cuando cuentas cuentos nunca cuentas cuántos cuentos cuentas.
- El hipopótamo Hipo está con hipo. ¿Quién le quita el hipo al hipopótamo Hipo?
- Pepe Peña pica piña, pica piña Pepe Peña.
- Pablito clavó un clavito en la calva de un clavito. En la calva de un clavito, Pablito clavó un clavito.
- Piquito picotea poquito a poquito, pica que te pica con el piquito.
- Pancha plancha con cuatro planchas. ¿Con cuántas planchas Pancha plancha?
- Tres tristes tigres tragaban en un tragal. ¿Qué tigre tragaba más? Los tres por igual.
- Pata, Peta, Pita y Pota, cuatro patas, con un pato y dos patas cada una, cuatro patas, cada pata con dos patas y su pato, Pota, Pita, Peta y Pata.
- Si le echa leche al café, para hacer café con leche, para hacer leche con café ¿qué le falta que le eche?
- La pícara pájara pica en la típica jícara. En la típica jícara pica la pícara pájara.
- Éste le dijo a éste que fuera donde éste, para que éste mandara a éste; si éste no va con éste menos irá éste con éste.
- El ajo picó a la col la col picó al ajo, ajo, col, caracol, caracol, col, ajo.
- El amor es una locura que sólo la cura el cura, pero el cura que la cura comete una gran locura.
- Perejil comí, perejil cené, de tanto comer perejil me emperejilé.
- Había un perro debajo de un carro, vino otro perro y le mordió el rabo.

#### **4.1.6.2. Rimas**

Las rimas son una composición poética que consiste en repetir los sonidos dos o más veces al final de un verso.

##### **a. Descripción**

Las rimas se pueden trabajar mediante títeres, puesto que son muy llamativas y divertidas con un aire poético. El docente puede previamente elegir las rimas, los títeres y el escenario.

Para iniciar se proporcionará a los niños una tarjeta de animal, para que puedan encontrarse con su familia de la misma especie caminando todos por la clase haciendo el sonido del animal que les tocó, así se crearán los grupos para jugar con las rimas.

Cuando los equipos estén formados el docente facilitará una tarjeta con una rima a cada uno, después dará las indicaciones de la actividad. El juego consiste en recitar la rima con un poco de actuación mediante el uso de títeres, además tendrá que elaborar un dibujo sobre la rima para concretar la recepción de la idea central que comunica el texto poético.

Para terminar, se hará sorteo del grupo privilegiado a intervenir, así sucesivamente para que todos los equipos participen.

##### **b. Beneficios**

- Amplía el vocabulario.
- Estimula el lenguaje.
- Fomenta la imaginación y el trabajo en equipo.
- Facilitan la lectura.

##### **c. Materiales**

Larousse S.A. (2017b) recopila rimas muy divertidas en su libro Cantos, juegos, adivinanzas y más.

Se requiere de un escenario, títeres y las tarjetas con las siguientes rimas propuestas:

- Un pajarito me dijo al oído: pío pío pío tengo mucho frío.
- Vuela, vuela mariposa, vuela, vuela sin parar hasta llegar al arbolito donde puedes descansar.
- Sol solecito caliéntame un poquito por hoy, por mañana, por toda la semana.
- Al pasar por tu ventana me tiraste un limón, ya no me tires otro porque me hiciste un chichón.
- Sana, sana, sana, colita de rana, si no sanas hoy, sanarás mañana, pasado mañana y si no, será para la otra semana.

- A las tres de la mañana empecé a escuchar un grillo, andaba muy ocupado afilando su cuchillo.
- Tengo, tengo, tengo, tú no tienes nada. Tengo tres ovejas para la semana: una me da leche, otra me da lana, otra me mantiene toda la semana.
- Soy un oso blanco, soy un oso polar, nací en Alaska, me gusta cantar. Si quiere conmigo venir a jugar, te invito a mi casa y te enseño a pescar.
- La ballena Elena es gorda y es buena, nada por los mares como una sirena.
- Con el frío de febrero la bruja está resfriada, la punta de la nariz se le ha puesto colorada.
- Si te sientes muy malito o te ataca algún dolor dile a mamita que te lleve a visitar al doctor.
- Al marinero en la mar nunca le falta una pena: o se le tuerce el timón o se le rompe una vela.
- En la casa de Pinocho sólo cuentan hasta ocho: uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete y ocho.

Además se pueden incluir herramientas digitales, en este caso le recomendaría utilizar el portal de educación Educacyl, para ingresar a esta página debe ingresar al siguiente link <https://www.educa.icyl.es/es>, en la parte inferior del portal encontramos la siguiente barra de opciones: infantil, primaria, secundaria, otras enseñanzas, revistas y verano 2021, seleccionaremos la opción primaria, posteriormente se desplegará una ventana; para trabajar la rima daremos clic en la opción Gloria Fuertes-La poeta de los niños. Se mostrará en pantalla algunas alternativas disponibles, así que vamos a escoger la máquina de rimas. Damos clic y a continuación se presentará el juego de rimas.

Esta actividad lúdica consiste en presionar el botón amarillo de la parte superior para hacer girar la máquina de rimas e ir optando por la opción que más rima y crear de esta manera la rima correcta.

#### **4.1.6.3. Las historias inventadas**

Una historia inventada es aquella que no ha ocurrido en la realidad y que proviene de la imaginación.

##### **a. Descripción**

Para esta actividad lúdica el profesor facilitará a los estudiantes tarjetas con palabras que permitan tener la iniciativa de continuar con la historia que introduce el docente.

Por ejemplo, empieza el maestro diciendo había una vez, luego el estudiante que sigue acorde al orden designado anticipadamente, con la tarjeta que tiene el sustantivo

pueblo, enlaza la historia así: Había una vez en un pueblo muy lejano, el próximo alumno con la palabra que tenga da continuidad a la historia, hasta que puedan juntos construir un relato producto de la imaginación, que a la vez por la desesperación de qué decir o lo que dicen produce risas y alegría a todos sus participantes.

Recuerde utilizar palabras conocidas por los estudiantes y sobre todo que conduzcan a una historia, es decir, que tengan relación, puede el profesor previamente crear una supuesta historia para verificar si las palabras que se proponen en las tarjetas son adecuadas.

**b. Beneficios**

- Propicia el desarrollo del lenguaje
- Aumenta la imaginación
- Trabaja el pensamiento crítico

**c. Materiales**

**Tabla 1.**

Tarjetas con las palabras que se vayan a utilizar.

pueblo	María	granja	enorme	abuelo
felices	siempre	juntos	hacer	buñuelos

*Nota.* Ejemplo para ejecutar la actividad lúdica las historias inventadas. Fuente: Guaicha, J (2021).

**4.1.6.4. Describiendo cosas**

Describir cosas es explicar detalladamente las características del objeto que se observa.

**a. Descripción**

En la presente actividad lúdica el docente con el apoyo de imágenes impresas en tamaño carta a color va a pedir que participe un estudiante a la vez, pero los demás también van a interactuar, ya que su trabajo será adivinar el objeto que su compañero va a describir oralmente, ese objeto es la imagen secreta que el maestro le enseñó únicamente a él.

**b. Beneficios**

- Incremento de vocabulario
- Práctica de verbos y sus tiempos verbales
- Manejo de sustantivos y adjetivos

### **c. Materiales**

Imágenes impresas en tamaño carta a color, por ejemplo:

- Una cocina
- Una cama
- Un libro
- Una vaca
- Una casa, etc.

#### **4.1.6.5. El teléfono dañado**

Es un juego tradicional que promueve la emisión y recepción de mensajes mediante las habilidades idiomáticas de hablar y escuchar.

### **a. Descripción**

Primeramente se establece un orden por el cual va a circular el mensaje, luego se inicia con la provisión de una tarjeta con el recado, así el primer estudiante lee el texto de manera secreta y en corto tiempo trata de memorizarlo para poder pasarle a su compañero, se acerca a su oído y en voz baja le comenta el contenido de la tarjeta, así sucesivamente el mensaje pasa de persona en persona, al final el último alumno en voz alta y frente a todos va a decir lo que entendió y el mensaje que recibió.

El docente también puede incluir una reflexión sobre difamar o comentar sobre cosas que no se saben, también conocido como el chisme. Si el grupo es muy grande se pueden formar grupos para participar ya sea todos a la vez o por grupo frente a la clase.

### **b. Beneficios**

- Ejercita la memoria.
- Se comunican oralmente con frases.
- Evidencia la importancia de articular bien las palabras al comunicarse, el tono de voz y las pausas necesarias para que los demás puedan entender lo que desea expresar.

### **c. Materiales**

Tarjetas con frases cortas, por ejemplo:

- Mi mamá me ama, siempre me abraza.
- A mí me gusta jugar todos los días con mis amigos de la escuela.
- Marta es una niña muy bonita y amable.
- Juan, Pedro y Anastasia son amigos desde el jardín.

#### **4.1.6.6. Adivinanzas**

Las adivinanzas son un pasatiempo que consiste en encontrar la respuesta a un acertijo.

##### **a. Descripción**

Para esta actividad el profesor iniciará con la lectura expresiva de la adivinanza, también va a pedir a los niños que adivinen la respuesta, sino lo logran para ayudar a los alumnos el docente también contará con unos gráficos que va a mostrarles, así podrán deducir la respuesta correcta, pero deberán expresar las razones de su elección.

El desarrollo de las adivinanzas puede ser por grupos, así el grupo que más adivinanzas acierte ganará.

Además, se puede pedir a los niños que piensen en un animal, cosa o profesión e inventen sus propias adivinanzas, explicando que deben considerar las características principales, forma y utilidad, y que las pistas que den no sean sencillas, para que se vuelva más interesante.

##### **b. Beneficios**

- Propiciar el desarrollo del lenguaje.
- Aumenta la imaginación.
- Trabaja el pensamiento lógico y deductivo.

##### **c. Materiales**

Para realizar esta actividad necesitamos de adivinanzas, mismas que deben estar en una tarjeta pequeña con su respuesta correcta, y el material de apoyo que son los gráficos opcionales para facilitar el acierto de la respuesta de los estudiantes.

Larousse S.A. (2017c) recopilada de algunas adivinanzas en su libro Cantos, juegos, adivinanzas y más.

- Ve al bosque en la noche si me quieres conocer; tengo ojos enormes, cara seria y un gran saber.  
- El Búho
- Voy cargando mi casa, camino y no tengo patas; voy lento por las plantas y mis antenas son altas.  
- El Caracol
- Un bicho simpático vuela entre las flores y tiene dos alas de muchos colores.  
- La Mariposa

- Vivo entre las flores, vivo en la colmena, fabricó allí la miel y también la cera.
  - La Abeja
- Tengo un cuerpo pequeño y ocho patas largas, me gusta tejer en los rincones de las casas.
  - La Araña
- Con una manguera, casco y escalera, apago los fuegos por donde quiera.
  - El Bombero
- Con madera de pino, con haya o de nogal, construyo los muebles para tu hogar.
  - El Carpintero
- Por un camino de hierro corro veloz, si me meto en un túnel puedes escuchar mi voz.
  - El Tren
- No soy pájaro, pero puedo volar llevando gente de uno a otro lugar.
  - El Avión
- Blanca por dentro y verde por fuera, si quieres que te diga lo que es, espera.
  - La Pera
- Amarillo por fuera, blanco por dentro; tienes que pelarlo para comerlo.
  - El Maduro
- Tengo hojitas blancas, gruesa cabellera y conmigo llora toda cocinera.
  - La Cebolla
- Verde, verde es su vestido; tiene barba y grandes dientes, él no come y es comido por todos los presentes.
  - El Maíz
- Una cajita que se abre y se cierra, tiene guardada dentro la lengua.
  - La Boca
- Con ellas podemos caminar, podemos correr y podemos saltar. ¿Quiénes serán?
  - Las Piernas

#### **4.1.6.7. Veo veo con fonemas**

Un fonema es la articulación de las unidades mínimas del lenguaje que son las letras.

##### **a. Descripción**

Esta actividad lúdica consiste en que el docente va a tener una oración que será patrón que utilizará para realizar el juego, el mismo que es: veo, veo un objeto con el fonema "M", puede existir en el escenario de aprendizaje una mesa, un mapa, un marcador, una maqueta, un maletín, etc., los niños deberán adivinar qué es lo que está viendo su profesor.

##### **b. Beneficios**

- Identificación de fonemas.
- Correcta pronunciación de fonemas y palabras.
- Desarrollo de vocabulario.

##### **c. Materiales**

Se requiere de un escenario de aprendizaje con muchos objetos, esta actividad lúdica también se la puede realizar en un lugar abierto.

#### **4.1.6.8. Dramatización**

La dramatización es un género de la oralidad, ya que es la representación de una narrativa mediante la actuación de personas que cuentan una historia.

##### **a. Descripción**

En la presente actividad se plantea la teatralización de obras literarias infantiles, primeramente, el profesor facilitará el material a ser utilizado en cada cuento, fábula o relato presentado.

Después el maestro formará grupos para trabajar colaborativamente, cada equipo deberá dramatizar la narración que se les asigne en una hoja impresa, todos los estudiantes se organizan conforme ellos deseen, eligiendo los personajes, formando el escenario, seleccionando los materiales necesarios y acorde a la historia, etc.

Posteriormente a la cuenta de tres va a permitir que un solo alumno desde una distancia considerable, reúna todos los elementos necesarios para la actuación de su grupo. En una esquina se van a encontrar sombreros, bufandas, imágenes de animales, gafas, vestidos, balones y muchos otros objetos que sirvan como vestuario para escenificar la obra literaria.

### **b. Beneficios**

- Utilización correcta de los recursos verbales, paralingüísticos y no verbales de la comunicación oral.
- Desarrollo de la creatividad en la actuación.
- Permite componer obras dramáticas propias.
- Aumento de la confianza en sí mismo.
- Fluidez para hablar en público.

### **c. Materiales**

Para el material de obras literarias infantiles se propone la siguiente herramienta digital, en la cual el profesor puede ingresar gratuitamente y seleccionar las que más le interesen y sean congruentes con lo que desea enseñar. La página web se llama Biblioteca Digital del ILCE, para su ingreso va a usar este link <http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/>, en pantalla da clic dentro de la colección infantil y juvenil en la opción Cuentos y algo más o también en el indicador Literatura Infantil. CONAFE. Se desplegará una ventana con muchas opciones que puede elegir para ejecutar la actividad lúdica de dramatización.

#### **4.1.6.9. Canciones**

La música forma parte de la vida cotidiana de todas las personas, particularmente por su distintivo de generar sentimientos agradables en quienes la escuchan, por eso es importante utilizarla para desarrollar el aprendizaje, combinándola con juegos motrices.

### **a. Descripción**

Las canciones propuestas se las puede trabajar al inicio, durante y después de clase, es decir, existen canciones que demandan una actividad, es por ello que se recomienda entonar la canción cuando vaya a saludar, ordenar, despedirse y jugar. Cualquiera sea la razón para cantar incentiva el aprendizaje de la comunicación oral.

Existen rondas con cantos que ayudan a practicar la comunicación oral, en la sección de materiales le presento una herramienta digital del Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa llamada Biblioteca Digital del ILCE con un material precioso para trabajar la actividad propuesta.

### **b. Beneficios**

- Aumenta el vocabulario.
- Fortalece la atención y memoria.
- Estimulación de la coordinación fina y gruesa.

### **c. Materiales**

Canciones que puede elegir de la siguiente fuente: <http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/>. En la colección infantil y juvenil seleccionamos la opción Nanas, rondas, juegos y cantos. Luego se despliega una ventana con dos indicadores que puede elegir:

1. Rondas infantiles
2. Juegos y cantos tradicionales. (Seleccionamos esta opción)

También es importante conocer los canales educativos en la aplicación YouTube, por ejemplo, Babyradio (<https://youtu.be/dbd-bOaScw0>), el cual proporciona cantos muy divertidos que se pueden practicar para trabajar en clase junto a sus estudiantes, además es conveniente crear material didáctico manipulativo para entonar las canciones que usted considere pertinentes para su enseñanza.

### **4.1.7. Actividades lúdicas para el fortalecimiento de la comunicación escrita**

#### **4.1.7.1. Completa la palabra**

Es un juego para practicar el reconocimiento de las letras como la unidad mínima de la lengua, ya que mediante las mismas se forman las sílabas y estas a su vez forman las palabras, mismas que tienen un significado real en su entorno.

##### **a. Descripción**

La actividad lúdica consiste en ir completando la palabra propuesta por el profesor con letras, para su ejecución se forman equipos, y el profesor por turnos da la oportunidad de intervenir con una letra, el grupo que logre completar la palabra gana.

Por su parte, como ayuda el docente puede ir dibujando el objeto que representa la palabra, así cuando ya se complete el dibujo y si nadie descifra la palabra quedarán descalificados.

##### **b. Beneficios**

- Reconocimiento de las letras.
- Orden lógico de escritura.
- Aumento de vocabulario.
- Desarrollo de la conciencia semántica.

##### **c. Materiales**

La actividad exige compilar palabras en tarjetas con su gráfico, esto es como apoyo para el docente, aunque con la dinámica del juego se puede pedir a un estudiante que sea el anfitrión, así la comunicación entre pares es más fluida y se fomenta el compañerismo.

#### **4.1.7.2. Jugando con palabras, frases y oraciones para formar un texto narrativo.**

##### **a. Descripción**

Jugar con palabras, frases y oraciones se determina por la edad de los estudiantes, ya que es recomendable usar palabras para los más pequeños, las frases para quienes tienen una edad intermedia como 8 años y jugar con oraciones es para una edad de 10 años en adelante.

La actividad lúdica consiste en ir formando un texto narrativo, en este caso, con frases cortas. Primeramente, el docente facilitará una hoja de dos líneas en blanco al primer alumno de la columna, para que escriba una palabra, luego éste pasará la hoja a su compañero y deberá dar continuidad al texto, por ejemplo: La casa de mi abuelita, continúa el otro niño, es de color rosa, sigue el otro compañero, tiene cuatro ventanas muy grandes, prosigue el siguiente, en su casa vive Coco, un perrito encantador.

Finalmente, el último estudiante deberá correr al frente de la clase llevando la hoja para leerla, así el grupo de estudiantes que más rápido lo haga ganará.

##### **b. Beneficios**

- Se comunican con mayor claridad.
- Dan un orden lógico a su comunicación.
- Genera conciencia de la realidad.
- Logra comunicarse de manera escrita.

##### **c. Materiales**

Se necesitan hojas de cuatro líneas, y los estudiantes deberán poseer lápiz y borrador para escribir su narración.

#### **4.1.7.3. Describir la imagen**

Describir es detallar minuciosamente los aspectos que presenta la imagen, por ejemplo: la situación, los elementos, las acciones, los personajes, etc.

##### **a. Descripción**

El profesor suministrará a los alumnos con las imágenes a ser descritas, puede ser una familia en un picnic, un salón de clases, un parque de diversiones, una habitación, etc. La característica de este juego es que no se describe un objeto en particular sino una situación representada en una imagen, además el profesor puede pedir que formen oraciones simples con lo que observan en el gráfico.

#### **b. Beneficios**

- Fortalece la estructura de la oración.
- Identificación de verbos.
- Favorece la conciencia semántica.
- Refuerza la lectura y escritura.

#### **c. Materiales**

El material a utilizar son las imágenes impresas a color en tamaño carta, con la situación que el docente elija.

#### **4.1.7.4. Párame la mano**

Es una actividad lúdica muy divertida que fomenta la escritura y la participación activa del estudiante.

##### **a. Descripción**

El presente juego estriba en completar elementos como: letra, nombre, apellido, ciudad, color, cosa, fruta, animal y total. Aunque es un juego tradicional se lo puede innovar con nuevas reglas de ejecución, de tal manera que el aprendizaje sea dirigido por el docente.

Con base a lo mencionado anteriormente, el juego inicia con el abastecimiento de una hoja pre elaborada, asegúrese de que los estudiantes cuenten con esferográfico, para que no agreguen o quiten lo escrito, ya que el grupo de estudiantes es grande, se va a pedir que formen equipos.

El docente escribirá la letra en el pizarrón y todos enseguida comenzarán a escribir, el grupo llenará todos los espacios dirá "párame la mano", y un representante por equipo se pondrá de pie y junto con sus otros representantes van a ir diciendo lo que pusieron en cada casillero, al final en la columna total, se asigna el puntaje.

Por último, se hace la sumatoria de todos los puntajes que obtuvieron, quienes tengan la mayor puntuación ganarán.

##### **b. Beneficios**

- Aumento de vocabulario
- Refuerzo de la escritura
- Conciencia semántica

##### **c. Materiales**

Hojas pre elaboradas.

#### **4.1.7.5. El frasco de los buenos deseos**

Es una técnica motivadora para estimular la escritura creativa, que a su vez incita a la práctica de la empatía, comprensión y amistad entre todos los participantes.

##### **a. Descripción**

La presente actividad lúdica consiste en que todos los estudiantes van a escribir una pequeña frase con buenos deseos en una paleta de madera fast ancha natural, misma que será proporcionada por el docente.

Además, se puede hacer uso de acuarelas, marcadores, cintas decorativas, etc. La intención es que puedan implementar en un texto escrito sus pensamientos, deseos y sentimientos.

Finalmente, el maestro previamente preparará un frasco grande decorado, es recomendable que su arreglo sea llamativo, luego según como vayan culminando la actividad los pequeños van a depositar sus buenos deseos en el frasco. Posteriormente, se irá entregando a cada alumno, dos a la vez, con la canción señora Santana. Tener cuidado de que no se entregue al dueño la paleta, se deben entregar diferentes a cada uno.

##### **b. Beneficios**

- Fortalece el desarrollo del lenguaje y la expresión
- Creatividad e imaginación
- Organización y elaboración de ideas
- Reflexión y empatía

##### **c. Materiales**

Para su ejecución se requiere de un paquete de paletas de madera fast ancha natural, un frasco decorado para introducir todos los buenos deseos y material artístico para adornar las paletas según la imaginación y creatividad de cada niño.

Adicionalmente, el profesor debe conocer la canción de la señora Santana para ir cantando al entregar las paletitas con los buenos deseos.

“Señora Santana ¿por qué llora el niño? por una manzana que se ha perdido. Yo le daré una yo le daré dos una para el niño y otra para vos.”

#### **4.1.7.6. Respondiendo preguntas**

Es un juego de escritura que permite crear una historia respondiendo seis preguntas propuestas, al concluir la contestación de cada una se lee en una sola línea para descubrir qué historia se construyó.

### **a. Descripción**

Inicia con la socialización de las siguientes preguntas: ¿Quién será? ¿Dónde estaba? ¿Qué hacía? ¿Qué dijo? ¿Qué dijo a la gente? ¿Cómo acabó?, puede escribirlas en el pizarrón, puede hacer un cartel muy llamativo o en cartulinas por separado.

Luego se organizan cuatro grupos según el número de estudiantes, para que se asignen en equipo el orden para resolver las seis preguntas.

Posteriormente al frente de la clase se encontrarán seis cajas acordes a las interrogantes, después cada grupo va a introducir sus respuestas.

Por último, se elegirá un representante mediante el juego piedra, papel y tijera por equipo y va a pasar adelante a tomar un papel de cada caja para leer en voz alta la historia creada por la participación de todos sus compañeros.

### **b. Beneficios**

- Creatividad
- Generación y fluidez de ideas
- Mayor accionamiento cerebral

### **c. Materiales**

- Hoja de papel en blanco tamaño carta.
- Material de escritorio
- Lápiz, esferográfico, marcadores y borrador.
- Seis cajas decoradas

#### **4.1.7.7. Binomio de palabras para formar oraciones**

El binomio de palabras es una actividad lúdica que contrasta palabras diferentes y opuestas que exigen imaginación para colocar las dos palabras en una misma oración.

### **a. Descripción**

Para empezar, se solicitará dos voluntarios para pasar adelante, luego el profesor les proporcionará dos papeles en blanco y a la cuenta de tres van a escribir una palabra, al terminar el maestro pedirá a un tercero formar una oración en otro papel, en la cual están inmersas los dos términos escritos por sus compañeros, puede agregar tención si establece un tiempo límite para formar la oración.

## **b. Beneficios**

- Desarrollo del pensamiento y aprendizaje.
- Creatividad e imaginación.
- Contribuye a mejorar la ortografía.

## **c. Materiales**

Se requiere de papeles en blanco tamaño carta y material de escritorio.

### ***4.1.8. Rol del docente dentro de las actividades lúdicas***

El maestro tiene la obligación de adquirir en su proceso de formación profesional competencias mediadoras para que su participación en el proceso de enseñanza aprendizaje sea activo, eficiente, motivador, dinámico, diligente y enérgico, de tal manera que se produzca una comunicación bidireccional con confianza, y se genere una intercomunicación correcta con sus alumnos.

Como lo hace notar Quishpe (2006a) “el proceso mediacional es una actividad humana de interacción, de transacción, de cooperación y de apoyo en el crecimiento y construcción de conocimientos. La mediación se promueve a partir de una persona con mayor capacidad en el aspecto que media” (p. 27).

En concordancia con el autor se deduce que el rol que el profesor debe cumplir en el desarrollo de las actividades lúdicas es el de mediador entre el conocimiento y sus alumnos, puesto que su objetivo será que sus estudiantes logren aproximarse al saber que se está intercambiando. Por lo cual dentro de las competencias mediadoras se encuentran dos micro habilidades, orales y textuales.

Quishpe (2006b) menciona las micro habilidades orales indispensables en el desenvolvimiento profesional, que se describen a continuación:

- Sintetizar-resumir: explicar lo esencial de un discurso -texto- con el fin de que nuestro interlocutor pueda entenderlo.
- Parafrasear: interpretar o amplificar un texto para explicarlo en forma clara y entendible.
- Apostillar: acotación que comenta, interpreta o completa un texto.
- Intermediar: actuar relacionando con el interlocutor/es el sentido o la intención del discurso de cada uno de ellos, o bien el discurso de un tercero (texto).
- Interpretar: explicar, traducir oralmente un texto, sea en forma simultánea o consecutiva, profesional o no profesional.

Así mismo, las micro habilidades textuales imprescindibles son:

- Sintetizar-resumir: reducir a términos breves y precisos un texto, conservando los elementos necesarios para la comprensión del contenido.
- Parafrasear: reformular un texto, empleando otros términos, pero conservando lo esencial del texto original.
- Citar: reproducir un texto, o una parte, en otro texto, con el fin de comentarlo, ampliarlo, relacionarlo o darle explicación.
- Apostillar: anotar un texto, comentar sus contenidos gramaticales, ideológicos, psicológicos, históricos o culturales.
- Adecuar: revisar aspectos como estilo, ideológico, lingüísticos o culturales.
- Punto de partida: respetar la comprensión del principiante, para luego discernir, marcar grados de comprensión, ajuste y enmienda. (p. 28)

Además, esta competencia mediadora debe ir acompañada de una competencia estratégica que según Fajardo & Delia (2011a) “es la capacidad de aprovechar los recursos que se posean y generar nuevos para afrontar las dificultades que surjan en encuentros comunicativos inéditos a la experiencia habitual” (p. 20). En otro orden de ideas, es el aplicar algunas expresiones verbales o no verbales en la enseñanza para que el alumno que presenta dificultades consiga comprender y aprender lo que se está trabajando, el docente sabe cómo manejar oportunamente estas estrategias, con una mirada, una expresión suave o rígida, con la adaptación perfecta en su tono de voz, consejos para participar, entre otros.

Al mismo tiempo Cantero y De Arriba (2004) citado por Fajardo & Delia (2011b) describen a un mediador eficaz como la persona con una competencia estratégica e interactiva adecuadamente desarrolladas puesto que sabe conjugar hábilmente su competencia intercultural y mediadora para realizar acciones de mediación específicas, al poner en práctica micro habilidades lingüísticas como traducir, interpretar, parafrasear, intermediar, adecuar, sintetizar, apostillar y citar. (p. 20)

Entonces, el rol que cumple el maestro en la realización de juegos es de mediador estratégico, ya que con estas dos competencias y micro habilidades logrará en los estudiantes un nacer de destrezas comunicativas en un marco tradicional lógico de las cuatro habilidades básicas de la comunicación que son escuchar, hablar, leer y escribir, todo para recordar, memorizar, crear y recrear el conocimiento.

## **4.2. Comunicación oral y escrita**

### **4.2.1. La comunicación**

La comunicación entre los seres humanos se define como un proceso sistémico que permite la interacción entre dos o más personas mediante un mismo código. Este proceso se caracteriza por interrelacionar, aparte de los agentes actuantes, un mensaje, un canal, un referente, una situación; todos ubicados dentro de un mismo contexto. (Loría, 2011, p. 3)

Con relación al autor, la comunicación es un acto necesario e indispensable en todas las personas, fundamentalmente el uso de un código que facilite la emisión y recepción del mensaje, puesto que por medio del mismo las personas tienen la oportunidad de expresar sus pensamientos, ideas, sentimientos, emociones y conocimientos.

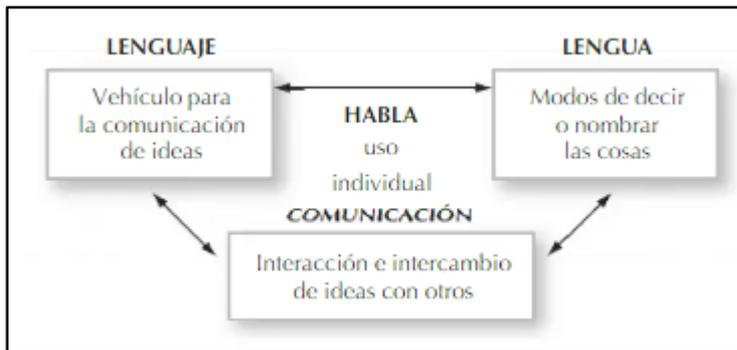
Así mismo, es importante considerar que en el acto comunicativo intervienen códigos lingüísticos, mismos que se emplean acorde al contexto e intención comunicativa. Se pueden utilizar los códigos lingüísticos orales y escritos o a su vez los no lingüísticos como la kinésica, paralingüística, proxémica, postura y movimientos, gestos y expresiones de la cara, vestimenta y aspecto, contacto visual y también el de algunas manifestaciones del arte como la pintura, la danza, la escultura y la arquitectura.

### **4.2.2. El lenguaje**

Según Fajardo (2009) una de las funciones que se le atribuye a la lengua, quizás la más importante, es servir de vehículo para comunicar algo a alguien, para compartir con ese alguien nuestros pensamientos acerca de algo, es decir, comunicar algo del mundo que nos rodea a un interlocutor determinado, a través de actos de habla producidos en una lengua particular y referidos a una porción de la realidad, sobre la cual construimos la comunicación. Ese algo es no solo el mundo exterior, sino también nuestro mundo interior, el mundo de nuestros sentimientos, creencias, actitudes, deseos, etc. (p. 124)

El código que se utiliza en el proceso de comunicación es la lengua o el idioma utilizado para comunicar, con sus unidades y combinaciones gramaticales, su uso contribuye a la interacción y construcción de relaciones interpersonales, considerando que el hombre no es un ser íngnimo, al contrario su conducta constituye un todo, pues una persona es un ser biopsicosocial, es decir, aquel que está vivo físicamente, pero que encierra sentimientos, emociones y pensamientos en su actuar combinado con la parte social, pues la interacción con su entorno es esencial para su desarrollo óptimo y saludable.

**Figura 1.**



Fonseca et al., 2011, p. 4

### **4.2.3. Comunicación verbal**

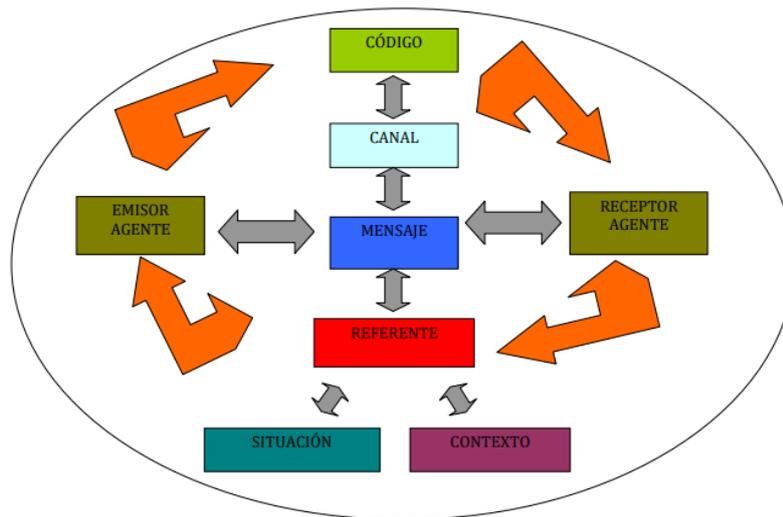
La comunicación verbal es aquella que se caracteriza por el uso de la lengua, misma que puede estar en forma oral o escrita, independientemente de su estado la comunicación verbal es muy común entre la población humana, así pues, Fajardo (2009) señala que:

Todos los miembros de una comunidad tenemos acceso a la comunicación verbal y a un gran repertorio de estrategias lingüísticas que se concretan en las diferentes circunstancias en que hacemos uso de la lengua al entrar en contacto con los demás. Cada vez que hacemos uso de la lengua, en forma oral o escrita, llevamos a cabo acciones de índole social cuya finalidad es dar a conocer algo (p. 124b).

Con base a lo que expresa el autor, la comunicación verbal es el intercambio de información de manera cotidiana en la vida de las personas, por ende, es muy importante conocer cómo funciona la comunicación y qué factores intervienen para que se dé una buena interacción con los demás. Así pues, se puede agregar que la comunicación es un circuito en el cual intervienen algunos elementos que hacen posible la interrelación de las personas para expresarse en la transmisión de mensajes cognitivos o afectivos, ya sea de manera oral o escrita.

Por ende, se alude a los elementos que integran la comunicación verbal (oral y escrita) para poder comunicarse: agente emisor (emite el mensaje), agente receptor (recibe el mensaje), código (lengua o idioma), mensaje, canal (espacio por donde se transmite el mensaje), contexto (situación comunicativa), retroalimentación (cambio de rol) y ruidos o situación (cosas que pongan en peligro la comunicación).

**Figura 2.**



Loría, 2011, p. 12

#### **4.2.4. Comunicación oral**

##### **4.2.4.1. Definición**

Según Vélez & Naranjo (2014a) “la comunicación oral es el medio por el cual el ser humano transmite necesidades múltiples, utilizando una misma lengua que, sistematizada, produce el habla para interactuar con los entes sociales” (p. 20). Por consiguiente, la comunicación oral se desarrolla en base a la palabra hablada, en la cual se integran aspectos importantes que embellecen el mensaje, y permiten que el receptor o receptores logren captar muy bien lo que se desea transmitir.

Se trata de las cualidades de la voz y su variedad de entonación, pronunciación, ritmo, expresividad, pausas, volumen e interpretación, puesto que la buena utilización de estos componentes de la voz posibilita una comunicación efectiva entre todos los agentes del proceso comunicativo, de lo contrario siempre surgirán problemas para entender el mensaje que se quiere transmitir.

##### **4.2.4.2. Importancia**

Sánchez *et al.* (2006) señalan que una vez que los hombres comenzaron a hablar, la palabra constituyó el primer y más importante medio de comunicación, aunque desde antes, los gestos, ademanes, acciones y sonidos pobremente articulados fueron los primeros medios de los que se valieron para comunicarse entre sí. (p. 3)

El ser humano por naturaleza tiene la necesidad de comunicarse, desde los primeros pobladores del mundo surgió alguna pequeña forma de transmitir un mensaje, como menciona el autor, se daba por medio de gestos, ademanes, acciones y sonidos, pero con un

avance intelectual se logra la creación de códigos lingüísticos que facilitaron en gran manera la comunicación entre todos.

Actualmente, se han logrado también grandes avances en los medios de comunicación y en su mayoría son de tipo verbal, así que la comunicación oral y escrita predominan en la sociedad y el mundo, sin esta forma de expresarse las personas no podrían comunicarse y tener una vida cotidiana, en la cual, consiguen saciar sus necesidades básicas para poder sobrevivir.

#### **4.2.4.3. Características de la comunicación oral**

La comunicación oral es el instrumento más útil para comunicarse con los demás, es por ello que de acuerdo con Vélez & Naranjo (2014b) a continuación se presentan sus características:

- Para su comprensión necesita del órgano auditivo (oír/escuchar).
- La comunicación se presenta según el orden progresivo o sucesivo que ocupa cada palabra en la cadena hablada.
- El hablante puede revocar la ya dicho, pero el efecto provocado en el destinatario no se puede corregir.
- En el manifiesto oral se da la retroalimentación inmediata y se logra obtener conclusiones afirmativas o negativas de la conversación entre interlocutores.
- Se enriquece la comunicación oral cuando se emplean elementos paraverbales (movimientos corporales o gestuales, observación de imágenes o la intromisión de la tecnología contemporánea) en una conferencia, discurso, oratoria, conversación; para dar mayor comprensión a lo expuesto, pese a que las palabras se desvanecen con fluidez en un tiempo inmediato.
- La información receptada por el oyente se reproduce en mayor cantidad y en menor tiempo (p. 20)

Es valioso percatarse de las características de este tipo de comunicación, dado que advertirse sobre el tema ayuda a producir mejores propuestas pedagógicas para el aprendizaje de la lengua oral, así se evitarán inconvenientes anticipadamente, se tendrán soluciones adelantadas, manejará mejor la situación y por ende obtendrá mejores resultados.

#### **4.2.4.4. Obstáculos de la escucha**

Zacharis y Coleman (1987:196) citado por Fonseca *et al.* (2011) dicen que al escuchar se pueden presentar varios obstáculos en la comunicación, debido a diferencias entre emisor y receptor, entre las cuales encontramos principalmente:

- Diferencias en las percepciones, es decir, las diferentes experiencias, actitudes y valores de una persona determinan la interpretación de lo que se observa y escucha.
- Diferencias en habilidades de comunicación, hace referencia al nivel de comunicación y el uso de vocabulario para emitir el mensaje y pueda ser entendido.
- Diferencias en la interpretación del mensaje, por el significado que se le atribuyen a las palabras y los esquemas de categorización de la persona como listo o tonto, etc.
- Diferencias en autoridad o estatus, la jerarquía presente hace que no se genere una comunicación igualitaria y se oculta información, no es clara.
- Tratar de memorizar, la concentración está en guardar la información emitida, hasta que llega a un punto de cansancio y deja de escuchar.
- Atender falsamente, aunque está presente físicamente, su atención intelectual no se encuentra dispuesta a escuchar.
- Prejuizar el contenido del mensaje sin haberlo oído, en otras palabras, se juzga al emisor antes de escucharlo por considerarlo poco significativo.
- Distraerse o soñar, por lo más mínimo se distrae como un ruido, un insecto, un movimiento, etc., y lo lleva a imaginar y discurrir.
- Creer que nuestras ideas son siempre mejores que las que escuchamos, se trata de personas que creen saberlo todo y no aceptan el criterio de aquel que está hablando, por lo tanto, su atención auditiva es escasa (p. 31-32).

### **Ejemplos de comunicación oral**

La comunicación oral se establece según el contexto comunicativo, por ejemplo:

- Conferencia
- Oratoria
- Discusión
- Discurso
- Panel
- Simposio
- Conversación
- Noticieros narrados en la televisión o la radio.

### **4.2.5. Comunicación escrita**

#### **4.2.5.1. Definición**

La comunicación escrita plasma todo relato en forma de texto en el tiempo, puede ser modificada, transcrita, estudiada y compartida en diversos entornos sociales. La elaboración del escrito tiende a demorar porque es más trabajado y pensado, su

interés recae en la necesidad de redactar bien el texto para que el lector lo entienda y el mensaje sea claro (Vélez & Naranjo, 2014c, p. 21).

En otras palabras, la comunicación escrita es la representación textual de una realidad que se desea transmitir y conservar, ya que los escritos son la base de un nuevo descubrimiento, dado que posteriormente se realizarán investigaciones, actualizaciones e innovaciones para avanzar en todos los ámbitos del saber humano con el fin de construir un mejor estilo de vida.

#### **4.2.5.2. Importancia**

En los años noventa, con la incorporación de las computadoras e internet en la vida cotidiana, se generaron nuevas prácticas en el uso de la lengua escrita. Hoy se navega por la red en busca de datos; se utilizan programas de edición de textos; se escriben correos electrónicos; se “habla” escribiendo en chats, a través del messenger y de las redes sociales (Solano, 2010 citado por Solano, 2013, párr. 3).

El avance la tecnología y las TIC en la sociedad han contribuido a la interacción global, el desarrollo de un país, la ciencia, la tecnología misma y todas las ramas del conocimiento. Si la comunicación escrita no se hubiera desarrollado existiría una limitante al intercambiar investigaciones, reportajes, informes y noticias a lo largo del tiempo, puesto que la comunicación escrita permanece con el pasar de los años.

Así mismo, mantener escritos históricos permiten la construcción cultural de una comunidad, es así que la comunicación escrita es de suma importancia para transmitir un sentimiento, ideología, sueño, anhelo, conocimiento, sabiduría y demás. Por ende, los niños necesitan saber cómo expresar reconociéndose ellos mismos, de tal manera que estén en la capacidad de emitir mensajes reales y congruentes con su ser y actuar.

#### **4.2.5.3. Tipos**

La comunicación escrita se utiliza para expresarse mediante documentos escritos que pueden ser diseñados para un público masivo o más privado y personal. Es así que la comunicación interna es por medio de avisos, informes, convocatorias, memorándum, actas y memoria de actividades o diario. Mientras que la comunicación externa se da a través de una carta, comunicado de prensa, oficio, instancia, invitación, telegrama y certificado (Ariza & Ariza, 2018, p. 27).

La creación del medio por el cual se transmite el mensaje escrito determina, qué tipo de comunicación escrita es, pública o privada, con la intención de aplicar las reglas gramaticales correctamente, con ello se define la intención y se concreta mejor el mensaje que se desea hacer conocer al o a los destinatarios.

Escribir es un proceso que está conformado por cuatro etapas: acceso al conocimiento, planificación del escrito, producción textual y revisión y divulgación. El acceso al conocimiento implica elegir un tema, revisar los conocimientos que se tienen sobre ese tema, buscar más información, sintetizar, establecer inferencias, en fin, comprender la información, tomar posiciones, elegir argumentos para ampliar, explicar o fundamentar las ideas expuestas (Solano, 2013a, párr. 70)

La escritura consiente la ampliación de saberes en quienes practican constantemente este tipo de comunicación verbal, es así que, a través de la elección del tema a tratar, se planifica lo que se desea escribir a fin de generar un texto con un buen contenido, para que después de su respetiva revisión sea publicado.

#### **4.2.5.4. Características de la comunicación escrita**

Vélez & Naranjo (2014d) señalan las siguientes características de la comunicación escrita:

- La visión es el sentido o instrumento que facilita la comprensión de lo escrito.
- La escritura fue creada para contar y recordar la historia del universo cronológicamente, por eso es permanente.
- En la escritura la retroalimentación no es inmediata, tiempo que es aprovechado para el análisis y corrección de la misma.
- Una buena comunicación escrita se debe manifestar en textos organizados jerárquicamente y bien redactados (coherentes y concordantes), de tal manera que el lector entienda el mensaje y pueda dar una respuesta recíproca a lo antes manifestado.
- El mensaje producido en la comunicación escrita es verificable, claro, lógico, siempre y cuando el mensaje transmitido se base en argumentos verificables y sean de fuentes confiables (p. 21-22)

#### **Ejemplos de comunicación escrita**

La comunicación escrita se establece según la tipología de textos:

- Informativos
- Argumentativos
- Narrativos
- Instructivos
- Expositivos
- Descriptivos

Al mismo tiempo a los textos expuestos anteriormente se los pueden encontrar en: periódicos, revistas, libros, internet, una carta que transmite sentimientos y emociones, mensajes por celular y redes sociales.

#### **4.2.6. Barreras de la comunicación oral y escrita**

En la comunicación verbal un factor indispensable es el saber expresarse correctamente, ya que se pueden cometer errores conllevando a los malos entendidos, consiguiendo así que la comunicación fracase. Moreno (2011) citado por Deliyore (2017) expone que las barreras “pueden anular la comunicación, filtrar, excluir parte de ella o darle un significado incorrecto, lo cual afecta a la nitidez del mensaje y a la validez del contenido” (p. 25). Por consiguiente, se describen a continuación las barreras existentes en el proceso comunicativo:

##### **Oral**

- Mal uso de las cualidades de la voz
- Temor en la expresión de las ideas: al tratar de explicar, contar o hablar sobre algún tema.
- Poca argumentación en las ideas: se dificulta explicar el por qué de alguna afirmación o idea expuesta.
- No confrontación de puntos de vista: se expone su idea y no se tiene en cuenta ni refutaba otro criterio.

##### **Escrito**

- Se tiende a utilizar barbarismos
- Los solecismos son muy comunes
- Se integran anfibologías
- Existe redundancia
- Hay muy pocas descripciones.
- No expresar su pensar ni su sentir: en los escritos se cuentan situaciones que no reflejan lo que piensan realmente sobre determinada experiencia o como se sintieron frente a la misma.
- No hay secuencia y coherencia: en cuanto al tiempo y el espacio en que se narran los acontecimientos.

## **5. Metodología**

### **Enfoque teórico**

El estudio se realizó en base al enfoque mixto, que marcó el camino de toda la investigación, a través de los paradigmas de indagación. Se combina el enfoque cualitativo y cuantitativo, evidente en la observación del sujeto de estudio de forma subjetiva y objetiva, por lo cual, los instrumentos de investigación que fue la entrevista realizada a la docente, y la encuesta aplicada a los estudiantes, permitieron interpretar y reconstruir una realidad, según los datos obtenidos.

### **Enfoque metodológico**

El enfoque mixto se desarrolló a lo largo de la investigación en la combinación de los enfoques: cualitativo y cuantitativo, puesto que, la investigación cualitativa se realizó en la construcción del marco teórico y en la entrevista aplicada a la docente, con el fin de, analizar subjetivamente el fenómeno de estudio, así mismo, el enfoque cuantitativo aportó con la validación numérica de la información obtenida mediante la recolección de datos a través de la encuesta ejecutada a los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela "Miguel Riofrío".

El proceso cualitativo y cuantitativo recolectó, analizó y vinculó datos característicos y numéricos de las variables de estudio, permitiendo dar respuesta al planteamiento del problema, apoyando la explicación, descripción y exploración del objeto de estudio.

### **Alcance de la investigación**

En correspondencia con los elementos que justifican la elección del enfoque de investigación, se elaboró un estudio con alcance descriptivo, ya que, se pretendió recoger y presentar información sobre las variables y los indicadores que se investigan describiendo sus principales características y su forma de comportamiento, de tal manera que, se logre conocer la incidencia de la variable independiente sobre la dependiente. No se intentó experimentar o establecer una correlación entre las variables de estudio, así como tampoco se buscó explicar los fenómenos que actúan dentro de las variables investigadas.

### **Diseño de investigación**

La presente investigación tiene como finalidad determinar la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la comunicación oral y escrita en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela "Miguel Riofrío" de la ciudad de Loja, por consiguiente, el estudio comprende un diseño no experimental, el cual, mantuvo siempre un proceso sistemático que permitió describir variables y analizar su aporte al aprendizaje, así como también facilitó la extensión y profundidad en la información acerca del tema propuesto a trabajar.

## **Métodos**

Los métodos que se utilizaron en el proyecto son los siguientes:

**Método científico:** orientó el trabajo realizado, ya que, por su orden establecido, consintió el avance sistemático de inicio a fin de la presente investigación, así pues, se logró detectar y dar respuesta al problema planteado.

**Método descriptivo:** permitió diagnosticar las actividades lúdicas que aportan de modo valioso al proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita, para generar estrategias que contribuyan a mejorar el trabajo que realiza el docente dentro del aula con los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja.

**Método analítico:** permitió conocer, entender y comprender la importancia de las actividades lúdicas en el proceso comunicativo oral y escrito, para sugerir alternativas de solución en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja.

**Método inductivo:** permitió indagar detalladamente las variables de estudio, para lograr adquirir un aprendizaje completo y poder emitir conclusiones generales con relación a las actividades lúdicas más significativas en el aprendizaje de la comunicación oral y escrita.

**Método deductivo:** apoyó el proceso de selección de actividades lúdicas, ya que en concordancia con los aspectos más generales de la investigación se llegó a considerar componentes más particulares que complementan la investigación.

**Método sintético:** contribuyó al proceso analítico, ya que este método parte del razonamiento, permitió una síntesis de la información recopilada, rescatando los elementos más importantes que aportaron a la investigación para planificar e implementar una propuesta de actividades lúdicas que mejoren la significatividad en los aprendizajes de la comunicación oral y escrita que logran los estudiantes del cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja.

## **Técnicas**

Para el desarrollo del trabajo investigativo se emplearon las siguientes técnicas de la entrevista aplicada a la docente de cuarto año de Educación General Básica, y la encuesta dirigida a los estudiantes con relación a las dos variables de estudio, con el fin, de obtener datos que fundamenten la investigación realizada.

## **Instrumentos**

El instrumento fue el cuestionario, ya que, a través de éste se plantearon preguntas indispensables para el estudio de las variables.

## Procedimiento

- Se inició con la búsqueda bibliográfica para la revisión de literatura, de tal manera que, se logre profundizar en el tema de estudio.
- Se procedió a seleccionar la información pertinente para la construcción de un esquema que permita desarrollar el marco teórico de las variables estudiadas.
- Se diseñaron instrumentos de acuerdo a los objetivos planteados para la recolección de información según el enfoque mixto, con el fin de estudiar la realidad del fenómeno de estudio de manera subjetiva y objetiva.
- Se aplicaron los instrumentos elaborados a la muestra seleccionada.
- Se analizó e interpretó la información obtenida, para la encuesta se elaboraron tablas y gráficos estadísticos.
- Se contrastaron las respuestas de la entrevistada y los encuestados con lo que refiere la literatura.

## Población y muestra

La población en la que se efectuó el estudio es el cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja, se tomó como muestra 1 docente y 34 estudiantes.

### Tabla 2.

*Datos de la población*

Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja			
ESTUDIANTES			DOCENTES
HOMBRES	MUJERES	TOTAL	
28	6	34	1

*Nota: Datos obtenidos del registro de asistencia de los estudiantes de cuarto grado. Fuente: Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” (2021-2022).*

## 6. Resultados

### **Análisis de la entrevista realizada a la docente de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío”**

La totalidad de las preguntas realizadas a la docente de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío” son analizadas e interpretadas a continuación:

De acuerdo con la docente entrevistada se conoce que la introducción de actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita sí es importante, puesto que responde de la siguiente manera a la interrogante: “considero muy importante el aprendizaje de la comunicación aplicando actividades lúdicas, ya que, los niños mediante esta actividad tienen un mejor desarrollo práctico, para evitar y combatir el estrés, alegrando a los chicos con estas actividades”.

Atendiendo a lo expuesto anteriormente, se presenta a las actividades lúdicas como un motor que estimula el aprendizaje, pues, la maestra entrevistada enfatiza en la diversión que produce en los alumnos para aprender sin estrés y otros aspectos que inciden en el aprendizaje. En tal sentido, es necesario conocer qué es el estrés y de qué manera afecta a los alumnos que lo padecen, con el fin de reconocer la importancia del juego dentro del proceso de aprendizaje. Así pues, Martínez & Díaz (2007) afirman que:

Es el malestar que un individuo manifiesta, fruto de factores físicos, emocionales y ambientales que pueden interferir en su desarrollo personal, emocional y social, afectando directamente en el caso de los estudiantes al afrontamiento ante las tareas escolares, los exámenes, las habilidades metacognitivas, las relaciones con los compañeros y por ende el rendimiento escolar.

Según los autores, el estrés es uno de los factores que debilitan el proceso escolar y su rendimiento académico, en base a ello, el juego es una gran oportunidad que se introduce como un mediador que permite construir un ambiente escolar agradable, simpático, amable, empático y acogedor. En este sentido, como lo plantea Sole (2001) una buena enseñanza se produce creando:

Un ambiente de aprendizaje en que prime la cooperación por encima de la competición, en el que sea normal pedir y ofrecer ayuda y en el que quepa la posibilidad de equivocarse y aprender de los propios errores. La comunicación fluida y respetuosa, el trato justo y personalizado son perfectamente compatibles con una moderada exigencia que traduzca confianza del profesor en las posibilidades de sus alumnos.

Así pues, mediante la correcta relación docente-alumno la motivación será posible, dado que, las asperezas, inseguridades y temores se dispersarán. De acuerdo con la autora, la interacción comunicativa será fluida y respetuosa, de tal manera que al aplicar las actividades lúdicas no existirán inconvenientes y la implementación del juego fomentará esa realidad armoniosa en el aula.

Así mismo, de acuerdo a la pregunta ¿qué tipo de juego elige para trabajar el aprendizaje de la comunicación oral y escrita en sus clases? la docente entrevistada manifiesta que en su mayoría son los juegos virtuales, sin embargo, no se consideran otros tipos de juegos como son los juegos sociales, de rol y performativos.

Como expresa Sutton-Smith (1978) citado por Meneses & Monge (2001) “El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social.” (p. 114)

En base al autor citado el juego en su totalidad es un factor importante para el desarrollo integral de los niños, aunque existan varios tipos es indispensable que el docente conozca el tipo de juego que utilizará en la instrucción de la comunicación oral y escrita; ya que, el conocimiento sobre el mismo permitirá planificar adecuadamente la actividad lúdica a ser ejecutada, previendo la habilidad a desarrollar, el material que se utilizará, el espacio, el tema que se puede adaptar considerando el número de estudiantes y su nivel de dificultad.

De igual manera, se plantea la pregunta ¿qué características debe tener un juego para enseñar comunicación oral?, a lo que indica: “una de las características es que fomente la interacción social, y otra característica es que permita el mayor uso del aparato articulador”. Por su parte, se descarta la diversión, los gestos y ademanes y la creación de equipos.

En la opinión de Meneses & Monge (2001) “El juego se caracteriza también como una actividad placentera, ya que consiste en movimientos libres, sin dirección fija ni obstáculo cualquiera.” (p. 114)

Por consiguiente, el docente debe considerar siempre que la característica principal del juego es ser placentero, divertido y libre, y mucho más si se desea que los estudiantes se comuniquen entre sí y compartan ideas, sentimientos, pensamientos y vivencias juntos, si se basa la atención únicamente en la interacción social y el mayor uso del aparato articulador, se tiende a caer en un campo peligroso que limita y evita que los alumnos logren desenvolverse naturalmente.

Además, se plantea la interrogante, ¿qué cualidades debe tener un juego para enseñar comunicación escrita?, a lo que expresa: las cualidades que debe tener un juego para enseñar comunicación escrita es que trabaja la escritura primordialmente, y se utiliza el alfabeto escrito. Por consiguiente, las cualidades de que demande interpretación, reflexión y producción textual y diversión son excluidos.

Zapata (1990) acota que la educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje. (Citado por Meneses & Monge, 2001, p.114)

Según las autoras, el juego es parte de la vida cotidiana de los estudiantes y su práctica es beneficiosa por la demanda del trabajo cognitivo, perceptivo, de memoria y lenguaje que requiere realizar el alumno. Por lo tanto, además de la diversión que es esencial, la interpretación, reflexión y producción textual, ya que aportan significativamente al aprendizaje de la comunicación escrita.

De igual modo, se pregunta ¿cuáles son las habilidades de la comunicación oral y escrita que usted considera importantes trabajar en los estudiantes para su aprendizaje?, a lo que responde: una de las habilidades importantes que se debe trabajar para el aprendizaje de la comunicación oral y escrita de los estudiantes es la caligrafía y la ortografía. Pero, no se considera la comunicación oral, en la cual, las habilidades visuales, vocales, verbales y de reflexión son omitidas.

Como lo señala Romera, Ortega & Monks (2008) la actividad lúdica es de importancia capital para la adquisición de ciertos aspectos básicos para la vida de las personas, tales como las conductas de apego y vinculación afectiva, las habilidades comunicativas y la capacidad de gestionar la libertad y la toma de decisiones, así como el desarrollo del pensamiento creativo. (p. 195)

De acuerdo a lo que mencionan los autores las actividades lúdicas son necesarias e importantes para desarrollar habilidades comunicativas que sirven para la vida de los estudiantes, puesto que, a lo largo de los años siempre se mantendrán en medio de un círculo social que solicita constantemente la interacción entre semejantes. Del mismo modo, se adquieren conductas de apego y vinculación afectiva, toma de decisiones y pensamiento.

También, responde a la interrogante ¿qué material didáctico cree usted necesario incluir en los juegos de aprendizaje lingüístico?, de la siguiente manera: el material didáctico necesario de incluir en los juegos de aprendizaje lingüístico son las herramientas digitales (aplicaciones y páginas web), así como también, son las tarjetas de memoria, letras, palabras, oraciones, cuentos, trabalenguas, rimas, fabulas, fotos, imágenes, carteles y posters, material de escritorio y hojas pre elaboradas o a cuadros o líneas. Mas no se incluyen dispositivos electrónicos, objetos para el escenario de aprendizaje, el vestuario, accesorios y material para escenografía.

Rivera (2011) citado por Freré & Saltos (2013) expresa que el juego con materiales didácticos tanto estructurados, como no estructurados, ofrece a los niños y a las niñas, la oportunidad de combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad,

compartir experiencias, sentimientos y necesidades, articular la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, afianzar su autonomía y autoestima, crear, indagar, observar, y sobre todo relacionar los nuevos descubrimientos con experiencias vividas y así generar nuevos conocimientos” (p. 26)

Según las autoras, el material didáctico que el docente utiliza en la ejecución de una actividad lúdica cumple un papel trascendental, puesto que, mediante el mismo el alumno tiene la oportunidad de acercarse al conocimiento y conseguir descubrir por sí mismo el aprendizaje, también logra crear e inventar soluciones y alternativas que se adaptan a lo que necesita, por ende, el material que se emplea permite que el juego sea completo y complementa a su vez la actividad lúdica, su fin es apoyar, facilitar y dirigir el contenido a ser aprendido de una manera innovadora y divertida. Además, la manipulación del mismo logra hacer funcionar todos los motores de la mente, ya que, el estudiante reflexiona, analiza, descarta, crea, relaciona e inventa.

Adicional a ello, se pretende conocer ¿qué tipos de textos considera al enseñar comunicación escrita?, en la cual, dijo: los tipos de textos que considero para enseñar comunicación oral y escrita son los textos descriptivos, los textos narrativos y los textos explicativos. Por otro lado, se exceptúan los textos informativos, instructivos y argumentativos.

Winnicott (1999) citado por Stefani, Andrés & Oanes (2014) indica que “el sujeto descubre la capacidad de transformar la realidad por medio de juegos creadores, empleo de símbolos y representaciones.” (p. 41)

Según el autor, el juego permite al alumno transformar la realidad y efectivamente la comunicación oral y escrita se compone de símbolos y representaciones que describen, narran y explican una realidad, es así que, mediante el uso de textos se estructura de mejor manera la planificación de la producción de textos, ya que se esclarece el mensaje, propósito, receptor, redacción y todo lo que necesita para construir escritos y mejorar la comunicación verbal.

De igual modo, se pregunta ¿cómo estimula a los estudiantes a aprender y desarrollar habilidades lingüísticas?, a lo que manifiesta: uno de los criterios para estimular el desarrollo de habilidades lingüísticas es comunicar asertivamente a los estudiantes los objetivos y destrezas a alcanzar; también organizar y emplear el espacio según el juego que se vaya a realizar; así mismo, utilizar recursos humanos y materiales para la ejecución de las diferentes actividades lúdicas; de igual manera, generar confianza para que el estudiante pueda expresarse abiertamente y decir lo que siente, piensa y desea sin miedo; sugiere que es participar activamente en los juegos, junto a los estudiantes; expresa que es compartir sus sentimientos con los niños sobre cómo se sintió al realizar la actividad lúdica; y finalmente

revela que es promover y valorar la participación activa de los niños, el respeto entre todos y la inclusión.

Para Hopkins (2000) citado por Domingo (2003) “los ‘buenos’ profesores no son simplemente presentadores carismáticos, persuasivos y expertos; más bien son capaces de ofrecer poderosas tareas cognitivas y sociales a sus alumnos para que éstos puedan hacer un uso productivo de las mismas” (p. 7)

En tal sentido, según el autor el profesor debe cumplir un rol dinámico, que va más allá de dirigir un juego, sino más bien que impulse en el estudiante la curiosidad por aprender, por lo cual los criterios que tiene en consideración para estimular el aprendizaje de habilidades lingüísticas determinan su práctica pedagógica como buena o mala.

Igualmente, se pregunta ¿qué actividades lúdicas usted emplea para el aprendizaje de la comunicación oral?, a lo que indica: las actividades lúdicas para el aprendizaje de la comunicación oral que empleo son las canciones, el teléfono dañado, las adivinanzas, veo veo con fonemas, los trabalenguas, las rimas, las historias inventadas y describiendo cosas. Por su parte, la dramatización no es considerada como fuente de aprendizaje de la comunicación oral.

Klein (1964) destaca el valor simbólico del juego en el niño al considerar la actividad lúdica como el medio privilegiado para la expresión infantil. La autora explica que esto se debe a la dificultad de los niños de poner en palabras sus sentimientos y pensamientos. (Citado por Larrabure & Paolicchi, 2016, p. 292)

Según la autora, el juego posibilita superar la dificultad que tienen los niños al comunicar sus sentimientos y pensamientos mediante la palabra, dejando en claro que las actividades lúdicas son un medio privilegiado para cada alumno, es por ello que la educación sin duda alguna debe incrementar cada vez más el juego como primera opción de apoyo en la práctica pedagógica.

De igual forma, a la interrogante ¿qué actividades lúdicas realiza para el aprendizaje de la comunicación escrita?, la respuesta obtenida es: las actividades lúdicas que realizo para el aprendizaje de la comunicación escrita son completa la palabra; jugando con palabras, frases y oraciones para formar un texto narrativo; y parame la mano. En consecuencia, las actividades como describir la imagen, el frasco de los buenos deseos, respondiendo preguntas y el binomio de palabras para formar oraciones son desconocidas.

Ortega (1987) manifiesta que “en el juego, el niño crea espacios, relaciones nuevas, vive situaciones diversas; es un laboratorio de comunicación social donde los niños reconstruyen el mundo de los adultos y sus complejas relaciones con el fin de dominarlo y comprenderlo.” (Citado por Stefani, Andrés & Oanes, 2014, p. 42)

Según el autor citado, el juego consiente la creación de un mundo social para el estudiante, de tal manera que, mediante su proceso de aprendizaje de la comunicación escrita, el alumno crea un mundo en su imaginación que representa la realidad, para plasmarlo en una hoja por escrito haciendo uso de símbolos, pues su intención es comprender, entender e interpretar su entorno.

Finalmente, se pregunta ¿con qué barreras comunicativas usted contiene en clases?, a lo que responde: la barrera comunicativa con la cual contiene en clase es el mal uso de las cualidades de la voz, el temor en la expresión de las ideas, la poca argumentación en las ideas y la no confrontación de puntos de vista. Así que, no se tiene inconvenientes con los barbarismos, solecismos, anfibologías y redundancia.

Como plantea Von Oech (1987) y otros investigadores, “uno de los resultados del juego es el divertimento, un potente motivador; por ello, un entorno de trabajo divertido es mucho más productivo que un entorno rutinario. Las personas que se divierten con su trabajo producen más ideas.” (Citado por Garaigordobil, M., 1996, págs. 58-59)

De acuerdo con el autor citado, para lograr superar las barreras comunicativas con las que se contiene en clase, es importante crear un entorno divertido, ya que, con este factor el docente alcanzará a sus estudiantes y las actividades que realicen serán más productivas, puesto que la rutina bloquea la motivación y limita al alumno, pues lo nuevo no se permite en lo cotidiano.

## Resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, de la Escuela “Miguel Riofrío”

La presente encuesta fue aplicada a 34 estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, pero por razones de pandemia y el poco acceso a internet 30 estudiantes lograron ingresar a la encuesta estructurada en la herramienta digital de Formularios de Google, sin embargo 4 de ellos enviaron su encuesta vacía, y en definitiva se contó con 26 estudiantes fijos para la toma de datos según las interrogantes planteadas, por lo que, en las tablas elaboradas se aplica la fórmula de tomar la frecuencia y dividirla por 100, para posteriormente multiplicar el resultado por el total de respuestas con el fin de obtener el 100%, ya que, además de lo expuesto, las preguntas planteadas son de opción múltiple.

### 1. ¿Cómo aplicaría lo que ha aprendido para desarrollar una mejor comunicación con los demás?

**Tabla 3**

*Una mejor comunicación en base a lo aprendido*

Acepciones	(f)	%
Escuchando a los demás.	14	44
Respetando el criterio de los demás.	16	50
Utilizando correctamente los tonos de voz.	1	3
Vocalizando bien las palabras.	1	3
Formando oraciones con sentido.	0	0
Total	32	100

*Nota.* Los datos corresponden al proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita mediante las actividades lúdicas. Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” (2021-2022).

### Figura 3

Una mejor comunicación en base a lo aprendido



*Nota.* Los datos corresponden al proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita mediante las actividades lúdicas. Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrío" (2021-2022).

De acuerdo con el estudio realizado el 50% de los estudiantes aplicarían lo aprendido para desarrollar una mejor comunicación mediante el respeto al criterio de los demás; el 44% escuchando a los demás; el 3% vocalizando bien las palabras; y el 3% utilizando correctamente los tonos de voz. Mientras que la formación de oraciones con sentido queda descartada.

Como expresa Peley, Morillo & Castro (2007)

Solamente cuando los alumnos adquieran la idea de que todo lo que aprendan en las clases no está destinado sólo para el colegio sino también para la vida, se les aclarará el valor de la educación y de este modo las clases alcanzarán su máxima efectividad educativa. (p. 65)

De acuerdo con el autor en mi criterio realmente es muy importante que los estudiantes comprendan que lo que se enseña no es para aprobar un año escolar, ni para sacar una buena nota, sino más bien que se enseña para la vida, y por lo tanto es necesario que aprendan a desenvolverse por sí solos, y cuanto más si tratamos la comunicación oral y escrita, puesto que, mediante la misma lograrán tener un desarrollo óptimo a nivel personal y profesional.

## 2. ¿Cómo es su comunicación con los demás?

**Tabla 4**

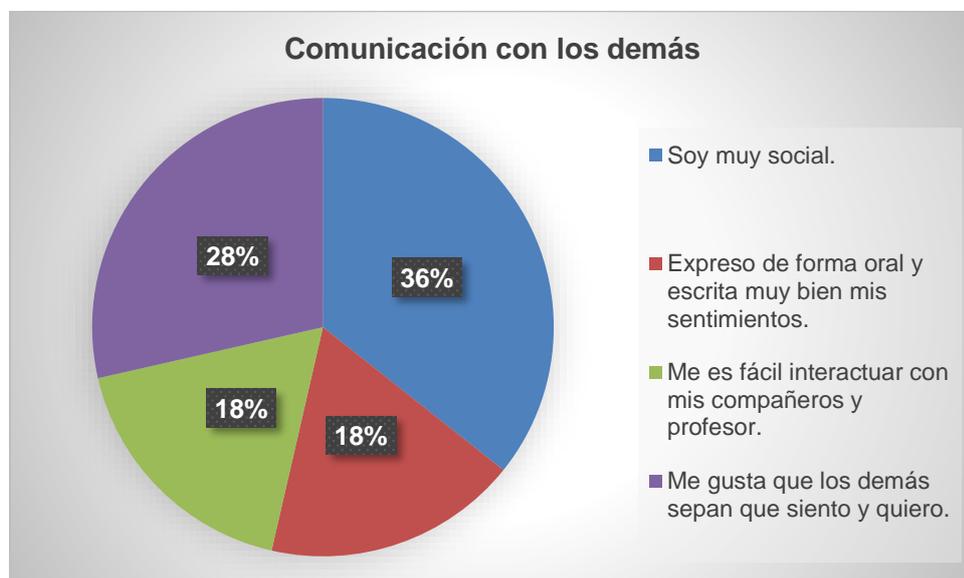
*Comunicación con los demás*

Acepciones	(f)	%
Soy muy social.	10	36
Expreso de forma oral y escrita muy bien mis sentimientos.	5	18
Me es fácil interactuar con mis compañeros y profesor.	5	18
Me gusta que los demás sepan que siento y quiero.	8	29
Total	28	100

*Nota.* Los datos corresponden al proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita mediante las actividades lúdicas. Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrío" (2021-2022).

**Figura 4**

*Comunicación con los demás*



*Nota.* Los datos corresponden al proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita mediante las actividades lúdicas. Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica "Miguel Riofrío" (2021-2022).

Según los encuestados el 36% manifiestan que su comunicación con los demás es ser muy sociables; el 28% señalan que les gusta que los demás sepan que sienten y quieren; el 28% indica que es fácil interactuar con sus compañeros y profesor; por último, el 18% denota que expresa de forma oral y escrita muy bien sus sentimientos.

Así pues, citando a Marcondes Filho (2004) señala que:

La comunicación es un acontecimiento, un encuentro feliz, el momento mágico entre dos intencionalidades, que se produce en el “roce de los cuerpos” (si tomamos palabras, canciones, ideas también como cuerpos); ella viene de la creación de un ambiente común en que los dos lados participan y extraen de su participación algo nuevo, inesperado, que no estaba en ninguno de ellos, y que altera el estatuto anterior de ambos, a pesar de mantenerse las diferencias individuales. (Citado por Brønstrup, Godoi & Ribeiro, 2007, p. 30)

Con relación a lo mencionado anteriormente, sin duda alguna, la comunicación es más que un intercambio de palabras, es en sí el descubrirse con los oyentes, puesto que, los destinatarios serán capaces de conocer la intención, el mensaje y el contexto del mismo, de tal manera que, la persona que se comunica queda expuesta, sin embargo, la comunicación es de dos o más, en tal sentido, queda la tranquilidad de que ambos se comunican, de ahí la importancia de que los estudiantes desde pequeños tengan esa habilidad de comunicarse eficientemente con otros, por su salud interna y desarrollo personal.

### 3. ¿Está de acuerdo con la implementación de juegos para aprender habilidades comunicativas?

**Tabla 5**

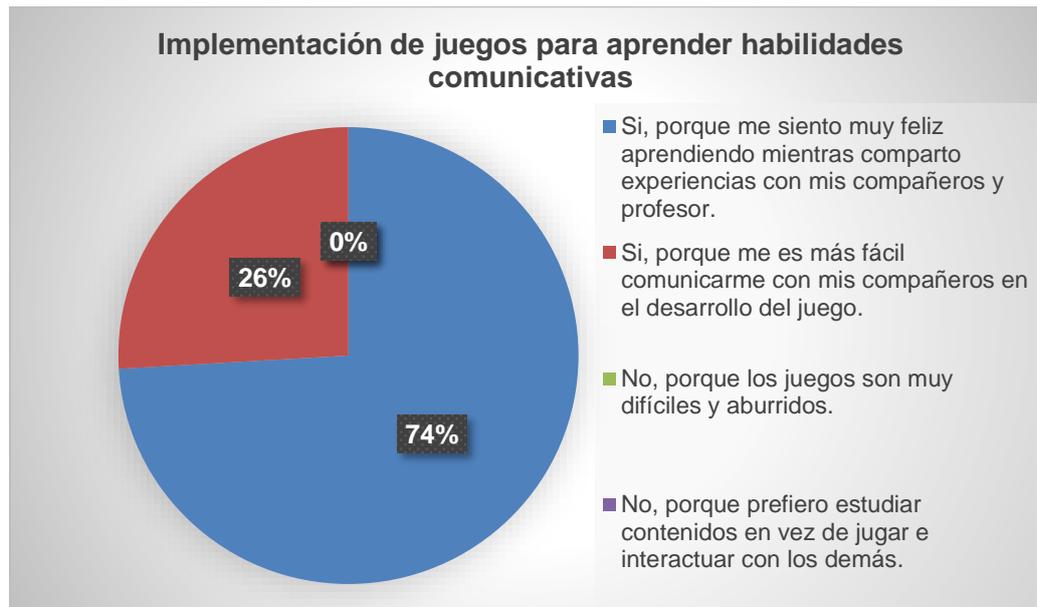
*Implementación de juegos para aprender habilidades comunicativas*

<b>Acepciones</b>	<b>(f)</b>	<b>%</b>
Si, porque me siento muy feliz aprendiendo mientras comparto experiencias con mis compañeros y profesor.	20	74
Si, porque me es más fácil comunicarme con mis compañeros en el desarrollo del juego.	7	26
No, porque los juegos son muy difíciles y aburridos.	0	0
No, porque prefiero estudiar contenidos en vez de jugar e interactuar con los demás.	0	0
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

*Nota.* Los datos corresponden al proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita mediante las actividades lúdicas. Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” (2021-2022).

**Figura 5**

*Implementación de juegos para aprender habilidades comunicativas*



*Nota.* Los datos corresponden al proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita mediante las actividades lúdicas. Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” (2021-2022).

En la investigación realizada se evidenció que el 74% sí está de acuerdo en la implementación de juegos para aprender habilidades comunicativas porque se sienten muy feliz aprendiendo mientras comparte experiencias con sus compañeros y profesor; el 26% señalan que sí desean porque es más fácil comunicarse con sus compañeros en el desarrollo del juego.

Según Torres, Padrón & Cristalino (2007) se considera al juego como una experiencia placentera desarrollada de manera espontánea, voluntaria y libre, está llena de alegría, carcajadas y comentarios ruidosos de los participantes, los cuales dejan entrever lo provechoso y útil que es este tipo de actividad para la vida del niño. (p. 65)

En tal sentido, el juego contiene muchos beneficios para el desarrollo cognitivo, motriz y emocional del niño, puesto que, como manifiestan los autores es una experiencia libre que produce felicidad en los pequeños, así su forma de aprender será más divertida, creativa, eficiente porque capta la atención del niño y poco a poco se erradican las barreras de aprendizaje con relación a la comunicación oral y escrita.

4. ¿Qué juegos le gustan más para aprender habilidades de comunicación oral?

Tabla 6

Juegos para aprender comunicación oral

Acepciones	(f)	%
Trabalenguas	6	13
Rimas	6	13
Las historias inventadas	4	9
Describiendo cosas	2	4
El teléfono dañado	3	6
Adivinanzas	9	19
Veo veo con fonemas	5	11
Dramatización	3	6
Canciones	9	19
Total	47	100

Nota. Los datos corresponden al proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita mediante las actividades lúdicas. Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” (2021-2022).

Figura 6

Juegos para aprender comunicación oral



Nota. Los datos corresponden al proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita mediante las actividades lúdicas. Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” (2021-2022).

Según los encuestados los juegos que prefieren para aprender comunicación oral son el 19% las canciones; el 19% las adivinanzas; el 13% las rimas; el 13% trabalenguas; el 11% veo veo con fonemas; el 9% las historias inventadas; el 6% la dramatización; el 6% el teléfono dañado y el 4% describiendo cosas.

En relación con lo antes referido, los estudios sobre el juego de Ortega (1992, 1999, 2003a, 2003b) “acentúan que la actividad lúdica es una vía privilegiada de acceso al conocimiento y de potencialidad interactiva, una fuente de vivencia y aprendizajes dentro de la etapa educativa a la que nos estamos refiriendo.” (Citado por, Romera, Ortega & Monks, 2008, p. 195)

De acuerdo con el autor citado, el juego consiente la participación activa de todos los estudiantes, por lo que, se lo considera como un camino adecuado para alcanzar el conocimiento, así pues, los alumnos encuestados indican los juegos que les gusta más al aprender comunicación oral.

## 5. ¿Qué juegos le gustan más para aprender habilidades de comunicación escrita?

**Tabla 7**

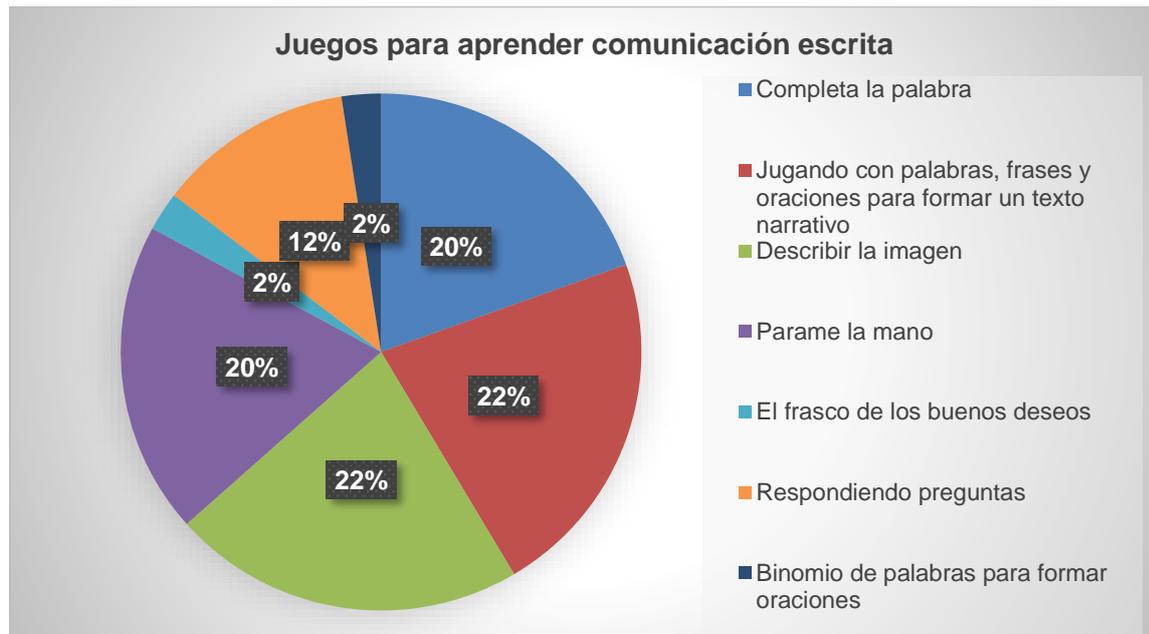
*Juegos para aprender comunicación escrita*

Acepciones	(f)	%
Completa la palabra	8	20
Jugando con palabras, frases y oraciones para formar un texto narrativo	9	22
Describir la imagen	9	22
Parame la mano	8	20
El frasco de los buenos deseos	1	2
Respondiendo preguntas	5	12
Binomio de palabras para formar oraciones	1	2
Total	41	100

*Nota.* Los datos corresponden al proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita mediante las actividades lúdicas. Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” (2021-2022).

**Figura 7**

*Juegos para aprender comunicación escrita*



*Nota.* Los datos corresponden al proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita mediante las actividades lúdicas. Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” (2021-2022).

De los estudiantes encuestados, el 22 % indican que les gusta aprender comunicación escrita mediante la actividad lúdica jugando con palabras, frases y oraciones para formar un texto narrativo; el 22% con describir la imagen; el 20% prefiere parame la mano; el 20% denota completa la palabra; el 12% respondiendo preguntas; el 2% con el frasco de los buenos deseos y el 2% restante a través de la actividad lúdica binomio de palabras para formar oraciones.

Así pues, según Romera, Ortega & Monks (2008) “aprender a mantener relaciones interpersonales efectivas se convierte en una tarea prioritaria en la escuela en todos los niveles de edad, pero particularmente entre los más pequeños, con los que habría que acentuar la educación para el desarrollo y la competencia social. (p. 195)

Por lo tanto, con relación a los encuestados y el autor citado, se puede considerar que ciertamente las relaciones interpersonales son importantes y que es una habilidad que se debe aprender. Por esta razón, las actividades lúdicas son una estrategia de enseñanza útil, divertida, eficiente y libre; sin duda alguna, el juego hace posible el desarrollo integral del estudiante.

## 6. ¿Qué aptitudes de la comunicación oral ha desarrollado?

**Tabla 8**

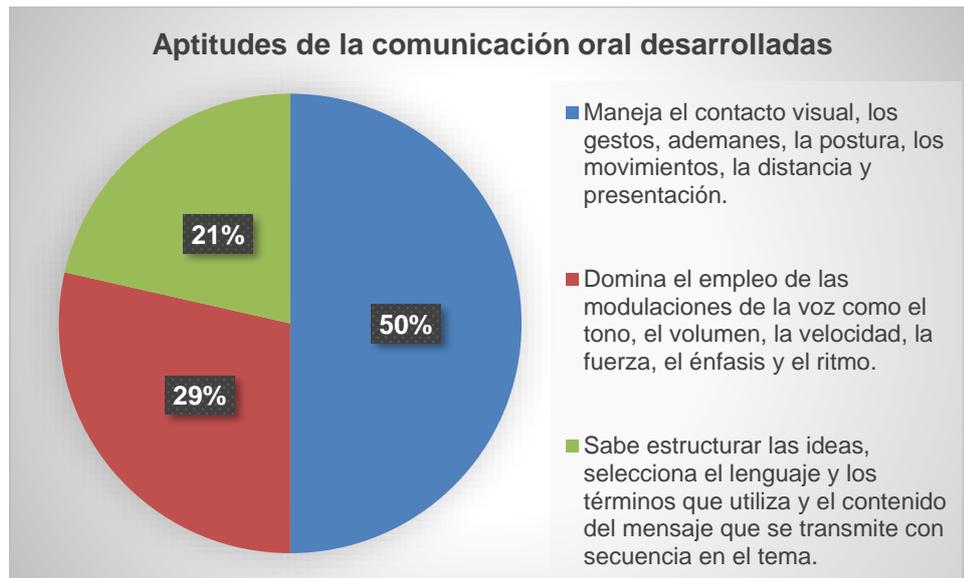
*Aptitudes de la comunicación oral desarrolladas*

Acepciones	(f)	%
Maneja el contacto visual, los gestos, ademanes, la postura, los movimientos, la distancia y presentación.	14	50
Domina el empleo de las modulaciones de la voz como el tono, el volumen, la velocidad, la fuerza, el énfasis y el ritmo.	8	29
Sabe estructurar las ideas, selecciona el lenguaje y los términos que utiliza y el contenido del mensaje que se transmite con secuencia en el tema.	6	21
<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

*Nota.* Los datos corresponden al proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita mediante las actividades lúdicas. Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” (2021-2022).

**Figura 8**

*Aptitudes de la comunicación oral desarrolladas*



*Nota.* Los datos corresponden al proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita mediante las actividades lúdicas. Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” (2021-2022).

De acuerdo con el estudio realizado el 50% de los alumnos señalan que la aptitud que han desarrollado de la comunicación oral es manejar el contacto visual, los gestos,

ademanos, la postura, los movimientos, la distancia y presentación. De igual manera, el 29% revelan que dominan el empleo de las modulaciones de la voz como el tono, volumen, la velocidad, la fuerza, el énfasis y el ritmo. Por último, el 21% expresan que saben estructurar las ideas, seleccionan el lenguaje y los términos que utiliza y el contenido del mensaje que se transmite con secuencia en el tema.

La comunicación según Ojalvo (2016) citado por Cala, Pulido & Domínguez (2017) es “un proceso complejo, de carácter material y espiritual, social e interpersonal, que posibilita el intercambio de información, la interacción y la influencia mutua en el comportamiento humano, a partir de la capacidad simbólica del hombre”. (p. 5)

De acuerdo con el autor antes referenciado, la comunicación es un proceso complejo que se aprende acorde a los años y experiencia en la interacción con los demás, puesto que, no es fácil expresar lo que se piensa, siente y desea, dado que, muchas de las veces se requieren de una comunicación intrapersonal para comprenderse uno mismo para poder estructurar y emitir un mensaje que abarque toda la información que se quiere transmitir.

## 7. ¿Qué destrezas de la comunicación escrita ha incrementado?

**Tabla 9**

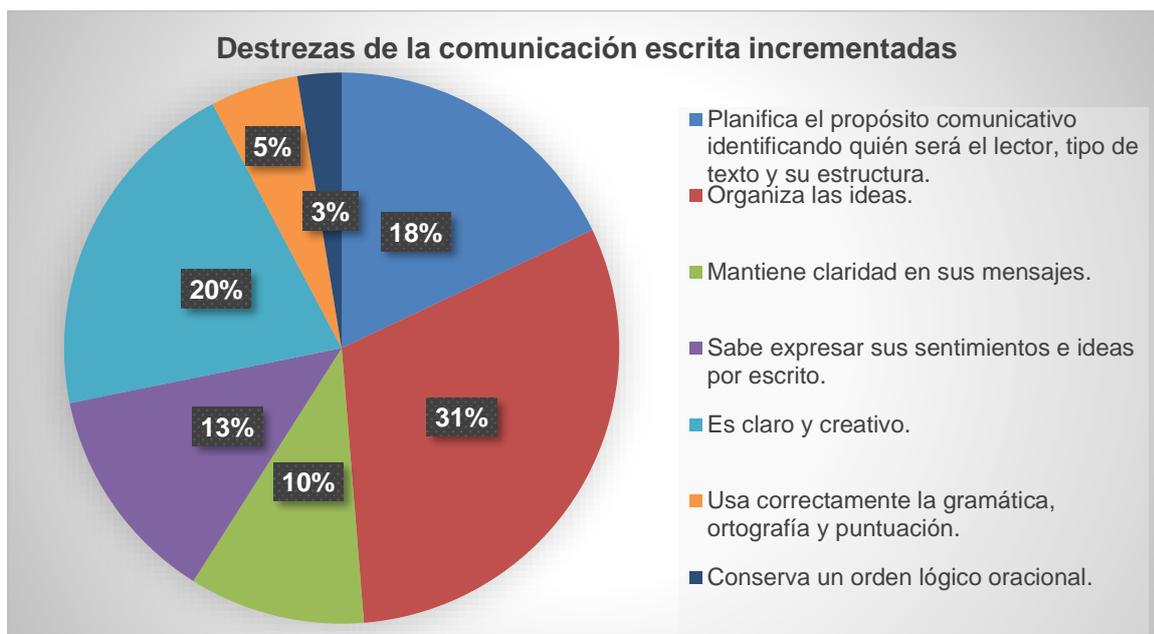
*Destrezas de la comunicación escrita incrementadas*

<b>Acepciones</b>	<b>(f)</b>	<b>%</b>
Planifica el propósito comunicativo identificando quién será el lector, tipo de texto y su estructura.	7	18
Organiza las ideas.	12	31
Mantiene claridad en sus mensajes.	4	10
Sabe expresar sus sentimientos e ideas por escrito.	5	13
Es claro y creativo.	8	21
Usa correctamente la gramática, ortografía y puntuación.	2	5
Conserva un orden lógico oracional.	1	3
<b>Total</b>	<b>39</b>	<b>100</b>

*Nota.* Los datos corresponden al proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita mediante las actividades lúdicas. Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” (2021-2022).

**Figura 9**

*Destrezas de la comunicación escrita incrementadas*



*Nota.* Los datos corresponden al proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita mediante las actividades lúdicas. Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” (2021-2022).

El 31% de los encuestados indican haber incrementado la destreza de la comunicación escrita que consiste en organizar las ideas; el 20% señalan que son claros y creativos en sus textos; así también el 18% denota que conoce como planificar el propósito comunicativo identificando quién será el lector, tipo de texto y su estructura; el 13% insinúa que sabe expresar sus sentimientos e ideas por escrito; el 10% mantiene claridad en sus mensajes; el 5% usa correctamente la gramática, ortografía y puntuación; y el 3% conserva un orden lógico oracional.

Como expresa Ojalvo (2016) “la comunicación es un proceso permanente, que integra múltiples modos de comportamiento: palabras, gestos, miradas, mímica, manejo del espacio, es un todo integrado del cual no puede aislarse una parte.” (Citado por Cala, Pulido & Domínguez, 2017, p. 5)

En concordancia con este planteamiento, al considerar a la comunicación como un proceso integral, puedo señalar del mismo modo, al juego como un proceso integral, así pues, se genera un complemento entre la comunicación y el juego, de tal manera que, el juego complementa potencialmente al desarrollo de habilidades comunicativas.

**8. ¿Qué es lo que necesita aprender para realizar una comunicación oral y escrita fluida y eficiente?**

**Tabla 10**

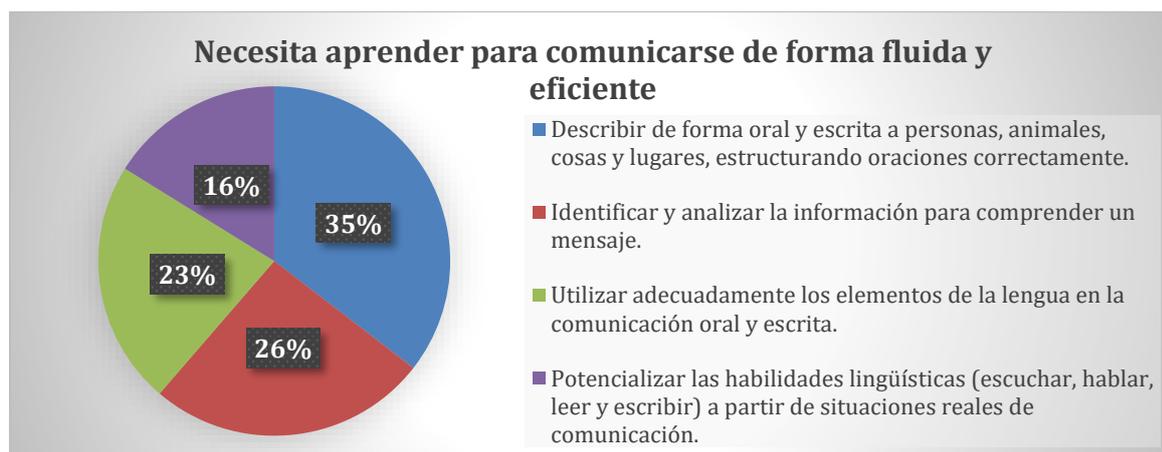
*Necesita aprender para comunicarse de forma fluida y eficiente*

<b>Acepciones</b>	<b>(f)</b>	<b>%</b>
Describir de forma oral y escrita a personas, animales, cosas y lugares, estructurando oraciones correctamente.	11	35
Identificar y analizar la información para comprender un mensaje.	8	26
Utilizar adecuadamente los elementos de la lengua en la comunicación oral y escrita.	7	23
Potencializar las habilidades lingüísticas (escuchar, hablar, leer y escribir) a partir de situaciones reales de comunicación.	5	16
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100</b>

*Nota.* Los datos corresponden al proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita mediante las actividades lúdicas. Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” (2021-2022).

**Figura 10**

*Necesita aprender para comunicarse de forma fluida y eficiente*



*Nota.* Los datos corresponden al proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita mediante las actividades lúdicas. Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de cuarto año de la Escuela de Educación Básica “Miguel Riofrío” (2021-2022).

En la investigación realizada el 35% los estudiantes encuestados manifiestan que para aprender a comunicarse de forma fluida y eficiente necesitan describir de forma oral y escrita a personas, animales, cosas y lugares, estructurando oraciones correctamente; el 26% exige

identificar y analizar la información para comprender un mensaje; el 23% expresa que requiere utilizar adecuadamente los elementos de la lengua en la comunicación oral y escrita y el 16% señala que necesita potencializar las habilidades lingüísticas (escuchar, hablar, leer y escribir) a partir de situaciones reales de comunicación.

Como plantea Naranjo (2005): Para que las personas obtengan la información que necesitan deben comunicarse con claridad. Sin esta comunicación, no se podría sobrevivir, pues se necesita conocer acerca de los hechos del mundo, de las otras personas y de las relaciones con éstas. Para recibir esta información, se cuenta con dos métodos básicos: pedir respuestas verbales y observar la conducta no verbal. (p. 10)

Como lo hace notar el autor citado, sin la comunicación el ser humano no podría sobrevivir, puesto que, por medio de la misma es posible conocer las necesidades y todo cuanto tiene que ver con el bienestar del hombre, así pues, según los encuestados existen algunos aspectos indispensables que aún deben adquirir para alcanzar una comunicación eficiente.

## **7. Discusión**

La intención de determinar la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la comunicación oral y escrita en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela "Miguel Riofrío" de la ciudad de Loja, período lectivo 2021-2022, motivó el presente trabajo, el cual demostró que las actividades lúdicas sirven como un motor que estimula el aprendizaje, pues, la maestra entrevistada enfatiza en la diversión que produce en los alumnos para aprender sin estrés y otros aspectos que inciden en el aprendizaje. Considerando que el estrés es uno de los factores que debilitan el proceso escolar y su rendimiento académico, en base a ello, el juego es una gran oportunidad que se introduce como un mediador que permite construir un ambiente escolar agradable, simpático, amable, empático y acogedor. Esto es corroborado por Sole (2001), ya que, manifiesta que una buena enseñanza se produce creando un ambiente de aprendizaje en que prime la cooperación por encima de la competición, en el que sea normal pedir y ofrecer ayuda y en el que quepa la posibilidad de equivocarse y aprender de los propios errores". En ese sentido, las actividades lúdicas sin duda alguna, son indispensables para el aprendizaje adecuado de los estudiantes, por su carácter divertido que en la vida de los estudiantes es muy normal, pues, por medio de la misma, ellos pueden expresarse, comunicarse, interrelacionarse y ser sin restricciones y condicionamientos.

Por su parte, en esta investigación al diagnosticar las actividades lúdicas que aportan de modo valioso al proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita, para la producción de juegos que contribuyan al mejoramiento del trabajo que realiza el docente dentro del aula con los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja, se pudo encontrar que la docente elige los juegos virtuales para trabajar el aprendizaje de la comunicación oral y escrita en sus clases. Esto quiere decir que es indispensable que el docente conozca el tipo de juego que utilizará en la instrucción de la comunicación oral y escrita; ya que, el conocimiento sobre el mismo permitirá planificar adecuadamente la actividad lúdica a ser ejecutada, previendo la habilidad a desarrollar, el material que se utilizará, el espacio, el tema que se puede adaptar considerando el número de estudiantes y su nivel de dificultad. Estos resultados son corroborados por Luna *et. al.*, 2020, quienes expresan que “el juego genera un escenario natural de aprendizaje, que puede ser aprovechado como recurso didáctico, como forma de comunicar, colaborar y conceptualizar conocimientos y finalmente fortalecer el desarrollo social, emocional y cognitivo del niño o niña” (párr. 27). En tal sentido, bajo lo referido anteriormente y al analizar estos resultados, el tipo de juego que se ejecute combinado con la actividad lúdica seleccionada, consentirán el óptimo aprendizaje de las habilidades y destrezas de la lingüística en cada uno de los alumnos.

De igual modo, se evidencia que las actividades lúdicas que el docente aplica con frecuencia en el aprendizaje de la comunicación oral son las canciones, el teléfono dañado, las adivinanzas y veo veo con fonemas; también indica que son los trabalenguas, las rimas, las historias inventadas y describiendo cosas. Estos hallazgos guardan relación con lo que indica Huizinga (1972) citado por Chumillas (2018): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente (p. 12). En este marco, se considera que las actividades lúdicas benefician en mayor proporción al aprendizaje de los estudiantes, por su aura de libertad y espontaneidad al interrelacionarse con sus semejantes, así pues, los objetivos propuestos al implementar un juego serán realizables.

De la misma manera, las actividades lúdicas que el profesor prefiere al enseñar comunicación escrita son: completa la palabra; jugando con palabras, frases y oraciones para formar un texto narrativo; y parame la mano. Esto nos lleva a comprender que el juego consiente la creación de un mundo social para el estudiante, en el cual, imagina y construye en su mente sustituyendo la realidad, de tal manera que, logra plasmarlo en una hoja por escrito haciendo uso de símbolos. Así pues, conforme a lo que manifiesta Ortega (1987) “en

el juego, el niño crea espacios, relaciones nuevas, vive situaciones diversas; es un laboratorio de comunicación social donde los niños reconstruyen el mundo de los adultos y sus complejas relaciones con el fin de dominarlo y comprenderlo.” (Citado por Stefani, Andrés & Oanes, 2014, p. 42). En relación con lo indicado anteriormente, sin duda alguna, el juego permite al estudiante una formación integral, por lo que, efectivamente su aprendizaje será más rápido, sencillo y divertido, puesto que, el juego motiva, invita a participar y hacer uso del cuerpo, mente, conocimientos, sentidos, emociones y sentimientos que son un todo en la vida cotidiana de cada ser humano.

De acuerdo con el estudio realizado enfocado en identificar el proceso de aprendizaje comunicativo oral y escrito como fuente que produce el intercambio de ideas, para el establecimiento de alternativas de solución en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja, se pudo detectar que la comunicación que ejercen los estudiantes con los demás es en un 36% muy sociables; en un 28% señalan que les gusta que los demás sepan que sienten y quieren; así mismo, el 28% indica que es fácil interactuar con sus compañeros y profesor; por último, el 18% denota que expresan de forma oral y escrita muy bien sus sentimientos. Por lo que, se considera que existe un buen proceso comunicativo, en tal sentido, de acuerdo con Fajardo (2009) una de las funciones que se le atribuye a la lengua, quizás la más importante, es servir de vehículo para comunicar algo a alguien, para compartir con ese alguien nuestros pensamientos acerca de algo. Ese algo es no solo el mundo exterior, sino también nuestro mundo interior, el mundo de nuestros sentimientos, creencias, actitudes, deseos, etc. (p. 124). En relación con eso, la comunicación resulta indispensable para la vida, por lo cual, se entiende que menos del 50% de los estudiantes son sociables, lo que indica una necesidad de implementar una estrategia didáctica de aprendizaje, así pues, resulta evidente el papel que cumplen las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de la comunicación oral y escrita.

Asimismo, se logró identificar dentro del proceso comunicativo oral de los estudiantes que el 50% de los mismos han desarrollado la aptitud de manejar el contacto visual, los gestos, ademanes, la postura, los movimientos, la distancia y presentación. De igual manera, el 29% revelan que dominan el empleo de las modulaciones de la voz como el tono, volumen, la velocidad, la fuerza, el énfasis y el ritmo. Por último, el 21% expresan que saben estructurar las ideas, seleccionan el lenguaje y los términos que utiliza y el contenido del mensaje que se transmite con secuencia en el tema. Estos resultados mantienen relación con lo que plantea Ojalvo (2016) citado por Cala, Pulido & Domínguez (2017) la comunicación es “un proceso complejo, de carácter material y espiritual, social e interpersonal, que posibilita el intercambio de información, la interacción y la influencia mutua en el comportamiento

humano, a partir de la capacidad simbólica del hombre”. (p. 5). En este marco, es evidente que, para generar un acto comunicativo de carácter oral, se debe desarrollar aptitudes que permitan una buena comunicación, evitando así las barreras comunicativas que interfieren en la emisión del mensaje y no se logra emplear una eficiente interacción entre las personas que se comunican.

Al mismo tiempo, se evidencia que el 31% de los encuestados indican haber incrementado la destreza de la comunicación escrita que consiste en organizar las ideas; el 20% señalan que son claros y creativos en sus textos; así también el 18% denota que conoce como planificar el propósito comunicativo identificando quién será el lector, tipo de texto y su estructura; el 13% insinúa que sabe expresar sus sentimientos e ideas por escrito; el 10% mantiene claridad en sus mensajes; el 5% usa correctamente la gramática, ortografía y puntuación; y el 3% conserva un orden lógico oracional. En concordancia con estos resultados, de acuerdo con Vélez & Naranjo (2014c) la comunicación escrita plasma todo relato en forma de texto en el tiempo, puede ser modificada, transcrita, estudiada y compartida en diversos entornos sociales. La elaboración del escrito tiende a demorar porque es más trabajado y pensado, su interés recae en la necesidad de redactar bien el texto para que el lector lo entienda y el mensaje sea claro. (p. 21). En tal sentido, la comunicación escrita demanda de algunas destrezas que se adquieren con la práctica, así pues, resulta indispensable enseñar a los estudiantes sobre las mismas, de modo que, logren plasmar sus ideas, pensamientos, sentimientos e ideales en un texto escrito. Aunque los alumnos presentan la adquisición de ciertas destrezas mencionadas anteriormente, según su porcentaje aún es insustituible el juego para lograr alcanzar que cada alumno adquiera las competencias necesarias para una buena comunicación escrita.

## **8. Conclusiones**

Las actividades lúdicas son muy importantes para el proceso de aprendizaje de los estudiantes, por su cualidad de ser integral y divertido, dado que, existen factores internos y externos que inciden en el proceso de aprendizaje del menor, en tal sentido, resulta insustituible esta estrategia didáctica para el logro óptimo del desarrollo comunicativo de los alumnos de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela Miguel Riofrío.

Las actividades que aportan significativamente en el aprendizaje de la comunicación oral y escrita de los estudiantes son los juegos virtuales, las canciones, las adivinanzas, los trabalenguas, veo veo con fonemas, las historias inventadas, la dramatización y el teléfono dañado, esto con relación a la comunicación oral; en cambio, tenemos que para el aprendizaje de la comunicación escrita, los juegos más relevantes para los estudiantes son jugando con palabras, frases y oraciones para formar un texto narrativo, describir la imagen, párame la mano, el frasco de los buenos deseos y respondiendo preguntas.

El proceso comunicativo de los alumnos de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela Miguel Riofrío es bueno, sin embargo, existen bajos índices en la adquisición de destrezas y habilidades comunicativas de carácter oral y escrito, por lo que, se pone en consideración el uso del juego como eje central para el desarrollo de aptitudes verbales.

## **9. Recomendaciones**

Se recomienda la implementación de actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de la comunicación oral y la comunicación escrita de los estudiantes según las características propias de cada una, de tal manera que se trabajen por separado.

Se sugiere innovar, idear e imaginar muchas maneras de trabajar la comunicación oral y escrita con los estudiantes, es decir, si se ejecuta un juego tradicional, el docente tiene la obligación de agregar, quitar o combinar nuevas normas del juego, formas, equipos, material, lugar y todos los arreglos que se consideren necesarios acordes al grupo de estudiantes con el que se trabaja.

Se requiere que el docente reflexione sobre su papel antes, durante y después de una actividad lúdica, ya que, resulta indispensable que el profesor conozca su rol, en tal sentido, su desenvolvimiento será mucho mejor, sabrá qué hacer y qué no hacer, todo con el fin de, ofrecer a los alumnos un ambiente de aprendizaje idóneo junto con el escenario, para el alcance de los objetivos propuestos.

Se recomienda hacer uso de las plataformas educativas gratuitas disponibles en la Internet, mismas que se proponen en la guía de actividades lúdicas para el aprendizaje de la comunicación oral y escrita, dado que, en ellas encontrará material de apoyo necesario para la ejecución de los juegos.

## 10. Bibliografía

- Monge Alvarado, María de los Ángeles, Meneses Montero, Maureen. (2005). El uso del paracaídas en las actividades lúdicas, como un medio para reforzar el valor de la cooperación. *Revista Educación* [en línea]. 29 (1), 79-89 [fecha de Consulta 12 de Agosto de 2021]. ISSN: 0379-7082. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44029108>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO. (2010). Llegar a los marginados. Informe de Seguimiento de la EPT en el Mundo 2010. *Instituto de Investigaciones Sobre La Universidad y La Educación Distrito Federal, México, XXXII(0)*, 155. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13214992010>
- CEPAL. (2016). La matriz de la desigualdad social en América Latina I. *Comisión Económica Para América Latina y El Caribe (CEPAL)*, 0(0), 48. [https://www.cepal.org/sites/default/files/events/files/matriz\\_de\\_la\\_desigualdad.pdf](https://www.cepal.org/sites/default/files/events/files/matriz_de_la_desigualdad.pdf)
- Vélaz, C. (2005). Los retos de la educación básica en América Latina. Prioridades para la Ayuda Oficial al Desarrollo. *Fundación Carolina*, 1, 8. <https://www.fundacioncarolina.es/wp-content/uploads/2014/08/DT1.pdf>
- Santillana S.A. (2010). ¿Cómo hacer una clase de calidad con calidez? *Editorial Santillana*. ISBN: 978-9978-29-733-9, 13(0), 6. Quito, Ecuador.
- Nacional, M. de E. (2016). Currículo E.G.B. y B.G.U. de Lengua y Literatura. *Instituto Del Estado Ecuatoriano*, 0(0), 356–356. Quito, Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>
- Reyes, M. P. (2017). “Técnicas Lúdicas en el Aprendizaje Significativo”. *Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación*, 0(0), 3. Tesis de Grado. Guayaquil, Ecuador.
- <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/25559/1/BFILO-PD-LP1-17-324.pdf>
- Chumillas Botam, Á. (2018). El juego como recurso didáctico en Lengua Castellana y Literatura. Propuesta de intervención para tercero de Educación Secundaria Obligatoria. *Universidad Internacional de La Rioja*, 0(0), 12. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/6851>

- Minerva Torres, Carmen (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6 (19), 289-296. [Fecha de Consulta 20 de Julio de 2021]. ISSN: 1316-4910. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>
- Reyes León, Teresita y Arrieta de Meza, Beatriz (2014). Influencia de las actividades lúdicas grupales en la calidad de la lectura y en las relaciones personales de los alumnos de educación primaria. *Telos*, 16 (3), 388-399. [Fecha de Consulta 20 de Julio de 2021]. ISSN: 1317-0570. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99332014003>
- Luna, M.; Bagué, Y, Pérez, V. (2020). El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua española. *Scielo*, 0(0), párr.27. Universidad de Cienfuegos de “Carlos Rafael Rodríguez”. Cuba [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442020000400209](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000400209)
- Sánchez *et al.* (2015). Empleo del método lúdico en la formación de sentimientos y cualidades del niño preescolar. Universidad de Guantánamo, Cuba. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/4757/475752820029/>
- Asensio, M. (2018). Enseñar español como segunda lengua a alumnos de Educación Infantil: Retos y orientaciones metodológicas. Universidad de Almería. España. Recuperado de: <https://revistes.uab.cat/doblele/article/view/v4-asensio/43-pdf-es>
- Ribo Bastian, E. L. (2004). El juego y la Educación Ambiental. *Revista Biocenosis*, 18(0), 137. <https://revistas.uned.ac.cr/index.php/biocenosis/article/view/1400/1469>
- Larousse S.A. (2017). Cantos, juegos, adivinanzas y más. México
- Quishpe, L. (2006). Expresión humana. Plan de lectura. Lenguaje y comunicación. JRL editorial. Loja, Ecuador.
- Fajardo Salinas, Delia María. (2011). DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA A LA COMPETENCIA INTERCULTURAL: UNA PROPUESTA TEÓRICA Y DIDÁCTICA PARA LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL EN LATINOAMÉRICA. *Revista Pueblos y Fronteras Digital* [Internet]. 6(12):5-38. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=90621701002>
- Loría, R. (2011). Comunicación oral y escrita. Guía de estudio. Universidad Estatal a Distancia (UNED). Madrid, España. Recuperado de: <https://itscv.edu.ec/wp-content/uploads/2018/10/COMUNICACION-ORAL-Y-ESCRITA.pdf>
- Fajardo Uribe, Luz Amparo. (2009). A PROPÓSITO DE LA COMUNICACIÓN VERBAL. Forma y Función [Internet]. 22 (2): 121-142. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21916691006>
- Vélez, R. & Naranjo, T. (2014). Introducción a la Comunicación Académica (ICA). Cuenca, Ecuador.

- Ariza, F. & Ariza, J. (2018). Comunicación y atención al cliente. McGraw Hill Education. Madrid, España. Recuperado de: <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448609735.pdf>
- Sánchez Pérez, Ana María, Vázquez Fernández, María Dolores, Hernández Torres, losvani. (2006). La comunicación oral, sus características generales. Ciencias Holguín [Internet]. XII(2):1-6. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=181515838002>
- Cortés García, A. (2001). EL TEATRO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA EXPRESIÓN ESCRITA. Nómadas (Col) [Internet]. (15):273-278. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105117927023>
- Solano, O. (2013). El aprendizaje combinado y el desarrollo de las habilidades requeridas para la comunicación escrita. Scielo. Costa Rica. Recuperado de: [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582013000300014&script=sci\\_arttext#Correspondencia1](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582013000300014&script=sci_arttext#Correspondencia1)
- Fonseca, S.; Correa, A.; Pineda, M.; Lemua, F. (2011). Comunicación oral y escrita. Primera Edición. PEARSON EDUCACIÓN. México. Recuperado de: [https://www.academia.edu/22962063/Comunicaci%C3%B3n\\_oral\\_y\\_escrita\\_1ed\\_-\\_Socorro\\_Fonseca\\_Alicia\\_Correa\\_y\\_Otros](https://www.academia.edu/22962063/Comunicaci%C3%B3n_oral_y_escrita_1ed_-_Socorro_Fonseca_Alicia_Correa_y_Otros)
- Deliyore, M. (2017). Comunicación alternativa, herramienta para la inclusión social de las personas en condición de discapacidad. Universidad de Costa Rica, Costa Rica. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/1941/194154980012/>
- Domingo Segovia, Jesús. (2003). Dimensiones y escenarios del buen aprendizaje para todos. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación [Internet]; 1 (2): 0. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55110204>
- Larrabure, M. Pilar, Paolicchi, Graciela. (2016). RELACIÓN DEL TIPO DE APEGO CON EL JUEGO INFANTIL EN LA INSTITUCIÓN ESCOLAR. Anuario de Investigaciones [Internet]; XXIII (): 289-298. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369152696071>
- STEFANI, GRACIELA, ANDRÉS, LAURA, OANES, ESTELA. (2014). TRANSFORMACIONES LÚDICAS. UN ESTUDIO PRELIMINAR SOBRE TIPOS DE JUEGO Y ESPACIOS LÚDICOS. Interdisciplinaria [Internet]; 31 (1): 39-55. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18031545003>

- Freré Franco, Fanny Leticia, Saltos Solís, Mildred Marisela. (2013). Materiales Didácticos Innovadores Estrategia Lúdica en el Aprendizaje. Revista Ciencia Unemi [Internet]; 6 (10): 25-34. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=582663862005>
- Romera, Eva M., Ortega, Rosario, Monks, Claire. (2008). Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social. Revista Internacional de Psicología y Terapia Psicológica [Internet]; 8 (2): 193-202. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56080205>
- Meneses Montero, Maureen, Monge Alvarado, María de los Ángeles. (2001) El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación [Internet]; 25 (2): 113-124. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Ospina Rodríguez, Jackeline La motivación, motor del aprendizaje. Revista Ciencias de la Salud [en línea]. (2006), 158-160[fecha de Consulta 18 de Enero de 2022]. ISSN: 1692-7273. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56209917>
- Peley, Rosario, Morillo, Roselia, Castro, Elizabeth. (2007). Las estrategias instructivas y el logro de aprendizajes significativos. Omnia [Internet];13(2):56-75. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=73713204>
- Brönstrup, Celsi, Godoi, Elena, Ribeiro, Anely. (2007). Comunicación, lenguaje y comunicación organizacional. Signo y Pensamiento [Internet];XXVI(51):26-37. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86005104>
- Naranjo Pereira, María Luisa. (2005).Perspectivas sobre la comunicación. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación" [Internet];5(2):1-32. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44750218>
- Cala, Kety Roque, Pulido Díaz, Arturo, Domínguez García, Ileana. (2017). La comunicación oral pedagógica: una necesidad para los profesores en formación. VARONA [Internet]; (esp.):1-14. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360657468026>
- Torres, José, Padrón, Fátima, Cristalino, Flor. (2007). El juego: un espacio para la formación de valores. Omnia [Internet];13(1):51-78. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=73713104>
- Minerva Torres, Carmen. (2002). El juego: una estrategia importante. Educere [Internet]. 2002;6(19):289-296. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>
- Morera Castro, María. (2008). GENERACIÓN TRAS GENERACIÓN, SE RECOBRAN LOS JUEGOS TRADICIONALES. MHSalud [Internet];5(1):1-8. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=237017527002>

## 11. Anexos

### Anexo 1. Solicitud de apertura para realizar la presente investigación.



Universidad Nacional de Loja



Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Of. N° 110-CEB-FEAC-UNL-2021  
Loja, 17 de junio 2021

Magíster  
Patricia Chimbo  
**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MIGUEL RIOFRÍO"**  
En su despacho. -

De mi consideración:

A través del presente me dirijo a usted comedidamente para expresarle un afectuoso saludo y augurarle grandes logros en la labor a usted encomendada, aprovecho la ocasión para exponerle comedidamente lo siguiente:

La Srta. Guaicha Cabrera Johanna de los Ángeles, estudiante del ciclo VII de la carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Loja, como parte de su proceso de formación y en cumplimiento de las normativas legales se encuentra la etapa de diseño del proyecto de investigación, para el efecto requiere contar la apertura de una institución educativa en la cual pueda a futuro ejecutar su investigación; con este precedente muy respetuosamente acudo ante usted con la finalidad de solicitar se conceda las facilidades a fin de que la citada estudiante pueda cumplir con su proceso de investigación.

Sea propicia la ocasión para reiterarle a usted mis testimonios de estima personal y respeto.

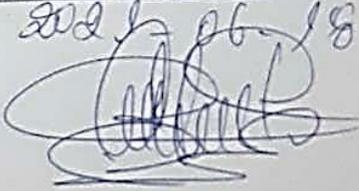
Atentamente,



MANUEL POLIVIO  
CARTUCHE ANDRADE

Lic. Manuel Cartuche Andrade, Mag.  
**ENCARGADO DE LA GESTIÓN  
ACADÉMICA DE LA CARRERA DE  
EDUCACIÓN BÁSICA.**

*Autenticado*  
2021-06-18



ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA  
"MIGUEL RIOFRÍO"  
DIRECCIÓN  
LOJA - ECUADOR

Anexo 2. Matriz de ámbito geográfico

BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA	FUENTE	FECHA - AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
	NOMBRE DE LA TESIS			NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO		
TESIS	Johanna de los Ángeles Guaicha Cabrera  LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE DE LA COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA "MIGUEL RIOFRÍO" DE LA CIUDAD DE LOJA, PERÍODO LECTIVO 2021-2022. PROPUESTA ALTERNATIVA	UNL	2021-2022	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SAN SEBASTIAN	SAN SEBASTIAN	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Educación Básica

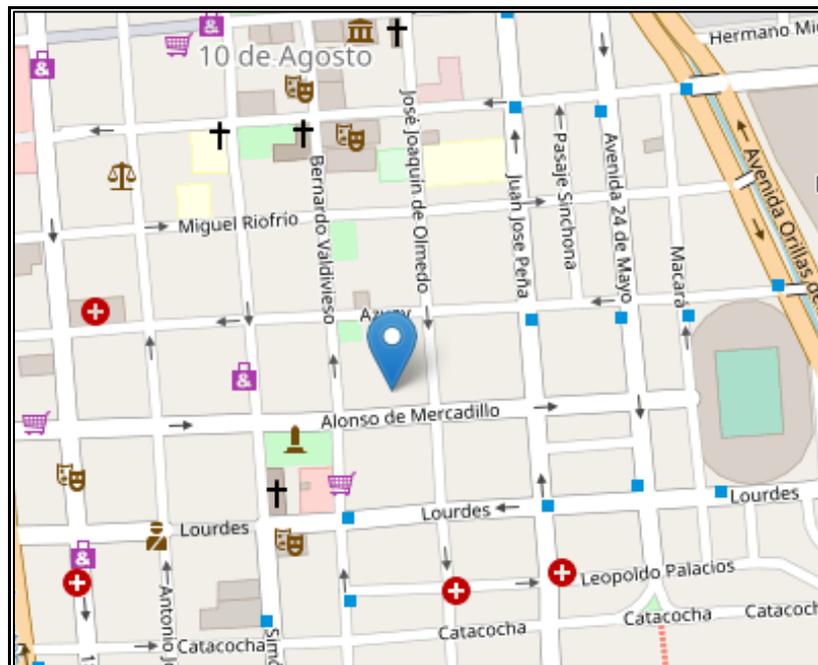
**Anexo 3. Mapa geográfico.**

**UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA**



**Fuente:** <https://www.gifex.com/America-del-Sur/Ecuador/Loja/Politicos.html>

**CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MIGUEL RIOFRÍO"**



**Fuente:** <https://www.ubica.ec/info/ESCUELA-DE-EDUCACION-BASICA-MIGUEL-RIOFRIO>

#### Anexo 4. Informe de estructura, coherencia y pertinencia del Proyecto de Investigación.



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



Loja, 05 de noviembre de 2021

Magíster

Manuel Polivio Cartuche Andrade

**GESTOR ACADÉMICO DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

En su despacho.-

De mis consideraciones:

En respuesta al Of. N° 147-CEB-FEAC-UNL-2021, Loja, 24 de septiembre de 2021, me es grato dirigirme a usted con la finalidad de informarle que una vez revisado el proyecto del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación titulado: **Las actividades lúdicas y el aprendizaje de la comunicación oral y escrita de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la escuela "Miguel Riofrío" de la ciudad de Loja, período lectivo 2021- 2022. Propuesta alternativa**, presentado por la señorita **Johanna de los Ángeles Guaicha Cabrera**, estudiante de la carrera de Educación Básica, previo a optar por la investigación planteada, debo indicar lo siguiente:

La estructura del proyecto presentado contiene los elementos mínimos indicados en el artículo 226 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja que son: tema, planteamiento del problema, justificación, objetivos, marco teórico, metodología, cronograma, presupuesto y financiamiento, bibliografía y anexos.

El tema planteado guarda absoluta coherencia con el problema de investigación indicado y con el objetivo general, asimismo, los objetivos específicos enunciados contribuyen al cumplimiento del general.

Además, el tema es pertinente porque se vincula directamente a las líneas de investigación de la carrera y los contenidos mínimos de la malla curricular vigente.

En tal virtud y de conformidad con lo establecido en los artículos 225 y 226 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, me permito extender el informe de estructura, coherencia y pertinencia, recomendando continuar con los procesos consiguientes hasta su graduación.

Atentamente,

SEGUNDO Firmado  
ABEL digitalmente por  
LOZANO SEGUNDO ABEL  
LOZANO GUAILLAS  
Fecha: 2021.11.08  
GUAILLAS 14:38:37 -0500

Lic. Segundo Abel Lozano Guallas Mg. Sc.

**DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

## Anexo 5. Oficio de Aprobación y designación de director del trabajo de integración curricular.



FACULTAD DE LA  
EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA  
COMUNICACIÓN



**OF. No. 106-CEB-FEAC-UNL**  
**Loja, 10 de Noviembre de 2021.**

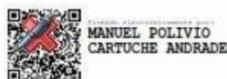
**Magister.**  
**Gloria Noemi Jumbo.**  
**DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.**  
**Ciudadela universitaria. -**

*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, quién 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, devolviéndolos 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 **Dr. Segundo Abel Lozano Guailas, Mg. Sc.**, docente designado para analizar la estructura y coherencia del proyecto denominado: **Las actividades lúdicas y el aprendizaje de la comunicación oral y escrita de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela "Miguel Riofrío" de la ciudad de Loja, período lectivo 2021-2022. Propuesta alternativa**, de la autoría de la Srta. **Johanna de los Ángeles Guaicha Cabrera**, 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 INTEGRACIÓN CURRICULAR O DE TITULACIÓN**, del mencionado proyecto 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,



**Mgtr. Manuel Polivio Cartuche Andrade.**  
**GESTOR DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA (e).**  
MPCA/jcag

**Anexo 6.** Entrevista aplicada a la docente de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja.



**Anexo 7.** Encuesta dirigida a los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja, por medio de la herramienta digital de Formularios de Google.

<https://docs.google.com/forms/d/1qLuNCyz07RtZIDR6imMlpuM36JyB0eq3YpM5lue4Aik/edit?usp=sharing>

Preguntas Respuestas 20 Configuración

 **UNL** Universidad Nacional de Loja

### ENCUESTA ESTUDIANTES

Objetivo: Recabar información sobre el proceso de aprendizaje comunicativo oral y escrito como fuente que produce el intercambio de ideas en los estudiantes.

Con la finalidad de obtener información que justifique el desarrollo de la investigación propuesta, solicito su colaboración mediante la respuesta sincera a las interrogantes que se formulan a continuación.

Nombre y apellido del estudiante \*

Texto de respuesta corta

1. ¿Cómo aplicaría lo que ha aprendido para desarrollar una mejor comunicación con los demás? \*

- Escuchando a los demás.
- Respetando el criterio de los demás.
- Utilizando correctamente los tonos de voz.
- Vocalizando bien las palabras.
- Formando oraciones con sentido.

2. ¿Cómo es su comunicación con los demás? \*

- Soy muy social.
- Expreso de forma oral y escrita muy bien mis sentimientos.
- Me es fácil interactuar con mis compañeros y profesor.
- Me gusta que los demás sepan que siento y quiero.

**Anexo 8.** Propuesta alternativa-Guía de actividades lúdicas para el aprendizaje de la comunicación oral y escrita en los niños de 4to año.

Link: [https://issuu.com/johannaquaichacabrera110625/docs/propuesta\\_final\\_merged](https://issuu.com/johannaquaichacabrera110625/docs/propuesta_final_merged)



*Universidad Nacional de Loja*  
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



PROPUESTA ALTERNATIVA

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL  
APRENDIZAJE DE LA COMUNICACIÓN  
ORAL Y ESCRITA EN LOS NIÑOS DE  
4TO AÑO**

**Autora**

Johanna de los Ángeles Guaicha Cabrera

**Directora**

Lic. Gloria Noemí Jumbo Salinas Mg. Sc.

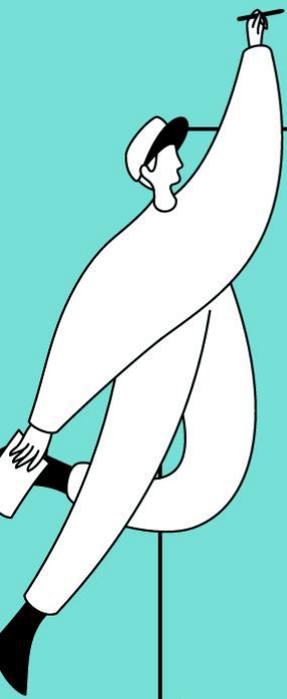
**Loja, 2022**

JUSTIFICACIÓN E

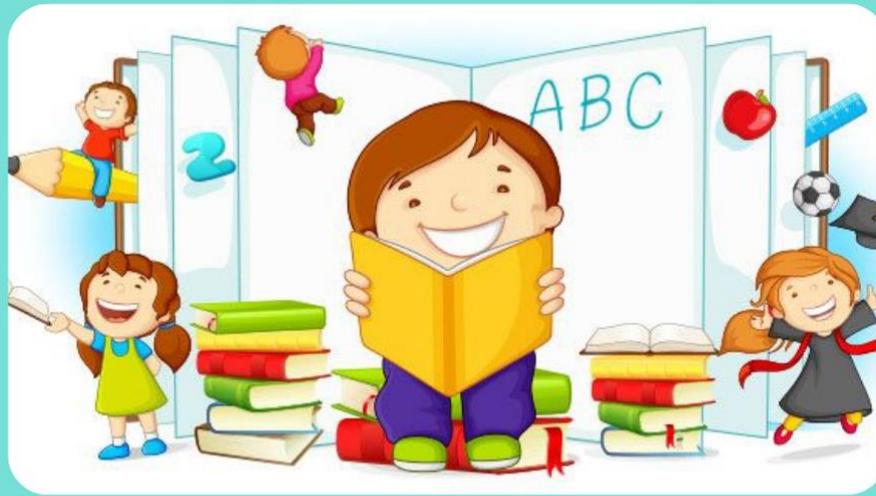
# IMPORTANCIA



Las actividades lúdicas son un apoyo para el ejercicio de la práctica docente, dado que, permiten salir de la cotidianidad, posibilitan el aprendizaje en todas sus formas (memorístico, visual, auditivo) y sirve como un motor que estimula, anima, incentiva e impulsa el aprendizaje autónomo del estudiante, por lo que, su desenvolvimiento dentro del acto comunicativo resulta ser natural, espontáneo, ligero y sin condicionamientos, es decir, el juego, elimina los sentimientos de vergüenza, inseguridad, miedo a equivocarse, entre otros. En tal sentido, las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo integral del estudiante.



# FUNDAMENTACIÓN



## SOCIAL

Montañés, Parras y Sánchez (2000) señalan que las actividades lúdicas por:

Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es, que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad. (citado por Rios, 2013, p. 1)

Al respecto conviene decir que, el juego es global e importante a nivel social porque está enraizado en la cultura de cualquier país, por consiguiente, la sociedad como tal, siempre practicará el juego como un acto normal. Sin embargo, es muy notorio que su aplicación es por tradición y conocimiento empírico, dado que, no se produce un estudio riguroso antes de su aplicación, en donde se determine los beneficios del mismo, en este marco, las actividades lúdicas en clase ciertamente son preparadas, analizadas y seleccionadas con objetivos y fines académicos, por lo que resulta necesario conocer cuáles son, como se emplea y que habilidades y destrezas trabaja en el estudiante.

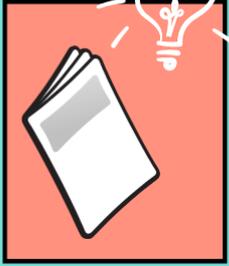




## PEDAGÓGICA

La comunicación oral y escrita es enseñada primeramente en la materia de Lengua y Literatura, sin embargo, es importante considerar que ésta sirve como un eje o punto de partida que permite a través de la comunicación aprender el resto de áreas y hacer posible el desenvolvimiento en todos los espacios y ámbitos educativos. Así pues, lo que se desarrolla en el aula de clase con relación a la comunicación son destrezas lingüísticas como: escuchar, hablar, leer y escribir; independientemente de la materia impartida.

En este marco, la presente propuesta se fundamenta pedagógicamente en las siete leyes de la educación establecidas por Howard Hendricks (2003) en su libro “Enseñando para cambiar vidas”, a continuación, se escribe brevemente cada una:



### **La ley del Maestro “Si deja de crecer hoy, dejará de enseñar mañana”**

El profesor Hendricks enseña con este principio lo que realmente es un maestro, pues, lo presenta como un estudiante entre estudiantes, ya que, resulta importante permanecer en constante aprendizaje, señala que se deja de enseñar, cuando se deja de aprender. Así que, su lema es “prefiero que mis estudiantes beban de una corriente de agua que de un charco estancado”. (p. 17-18)

### **La ley de la Educación “La manera en que las personas aprenden determina cómo usted enseña.”**

Este principio resulta un gran reto, pues, valientes aquellos docentes que lo aceptan; así pues, para lograr una buena enseñanza hay que conocer no solo el contenido; sino también a quienes desea enseñar. Siempre teniendo en cuenta su meta, enseñar a pensar, a aprender y cómo trabajar, lo que implica entusiasmar y dirigir las autoactividades del estudiante, como un entrenador que anima y dirige a los jugadores, enfocándose en lo que sus estudiantes están haciendo, no en lo que usted hace. (p. 41-50)

### **La ley de la Actividad “El máximo aprendizaje es el resultado de la máxima participación”**

Según esta ley, la máxima participación produce un alto aprendizaje, por lo que, las actividades que proponga a sus estudiantes deben ser significativas, con un propósito definido, ya que, su objetivo determina el resultado. De acuerdo con el profesor Hendricks “la práctica bien guiada hace la perfección, la experiencia correctamente evaluada es la mejor maestra y se aprende haciendo las cosas correctas.” (p. 62-63)

### **La ley de la Comunicación “La comunicación eficaz requiere la construcción de puentes”**

Toda comunicación tiene tres componentes esenciales que son: el conocimiento, los sentimientos y la acción; en tal sentido, la ley de la comunicación consiste en destruir barreras raciales, sociales, morales e ideológicas; para la construcción de puentes entre él y sus estudiantes, como de alumno a alumno. Enseñar, por lo tanto, trata de un balance y una relación entre lo que usted enseña y cómo lo enseña. (págs. 79-85)

### **La ley del Corazón “La enseñanza que impacta no es de cabeza a cabeza, sino de corazón a corazón”**

Es fácil enseñar de cabeza a cabeza, pues, no requiere mayor esfuerzo, simplemente se imparte el conocimiento; sin embargo, este principio establece una relación circunstancial entre el carácter, la compasión y el contenido al momento de enseñar. Es decir, el carácter del maestro es lo que produce la confianza en el estudiante; la compasión es la que produce la motivación y el contenido es lo que produce la percepción. (p. 97)

### **La ley de la Motivación “La enseñanza tiende a ser más eficaz cuando el estudiante está apropiadamente motivado”**

Existen dos niveles de motivación: el primero es la motivación extrínseca (externa), y el segundo es intrínseca (interna); en este marco, la motivación más significativa es la interna, para lo cual, se requiere trabajar desde el exterior para lograr que algo suceda en el interior del alumno, puesto que, la intención al enseñar motivando es alcanzar que sus estudiantes hagan lo que hacen, porque ellos mismos han decidido hacerlo. (p. 111-114)

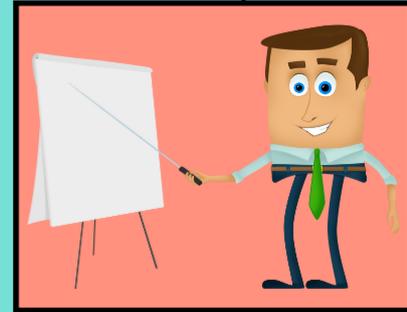
### **La ley de la Preparación “El proceso de enseñanza-aprendizaje será más eficaz si tanto los estudiantes como el maestro están adecuadamente preparados”**

El maestro debe ir a clase preparado, pero también el estudiante; de tal manera que, juntos puedan obtener buenos resultados. El profesor, obviamente, estudiará el contenido, preparará el material, tendrá una metodología, entre otros; pero ¿cuál es la preparación del estudiante?, son las tareas realizables, que provocan la reflexión, proveen de un contexto y desarrollan hábitos para el estudio independiente. (p. 129)

## PSICOLÓGICA

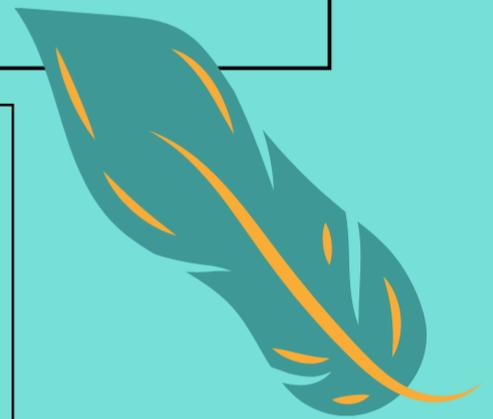
Según el psicólogo Abraham Maslow, quien establece cuatro niveles de aprendizaje, se considera el proceso de aprendizaje del estudiante con relación a una actividad cotidiana que se la realiza mecánicamente, en este sentido, con el fin de fortalecer sus habilidades de comunicación de acuerdo con Maslow, se inicia con:

- La incompetencia inconsciente. – carece de conocimiento y no lo sabe.
- Incompetencia consciente. – ahora sabe que no sabe.
- Competencia consciente. – usted ya ha aprendido, ya realiza lo aprendido conscientemente.
- Competencia inconsciente. – usted es tan competente que deja de pensar en lo que está haciendo.



El arte de enseñar y la dificultad de aprender está en lograr que las personas se coloquen a sí mismas al principio de dicho ciclo de aprendizaje, que desciendan al punto más bajo del mismo a fin de iniciar el proceso de aprendizaje. (Hendricks, 2003, p. 43-44)

De acuerdo con el autor citado, aprender resulta complicado porque la intención del profesor está en compartir su conocimiento; pero esto no es lo que significa una verdadera enseñanza, pues, un maestro apasionado tiene como objetivo principal enseñar a los estudiantes cómo pensar y aprender por sí mismos, dando paso al ciclo de aprendizaje que presenta el psicólogo Maslow, extender la oportunidad de que el alumno sea consciente de lo que no sabe, de lo que sabe y de lo que necesita aprender para ser mejor. En este marco, las actividades lúdicas ofrecen ese espacio de experimentación, manipulación, descubrimiento, interacción y socialización, que libremente fortalece la comunicación oral y escrita según los juegos que se apliquen en las clases, consecuentemente los resultados serán crecimiento, desarrollo y aprendizaje. Así, el docente logrará llegar a la mente y el corazón dejando huella con sus enseñanzas.



# ***OBJETIVOS***



## **GENERAL**

Diseñar una guía de actividades lúdicas para el aprendizaje de la comunicación oral y escrita en los niños de 4to año.

## **ESPECÍFICOS**

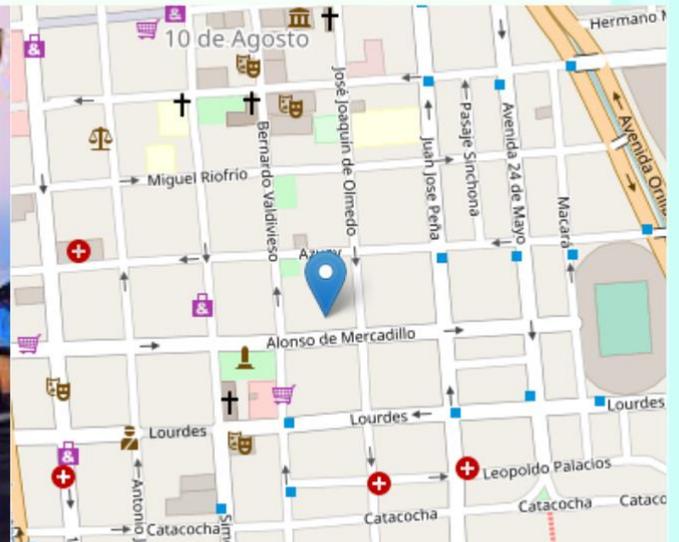
- Seleccionar actividades lúdicas en base al estudio realizado que permitan a los docentes trabajar la comunicación oral y escrita.
- Proporcionar sitios web educativos, gratuitos y utilizables que apoyen la realización de actividades lúdicas.

# UBICACIÓN



## SECTORIAL

# Y FÍSICA



La Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” se encuentra ubicada en la ciudad de Loja, en las calles Bernardo Valdivieso 1184, entre la Mercadillo y Olmedo, cuenta con un total de 72 docentes y 1742 estudiantes, misma que desde 1895 brinda sus servicios de Educación Básica a la comunidad con los niveles de Inicial y Básica General en modalidad presencial, durante 2 secciones, matutino y vespertino.



DESARROLLO DE LA

# ¡PROPUESTA!

«CUANDO UN NIÑO ESTÁ HACIENDO ALGO EN LO QUE ESTÁ APASIONADAMENTE INTERESADO, CRECE UN ÁRBOL EN TODAS DIRECCIONES. ASÍ ES COMO LOS NIÑOS APRENDEN, COMO LOS NIÑOS CRECEN».

- JOHN HOLT



# JUEGOS QUE CONTRIBUYEN AL DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN ORAL

## JUEGO 1

# Trabalenguas

Los trabalenguas son palabras o frases muy difíciles de pronunciar debido a que combinan fonemas similares, con el fin de trabar la lengua.

### DESCRIPCIÓN

El docente iniciará con la presentación de la actividad, luego procederá a trabajar algunos ejercicios de la lengua para ejercitarla poco a poco, pueden realizarse movimientos a los lados, de arriba hacia abajo y viceversa o de adentro hacia fuera, también algunos sonidos como ta,ta,ta.. con la lengua únicamente.

Después el profesor va a entonar un trabalenguas con una pronunciación pausada y progresivamente irá aumentando la velocidad.

Los niños comprenderán lo que tienen que hacer, y será mucho más divertido si se especifica que tienen un límite de tiempo para participar, puede ser hasta 10 segundos.

Así mismo van a formar parejas para que intervenga en el reto de los trabalenguas, de dos maneras diferentes, la primera será con la pronunciación correcta y la segunda con el juego de tarjetas de memoria, en las cuales se encontrarán los dibujos de los trabalenguas y los estudiantes deberán identificar las parejas correctas de cada trabalenguas.

Por último, la pareja que mejor articule las palabras del trabalenguas va a recibir un estímulo por parte del profesor, este puede ser desde unas palabras de felicitación, unos aplausos, hasta un premio material o en calificación. Recuerde que no es impedimento el tipo de premio que se brinde en la actividad.

### BENEFICIOS

- Les ayuda a mejorar su dicción
- Ejercita la memoria
- Amplía su vocabulario

### MATERIALES

Larousse S.A. (2017a) recopilada de los siguientes trabalenguas en su libro Cantos, juegos, adivinanzas y más, sin embargo, también se proporcionan algunos sitios web para complementar, ampliar y diversificar el contenido.

Para la ejecución de la presente actividad se va a necesitar un cartel y las tarjetas de memoria con los trabalenguas que usted elija, de los que se presentan a continuación:



# TRABALENGUAS



Larousse S.A. (2017a) recopilada de los siguientes trabalenguas en su libro Cantos, juegos, adivinanzas y más.

Pepe Pecas pica papas con un pico.  
Con un pico pica papas Pepe Pecas.



Había un perro debajo de un carro,  
vino otro perro y le mordió el rabo.



Salas sala su salsa con sal de sales.  
Con sal de sales, Salas sala su salsa.



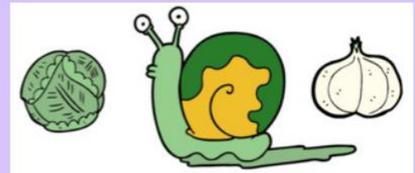
Perejil comí, perejil cené, de tanto comer perejil me emperejilé.



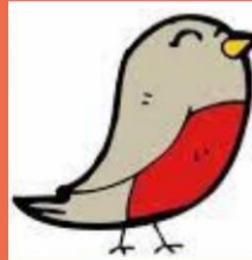
El amor es una locura que sólo la cura el cura, pero el cura que la cura comete una gran locura.



El ajo picó a la col la col picó al ajo, ajo, col, caracol, caracol, col, ajo.



Éste le dijo a éste que fuera donde éste, para que éste mandara a éste; si éste no va con éste menos irá éste con éste.

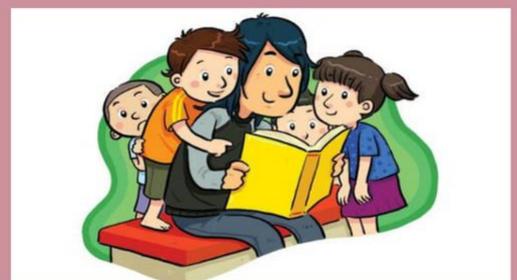


La pícara pájara pica en la típica jícara. En la típica jícara pica la pícara pájara.

Si le echa leche al café, para hacer café con leche, para hacer leche con café ¿qué le falta que le eche?



Cuando cuentas cuentos nunca cuentas cuántos cuentos cuentas, porque cuando cuentas cuentos nunca cuentas cuántos cuentos cuentas.



Tres tristes tigres tragaban en un trigal. ¿Qué tigre tragaba más? Los tres por igual.



Pancha plancha con cuatro planchas. ¿Con cuántas planchas Pancha plancha?



Piquito picotea poquito a poquito, pica que te pica con el piquito.



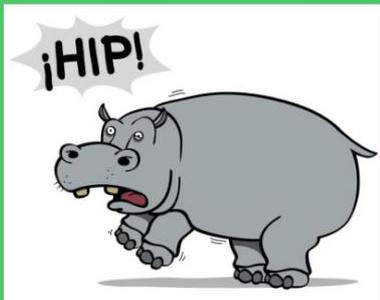
Pablito clavó un clavito en la calva de un clavito. En la calva de un calvito, Pablito clavó un clavito.



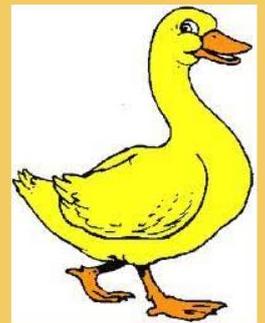
Pepe Peña pica piña, pica piña Pepe Peña.



El hipopótamo Hipo está con hipo. ¿Quién le quita el hipo al hipopótamo Hipo?



Pata, Peta, Pita y Pota, cuatro patas, con un pato y dos patas cada una, cuatro patas, cada pata con dos patas y su pato, Pota, Pita, Peta y Pata.



# JUEGOS INFANTILES

Jugar es una necesidad para los más pequeños, ya que es parte fundamental de su desarrollo y de su crecimiento, por lo que este Sitio web educativo es perfecto para incentivar el aprendizaje mediante actividades lúdicas.

<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/>

## FICHAS DE LECTOESCRITURA

Cuaderno de  
Lectoescritura

Escribe el nombre de cada dibujo



CUADERNILLO CON PICTOGRAMAS



MÉTODO  
MATTE

FICHAS DE MOTIVACIÓN

FICHAS DE DÍA DE LA  
PAZ

lectora a a a

al Ratoncito es  
tes que van  
s? Y es que es  
los siempre



FICHAS



## JUEGO 2

# Rimas

Las rimas son una composición poética que consiste en repetir los sonidos dos o más veces al final de un verso.

### DESCRIPCIÓN

Las rimas se pueden trabajar mediante títeres, puesto que son muy llamativas y divertidas con un aire poético. El docente puede previamente elegir las rimas, los títeres y el escenario.

Para iniciar se proporcionará a los niños una tarjeta de animal, para que puedan encontrarse con su familia de la misma especie caminando todos por la clase haciendo el sonido del animal que les tocó, así se crearán los grupos para jugar con las rimas.

Cuando los equipos estén formados el docente facilitará una tarjeta con una rima a cada uno, después dará las indicaciones de la actividad. El juego consiste en recitar la rima con un poco de actuación mediante el uso de títeres, además tendrá que elaborar un dibujo sobre la rima para concretar la recepción de la idea central que comunica el texto poético.

Para terminar, se hará sorteo del grupo privilegiado a intervenir, así sucesivamente para que todos los equipos participen.

### BENEFICIOS

- Amplía el vocabulario.
- Estimula el lenguaje.
- Fomenta la imaginación y el trabajo en equipo.
- Facilitan la lectura.

### MATERIALES

Larousse S.A. (2017b) recopila rimas muy divertidas en su libro Cantos, juegos, adivinanzas y más. Además, se recomienda revisar los sitios web de Biblioteca Digital ILCE, Mundo Primaria y Árbol ABC.

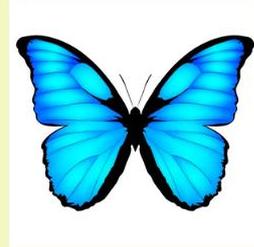
Se requiere de un escenario, títeres y las tarjetas con las siguientes rimas propuestas:

# Rimas

Un pajarito me dijo  
al oído: pío pío pío  
tengo mucho frío.



Vuela, vuela mariposa, vuela, vuela sin  
parar hasta llegar al arbolito donde  
puedes descansar.



Sol solecito caliéntame un poquito por  
hoy, por mañana, por toda la semana.



Al pasar por tu ventana me  
tiraste un limón, ya no me  
tires otro porque me hiciste  
un chichón.

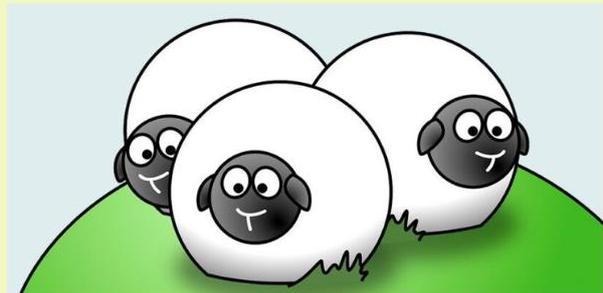
Sana, sana, sana, colita de  
rana, si no sanas hoy, sanarás  
mañana, pasado mañana y si  
no, será para la otra semana.



A las tres de la mañana  
empecé a escuchar un grillo,  
andaba muy ocupado afilando  
su cuchillo.



Tengo, tengo, tengo, tú no  
tienes nada. Tengo tres ovejas  
para la semana: una me da  
leche, otra me da lana, otra  
me mantiene toda la semana.



Soy un oso blanco, soy un oso polar, nací en Alaska, me gusta cantar. Si quiere conmigo venir a jugar, te invito a mi casa y te enseño a pescar.



Con el frío de febrero la bruja está resfriada, la punta de la nariz se le ha puesto colorada.



La ballena Elena es gorda y es buena, nada por los mares como una sirena.



Si te sientes muy malito o te ataca algún dolor dile a mamita que te lleve a visitar al doctor.



Al marinero en la mar nunca le falta una pena: o se le tuerce el timón o se le rompe una vela.



En la casa de Pinocho sólo cuentan hasta ocho: uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete y ocho.

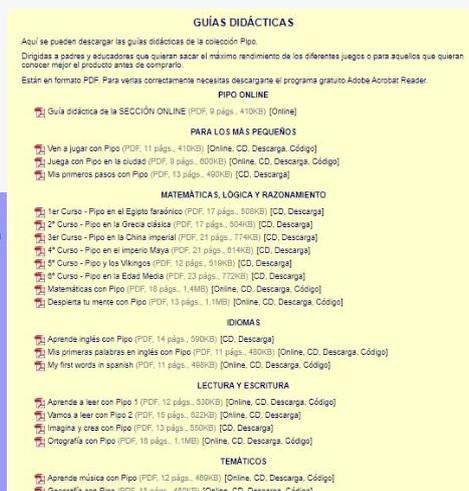
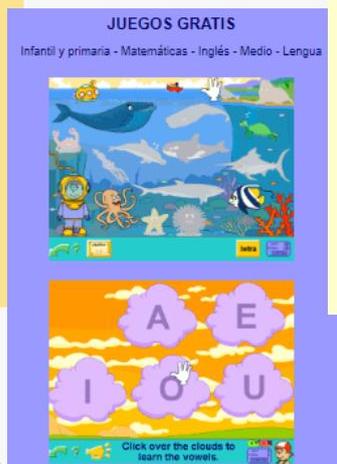
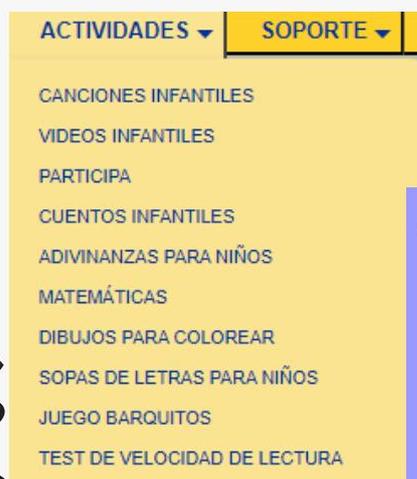


# PIPO CLUB



En Pipoclub encontrarás los juegos educativos infantiles de más éxito, creados para niños de todo el mundo. Los juegos están disponibles en versión Online, descargas, Apps o soporte físico. Los juegos gratis se pueden usar sin registro.

## CONTENIDO



## JUEGO 3

# *Las historias inventadas*

Una historia inventada es aquella que no ha ocurrido en la realidad y que proviene de la imaginación.

### DESCRIPCIÓN

Para esta actividad lúdica el profesor facilitará a los estudiantes tarjetas con palabras que permitan tener la iniciativa de continuar con la historia que introduce el docente.

Por ejemplo, empieza el maestro diciendo había una vez, luego el estudiante que sigue acorde al orden designado anticipadamente, con la tarjeta que tiene el sustantivo pueblo, enlaza la historia así: Había una vez en un pueblo muy lejano, el próximo alumno con la palabra que tenga da continuidad a la historia, hasta que puedan juntos construir un relato producto de la imaginación, que a la vez por la desesperación de qué decir o lo que dicen produce risas y alegría a todos sus participantes.

Recuerde utilizar palabras conocidas por los estudiantes y sobre todo que conduzcan a una historia, es decir, que tengan relación, puede el profesor previamente crear una supuesta historia para verificar si las palabras que se proponen en las tarjetas son adecuadas.

### BENEFICIOS

- Propicia el desarrollo del lenguaje
- Aumenta la imaginación
- Trabaja el pensamiento crítico

### MATERIALES

Tarjetas con las palabras que se vayan a utilizar.



# Ejemplo

*de palabras*

**Pueblo**

**María**

**Granja**

**Enorme**

**Abuelo**

**Juntos**

**Felices**

**Familia**



Jugar no es un descanso  
del aprendizaje. Es un  
aprendizaje interminable,  
encantador, profundo,  
atractivo y práctico. Es la  
puerta al corazón del niño.

-Vince Gowmon



## JUEGO 4

# *Describiendo cosas*

Describir cosas es explicar detalladamente las características del objeto que se observa.

### DESCRIPCIÓN

En la presente actividad lúdica el docente con el apoyo de imágenes impresas en tamaño carta a color va a pedir que participe un estudiante a la vez, pero los demás también van a interactuar, ya que su trabajo será adivinar el objeto que su compañero va a describir oralmente, ese objeto es la imagen secreta que el maestro le enseñó únicamente a él.

### BENEFICIOS

- Incremento de vocabulario
- Práctica de verbos y sus tiempos verbales
- Manejo de sustantivos y adjetivos

### MATERIALES

Imágenes impresas en tamaño carta a color, por ejemplo:

- Una cocina
- Una cama
- Un libro
- Una vaca
- Una casa, etc.

# EJEMPLOS



Escalera



Cama



Libro



Vaca



Casa

Todo lo que desee  
puede ser  
descrito

## JUEGO 5

# *El teléfono dañado*

Es un juego tradicional que promueve la emisión y recepción de mensajes mediante las habilidades idiomáticas de hablar y escuchar.

### DESCRIPCIÓN

Primeramente se establece un orden por el cual va a circular el mensaje, luego se inicia con la provisión de una tarjeta con el recado, así el primer estudiante lee el texto de manera secreta y en corto tiempo trata de memorizarlo para poder pasarle a su compañero, se acerca a su oído y en voz baja le comenta el contenido de la tarjeta, así sucesivamente el mensaje pasa de persona en persona, al final el último alumno en voz alta y frente a todos va a decir lo que entendió y el mensaje que recibió.

El docente también puede incluir una reflexión sobre difamar o comentar sobre cosas que no se saben, también conocido como el chisme. Si el grupo es muy grande se pueden formar grupos para participar ya sea todos a la vez o por grupo frente a la clase.

### BENEFICIOS

- Ejercita la memoria.
- Se comunican oralmente con frases.
- Evidencia la importancia de articular bien las palabras al comunicarse, el tono de voz y las pausas necesarias para que los demás puedan entender lo que desea expresar.

### MATERIALES

Tarjetas con frases cortas, por ejemplo:

- Mi mamá me ama, siempre me abraza.
- A mí me gusta jugar todos los días con mis amigos de la escuela.
- Marta es una niña muy bonita y amable.
- Juan, Pedro y Anastasia son amigos desde el jardín.

# Tarjetas

## Ejemplos



Mi mamá me ama, siempre me abraza.

A mí me gusta jugar todos los días con  
mis amigos de la escuela.

Marta es una niña muy bonita y amable.

Juan, Pedro y Anastasia son amigos  
desde el jardín.



**El juego nos  
mantiene vivos y  
vitales. Nos da un  
entusiasmo por la  
vida que es  
insustituible. Sin  
ello, la vida no tiene  
buen sabor.**

**-Lucia Capocchione**



## JUEGO 6

# Adivinanzas

Las adivinanzas son un pasatiempo que consiste en encontrar la respuesta a un acertijo.

### DESCRIPCIÓN

Para esta actividad el profesor iniciará con la lectura expresiva de la adivinanza, también va a pedir a los niños que adivinen la respuesta, sino lo logran para ayudar a los alumnos el docente también contará con unos gráficos que va a mostrarles, así podrán deducir la respuesta correcta, pero deberán expresar las razones de su elección.

El desarrollo de las adivinanzas puede ser por grupos, así el grupo que más adivinanzas acierte ganará. Además, se puede pedir a los niños que piensen en un animal, cosa o profesión e inventen sus propias adivinanzas, explicando que deben considerar las características principales, forma y utilidad, y que las pistas que den no sean sencillas, para que se vuelva más interesante.

### BENEFICIOS

- Propiciar el desarrollo del lenguaje.
- Aumenta la imaginación.
- Trabaja el pensamiento lógico y deductivo.

### MATERIALES

Para realizar esta actividad necesitamos de adivinanzas, mismas que deben estar en una tarjeta pequeña con su respuesta correcta, y el material de apoyo que son los gráficos opcionales para facilitar el acierto de la respuesta de los estudiantes.

Larousse S.A. (2017c) recopilada de algunas adivinanzas en su libro Cantos, juegos, adivinanzas y más.

# ADIVINANZAS

Ve al bosque en la noche  
si me quieres conocer;  
tengo ojos enormes, cara  
seria y un gran saber.  
-El Búho

Voy cargando mi  
casa, camino y no  
tengo patas; voy  
lento por las  
plantas y mis  
antenas son altas.  
-El Caracol

Un bicho simpático  
vuela entre las  
flores y tiene dos  
alas de muchos  
colores.

-La Mariposa

Vivo entre las  
flores, vivo en la  
colmena, fabricó  
allí la miel y  
también la cera.

-La Abeja

Tengo un cuerpo  
pequeño y ocho patas  
largas, me gusta tejer  
en los rincones de las  
casas.

-La Araña

Con una manguera,  
casco y escalera,  
apago los fuegos por  
donde quiera.

-El Bombero

Con madera de pino,  
con haya o de nogal,  
construyo los muebles  
para tu hogar.

-El Carpintero

Por un camino de  
hierro corro veloz, si  
me meto en un túnel  
puedes escuchar mi  
voz.  
-El Tren

No soy pájaro,  
pero puedo volar  
llevando gente de  
uno a otro lugar.

-El Avión

Blanca por dentro  
y verde por fuera,  
si quieres que te  
diga lo que es,  
espera.

-La Pera

Amarillo por  
fuera, blanco por  
dentro; tienes que  
pelarlo para  
comerlo.

-El Maduro

Tengo hojitas  
blancas, gruesa  
cabellera y  
conmigo llora toda  
cocinera.

-La Cebolla

Verde, verde es su  
vestido; tiene barba y  
grandes dientes, él no  
come y es comido por  
todos los presentes.

-El Maíz

Una cajita que se  
abre y se cierra,  
tiene guardada  
dentro la lengua.

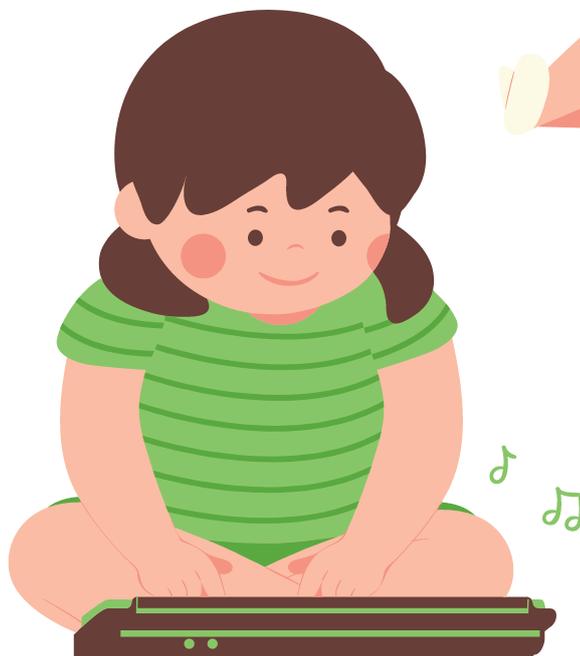
-La Boca

Con ellas podemos  
caminar, podemos  
correr y podemos  
saltar. ¿Quiénes  
serán?

-Las Piernas

**Nada enciende más la  
mente de un niño como  
jugar.**

*- Dr. Stuart Brown*



## JUEGO 7

# *Veo veo con fonemas*

Un fonema es la articulación de las unidades mínimas del lenguaje que son las letras.

### DESCRIPCIÓN

Esta actividad lúdica consiste en que el docente va a tener una oración que será patrón que utilizará para realizar el juego, el mismo que es: veo, veo un objeto con el fonema "M", puede existir en el escenario de aprendizaje una mesa, un mapa, un marcador, una maqueta, un maletín, etc., los niños deberán adivinar qué es lo que está viendo su profesor.

### BENEFICIOS

- Identificación de fonemas.
- Correcta pronunciación de fonemas y palabras.
- Desarrollo de vocabulario

### MATERIALES

Se requiere de un escenario de aprendizaje con muchos objetos, esta actividad lúdica también se la puede realizar en un lugar abierto.

**AULA**



# EJEMPLO DE ESCENARIOS



**AL AIRE LIBRE**

# EL JUEGO

NO SOLO OPERA COMO NUESTRO  
IMPULSO CREATIVO:

ES UN MODO FUNDAMENTAL DE APRENDIZAJE.



-DAVID ELKIND

## JUEGO 8

# *Dramatización*

La dramatización es un género de la oralidad, ya que es la representación de una narrativa mediante la actuación de personas que cuentan una historia.

### DESCRIPCIÓN

En la presente actividad se plantea la teatralización de obras literarias infantiles, primeramente, el profesor facilitará el material a ser utilizado en cada cuento, fábula o relato presentado.

Después el maestro formará grupos para trabajar colaborativamente, cada equipo deberá dramatizar la narración que se les asigne en una hoja impresa, todos los estudiantes se organizan conforme ellos deseen, eligiendo los personajes, formando el escenario, seleccionando los materiales necesarios y acorde a la historia, etc.

Posteriormente a la cuenta de tres va a permitir que un solo alumno desde una distancia considerable, reúna todos los elementos necesarios para la actuación de su grupo. En una esquina se van a encontrar sombreros, bufandas, imágenes de animales, gafas, vestidos, balones y muchos otros objetos que sirvan como vestuario para escenificar la obra literaria.

### BENEFICIOS

- Utilización correcta de los recursos verbales, paralingüísticos y no verbales de la comunicación oral.
- Desarrollo de la creatividad en la actuación.
- Permite componer obras dramáticas propias.
- Aumento de la confianza en sí mismo.
- Fluidez para hablar en público.

### MATERIALES

Para el material de obras literarias infantiles se propone la siguiente herramienta digital, en la cual el profesor puede ingresar gratuitamente y seleccionar las que más le interesen y sean congruentes con lo que desea enseñar. La página web se llama Biblioteca Digital del ILCE, para su ingreso va a usar este [link http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/](http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/), en pantalla da clic dentro de la colección infantil y juvenil en la opción Cuentos y algo más o también en el indicador Literatura Infantil. CONAFE. Se desplegará una ventana con muchas opciones que puede elegir para ejecutar la actividad lúdica de dramatización.

# Biblioteca digital



[HTTP://BIBLIOTECADIGITAL.ILCE.EDU.MX/](http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/)

# Canciones

La música forma parte de la vida cotidiana de todas las personas, particularmente por su distintivo de generar sentimientos agradables en quienes la escuchan, por eso es importante utilizarla para desarrollar el aprendizaje, combinándola con juegos motrices.

### DESCRIPCIÓN

Las canciones propuestas se las puede trabajar al inicio, durante y después de clase, es decir, existen canciones que demandan una actividad, es por ello que se recomienda entonar la canción cuando vaya a saludar, ordenar, despedirse y jugar. Cualquiera sea la razón para cantar incentiva el aprendizaje de la comunicación oral.

Existen rondas con cantos que ayudan a practicar la comunicación oral, en la sección de materiales le presento una herramienta digital del Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa llamada Biblioteca Digital del ILCE con un material precioso para trabajar la actividad propuesta.

### BENEFICIOS

- Aumenta el vocabulario.
- Fortalece la atención y memoria.
- Estimulación de la coordinación fina y gruesa.

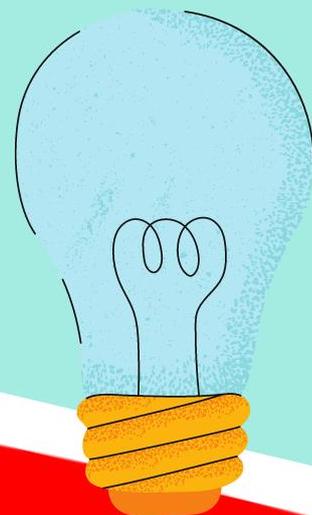
### MATERIALES

Canciones que puede elegir de la siguiente fuente: <http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/>. En la colección infantil y juvenil seleccionamos la opción Nanas, rondas, juegos y cantos. Luego se despliega una ventana con dos indicadores que puede elegir:

1. Rondas infantiles
  2. Juegos y cantos tradicionales.
- (Seleccionamos esta opción)

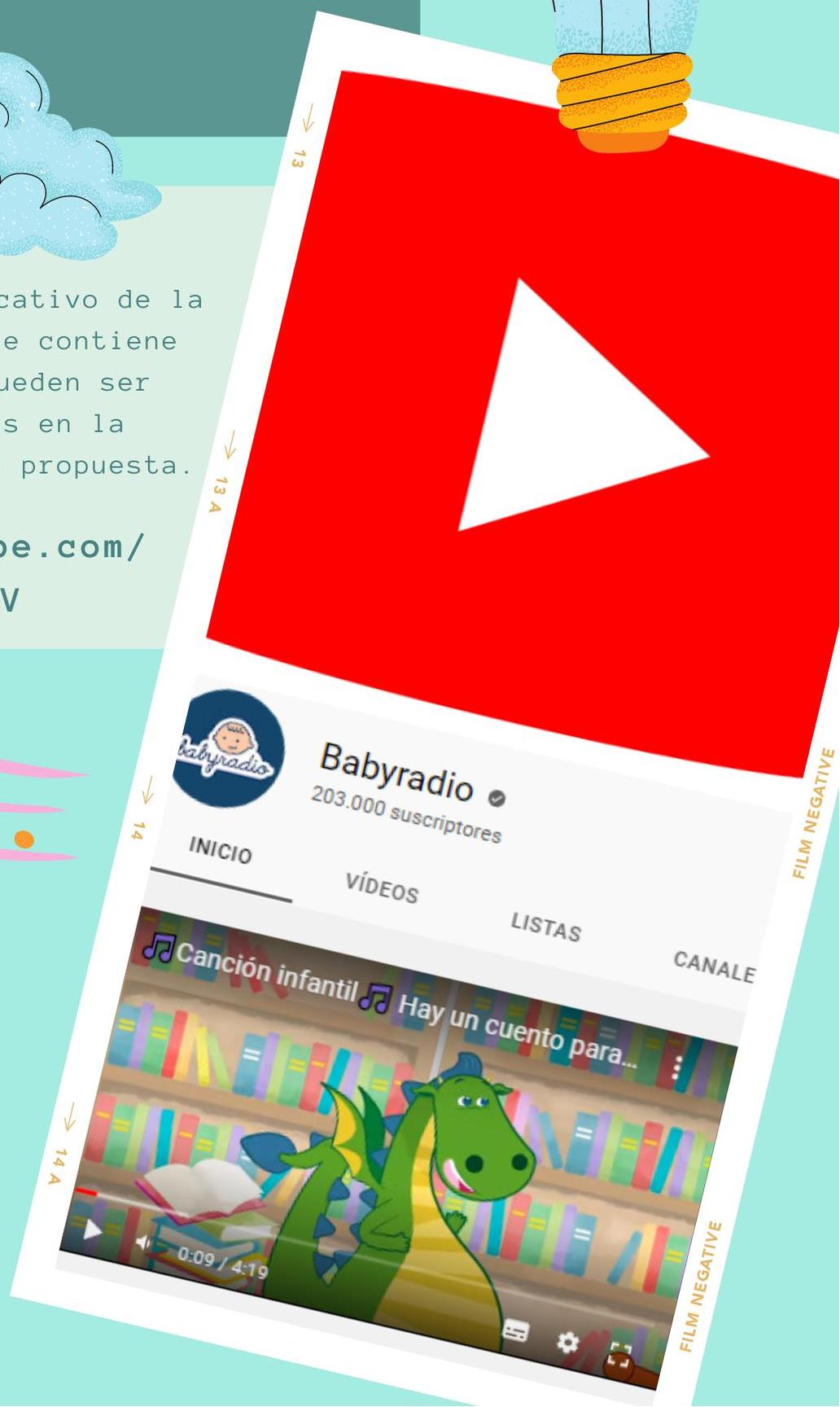
También es importante conocer los canales educativos en la aplicación YouTube, por ejemplo, Babyradio (<https://youtu.be/dbd-bOaScw0>), el cual proporciona cantos muy divertidos que se pueden practicar para trabajar en clase junto a sus estudiantes, además es conveniente crear material didáctico manipulativo para entonar las canciones que usted considere pertinentes para su enseñanza.

# CANCIONES



Babyradio es un canal educativo de la aplicación de YouTube que contiene muchas canciones que pueden ser adaptadas y utilizadas en la ejecución de la actividad propuesta.

<https://www.youtube.com/c/BabyradioTV>



**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO  
DE LA COMUNICACIÓN ESCRITA  
JUEGO 1**

## *Completa la palabra*

Es un juego para practicar el reconocimiento de las letras como la unidad mínima de la lengua, ya que mediante las mismas se forman las sílabas y estas a su vez forman las palabras, mismas que tienen un significado real en su entorno.

### DESCRIPCIÓN

La actividad lúdica consiste en ir completando la palabra propuesta por el profesor con letras, para su ejecución se forman equipos, y el profesor por turnos da la oportunidad de intervenir con una letra, el grupo que logre completar la palabra gana.

Por su parte, como ayuda el docente puede ir dibujando el objeto que representa la palabra, así cuando ya se complete el dibujo y si nadie descifra la palabra quedarán descalificados.

### BENEFICIOS

- Reconocimiento de las letras.
- Orden lógico de escritura.
- Aumento de vocabulario.
- Desarrollo de la conciencia semántica.

### MATERIALES

La actividad exige compilar palabras en tarjetas con su gráfico, esto es como apoyo para el docente, aunque con la dinámica del juego se puede pedir a un estudiante que sea el anfitrión, así la comunicación entre pares es más fluida y se fomenta el compañerismo.

Para esta actividad se recomienda trabajar con el sitio web de Edefichas <https://www.edufichas.com/>.



Fecha: ..... Curso: .....  
ciencia fonológica: vocales 

Completa las vocales que faltan en las siguientes palabras:

 c \_ \_ d \_ r n \_

m \_ c h \_ l \_   
edufichas.com

 l \_ p \_ z

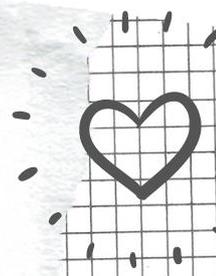
c \_ l c \_ l \_ d \_ r \_ 

 t \_ j \_ r \_ s

Material gratuito de edufichas.com. Prohibida su venta.

## En este sitio web

encontrarás fichas educativas gratis  
y con facilidad para descargar y  
utilizar, son cuadernillos según lo  
que desee trabajar.



## JUEGO 2

# *Jugando con palabras, frases y oraciones para formar un texto narrativo*

### DESCRIPCIÓN

Jugar con palabras, frases y oraciones se determina por la edad de los estudiantes, ya que es recomendable usar palabras para los más pequeños, las frases para quienes tienen una edad intermedia como 8 años y jugar con oraciones es para una edad de 10 años en adelante.

La actividad lúdica consiste en ir formando un texto narrativo, en este caso, con frases cortas. Primeramente, el docente facilitará una hoja de dos líneas en blanco al primer alumno de la columna, para que escriba una palabra, luego éste pasará la hoja a su compañero y deberá dar continuidad al texto, por ejemplo: La casa de mi abuelita, continua el otro niño, es de color rosa, sigue el otro compañero, tiene cuatro ventanas muy grandes, prosigue el siguiente, en su casa vive Coco, un perrito encantador.

Finalmente, el último estudiante deberá correr al frente de la clase llevando la hoja para leerla, así el grupo de estudiantes que más rápido lo haga ganará.

### BENEFICIOS

- Se comunican con mayor claridad.
- Dan un orden lógico a su comunicación.
- Genera conciencia de la realidad.
- Logra comunicarse de manera escrita.

### MATERIALES

Se necesitan hojas de cuatro líneas, y los estudiantes deberán poseer lápiz y borrador para escribir su narración.

# MUNDO PRIMARIA

Sitio web que provee de juegos y recursos didácticos gratuitos de gran calidad, para niños.



## Ofrece

Fichas para imprimir, muy fáciles de descargar y utilizar.



### OTROS JUEGOS

- Juegos de matemáticas
- Juegos de fútbol
- Juegos de Vestir
- Juegos de Cocinar
- Juegos de Animales
- Juegos de Lenguaje



### MÁS LECTURAS

- Comprensión Lectora
- Refranes
- Poemas de Amor
- Chistes Malos
- Lecturas Cortas
- Lecturas Comprensivas



### OTROS CUENTOS

- Cuentos de Terror
- Cuentos Latinoamericanos
- Cuentos para Dormir
- De los Hermanos Grimm
- Cuentos Clásicos
- Cuentos con Valores



### MÁS ACTIVIDADES

- Dibujos de Mandalas
- Cuadernos de Vacaciones
- Técnicas de Estudio
- Tablas de Multiplicar
- Fichas para Imprimir
- Audiocuentos



## Además

Posee juegos virtuales, y muchas otras actividades que le pueden ayudar a innovar sus clases.

### Contenido específico de cada asignatura



<https://www.mundoprimary.com/>



## JUEGO 3

# *Describir la imagen*

Describir es detallar minuciosamente los aspectos que presenta la imagen, por ejemplo: la situación, los elementos, las acciones, los personajes, etc.

### DESCRIPCIÓN

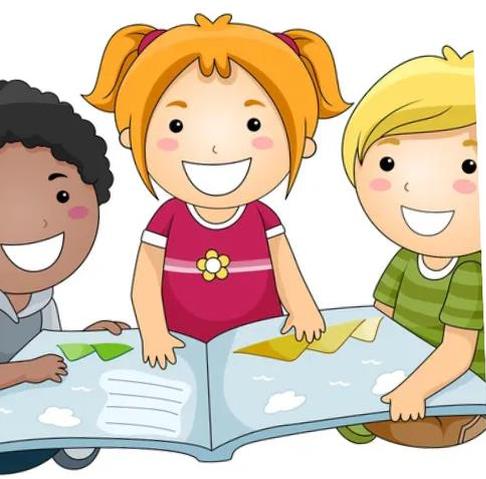
El profesor suministrará a los alumnos con las imágenes a ser descritas, puede ser una familia en un picnic, un salón de clases, un parque de diversiones, una habitación, etc. La característica de este juego es que no se describe un objeto en particular sino una situación representada en una imagen, además el profesor puede pedir que formen oraciones simples con lo que observan en el gráfico.

### BENEFICIOS

- Fortalece la estructura de la oración.
- Identificación de verbos.
- Favorece la conciencia semántica.
- Refuerza la lectura y escritura.

### MATERIALES

El material a utilizar son las imágenes impresas a color en tamaño carta, con la situación que el docente elija.



Puede presentar imágenes con cualquier temática.

**DESCRIBIR**  
**LA SITUACIÓN**



SITIO WEB EDUCATIVO | MATERIAL DIDÁCTICO

# ÁRBOL ABC

[HTTPS://ARBOLABC.COM/](https://arbolabc.com/)

Árbol ABC surge de la idea de Paola Artmann, una mamá especialista en educación infantil. Este es un portal de educación inicial y primaria para niños 3 a 10 años que aborda el aprendizaje a través de juegos educativos.



## Juegos educativos y didácticos para niños



## Educación y diversión



## Cuentos, fábulas y poemas



## JUEGO 4

# *Parame la mano*

Es una actividad lúdica muy divertida que fomenta la escritura y la participación activa del estudiante.

### DESCRIPCIÓN

El presente juego estriba en completar elementos como: letra, nombre, apellido, ciudad, color, cosa, fruta, animal y total. Aunque es un juego tradicional se lo puede innovar con nuevas reglas de ejecución, de tal manera que el aprendizaje sea dirigido por el docente.

En base a lo mencionado anteriormente, el juego inicia con el abastecimiento de una hoja pre elaborada, asegúrese de que los estudiantes cuenten con esferográfico, para que no agreguen o quiten lo escrito, ya que el grupo de estudiantes es grande, se va a pedir que formen equipos.

El docente escribirá la letra en el pizarrón y todos enseguida comenzarán a escribir, el grupo llenará todos los espacios dirá "párame la mano", y un representante por equipo se pondrá de pie y junto con sus otros representantes van a ir diciendo lo que pusieron en cada casillero, al final en la columna total, se asigna el puntaje.

Por último, se hace la sumatoria de todos los puntajes que obtuvieron, quienes tengan la mayor puntuación ganarán.

### BENEFICIOS

- Aumento de vocabulario
- Refuerzo de la escritura
- Conciencia semántica

### MATERIALES

- Hojas pre-elaboradas

# Hojas pre-elaboradas

Letra	Nombre	Apellido	Ciudad	Color	Cosa	Fruta	Animal	Total



## JUEGO 5

# *El frasco de los buenos deseos*

Es una técnica motivadora para estimular la escritura creativa, que a su vez incita a la práctica de la empatía, comprensión y amistad entre todos los participantes.

### DESCRIPCIÓN

La presente actividad lúdica consiste en que todos los estudiantes van a escribir una pequeña frase con buenos deseos en una paleta de madera fast ancha natural, misma que será proporcionada por el docente.

Además, se puede hacer uso de acuarelas, marcadores, cintas decorativas, etc. La intención es que puedan implementar en un texto escrito sus pensamientos, deseos y sentimientos.

Finalmente, el maestro previamente preparará un frasco grande decorado, es recomendable que su arreglo sea llamativo, luego según como vayan culminando la actividad los pequeños van a depositar sus buenos deseos en el frasco. Posteriormente, se irá entregando a cada alumno, con la ronda Pato, Pato, Ganzo. Tener cuidado de que no se entregue al dueño la paleta, se deben entregar diferentes a cada uno.

### BENEFICIOS

- Fortalece el desarrollo del lenguaje y la expresión
- Creatividad e imaginación
- Organización y elaboración de ideas
- Reflexión y empatía

### MATERIALES

Para su ejecución se requiere de un paquete de paletas de madera fast ancha natural, un frasco decorado para introducir todos los buenos deseos y material artístico para adornar las paletas según la imaginación y creatividad de cada niño.

*Frasco de los buenos deseos*



# *Inspiración*

*Los estudiantes tienen la oportunidad de escribir sus sentimientos en una paleta decorada, luego, las entregarán con la ronda Pato, Pato, Ganzo.*



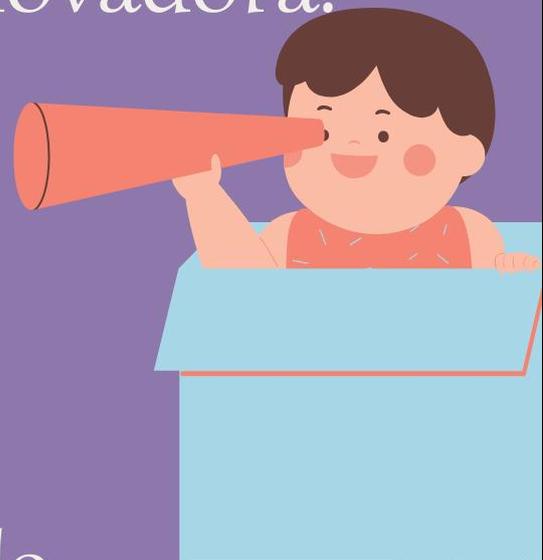
# ¡Jugar!

¡Es fundamental!

No solo para ser feliz, sino también para mantener relaciones sociales y ser una persona creativa e innovadora.

**-Dr. Stuart Brown**

@aprendejugando



## JUEGO 6

# Respondiendo preguntas

Es un juego de escritura que permite crear una historia respondiendo seis preguntas propuestas, al concluir la contestación de cada una se lee en una sola línea para descubrir qué historia se construyó.

### DESCRIPCIÓN

Inicia con la socialización de las siguientes preguntas: ¿Quién será? ¿Dónde estaba? ¿Qué hacía? ¿Qué dijo? ¿Qué dijo a la gente? ¿Cómo acabó?, puede escribirlas en el pizarrón, puede hacer un cartel muy llamativo o en cartulinas por separado.

Luego se organizan cuatro grupos según el número de estudiantes, para que se asignen en equipo el orden para resolver las seis preguntas.

Posteriormente al frente de la clase se encontrarán seis cajas acordes a las interrogantes, después cada grupo va a introducir sus respuestas.

Por último, se elegirá un representante mediante el juego piedra, papel y tijera por equipo y va a pasar adelante a tomar un papel de cada caja para leer en voz alta la historia creada por la participación de todos sus compañeros.

### BENEFICIOS

- Creatividad
- Generación y fluidez de ideas
- Mayor accionamiento cerebral

### MATERIALES

- Hoja de papel en blanco tamaño carta.
- Material de escritorio
- Lápiz, esferográfico, marcadores y borrador.
- Seis cajas decoradas



# RESPONDIENDO PREGUNTAS

1

## ¿QUIÉN SERÁ?

Establecer el personaje: Juana, hija de Mauricio y Beatriz.

2

## ¿DÓNDE ESTABA?

Contexto: se encontraba en la plaza de San Andrés, junto al lago del pueblo, aquel día marcó su vida para siempre.

3

## ¿QUÉ HACÍA?

Hechos: Juana, espera. -Dijo Lucas, ella muy mal no se volteó, al contrario, aceleró el paso y salió corriendo. Juana estaba teniendo una discusión con su mejor amigo Lucas.

4

## ¿QUÉ DIJO?

Lucas le contó el mayor secreto de Juana a su familia, avergonzada Juana solo tuvo el coraje para despedirlo, y decirle: -Lucas, gracias por todo. Adiós.

5

## ¿QUÉ DIJO A LA GENTE? ¿CÓMO ACABÓ?

6

Lastimosamente, Juana no tuvo otra opción más que hacerle frente al problema, así que, fue a casa y hablo con su familia, les explicó las razones que tuvo para hacerlo, estaba muy arrepentida y pidió perdón. Finalmente, su padre le consoló con un abrazo y su madre le dijo que estuviese tranquila ya que, el jarrón que había roto, no era de gran valor.

## JUEGO 7

# *Binomio de palabras para formar oraciones*

El binomio de palabras es una actividad lúdica que contrasta palabras diferentes y opuestas que exigen imaginación para colocar las dos palabras en una misma oración.

### DESCRIPCIÓN

Para empezar, se solicitará dos voluntarios para pasar adelante, luego el profesor les proporcionará dos papeles en blanco y a la cuenta de tres van a escribir una palabra, al terminar el maestro pedirá a un tercero formar una oración en otro papel, en la cual están inmersas los dos términos escritos por sus compañeros, puede agregar tensión si establece un tiempo límite para formar la oración.

### BENEFICIOS

- Desarrollo del pensamiento y aprendizaje.
- Creatividad e imaginación.
- Contribuye a mejorar la ortografía.

### MATERIALES

Se requiere de papeles en blanco tamaño carta y material de escritorio.

@FORMAR-ORACIONES

PALABRAS:  
AMOR - EXPLICACIÓN

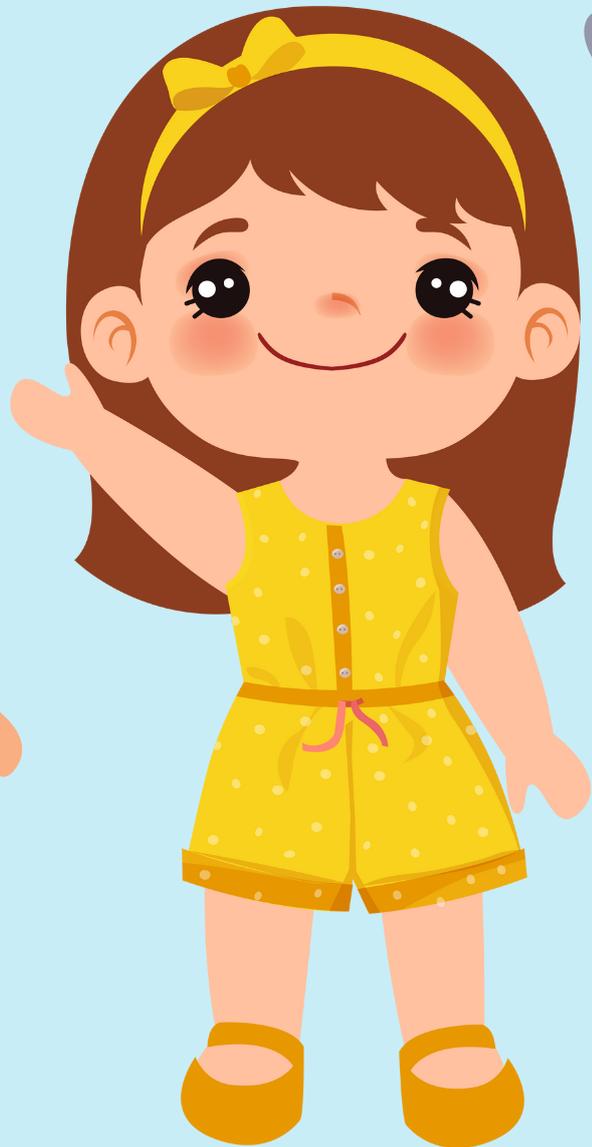


PORQUE  
SI ES AMOR,  
NO NECESITA  
EXPLICACIÓN

[ IMAGINACIÓN ]



#JUEGA & APRENDE



GRACIAS

# BIBLIOGRAFÍA

- Rios Mireia. (2013). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil. Universidad Internacional de La Rioja. Facultad de Educación, España-Madrid.
- Hendricks. (2003). Enseñando para cambiar vidas. Editorial Unilit. Miami.
- Larousse S.A. (2017). Cantos, juegos, adivinanzas y más. México.
- Recuperado de: <https://arbolabc.com/>
- Recuperado de: <http://www.pipoclub.com/>
- Recuperado de: <http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/>
- Recuperado-de:  
<https://www.youtube.com/c/BabyradioTV>
- Recuperado de: <https://www.mundoprimaria.com/>
- Recuperado de: <https://www.edufichas.com/>

**”TODOS LOS APRENDIZAJES  
MÁS IMPORTANTES DE LA VIDA  
SE HACEN JUGANDO”**

**-FRANCESCO TONUCCI**

**Anexo 9.** Rúbrica: Autoevaluación y coevaluación del trabajo colaborativo

Instrucciones: use este formato para evaluarse a sí mismo y a sus compañeros de grupo en el desarrollo de las actividades lúdicas propuestas para el aprendizaje de la comunicación oral y escrita. Si son más de tres estudiantes adicione otra hoja con su evaluación.

Nombre de la persona que hace esta evaluación: _____					
Aspectos a evaluar 10/10		Yo califico a			
		Mi compañero (a)	Mi compañero (a)	Mi compañero (a)	Mi persona
1	Se respetó la opinión y contribución que cada compañero hizo.				
2	La comunicación entre todos fue buena.				
3	Hicimos autoaprendizaje.				
4	Logramos los objetivos de aprendizaje propuestos a través de las actividades lúdicas.				
5	Trabajamos colaborativa y cooperativamente.				
6	Desarrollamos las destrezas y habilidades comunicativas.				
7	Utilizamos las plataformas educativas gratuitas en la ejecución de las actividades lúdicas.				
8	Creamos espacios de interacción e intercambio de ideas para la realización de las actividades propuestas.				
9	Todos tomamos decisiones.				
10	Participamos todos activamente.				
Total de puntaje					

## Anexo 10. Certificado de traducción del resumen

Jhimi Bolter Vivanco Loaiza, M Ed. con cédula de ciudadanía 1103430763, docente de la Carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros de la Universidad Nacional de Loja.

# CERTIFICO

Que tengo el conocimiento y dominio de los idiomas español e inglés y que la traducción del resumen del trabajo de integración curricular titulado **“Las actividades lúdicas y el aprendizaje de la comunicación oral y escrita de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Escuela “Miguel Riofrío” de la ciudad de Loja, período lectivo 2021-2022. Propuesta alternativa”** cuya autora es la señorita estudiante Johanna de los Ángeles Guaicha Cabrera, con cédula 1106255050, es verdadero y correcto a mi mejor saber y entender.

Loja, 24 de mayo, 2022



Firmado electrónicamente por:

**JHIMI  
BOLTER  
VIVANCO  
LOAIZA**

Jhimi Vivanco Loaiza, M Ed.