



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

TESIS

**LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y LOS LOGROS DEL
APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN DEL 1ER
GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N.º 60007 “BRASIL”
IQUITOS – 2018**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

CARLOS ORLANDO RABORG VIDURRIZAGA

LIMA, FEBRERO 2018

PERÚ

DEDICATORIA

A nuestro querido Rector Dr. Fidel Ramírez Prado, y Señorita Kelly Alarcón Ramírez por el impulso y confianza en mí desarrollo profesional.

Carlos Orlando

AGRADECIMIENTO

A las autoridades de la Universidad Alas Peruanas, por darme la oportunidad de culminar mis estudios. A mi asesora por su acertada orientación y rigurosidad al guiar mis ideas en la culminación de la tesis.

A los docentes por sus sabias enseñanzas.

Muchas gracias

RESUMEN

El objetivo del estudio fue determinar la relación significativa entre los juegos didácticos y los logros del aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa Primaria 60007 “Brasil”- Iquitos 2017.

El estudio fue de tipo descriptivo correlacional, en una población de 150 estudiantes del 1er grado de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”, Iquitos 2017, y en una muestra aleatoria simple en 108 estudiantes, se observaron el uso de juegos didácticos y los logros del aprendizaje en el Área de Comunicación y se analizaron las actas consolidadas de evaluación del 1er grado, durante el año 2017.

Para el procesamiento de los datos se utilizó el paquete estadístico computacional SPSS 21, con el que se obtuvo la matriz de datos que sirvió para organizar la información en tabla y gráficos; para el análisis e interpretación de la información se empleó la estadística descriptiva: frecuencia, promedio simple y porcentajes y la estadística inferencial no paramétrica de Chi cuadrada donde que, $(X^2_t) 7,91 < X^2_c) 66,5280$, según el p-valor = 0,00 \neq de nivel de significancia, y alta asociación según tau b – de Kendall = 0.694; resultado que permitió afirmar que existe relación significativa entre los juegos didácticos y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017.

PALABRAS CLAVE: Aprendizaje, comunicación, juegos didácticos, logros.

ABSTRACT

The objective of the study was to determine the significant relationship between the didactic games and the learning achievements in the Communication Area of the students of the 1st grade of Primary Education Institution 60007 "Brazil" - Iquitos 2017.

The study was of descriptive correlational type, in a population of 150 students of the 1st grade of the Primary Educational Institution No. 60007 "Brazil", Iquitos 2017, and in a simple random sample of 108 students, the use of didactic games and the learning achievements in the Communication Area and the consolidated 1st grade evaluation reports were analyzed during the year 2017.

The data was processed in the computer statistical program SPSS 21, with which the data matrix that served to organize the information in tables and graphs was obtained; For the analysis and interpretation of the information, the descriptive statistics were used: frequency, simple average and percentages and the non-parametric inferential statistical statistic of Chi square where, $(X^2_t) 7,91 < X^2_c) 66,5280$, according to the p-value = 0.00 \neq level of significance, and high association according to tau b - of Kendall = 0.694; result that allowed to affirm that there is a significant relationship between the didactic games and the achievements in learning in the Communication Area of the students of the 1st. primary grade of the Educational Institution N ° 60007 "Brazil" of Iquitos during the year 2017.

WORDS KEY: Learning, communication, didactic games, achievements.

INDICE

	Página
Caratula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Resumen.....	iv
Abstract.....	v
Índice.....	vi
Introducción.....	14
CAPITULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO.....	16
1.1. Descripción de la Realidad Problemática	16
1.2. Delimitación de la Investigación.....	18
1.2.1. Delimitación social	18
1.2.2. Delimitación temporal.....	18
1.2.3. Delimitación espacial	18
1.3. Problemas de Investigación (Formulación del Problema).....	18
1.3.1. Problema general.....	19
1.3.2. Problemas específicos	19
1.4. Objetivos de la Investigación	20
1.4.1. Objetivo general.....	20
1.4.2. Objetivos específicos	20
1.5. Hipótesis de la Investigación	20
1.5.1. Hipótesis General	20
1.5.2. Hipótesis Específicas.....	21
1.5.3. Identificación y Clasificación de Variables e Indicadores	21
1.5.3.1. Identificación de variables	21
1.5.3.2. Indicadores.....	23
1.6. Diseño de la Investigación	24
1.6.1. Tipo de Investigación	24
1.6.2. Nivel de Investigación	24
1.6.3. Método	25

1.7. Población y Muestra de la Investigación	25
1.7.1. Población.....	25
1.7.2 Muestra	25
1.8. Técnicas e Instrumentos de la Recolección de Datos	27
1.8.1. Técnicas.....	27
1.8.2. Instrumentos	27
1.9. Justificación e Importancia de la Investigación	28
1.9.1. Justificación Teórica.....	28
1.9.2. Justificación Práctica.....	28
1.9.3. Justificación Social	29
1.9.4. Justificación Legal	29
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	30
2.1. Antecedentes de la investigación.....	30
2.1.1. Tesis Nacionales	30
2.1.2. Tesis Internacionales	32
2.2. Bases Teóricas	34
2.2.1. El juego	34
2.2.1.1. Los juegos didácticos	36
2.2.1.2. Objetivos que persigue un juego didáctico	38
2.2.1.3. Características de los juegos didácticos.....	38
2.2.1.4. Fases de los juegos didácticos.....	39
2.2.1.5. Elementos del juego didáctico.....	40
2.2.1.6. Pasos que se deberían tener en cuenta para elaborar un juego didáctico.....	41
2.2.1.6.1. Materiales que se pueden utilizar para su elaboración	42
2.2.1.6.2. Formas de presentación del juego didáctico.....	42
2.2.1.7. Clasificación de los juegos	43
2.2.1.7.1. Juegos didácticos empleados por los docentes	44
2.2.1.8. Lo que el docente debe hacer al crear un juego didáctico	46
2.2.1.9. Importancia del juego	47

2.2.1.10. Teoría del juego	48
2.2.2. Logros en el Área de Comunicación	53
2.2.2.1. Logros de aprendizaje	53
2.2.2.1.1. Características de logros de aprendizaje	54
2.2.2.1.2. Técnicas e Instrumentos de Evaluación de logros de Aprendizaje	54
2.2.2.1.3. El aprendizaje	57
2.2.2.1.4. Proceso de aprendizaje	58
2.2.2.1.5. Tipos de aprendizaje	59
2.2.2.1.6. Fundamentos teóricos e importancia de la comunicación en los estudiantes de Educación Básica	60
2.2.2.1.7. Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el Área de Comunicación. ...	60
2.2.2.1.8. Competencias y capacidades del Área de Comunicación	61
2.3. Definición de Términos Básicos.....	63
CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	65
3.1. Análisis de tablas y gráficos estadísticos.....	65
3.1.1 Características observadas en los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil”, relacionado a los juegos didácticos, Iquitos – 2017	65
3.1.2. Resultados del análisis documental relacionado a logros del aprendizaje en el Área de Comunicación, en los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución educativa Primaria N° 60007 “Brasil” durante el año 2017	77
3.2. Contrastación de hipótesis.....	80
3.2.1. Contrastación de hipótesis general.....	80
3.2.2. Contrastación de hipótesis específicas	82
CONCLUSIONES	92
RECOMENDACIONES	95
FUENTES DE INFORMACIÓN	97

ANEXOS	100
Anexo 1: Matriz de consistencia	101
Anexo 2: Ficha de observación para los estudiantes	107
Anexo 3: Registro de logros de aprendizaje en el Área de Comunicación.....	110
Anexo 4: Base de datos.....	111
Anexo 5: Instrumento para validar la confiabilidad del instrumento para recolección de datos.....	116
Anexo 6: Resultado de la prueba de confiabilidad.....	118

INDICE DE TABLAS

Tabla N°	Título	Pág.
1.	Presenta distribución población de estudiantes del 1er. grado de primaria “A”, “B”, “C”, “D”, “E”, de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”	25
2.	Presenta distribución de la muestra de estudio de estudiantes del 1er. grado de primaria “A”, “B”, “C”, “D”, “E”, de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”	27
3.	Presenta la distribución de observaciones del juego didácticos de palabras utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”	65
4.	Presenta la distribución de observaciones del juego didáctico de construcción utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”	67
5.	Presenta la distribución de observaciones del juego didáctico con la ruleta mágica utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”	69
6.	Presenta distribución de observaciones del juego didáctico de encadenar grafías y silabas utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”	71
7.	Presenta la distribución de observaciones del juego didáctico con el diccionario utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”	73
8.	Presenta resumen de observaciones sobre los juegos didácticos utilizado por los estudiantes del 1er grado de Primaria de la Institución Educativa Primaria N°60007 “Brasil”, durante el año 2017.....	75
9.	Presenta distribución del análisis documental de las actas de evaluación con los logros de aprendizaje según organizadores del Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”	77
10.	Contingencia juegos didácticos * Logros de aprendizaje en el área de Comunicación.....	80

11. Contingencia juegos didácticos de palabras * Logros de aprendizaje en el área de Comunicación.....	82
12. Contingencia juegos didácticos de construcción * Logros de aprendizaje en el área de Comunicación.....	84
13. Contingencia juegos didácticos con la ruleta mágica * Logros de aprendizaje en el área de Comunicación.....	86
14. Contingencia juegos didácticos de encadenar grafías y silabas * Logros de aprendizaje en el área de Comunicación.....	88
15. Contingencia juegos didácticos con el diccionario * Logros de aprendizaje en el área de Comunicación.....	90

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N°	Título	Pág.
1.	Distribución de observaciones del juego didáctico de palabras utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N°60007 “Brasil, año 2017.....	66
2.	Distribución de observaciones del juego didáctico de construcción utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N°60007 “Brasil”, durante el año 2017.....	67
3.	Distribución de observaciones de juego didáctico con la ruleta mágica utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N°60007 “Brasil”, año 2017	69
4.	Distribución de observaciones del juego didáctico de encadenar grafías y sílabas, utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N°60007 “Brasil”, año 2017.....	71
5.	Distribución de observaciones del juego didáctico con el diccionario, utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N°60007 “Brasil”, año 2017	73
6.	Resumen de observaciones sobre juegos didácticos utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N°60007 “Brasil”, año 2017	75
7.	Distribución del análisis documental de actas de evaluación de los logros de aprendizaje según organizadores del Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”, año 2017	78
8.	Prueba de hipótesis (X^2) cuadrada en el nivel de significancia, juegos didácticos y logros de aprendizaje	81
9.	Prueba de hipótesis (X^2) cuadrada en el nivel de significancia, juegos didácticos de palabras y logros de aprendizaje.....	83
10.	Prueba de hipótesis (X^2) cuadrada en el nivel de significancia, juegos didácticos de construcción y logros de aprendizaje	85
11.	Prueba de hipótesis (X^2) cuadrada en el nivel de significancia, juegos didácticos con la ruleta mágica y logros de aprendizaje	87

12. Prueba de hipótesis (X^2) cuadrada en el nivel de significancia, juegos didácticos de encadenar grafías y silabas y logros de aprendizaje 89
13. Prueba de hipótesis (X^2) cuadrada en el nivel de significancia, juegos didácticos con el diccionario y logros de aprendizaje..... 91

INTRODUCCIÓN

La presente investigación, ha sido orientada al estudio del uso de los juegos didácticos y su relación significativa con los logros del aprendizaje en el Área de Comunicación en los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil” Iquitos 2017.

Uno de los principios de la educación es el de atender las necesidades e intereses que presentan los educandos en el proceso educativo. Por eso es indispensable valorar las inquietudes y compromisos que van surgiendo en los mismos.

En el primer grado, los estudiantes desarrollan tipo de actividades motrices que les permiten movimientos finos y gruesos que, a través de ellas, puedan obtener aprendizajes óptimos. Por consiguiente, es tarea del maestro actuar con absoluta conciencia ante nuevas expectativas de la educación, dado que la modernidad de la misma exige el uso de recursos y herramientas para lograr con éxito el proceso de la lectoescritura en los estudiantes.

Actualmente el juego es utilizado en la escuela primaria como una actividad que sirve únicamente para entretener a los estudiantes y como pérdida de tiempo en el trabajo áulico. Nunca es tarde para reconocer que el juego didáctico es un verdadero medio para favorecer la adquisición de la lectoescritura; el uso frecuente como estrategia metodológica por parte del docente, brinda mejores resultados en el Área de Comunicación.

Nuestro trabajo de investigación está dividido en tres capítulos definidos en forma orientada, lo que a continuación detallamos:

El Primer Capítulo se expone planteamiento metodológico, descripción de la realidad problemática, delimitación de la Investigación, problemas de investigación (Formulación del Problema), objetivo general y específicos, hipótesis general y específicos, identificación de variables, identificación de variables, técnicas e instrumentos de recolección de datos, justificación e importancia.

En el capítulo II corresponde al marco teórico en la que se enfoca, los antecedentes del estudio y se plantea la definición conceptual de términos.

En el capítulo III corresponde a la presentación, análisis e interpretación de los resultados, tablas y gráficas estadísticas, contrastación de hipótesis, conclusiones, recomendaciones y referencias bibliográficas, anexos, donde está enmarcado los instrumentos de recolección de datos, la matriz de consistencia, la base de datos, validación de los instrumentos.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1. Descripción de la realidad problemática

Uno de los problemas que más preocupa a los docentes de cualquier nivel escolar es sin duda, la comprensión lectora de los estudiantes. Los cuales se ven reflejados en logros del aprendizaje en el Área de Comunicación.

Sin embargo, a medida que los profesores guiaban más su actividad a la decodificación, fueron comprobando que la mayoría de los estudiantes no entendían lo que leían.

La comprensión lectora tradicionalmente se enseñaba dando a los alumnos diversos textos seguidos de preguntas relacionadas con ellos. Con este tipo de estrategias sólo se comprobaba hasta qué punto el estudiante transfiere información de una forma a otra.

Si tenemos en cuenta, que la mayoría de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa N°60007 “Brasil” de la ciudad de Iquitos durante el año 2017, provienen de hogares que carecen de los servicios básicos y se agudiza con la situación económica de los padres, que trabajan fuera de sus hogares, dejando por largas horas a sus hijos, no apoyan en las tareas académicas, situación que se torna más difícil, sobre todo por el nivel educativo de los mismos.

El aprendizaje en el Área de Comunicación se ha convertido en un severo y frecuente problema para los docentes y padres de familia, cuyos niños y niñas no logran un rendimiento escolar óptimo, por presentar ciertas dificultades en este proceso de comprensión oral y producción de textos, a pesar del esfuerzo que realizan para aprender.

En tal sentido, en la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”, de la ciudad de Iquitos, se ha podido observar que los docentes lo utilizan muy poco los juegos didácticos como estrategias de aprendizaje para el Área de Comunicación, desconocen sus múltiples ventajas; ya que esta constituye una actividad básica y vital para el desarrollo del lenguaje, y adquirir palabras nuevas para una buena comunicación en los estudiantes. Los estudios revelan una débil relación entre los recursos educativos y el rendimiento académico de los alumnos, y las variaciones se explican más por la calidad de los recursos humanos (es decir, los profesores y los directores de los centros escolares MINUDU (2014)¹.

En esta institución educativa, se observa que los niños y niñas presentan serias dificultades para escribir, leer, comprender y producir textos, problema que provoca incomodidad y aislamiento de los estudiantes por tener dificultad en la escritura y lectura, y muchos de ellos siempre quedan rezagados de sus compañeros, transformándose en un problema crónico tanto para el profesor como para el padre de familia. Sin embargo, Gonzáles, I. (2014)², afirma que la estimulación constante del aprendizaje dentro del ámbito áulico, permite en el docente reflexionar sobre la concepción educativa y sus interacciones, porque a partir de los recursos didácticos, no solo se activa el rol del alumno, sino también la creatividad del docente convirtiéndose ambos en verdaderos motores de nuevos y variados recursos didácticos como mediadores y guías en el proceso

¹ MINEDU (2014). Logros de aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica Regular - PELA 2014-2016 - <http://www.minedu.gob.pe/opyc/files/Anexo02pela2014junio.pdf>

² Gonzales Isabella (2014) El recurso didáctico. Usos y recursos para el aprendizaje dentro del aula. Universidad de Palermo. Buenos Aires Argentina - http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=11816&id_libro=571

de enseñanza y aprendizaje que deben ser conscientes, intencional y selectivo en función de alcanzar determinados objetivos.

En este sentido la investigación busca determinar la relación entre los juegos didácticos y los logros del aprendizaje en el Área de Comunicación, como un proceso creativo de descubrimiento y construcción de conocimientos, dando respuestas a las falencias y necesidades encontradas en la práctica pedagógica en el aprendizaje del Área de Comunicación, en los estudiantes del 1er grado de la institución educativa en mención.

1.2. Delimitación de la Investigación

1.2.1. Delimitación social

La presente investigación considera a los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de la ciudad de Iquitos durante el año 2017.

1.2.2. Delimitación temporal

La investigación se realizó en el período académico 2017. El proceso y la duración de la investigación fueron de seis meses consecutivos, dándose inicio el mes de julio y finalizando el mes de diciembre.

1.2.3. Delimitación espacial

La población se ubica en el ámbito educativo específicamente con estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil” de Iquitos, durante el año 2017.

1.3. Problemas de Investigación (Formulación del Problema)

De acuerdo con la observación directa, en aulas del 1er. grado, en clases del Área de Comunicación de la Institución Educativa Primaria N° 60007, y al detectar dificultades en comprensión de texto oral y escrito, surge el siguiente planteamiento para la investigación:

1.3.1. Problema general

¿Existe relación entre los juegos didácticos y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación en los estudiantes del 1er. grado de educación primaria de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil” de la ciudad de Iquitos-2017?

1.3.2. Problemas específicos

- 1) ¿Cómo es la relación que existe entre los juegos didácticos de palabras y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos-año 2017?
- 2) ¿Cómo es la relación que existe entre los juegos didácticos de construcción y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos - año 2017?
- 3) ¿Cómo es la relación que existe entre los juegos didácticos con la ruleta mágica y los logros en el aprendizaje del Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos - año 2017?
- 4) ¿Cómo es la relación que existe entre los juegos didácticos de encadenar grafías y sílabas y los logros en el aprendizaje del Área de Comunicación de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos - año 2017?
- 5) ¿Cómo es la relación que existe entre los juegos didácticos con el diccionario y los logros en el aprendizaje del Área de Comunicación de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos - año 2017?

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo general

Determinar la relación entre los juegos didácticos y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”-Iquitos 2017.

1.4.2. Objetivos específicos

- 1) Determinar la relación entre los juegos didácticos de palabras y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa 60007 “Brasil” Iquitos 2017.
- 2) Determinar la relación entre los juegos didácticos de construcción y los logros en el aprendizaje en el área de Comunicación de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”- Iquitos 2017.
- 3) Determinar la relación entre los juegos didácticos con la ruleta mágica y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa 60007 “Brasil”-Iquitos 2017.
- 4) Determinar la relación entre los juegos didácticos de encadenar grafías y sílabas y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1° grado de primaria de la Institución Educativa 60007 “Brasil”-Iquitos 2017.
- 5) Determinar la relación entre los juegos didácticos con el diccionario y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” – Iquitos 2017.

1.5. Hipótesis de la Investigación

1.5.1. Hipótesis General

Los juegos didácticos tendrían una relación significativa con los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017.

1.5.2. Hipótesis Específicas

- 1) Los juegos didácticos de palabras tendrían una relación significativa con los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017.
- 2) Los juegos didácticos de construcción tendrían una relación significativa con los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria, sería medio”, durante el año 2017.
- 3) Los juegos didácticos con la ruleta mágica tendrían una relación significativa con los logros del aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos- año 2017.
- 4) Los juegos didácticos de encadenar grafías y sílabas tendrían una relación significativa con los logros del aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos- año 2017.
- 5) Los juegos didácticos con el diccionario tendrían una relación significativa con los logros del aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos- año 2017.

1.5.3. Identificación y Clasificación de Variables e Indicadores

1.5.3.1. Identificación de variables

✓ **Juegos didácticos (V1)**

– **Definición Conceptual**

Puede ser definido como una actividad que produce diversión o entretenimiento, orientada a alcanzar un objetivo, mediante la aplicación de reglas específicas, llamadas reglas de juego.

– **Definición operacional**

Uso de recursos didácticos variados, basado en juegos de diversos tipos, con la finalidad de mejorar la comunicación oral y escrita en los niños y

niñas. Y será medido a través de: juego de palabras, juego de construcción, Juego con la ruleta mágica, juegos de encadenar grafías y sílabas y juegos con el diccionario.

Categorías: Sí, No

✓ **Logros de aprendizaje en el Área de Comunicación (V2)**

– **Definición Conceptual**

Conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas, valores que deben alcanzar los niños y niñas en relación con los objetivos o resultados de aprendizaje previstos en el Diseño Curricular (Ministerio de Educación. 2015)³.

– **Definición Operacional**

Son los resultados de aprendizaje obtenido por los estudiantes a través de las evaluaciones cualitativas (A, B, C, AD).

³ Diseño Curricular Nacional 2015. MINEDU

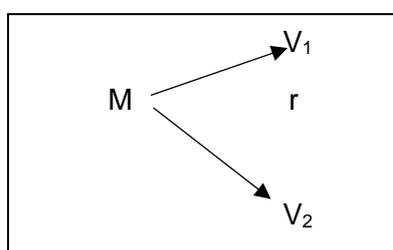
1.5.3.2. Indicadores

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable (V1) Juegos didácticos	Juegos de palabras	<ul style="list-style-type: none"> - Buscar palabras ocultas - Ordenar palabras y letras. - Guardar letras y palabras. - Sonidos Onomatopéyicos - Juegos de palabras cruzadas.
	Juegos de construcción	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la coordinación óculo-manual. - Desarrollar Habilidades motrices finas y gruesas. - Desarrollar habilidades viso espaciales y viso perceptivas - Arma palabras manteniendo la atención y concentración. - Arma sus juegos con imaginación y creatividad
	Juegos con la ruleta mágica	<ul style="list-style-type: none"> - Centra su atención y orientación - Selecciona y escribe la palabra - Forma oraciones cortas. - Elabora sus tarjetas léxicas - Elabora pequeños cuentos
	Juegos de encadenar grafías y sílabas	<ul style="list-style-type: none"> - Encadenar grafías y sílabas - Segmentar palabras en sílabas. - Suprimir la sílaba inicial e identificar las sílabas restantes de una palabra. - Formar palabras a través de la adición de sílabas. - Unir fonemas.
	Juegos con el diccionario	<ul style="list-style-type: none"> - Busca palabras con seis, cinco, cuatro sílabas. - Palabras terminadas en consonante "N" - Busca palabras desconocidas - Busca palabras que empiezan y terminan en consonante o vocal. - Busca 10 palabras que empiezan con la misma letra.
Variable (V2) Logros de aprendizaje en el Área de Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión oral - Comprensión escrita - Producción de textos. 	Aprendizaje destacado (AD) Aprendizaje previsto (A) Aprendizaje en proceso (B) Aprendizaje en inicio (C)

1.6. Diseño de la Investigación

El diseño que se empleó en el presente estudio fue el no experimental, porque no se manipuló la variable y de tipo descriptivo correlacional, porque primero se describió el comportamiento de cada una de las variables y luego se determinó la relación existente entre las variables: juegos didácticos y los logros de aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”.

El diagrama del diseño es el siguiente:



Significado de los símbolos

- M** = Muestra de estudio
V₁, V₂ = Observación en cada una de las variables
r = Relación entre las variables observadas

(Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. 2014)⁴

1.6.1. Tipo de Investigación

El estudio pertenece al tipo correlacional porque permitió conocer la relación que existe entre las variables: juegos didácticos y los logros de aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”. (Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. 2014).

1.6.2. Nivel de Investigación

La investigación pertenece al modelo de investigación descriptiva correlacional, porque el problema a investigar es concreto, la hipótesis se plantea previamente, la recolección de los datos se fundamenta en la medición numérica

⁴ Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. (2006) Metodología de la Investigación -6ta. Edición.

y ha permitido probar la hipótesis, el análisis de los datos se fundamenta en procedimientos estadísticos, está construido por un conjunto de etapas que se dan en forma lógica y secuencial desde la idea hasta la elaboración del reporte de los resultados (Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. 2006b)⁵.

1.6.3. Método

El método que se empleó fue el hipotético deductivo.

1.7. Población y Muestra de la Investigación

1.7.1. Población

La población de esta investigación estuvo constituida por 150 estudiantes del 1er. grado de primaria "A", "B", "C", "D", "E", de la Institución Educativa Primaria N° 60007 "Brasil", y se encuentra distribuida de la siguiente forma.

Tabla 1. Presenta distribución población de estudiantes del 1er. grado de primaria "A", "B", "C", "D", "E", de la Institución Educativa Primaria N° 60007 "Brasil"

GRADO Y SECCION 1er.	ESTUDIANTES DEL 1er GRADO		TOTAL
	MASCULINO	FEMENINO	
A	17	13	30
B	14	16	30
C	15	16	31
D	16	14	30
E	13	16	29
TOTAL	75	75	150

Fuente: Acta de notas de estudiantes del 1er. grado de primaria "A", "B", "C", "D", "E", de la Institución Educativa Primaria N° 60007 "Brasil".

1.7.2. Muestra

➤ Tamaño de la Muestra

Para determinar el tamaño de la muestra se aplicó la fórmula para población menor de 1,500 con proporciones y errores absolutos.

4. Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. (2006b). Metodología de la investigación. 6ta. edición. México: Mc Graw Hill.

La fórmula es la siguiente:

$$n = \frac{z^2 p \cdot q (N)}{E^2(N-1) + z^2 p \cdot p}$$

MUESTREO

$$n = \frac{Z^2 p \cdot q}{E^2}$$

Donde:

n = ?

N = Población (150)

Z² = 1.96 (tabla de distribución para 95%) nivel de confianza

P = 0.60 proporcionalidad del evento de estudio

q = 0.40 complemento de p.

E = 0.05 (5%) error absoluto.

Z² = (3.8416) (0.25) (150)

$$\begin{array}{ccc} (0.05)^2 \times 149 & + & 3.8416 \times 0.25 \\ \swarrow \quad \searrow & & \swarrow \quad \searrow \\ 0.3725 & + & 0.9604 \end{array}$$

$$n = \frac{144.06}{1.3329}$$

n = 108

En el estudio se empleó el muestreo aleatorio proporcional, porque los estratos poblacionales (Nh) fueron de diferentes tamaños para lo cual se hizo uso de la fórmula siguiente:

$$f = \frac{n}{N}$$

Al reemplazar los valores en la fórmula se obtuvo f= 0.72

Tabla 2, Presenta distribución de la muestra de estudio de estudiantes del 1er. grado de primaria “A”, “B”, “C”, “D”, “E”, de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”

SECCIONES	CONTEO	f	MUESTRA
1er grado “A”	30	0.72	22
1er grado “B”	30	0.72	22
1er grado “C”	31	0.72	22
1er grado “D”	30	0.72	22
1er grado “E”	29	0.72	20
TOTAL	150		108

Fuente: Tabla 1. Población de estudiantes del 1er. grado de primaria “A”, “B”, “C”, “D”, “E”, de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”

1.8. Técnicas e Instrumentos de la Recolección de datos

1.8.1. Técnicas

Las técnicas que se utilizó fueron los siguientes:

Técnicas

- La Observación
- Análisis documental

Instrumentos

- Ficha de observación
- Acta de evaluación

1.8.2. Instrumentos

Ficha de Observación

El instrumento que se empleó para la recolección de los datos fue la ficha de observación, estructurado de la siguiente forma:

- (5) indicadores para observar el uso del juego de palabras
- (5) indicadores para observar el uso de juegos de construcción
- (5) indicadores para observar el uso del juego con la ruleta mágica
- (5) indicadores para observar el uso de juego de encadenar grafías y silabas
- (5) indicadores para observar el uso de juego con el diccionario

La eficacia de la ficha de observación fue probada previamente antes de su aplicación mediante prueba de validez y confiabilidad

- Juego didáctico de palabras, según alfa de Crombach. 905
- Juego didáctico de construcción, según alfa de Crombach. 904
- Juego didáctico con la ruleta mágica, según alfa de Crombach. 962

- Juego didáctico de encadenar grafías y silabas, según alfa de Crombach .956
- Juego didáctico con el diccionario, según alfa de Crombach .950

Análisis Documental

La técnica que se empleó para la recolección de los datos de la variable “Logros de Aprendizaje” en el Área de Comunicación, fue el análisis documental porque se observó en forma directa los datos existentes en un formato de la variable en estudio y el instrumento fue el **Acta de Evaluación** donde se encuentra registrado las evaluaciones cualitativas de los estudiantes del 1er grado en el Área de Comunicación.

1.9. Justificación e Importancia de la Investigación

El presente trabajo de investigación está enmarcado dentro los parámetros de: justificación teórica, práctica, social y legal.

1.9.1. Justificación Teórica

Con la investigación, se trata de llenar algún vacío en el conocimiento sobre la utilización de los juegos didácticos, para lograr resultados óptimos de aprendizaje con los estudiantes. Así mismo se podrán generalizar los resultados a principios más amplios, la relación que se obtenga puede servir para revisar, desarrollar o apoyar una teoría, y se podrá conocer en mayor medida el comportamiento de una o más variables o la relación entre ellas, y así fortalecer sus capacidades y habilidades de comunicación oral y escrita en los estudiantes.

1.9.2. Justificación Práctica

La presente investigación, tiene importancia práctica, porque a partir de los resultados del estudio se podrá generar programas y talleres que permitan guiar y potenciar la utilización de los juegos didácticos para el logro de aprendizaje con los estudiantes en el Área de Comunicación, también el estudio, permitirá generar la retroalimentación con respecto a la utilización de los juegos didácticos como estrategias en las diferentes áreas del desarrollo curricular.

1.9.3. Justificación Social

La presente investigación, aporta beneficios a los estudiantes y docentes del 1er grado de primaria de la mencionada institución educativa, porque contribuirá al desarrollo de la capacidad creadora en los niños y niñas, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo-conductual. Afectivo-motivacional y las aptitudes. Los resultados servirán a las futuras investigaciones.

1.9.4. Justificación Legal

La investigación se justifica dentro de los alcances de la Ley Universitaria N° 30220, artículo 48. Reglamento General de la Universidad Alas Peruanas. Reglamento de Estudios de Pregrado de la Escuela Académico Profesional de Educación, Reglamento de Grados y Títulos de Pregrado, la Ley General de Educación N° 28044, y el Programa Curricular de Educación Primaria 2017, el cual presenta de manera organizada las competencias que se espera desarrollen los estudiantes y que forman parte de la visión declarada en el perfil de egreso de los mismos y que debemos asegurar la formación de personas que participen en la construcción de un mundo más justo y más humano, haciendo de la institución educativa, un espacio de construcción de relaciones equitativas entre niños y adolescentes de distintas culturas y condición social.

CAPÍTULO II

MARCO TEÒRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Tesis Nacionales

Altamirano, S. (2012),⁶ Tesis denominado “Plan lector para desarrollar la comprensión lectora en los niños y niñas del 5to grado de primaria de la I.E. N° 10404 de Chuyabamba de Chota- Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle”, llega a las siguientes conclusiones:

La aplicación de las etapas de lectura, antes, durante y después en el proceso del desarrollo de las estrategias del plan lector, influyó significativamente en los resultados de la post evaluación en el grupo de control

Las estrategias del plan lector influyen en la aplicación de los niveles de la comprensión lectora, en especial el nivel inferencial, conforme fueron los resultados obtenidos por el grupo experimental en el post-test con una nota promedio 17.67, a diferencia del grupo de control que obtuvo, en el post- test una nota promedio de 11.47

García y Fernández, V. (2014)⁷. En el artículo científico la participación del adulto en el juego: Expone, que es preciso poner de relieve el papel que el adulto juega en cuanto a la valoración del acto comunicativo con el niño y niña, ya que el juego actúa sobre los deseos de relación del binomio niño o niña-adulto, al incentivar o inhibir la interacción.

⁶ Altamirano, S. (2012) “Plan lector para desarrollar la comprensión lectora en los niños y niñas del 5to grado de primaria de la I.E. N° 10404 de Chuyabamba de Chota”. Tesis. Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle. Lima-Perú.

⁷ García y Fernández, V. (2014)⁷. “La participación del adulto en el juego”. Artículo Científico.

Con todas estas consideraciones se puede decir que una primera premisa consiste en que los maestros sepan jugar. Ya no sólo tener la convicción o la idea de que es preciso devolver el juego a la escuela, abrir los muros a la actividad lúdica, sino, hacer que los niños y niñas lo practiquen en la vida real, es decir que se les dé la oportunidad de practicarlo en la escuela.

Cóndor Maldonado, y Otros (2017).⁸ Tesis “Programa de aplicación de la meta comprensión para mejorar la comprensión lectora en alumnos del 3er grado de primaria de la I.E. N° 787 “Almirante Miguel Grau”, Chaclacayo, llega a las siguientes conclusiones: A partir de los resultados obtenidos, se refiere que el programa de aplicación de la meta comprensión influye significativamente en el nivel de interpretación, nivel de valoración, en el nivel de creación con el 95% de nivel de confianza.

Se estableció el efecto del nivel inferencial el programa de aplicación de la meta comprensión para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del 3er grado de educación primaria (T-Calculado= 5,412 y el T-Crítico= 2,000).

Se estableció el nivel de interpretación en el programa de aplicación de la meta comprensión para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del 3er grado de primaria de primaria de la mencionada institución educativa (T-Calculado=4,812 y el T-Crítico=2,000)

Se estableció el efecto del nivel de valoración en el programa de aplicación de la meta comprensión para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del 3er grado de educación primaria de la mencionada institución educativa (T-Calculado=4,812 y el T-Crítico= 2,000).

Se estableció el efecto de nivel de creación en el programa de aplicación de la meta comprensión para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del 3er grado de educación primaria de la mencionada institución educativa (T-Calculado=5,532 y el T-Crítico= 2,000).

Guerra Díaz, y Vizalote Orbe. (2013)⁹. Tesis: “Método analítico sintético en la comprensión lectora de los alumnos de la Institución Educativa N° 601491”

⁸ Cóndor Maldonado, y Otros (2017). “Programa de aplicación de la meta comprensión para mejorar la comprensión lectora en alumnos del 3er grado de primaria de la I.E. N° 787 “Almirante Miguel Grau”. Tesis. Chaclacayo.

⁹ Guerra Díaz, Eni Jacoba y Vizalote Orbe; Temístocles Antonio (2013) “Método analítico sintético en la comprensión lectora de los alumnos de la Institución Educativa N° 601491” San Juan 2013. Tesis. UNAP.

San Juan 2013. Concluyen: Que el método analítico sintético, a través de la técnica del resumen y subrayado soportaron diferencias altamente significativas a la lectura de diversos tipos de textos, comprensión lectora, identificación de ideas principales, conectores lógicos de tiempo, lugar que son apropiados para la elaboración de resumen en forma coherente en los estudiantes donde que a través de sus técnicas obtuvieron resultados validos hasta con 99% de confianza, utilizando el test Jonckheere - Terpstra. Con sus resultados demuestran que la técnica del subrayado influye significativamente en la comprensión lectora del estudiante obteniendo el porcentaje más alto que la técnica el resumen.

2.1.2. Tesis Internacionales

Esteban, J. (2012)¹⁰. Tesis “El juego como estrategia didáctica en la Expresión plástica. Educación Infantil”. Universidad de Valladolid-España, llega a las siguientes conclusiones: sensibilizar la dimensión creativa del docente para ayudarle a actuar como facilitador de ese desarrollo creativo de sus alumnos, y crear el ambiente propicio y favorecedor, así como unos escenarios de juego que posibiliten la diversidad de experiencias: El juego como actividad motriz, facial, psicológica e intelectual, para aprender a escuchar, interpretar órdenes y mensajes, actuar conforme a unas normas establecidas de antemano.

Por otra parte, resaltar la importancia de la expresión plástica como una forma de representación y comunicación, que emplea un lenguaje que le permite expresarse a través de materiales y del uso de distintas técnicas que favorecen el proceso creador del niño: El educador infantil desarrolla los proyectos o propuestas relacionados con dicha expresión en la etapa de la Educación infantil, de ahí que debe conocer sus técnicas y recursos.

Lázaro, A. (2013).¹¹ Psicomotricidad. Revista de Estudios y Experiencia, afirma que el juego es trascendental en el desarrollo del niño y niña, el gran psicólogo ruso, Vygotsky (1984)¹², dijo que “ todas las funciones psico intelectivas superiores aparecen dos veces en el curso del desarrollo del niño: la primera vez

¹⁰ Esteban, J. (2012). “El juego como estrategia didáctica en la Expresión plástica. Educación Infantil”. Tesis. Universidad de Valladolid-España.

¹¹ Lázaro, A. (2013) Psicomotricidad. Revista de Estudios y Experiencia.

¹² Vygotsky (1984) La teoría del aprendizaje social

en las actividades colectivas, en las actividades sociales, o sea, como funciones intersíquicas; la segunda en las actividades individuales, como propiedades internas del pensamiento del niño, o sea, como funciones intersíquicas. Estudiar el juego presenta, como tarea apasionante, sobre todo por ser una actividad social por excelencia, y por constituir un microcosmos en el que está claramente reflejadas las características del pensamiento y la emocionalidad infantil.

Ocoña, A. (2012).¹³ En su tesis la Didáctica Lúdica y el aprendizaje del lenguaje, Universidad de Manizales, llega a las siguientes conclusiones: el juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla íntegramente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, para estimular la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; es decir, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entretenimiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas

Guzmán, V. (2013).¹⁴ Tesis “Los juegos verbales y su incidencia en la expresión Oral de los niños de 1er, 2do y 3er grados. Escuela particular “Carlos María de la Condamine” Ciudad de Ambato. Ecuador. Universidad Técnica de Ambato. Llega a las siguientes conclusiones: Los juegos verbales contribuyen significativamente a mejorar la expresión oral de los niños y niñas, puesto que ayudan a incrementar el léxico, mejorar la pronunciación de las palabras, a desarrollar la memoria, a hablar y relacionarse con los demás, sin duda cualquier juego que implique comunicación, por sencillo que sea, es favorecedor para el desarrollo de la expresión oral, sin embargo los docentes no Las practican a

¹³ Ocoña, A. (2012) La Didáctica Lúdica y el aprendizaje del lenguaje, Tesis. Universidad de Manizales.

¹⁴ Guzmán, V (2013)¹⁴ “Los juegos verbales y su incidencia en la expresión Oral de los niños de 1er, 2do y 3er grado”. Tesis. Universidad Técnica de Ambato-Ecuador.

diario porque la cantidad de adivinanzas y rimas que conocen es muy pequeña y sobre los trabalenguas y retahílas se podría decir que es nula. El nivel de expresión oral de los niños y niñas de 1er, 2do y 3er grados no es alentador, porque es evidente que la mayoría de estudiantes no tienen bien desarrollada la capacidad de comunicarse con los demás, además no pronuncian claramente las palabras, tartamudean y les cuesta mucho trabajo expresar sus ideas, demostrando un bajo nivel de expresión. Así mismo, los docentes no cuentan con una guía de juegos verbales por lo que esto dificulta el empleo diario de los mismos, afectando el vínculo comunicativo.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. El juego

Rebollo, (2013)¹⁵, define al juego como la acción u ocupación voluntaria, que se desarrolla dentro de límites temporales y especiales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, acción que tiene un fin en sí mismo y está acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. Los psicólogos y otros profesores conciben al juego como un importante determinante de la personalidad, de la estabilidad emocional, de la socialización de la creatividad y de la formación intelectual; Sobre su significación se han dado diversas interpretaciones, se afirma del juego los siguientes puntos de vista:

El juego significa, diversión y de ahí proviene, “lúdico”; este vocablo será remplazado por *jocus* (latín vulgar) con el sentido de jocoso, chiste, burla.

El juego ha sido una técnica de aprendizaje habitual a través de los tiempos. Si observamos la historia de la educación, comprobaremos que es fuente de aprendizaje que ha servido para fomentar el trabajo y equipo, favorecer la sociabilidad, desarrollar la capacidad creativa, crítica y como en nuestro caso desarrollar capacidades del niño o niña.

La actividad lúdica estimula la acción, reflexión y la expresión. Es la que permite a los niños y niñas investigar y conocer el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales, las plantas e incluso sus propias

¹⁵ Rebollo-Goñi, Edurne (2013) El juego, fuente de placer. Recurso de intervención educativa en la etapa de infantil.

posibilidades y limitaciones. Es el instrumento que le capacita para ir progresando estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior.

Jugando el niño o niña desarrolla su imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación y comparación, su capacidad de comprensión y expresión contribuyendo así a su formación integral.

El juego, también, debe verse como medio de socialización. Jugando el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas de juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad. En esta perspectiva, el profesor y padre debe sugerir y participar en el juego. Sus intervenciones les permitirán ganar la confianza infantil.

El juego, como elemento educativo, influye en:

- El desarrollo físico.
- El desenvolvimiento psicológico.
- La socialización.
- El desarrollo espiritual.

El valor, la resistencia al dolor, el sentimiento del honor. La responsabilidad, la confianza en sí mismo, la compasión por el débil, la sana alegría, la belleza, es decir, los más altos valores humanos los captan y viven por medio del juego.

Sarlé, P. (2008),¹⁶ señala “un niño que no sabe jugar, un pequeño viejo”, será un adulto que no sabrá pensar. La infancia es, por tanto, el aprendizaje necesario para la edad madura.

Vygotsky L. (1988),¹⁷ enuncia, “Aunque la relación juego- desarrollo pueda compararse a la relación instrucción- desarrollo, el juego proporciona un marco mucho más amplio para los cambios en cuanto a necesidades y conciencia. La acción es la esfera imaginativa, en una situación imaginaria, la creación de propósitos voluntarios y la formación de planes de vida reales e impulsos volitivos aparecen a lo largo, haciendo del mismo el punto más elevado, aparecen a lo largo del juego, haciendo del mismo punto más del desarrollo preescolar. El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica. Solo en

¹⁶ Sarlé (2008) Los juegos didácticos en las clases. – p. 17- 20. – En: Revista Escuela Media Nocturna (Moscú). – Vol. 4, junio- agosto. 2008.

¹⁷ Vygotsky, Lev. 2008 [1934]. Pensamiento y lenguaje. Barcelona: Paidós.
<http://www.efdeportes.com/efd46>

este sentido puede considerarse al juego como una actividad conductora que determina la evolución del niño.

Piaget, (1969),¹⁸ señala: “El juego es un caso típico de conducta desperdiciada por la escuela tradicional, por parecer desprovisto de significado funcional. El juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas.” Coordinación motriz <http://html.rincóndel vago.com/>

Freud, señala: La ocupación favorita y más intensa del niño es el juego, en el juego se crea un mundo fantástico. De modo que la actividad de la fantasía es la creación artística. En el fantasear representa una serie de personajes es su proceso de socialización. En su mundo fantástico todo es posible: la hormiga habla con voz humana, el árbol corre por las praderas y las piedras levantan vuelo como los pájaros.¹⁹

Delgado, (2011),²⁰ dice que el juego educativo es aquel que, es propuesto para cumplir un fin didáctico, que desarrolle la atención, memoria, comprensión y conocimientos, que pertenecen al desarrollo de las habilidades del pensamiento.

2.2.1.1. Los juegos didácticos

Jiménez, (2006).²¹ Son aquellos que permiten desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje. A medida que el participante juega a la disciplina en cuestión, aprende diversas nociones y adquiere conceptos o habilidades de manera casi inconsciente, ya que no estará pensando en la asimilación de los conocimientos sino en la propia dinámica del juego, el juego desarrolla habilidades en las diferentes áreas de desarrollo curricular y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar:

❖ **Del área físico-biológica:** capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.

¹⁸ Piaget (1969).” Coordinación motriz <http://html.rincóndel vago.com/>

¹⁹ Freud. Teorías del Juego. www.es.wikipedia.org/

²⁰ Delgado (2011) Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego.

²¹ Jiménez (2006) La trascendencia del juego en educación infantil. Revista digital de divulgación Educativa, (I) 2, 94-97. Recuperado de http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf

❖ **Del área socio-emocional:** espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.

❖ **Del área cognitiva-verbal:** imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas. Baquero. (1999). Zona de desarrollo próximo: del juego al trabajo escolar. Universidad de Buenos Aires

❖ **De la Dimensión Académica:** apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades.

Los tipos de juegos didácticos pueden surgir por la edad a la que apuntan o por el desarrollo que promueven. Es posible distinguir, por ejemplo, entre juegos didácticos para niños de hasta 3 años, juegos didácticos para niños de entre 3 y 6 años y juegos didácticos para niños mayores de 6 años.

El juego educativo es el juego que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, etc., y está pensado para que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica.

En la enseñanza formal, en la escuela, es un método de enseñanza, una forma estructurada para instruir o enseñar los contenidos escolares. El juego simbólico, es un juego que espontáneamente realizan los niños sin un objetivo educativo, pero podemos transformar en educativo en el momento que lo diseñamos para que ejerciten o aprendan contenidos educativos y académicos. Los juegos son actividades lúdicas con el objetivo de estimular el desarrollo evolutivo del niño preescolar, en ese sentido son juegos didácticos, pensados para enseñar o estimular aspectos del desarrollo evolutivo.

2.2.1.2. Objetivos que persigue un juego didáctico

Monereo, C. (2000)²². Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar:

- Plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad.
- Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa.
- Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria.
- Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas.

2.2.1.3. Características de los juegos didácticos

Aragón, (2003),²³ menciona que los juegos presentan distintas características que se deben tener en cuenta a la hora de efectuarlos como: las edades, el jugar, los materiales y el ritmo. Pues forman parte de la mística del juego por lo que es importante considerarlas y realizarlas paso a paso.

Por su parte, (Morín,2008), refiere que la esencia del juego es divertirse y dar lo mejor de cada uno sin pensar en ganar, pues es importante aprender a ganar sin que los demás noten que se ha perdido, y para ello menciona siete características primordiales que deben poseer los juegos, entre los cuales se tiene:

✓ Ambientación: Este fenómeno es muy difícil de desarrollar, puesto que el animador debe tener la plena convicción del juego que explicará, el dominio del grupo, la manera de dirigirlo y la seguridad de sí mismo para lograr la participación activa y dinámica de todos los alumnos.

✓ Las edades: Para los niños se recomiendan juegos muy alegres, con mucha imaginación (el niño juega de todo), con adolescentes deben practicarse

²² Monereo, C. (2000) Psicología del juego. -- La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2000. -- 214 p.

²³ Aragón, (2003) Enseñanza de la Comprensión Lectora.
http://www.ciberdocencia.gob.pe/index.php/id=1088&a0articulo_completo

juegos de competitividad, de destreza y alegres, con los jóvenes, juegos de razonamiento, de habilidad pasiva y con adultos tranquilos, con cantos movidos.

✓ Estudio previo: es la primera fase del escalafón. En ella se establecen las estrictiones y ejecución de todos los juegos.

✓ Preparar un juego: Una vez hecho el estudio se comienza con una lluvia de ideas que contiene como fin la elección de los mejores juegos que deberían ser originales o innovadores. Al finalizar la elección se pone en práctica todos los puntos. Sin perder de vista ninguno de ellos.

✓ Ensayo: afirma que se deben ensayar muy bien los pasos y la explicación que se dará al juego repitiéndolo oralmente o en el interior. En esta instancia se procura la obtención de todo lo que se precise.

✓ Realización: la realización es la implementación misma del juego. Aquí se muestra el fruto de los pasos anteriores.

2.2.1.4. Fases de los juegos didácticos

Artigue, Douady y Otros. (2000),²⁴ nombran que el juego didáctico posee fases esenciales de los contenidos y desarrollo de las habilidades que son:

✓ Introducción: Comprende los pasos o acciones que posibilitarán iniciar el juego, esto incluye los acuerdos o convenios que se logren establecer normas o tipos de juegos.

✓ Desarrollo: Se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

✓ Culminación: Cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, que demuestre un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

²⁴ Artigue, Douady y Otros, (2000). El juego en los niños de transición. Estudio sobre las culturas contemporáneas, (VII) 14, 71-87. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/316/31601404.pdf>.

2.2.1.5. Elementos del juego didáctico

García, (2007)²⁵. Menciona que los elementos del juego didáctico son los siguientes:

- **El objetivo didáctico.** Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.
- **Las acciones lúdicas.** Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

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

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

➤ **Reglas se deben distinguir de los demás juegos**

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

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

²⁵ García, A. (2007). El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Disponible en:
<http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>

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

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

2.2.1.6. Pasos que se deberían tener en cuenta para elaborar un juego didáctico

- Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- Visualizar el material más adecuado.
- Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras.

- Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- Imaginar el juego como si fuera una película.
- Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

2.2.1.6.1. Materiales que se pueden utilizar para su elaboración

Entre los materiales que se puede utilizar para la elaboración de los mismos, se tiene: Corrospun, cartulina, cartón comprimido, madera balsa, pintura al frío, pinceles, materiales de desecho, sellador, plantillas, papel contact y papel carbón, tijeras de formas, marcador acrílico, silicón frío y caliente, tijera con buen filo.

2.2.1.6.2. Formas de presentación del juego didáctico

Con materiales resistentes, adecuados y de alta calidad. Colores armoniosamente combinados y llamativos. Protegerlos con sellador. En la caja debe tener: objetivo didáctico, instrucciones, edades y contenido.

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

2.2.1.7. Clasificación de los juegos

Yvern, A. (2008)²⁶ Existen muchos tipos de juegos y diversas clasificaciones, sin embargo, se pueden tomar como referencia una más práctica y sencilla. En primera instancia se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otro lado, está según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados.

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

De acuerdo a su función educativa. (Yvern et. al., 2008)²⁷ distingue:

❖ **Los juegos se interesan a la movilidad (motores).**

Estos juegos tienden al desarrollo muscular de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos.

❖ **Los juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos)**

Se realizan utilizando objetos que educan la mano, oído, vista, etc. Se emplea estos procedimientos en forma progresiva a partir de Froebel.

❖ **Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales)**

Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia. Ejemplo: los rompecabezas.

❖ **Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (afectivos)**

En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales o altruistas. La elección de los juegos afectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.

²⁶ Yvern, A. (1998) ¿A qué jugamos? Buenos Aires: Bonum

²⁷ Yvern et. al., (2008), pág.28

❖ **Juegos artísticos**

Satisfacción principalmente el libre juego de la imaginación, en lo que es más viva la ilusión, propenden a la cultura, estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Esto puede ser:

- a) Pintorescos.
- b) Épico.
- c) Arquitectónico.
- d) De imitación plástica.
- e) Pictóricos.
- f) Dramáticos.

❖ **Juegos recreativos**

Todo juego es un tipo de ejercicio que contribuye al desarrollo físico, mental y pedagógico a los que el niño se entrega ya sea en clase o fuera de ella. Se atribuye el término recreativo porque los niños y niñas realizan este acto como actividades de diversión, de recreo mental, pero orientados como estrategias para la consecución de objetivos propuestos.

El juego es una adecuada clave para la formación del ser humano y en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo.

El juego, siendo recreativa, es la actividad más seria y placentera que realiza un niño.

2.2.1.7.1. Juegos didácticos empleados por los docentes

Bandet, J. (1999)²⁸, menciona que los juegos didácticos más empleados por los docentes se encuentran los siguientes:

✓ **Canciones:** Son composiciones literales que son expresadas con una tonalidad o ritmo armonioso y que resultan agradables al oído. La expresión de las canciones se denomina cantar.

Es el arte de producir sonidos modulados y artísticos con la voz, utilizando el aparato vocal que está constituido por cuatro grupos de órganos: diafragma (pulmones, tráquea, faringe, fosas nasales, aparato respiratorio) que proporciona

²⁸ Bandet, Jeanne (1999) El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Disponible en: http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF

abundante aire para originar el sonido. La lengua, dientes y mandíbula que permiten la articulación de la palabra, el paladar, las cavidades nasales y caja torácica que constituyen el campo de la resonancia.

De esta manera se consigue la correcta pronunciación de las palabras, la mejora en la vocalización, pronunciación y regular la respiración para la fuerza en el sonido respectivo.

Las canciones que los docentes utilizan, como estrategias y dinámicas, están relacionados a las edades de los niños, es decir infantiles, a las costumbres y tradiciones del entorno.

✓ **Poesía:** Es una forma de expresión de pensamientos, ideas, sentimientos, para la cual se emplean palabras comunes o metáforas.

Expresar o declamar una poesía requiere de una entonación, pausa y ritmo adecuados, a fin de reflejar los sentimientos que ella quiere transmitir.

✓ **Trabalenguas:**

Sopena, R. (1982)²⁹. Es una de las estrategias que más llama la atención a los niños y niñas, disfrutan y gozan con las equivocaciones de sus compañeros y los que los obliga a pronunciar con mayor esmero, fuerza y vocalización de las palabras.

El mayor esfuerzo que realizan los niños y al mismo tiempo el mayor efecto para mejorar su pronunciación y por ende su comunicación oral y escrita, viene a ser los trabalenguas con palabras trabadas.

✓ **Refranes:** son modos o estilos de expresarse de personas cuando quieren referirse a algo especial, de manera coloquial, familiar, para lo cual se emplean expresiones muy particulares y conocidas en una región o comunidad.

Requiere también de un esfuerzo vocal en el caso de los niños, los cuales les ayudan a mejorar su comunicación oral y escrita, porque además tienen que darle sentido a lo que han expresado.

✓ **Adivinanzas:** Son pequeñas composiciones de carácter recreativo, humorístico que se expresan para distraer, recrear en un grupo de personas.

²⁹ Sopena, Ramón (1982) Enseñanza de la Comprensión Lectora. http://www.ciberdocencia.gob.pe/index.php/id=1088&a0articulo_completo

Este juego sirve para que los niños ejerciten la pronunciación correcta de cada una de las palabras.

Teniendo en cuenta al sujeto o sujetos que participan en el juego, se dividen en juegos individuales, el niño juega solo, y juego social, cuando juega con otros.

El Juego Individual. Comprende las siguientes fases:

1. **El juego con los propios miembros.**- Cuando el niño se complace en el movimiento de su cuerpo, sus brazos, sus manos, sus dedos se sujetan a toda clase de pruebas.

2. **El juego con las cosas.**- Es el momento en que la cosa propiamente dicha interesa al niño: es objeto de una intensa manipulación que se efectúa con las manos, pero bajo la dirección de la vista. Es el periodo del juguete.

3. **El juego de imitación.**- Cuando trata de imitar los movimientos y actitudes de las personas mayores, de las ocupaciones de sus padres, vecinos, etc.

4. **El juego de ficción.**- Es aquel en que el niño se vale de una cosa para figurar otra. La imaginación infantil modifica el fondo de las cosas cambiando la personalidad verdadera de los seres o poniendo alma a las cosas. De ésta manera da vida a sus juguetes. Por la misma potencia de la imaginación el niño cambia de personalidad. Si juega a la escuela, él se siente maestro. Si juega con un palo de escoba, lo considera caballo, juega a la familia, a la guerra, etc. Personificando con fidelidad el papel que representa.

5. **El Juego Social.**- Se manifiesta desde los 6 años. Edad en que adquieren la capacidad para jugar con otros y para hacer un papel social. A partir de los 6 años hasta la edad de los 12, el niño está en la tercera etapa de la infancia. Está en la edad propiamente escolar.

2.2.1.8. Lo que el docente debe hacer al crear un juego didáctico

Vollo de Cobs, S. (2009)³⁰. El docente en este caso debe: poseer un mínimo de conocimiento sobre el tema, no olvidar el fin didáctico, dirigir el juego con una actitud sencilla y activa, establecer las reglas de forma muy clara, formar

³⁰ Vollo de Cobs, Susana (2009) *Cómo enseñar a través del juego* Editorial Fantonella. Barcelona. España.

parte de los jugadores y determinar la etapa psicológica en la que se encuentre el niño o los niños.

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

Una vez realizado el juego, todavía no está listo: falta el ensayo final, cuando se lleva por primera vez a la clase: todos los niños deben jugar. Si ocurre que ellos no sólo jugaron, sino que disfrutaron, pusieron todo su empeño en realizar la actividad, lo hicieron alegremente y quisieran volver a jugar. Si al finalizar esa partida se hace un alto y se comparte en torno a qué, cómo y porqué se jugó, haciendo mención al contenido revisado, se prolonga el juego, y se potencia la experiencia de aprendizaje. También es recomendable compartir de experiencias de cada uno en el ensayo final y tal vez haya que hacer alguna modificación. Confeccionar el guion didáctico o instructivo para que ese juego pueda ser empleado en otras oportunidades, por otros docentes. Así como también, queda determinar cómo se almacenará ese juego para ser empleado en otros grados o períodos académicos.

2.2.1.9. Importancia del juego

Chacón, P. (2007)³¹. En los niños la realización de los juegos tiene importancia en los medios y recursos que él solicita para lograr un óptimo desenvolvimiento y seguridad en sí mismo; porque es la base que emerge de él y para él, un deber y un trabajo satisfactorio que lo realiza con gran seriedad, ya

³¹ Chacón, Paula (2007) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Caracas Departamento de Educación Especial

que constituye para él su única preocupación y necesidad y el único medio de interacción con los demás.

Es una herramienta muy útil para motivar las clases por más sencillas que éstas sean y lograr que los niños se sientan parte de su aprendizaje.

También el juego constituye una actividad básica y vital para el desarrollo del lenguaje, permite expresarse hacia los demás, le ayuda a desarrollar su imaginación y adquirir palabras nuevas, permitiéndole una buena comunicación en el niño o niña.

2.2.1.10. Teoría del juego

Según, Garby, C. (1981)³², existen ciertas teorías sobre el juego entre los cuales se encuentran:

A) Teorías Biológicas del juego.

✓ **Teoría del crecimiento.** Fue formulada por Casuí, considera al juego como resultado final del crecimiento, vale decir del flujo y reflujo de fuerzas vitales que operan en el trabajo interno de estructuración orgánica. El juego es considerado como un fenómeno estrictamente físico. Casuí juzga que el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular, es de causa biológica de esta actividad que se expresa a través del juego. La materia orgánica, en su constante transformación química, provoca en el sujeto la actividad que se expresa a través del trabajo o del juego.

Finalmente, asevera que el hombre es de una estructura compleja, por tanto, juega más. Asimismo, la diferencia constitucional que separa a un sexo del otro, sería la causa de la diferencia de los juegos de niños y niñas.

✓ **Teoría del ejercicio preoperatorio.** Defendida por Gras. En términos biológicos ha definido al juego como “el agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida”. La teoría destaca la tendencia a la repetición y al impulso instintivo de imitación en el juego como medio de aprendizaje. El juego resulta así una función que logra que los instintos, que en su mayor parte viven en estado incipiente, se motiven, se activen y se perfeccionen. Se visualiza como una actividad preparatoria; se

³² Garby, Catherine (1981) Escuela Lúdica el recreo o negociación de las pausas pedagógicas una estrategia didáctica en la educación. Colombia: Jaidel.

caracteriza en la imitación que realizan los niños del actuar del adulto.

✓ **Teoría catártica.** Planteada por Carr, define al juego como un acicate que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las propensiones antisociales con que el organismo llega al mundo y que, dado el estado actual de la civilización, resulta altamente perniciosas. El juego sirve como acto limpiador de las inclinaciones nocivas; por ejemplo, la inclinación guerrera se descarga en el juego de peleas.

✓ **Teoría del atavismo.** Fue expuesta por Stanley May, según ella, los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados. Esta teoría se basa en la ley biogenética de Haeckel, que dice “el desarrollo del niño es la recapitulación breve de la evolución de la raza. “El niño en sus juegos va evolucionando, del mismo modo como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad”.

B) Teorías fisiológicas del juego

Dentro de esta concepción destacan:

✓ **Teoría de la energía superflua.** Formulada por Schiller y desarrollada posteriormente agradable y sin formalidad por Herbert Spencer. Su hipótesis fundamental es que “el juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías”. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energías que, pugnando por evadirse del organismo infantil, “se desplazaría por los centros nerviosos.”

Si se considera que el juego es una actividad, ésta tiene que ser promovida por otra actividad, que en el caso presente es una energía excedente de naturaleza fisiológica. Esta energía no se libera ciegamente, obedece a un esquema de imitación del adulto, de tal manera que su descarga está canalizada dentro de los marcos imitativos., es decir, el niño juega imitando a los mayores.

✓ **Teoría del descanso o recreo.** Su principal representante Stheinthal, sostiene que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad. Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas.

C) Teorías psicológicas del juego. En el ámbito psicológico existen varias teorías:

✓ **Teoría del placer funcional.** Representan esta teoría F. Schiller y K. Lange. Para ellos el juego tiene como rasgo peculiar “el placer”. Entendía Lange que el placer en el juego se debía a que la imaginación podía desenvolverse libremente sin trabas, fuera de las restricciones de la realidad. Destacan en esta teoría: la independencia de la mente con respecto a la realidad y su exteriorización o productividad.

En cambio, Karl Bühler define que “el juego es una actividad que proporciona placer funcional”, a diferencia de la sociedad placentera que produce la satisfacción de nuestras necesidades y apetitos. Luego advierte que la situación emocional que siente el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende la realidad y la supera, es el ámbito donde sólo reina el espíritu y la libertad cumple su papel creador.

✓ **Teoría del ejercicio previo.** Por su origen, se emparenta con las teorías biológicas al considerar al juego como una actividad de naturaleza instintiva. El principal representante de esta posición es Gras, quien plantea que el juego es “es un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y preparatorias para su ejercicio en la vida”. Juzga que el juego anticipa actividades futuras, sirve como preparación para la vida. Esta interpretación, en tanto, pone énfasis en la naturaleza instintiva orgánica del juego y se ajusta mejor a una interpretación biológica más que psicológica.

✓ **Teoría de la sublimación.** Formulada por Sigmundo Freud, define al juego como: “una corrección de la realidad insatisfactoria”. Corrección que en términos generales significa: rectificar una acción pasada; en el campo psicológico, un hecho de conciencia pasado, una vivencia experimentada. Esta teoría hace referencias al pasado, lo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro; ya no es un mero pasatiempo, o placer, es expresión de algo vital. Pero esta corrección también se halla, en parte, relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de deseos.

Freud demostró que mediante el cambio de papeles de la parte pasiva (que surge) por la parte activa (que produce sufrimiento), el niño puede tomar, en el juego, venganza simbólica sobre las personas que lo hicieron padecer. En

esta teoría la realización lúdica se convierte en una realidad sustitutiva verdaderamente vital, en la que el niño encuentra recursos propios para dominar las fuerzas más poderosas a cuya acción se halla expuesto y cuyo impacto le sería tal vez perjudicial si careciera del subterfugio del mundo del juego. El juego, así entendido, se convierte en una “válvula de escape”.

✓ **Teoría de la ficción.** Defendida por Claparede, sostiene que el juego es la libre persecución de fines ficticios. El niño persigue y busca lo ficticio cuando las circunstancias reales no pueden satisfacer las tendencias profundas del espíritu infantil. El niño, al darse cuenta que no puede gobernar su realidad como él quisiera, fuga de ella para crearse un mundo de ficción. El niño distingue lo real de lo irreal; de confundir ambos planos, denunciaría un estado patológico. El niño es consciente de la ficción que realiza, pero esa ficción es una realidad eso lo único que cuenta para su conciencia, es decir, existe para él y es eso lo único que cuenta.

D) Teorías sociológicas del juego. En el ámbito sociológico se encuentran las siguientes teorías:

✓ **El aprendizaje social.** Según Cousinet, pasa por cuatro etapas: la agresión manual, la agresión oral, la agresión del exhibicionismo y del importunar.

a) En la agresión manual se advierte el primer contacto con la realidad social; esta primera actividad es de rechazo. El niño siente dos necesidades: de manifestarse distinto y de unirse al otro; es en este programa que aparece “el otro”. A los tres, cuatro o cinco años, los niños se empujan, se tiran, se atropellan, y en general este comportamiento es considerado como natural, tanto “que un niño que no se atreve jamás a empujar o tirar a otros niños en verdad, un desenvolvimiento anormal”.

Este comportamiento belicoso es la primera toma de contacto; así, dos niños que se han empujado, momentos después toman una actitud conciliadora y se ponen a jugar. Su actividad de apariencia antisocial, es en realidad una actividad de presociabilidad. El juego ideal para lograr una actitud más evolucionada en este sentido es el juego con la pelota, pues su alternativa permite ser él mismo y el otro.

b) La agresión oral es manifiesta en jactancia de este tipo: “yo soy más fuerte que tú”, “mi padre es más bueno que el tuyo”, “mi auto es más lindo que el tuyo”. Se trata de una de las formas de afirmación del yo, que el niño buscará satisfacer de diferentes maneras a lo largo de su desarrollo.

c) El exhibicionismo. En esta etapa el niño presenta al examen de los demás signos de su superioridad, trata de asegurarse la alianza del adulto, quiere convertirse en un objeto de envidia de los demás. Cuando el niño ocupa su sitio en el grupo ya no tendrá necesidad de recurrir a estos medios.

d) El que importuna es un ser social que busca satisfacer su necesidad de socialización por un proceder nuevo. De compensar su frustración, esa actitud será superada, siendo sólo un comportamiento presocial. El niño no puede admitir que el grupo pueda vivir sin él, por eso llama la atención molestando.

✓ **El juego social.** El juego pasa por tres estadios:

1. **En el estadio de rechazo.** Para el niño sólo existe su yo y su mundo, las relaciones están dadas entre los objetos y su individualidad; tiende a considerar a los niños como un objeto más y a usarlos como una simple cosa. Se manifiesta el egocentrismo del niño y el carácter subjetivo de esta edad, creemos que la conducta de rechazo encuentra plena justificación en estos primeros años del niño. La actitud del niño frente a otro es, en primera instancia, de desconcierto y luego, de rechazo.

2. **En el estadio de aceptación y de utilización de los otros,** el niño trata de utilizar a sus ocasionales amigos como sujetos que complazcan sus caprichos e intereses. Algunos educadores y psicólogos como Gesell nos hablan que entre el primer y segundo estadio está el juego paralelo.

3. **Cuando aparece la necesidad de realizar una actividad en común,** el niño está en el umbral del juego en cooperación. Sucede a partir de los 5, 7 y 8 años, progresivamente, es decir, en la época escolar.

El niño que llega a la escuela tiene que alternar con otros niños mayores, en el recreo conoce a algunos estudiantes de diferentes grados, y su preocupación de imitarlos lo lleva a olvidarse de las actividades propias de su grado.

En los juegos sociales hay dos elementos importantes, sin los cuales el juego no podría existir: a) La cooperación, con división del trabajo, b) La existencia de una regla.

2.2.2. Logros en el Área de Comunicación

2.2.2.1. Logros de aprendizaje

Cortez, B. (1998),³³ define al logro de aprendizaje como el nivel de conocimiento de un alumno medido en una prueba de evaluación. En el logro de aprendizaje, intervienen además el nivel intelectual, variables de personalidad (extroversión, introversión, ansiedad). Y motivacionales cuya relación con el logro de aprendizaje, no siempre es lineal, sino que esta modulada por factores como el nivel de escolaridad, sexo, aptitud. Los logros de aprendizaje es el resultado de aprendizajes alcanzados por los estudiantes al final de un periodo o año académico como consecuencia del proceso de enseñanza.

Los logros de aprendizaje se verifican a través de indicadores de logro que son señales pistas observables del desempeño humano, que da cuenta externamente de lo que está sucediendo internamente (en el educando) y que exige una comprensión e interpretación pedagógica por parte del docente. Son como una ventana o un mirador a través del cual se puede apreciar los pensamientos, sentimientos, logros y otras realidades humanas.

Además, el logro de aprendizaje es entendido como una medida de las capacidades respondientes o indicativas que manifiestan, en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación desde una perspectiva propia del estudiante. El logro es una capacidad respondiente de este frente al estímulo educativo, susceptible de ser interpretados en un objetivo o propósito educativos pre establecido.

El logro de aprendizaje se define en forma operativa y tacita afirmando que se puede comprender el logro de aprendizaje previo como el número de veces que el estudiante ha repetido uno o más curso.

Resumiendo, el logro de aprendizaje es un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el estudiante, por ello el sistema educativo brinda

³³ Cortez Bohigas (1998) Bases pedagógicas de la evaluación. Madrid: Síntesis.

tanta importancia a dicho indicador en tal sentido, el logro de aprendizaje se convierte en una “tabla imaginaria de medidas” para el aprendizaje logrado en el aula que constituye el objetivo central de la educación sin embargo en el logro de aprendizaje intervienen muchas otras variables externas al sujeto, como la calidad del maestro, el ambiente de clase, la familia del programa educativo etc. Y variables psicológicas o internas como la actividad hacia la asignatura, la inteligencia, la personalidad, el auto concepto del estudiante, entre otros aspectos.

2.2.2.1.1. Características de logros de aprendizaje

Ley General de Educación (Ley N° 28044. Artículo 66),³⁴ comprende que el logro de aprendizaje presenta las siguientes características:

- a) El logro de aprendizaje es dinámico, pues responde al proceso de aprendizaje, como tal está ligado a la capacidad y esfuerzo del estudiante.
- b) Es estático porque comprende al producto de aprendizaje generado por el estudiante y expresa una conducta de aprovechamiento.
- c) El logro de aprendizaje está ligado a medidas de calidad y a juicios de valoración.
- d) El logro de aprendizaje es un medio y no un fin en sí mismo.
- e) El logro de aprendizaje a propósitos de carácter ético que incluye expectativas económicas, lo cual hace necesario un tipo de logro en función al modelo social vigente.

2.2.2.1.2. Técnicas e Instrumentos de Evaluación de logros de Aprendizaje

Ministerio de Educación, (2010)³⁵. Evaluación de aprendizajes en Educación Primaria.

Una vez que se ha identificado el objeto de evaluación: las capacidades y actitudes, y se han formulado los indicadores que evidencien el aprendizaje de ambas, lo que resta es seleccionar las técnicas y los instrumentos más adecuados para recoger la información.

³⁴ Ley General de Educación Ley N° 28044. (Artículo 66)

³⁵ Ministerio de Educación (2010) Evaluación de los aprendizajes.

Las técnicas e instrumentos de evaluación tienen que ser pertinentes con las capacidades y actitudes que se pretenda evaluar. La naturaleza de cada una de ellas presenta ciertas exigencias que no pueden ser satisfechas por cualquier instrumento de evaluación. Por ejemplo, sería absurdo tratar de evaluar la expresión oral mediante una prueba escrita.

❖ **Técnicas de evaluación de los logros de aprendizaje**

Entendemos a la técnica de evaluación como un conjunto de acciones o procedimientos que conducen a la obtención de información relevante sobre el aprendizaje de los estudiantes.

Las técnicas de evaluación pueden ser no formales, semiformales y formales.

a. Técnicas no formales. Su práctica es muy común en el aula y suelen confundirse con acciones didácticas, pues no requiere mayor preparación. Su aplicación es muy breve y sencilla y se realizan durante toda la clase sin que los alumnos sientan que están siendo evaluados.

Se realiza a través de observaciones espontáneas sobre las intervenciones de los alumnos, como hablan, la seguridad con que expresan sus opiniones, sus vacilaciones, los elementos paralingüísticos (gestos, miradas) que emplean, los silencios, etc.

Los diálogos y la exploración a través de preguntas también son de uso muy frecuente. En este caso debemos cuidar que los interrogantes formulados sean pertinentes, significativos y coherentes con la intención educativa.

b. Técnicas semiformales. Son aquellos ejercicios y prácticas que realizan los estudiantes como parte de las actividades de aprendizaje. La aplicación de estas técnicas requiere mayor tiempo para su preparación y exigen respuestas más duraderas de parte de los estudiantes. La información que se recoge puede derivar en algunas calificaciones.

Los ejercicios y prácticas comprendidas en este tipo de técnicas se pueden realizar durante la clase o fuera de ella. En el primer caso, se debe garantizar la participación de todos o de la mayoría de los estudiantes. Durante el desarrollo de las actividades se debe brindar retroalimentación permanente, señalando rutas claras para corregir las deficiencias antes que consignar únicamente errores.

En el caso de ejercicios realizados fuera de la clase se debe garantizar que hayan sido los alumnos quienes realmente hicieron la tarea. En todo, hay la necesidad de retomar la actividad en la siguiente clase para que no sea apreciada en forma aislada o descontextualizada. Esto permitirá corroborar el esfuerzo que hizo el estudiante, además de corregir en forma conjunta los errores y superar los aciertos.

c. Técnicas formales. Son aquellas que se realizan al finalizar una unidad o período determinado. Su planificación y elaboración es mucho más sofisticada, pues la información que se recoge deriva en las valoraciones sobre el aprendizaje de los estudiantes. La aplicación de estas técnicas demanda más cuidado que en el caso de los demás. Incluso se establecen determinadas reglas sobre la forma en que se ha de conducir el estudiante.

Son propias de las técnicas formales, la observación sistemática, las pruebas o exámenes tipo test y las pruebas de ejecución.

❖ Instrumentos de evaluación de los logros de aprendizaje

Es el medio que se emplea para recoger información sobre los aprendizajes esperados de los estudiantes. Todo instrumento provoca o estimula la presencia o manifestación de lo que se pretende evaluar. Contiene un conjunto de ítem los cuales posibilitan la obtención de la información deseada.

En el proceso de evaluación utilizamos distintas técnicas para obtener información, y éstas necesitan de un instrumento que permita recolectar los datos de manera confiable. Por ejemplo, la observación sistemática es una técnica que necesita obligadamente de un instrumento que permita recoger los datos deseados en forma organizada, dicho instrumento será, por ejemplo, una lista de cotejo.

Los instrumentos de evaluación deben ser válidos y confiables: Son válidos cuando el instrumento se refiere realmente a la variable que pretende medir: en nuestro caso, capacidades y actitudes. Son confiables en la medida que la aplicación repetida del instrumento al mismo sujeto, bajo situaciones similares, produce iguales resultados en diferentes situaciones

Se presenta las técnicas con sus respectivos instrumentos de evaluación:

Observación Sistemática

- ✓ Lista de cotejo, registro anecdótico, escala de actitudes, escala diferencial semántico,
- ✓ Situaciones Orales de Evaluación, Diálogo, exposición, debate, exámenes orales,
- ✓ Ejercicios prácticos, mapa conceptual, mapa mental, red semántica, análisis de casos, proyectos, diario, portafolio, ensayo,
- ✓ Pruebas escritas, pruebas de desarrollo, examen temático, ejercicio interpretativo.
- ✓ Pruebas objetivas, de completamiento, de respuesta alternativa, de correspondencia, de selección múltiple, de ordenamiento.

2.2.2.1.3. El aprendizaje

Rojas, F. (2007)³⁶, manifiesta que el aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

El aprendizaje se define como el proceso mediante el cual se origina o se modifica una actividad respondiendo a una situación siempre que los cambios no pueden ser atribuidos al crecimiento o al estado temporal del organismo.

El juego es necesario para el desarrollo y aprendizaje de los niños.

El aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y finalmente aplicar una información que nos ha sido enseñada, es decir cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos demandan.

Para aprender necesitamos de cuatro funciones fundamentales: inteligencia,, conocimientos previos,, experiencia y motivación.

- La motivación. Sin motivación nada es satisfactorio. Cuando se habla de aprendizaje, la motivación es el querer aprender, resulta fundamental que el estudiante tenga deseo de aprender de aprender. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

³⁶ Rojas, F. (2007), «Enfoques sobre el aprendizaje humano» (PDF) pág. 1. Consultado el 25 de junio de 2017. «Definición de aprendizaje».

- La experiencia es saber aprender, ya que el aprendizaje necesita de ciertas técnicas básicas tales como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales, (organizar, seleccionar, etc.), repetitivas (recitar, copiar, etc.) técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar, etc.), repetitivas (recitar, copiar, etc.) y exploratorias /experimentación). Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos.

- La inteligencia y los conocimientos previos. Que al mismo tiempo se relaciona con la experiencia. Con respecto al primero manifestamos que, para poder aprender la persona o individuo debe estar en condiciones óptimas de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir nuevos conocimientos.

También intervienen otros factores, que están relacionados con los otros anteriores, como la maduración psicológica, la dificultad material, la actitud activa y la distribución del tiempo para aprender.

La enseñanza es una de las formas de lograr adquirir conocimientos necesarios en el proceso de aprendizaje.

2.2.2.1.4. Procesos de aprendizaje

Rojas et. al. (2007)³⁷. El proceso del aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

Existen varios procesos que se llevan a cabo cuando cualquier persona se dispone a aprender. Los estudiantes al hacer sus actividades realizan múltiples operaciones cognitivas que logran que sus mentes se desarrollen fácilmente. Dichas operaciones son:

³⁷ Rojas et.al., (2007) «Enfoques sobre el aprendizaje humano» (PDF) pág. 1. Consultado el 25 de junio de 2017 «Definición de aprendizaje».

✓ Una recepción de datos, que supone un reconocimiento y una elaboración semántica- sintáctica de los elementos del mensaje (palabras- íconos, sonidos) donde cada sistema simbólico exige la puesta en acción de distintas actividades mentales. Los textos activan las competencias lingüísticas, las imágenes, las competencias perceptivas y espaciales, etc.

✓ La comprensión de la información, recibida por parte del estudiante que, a partir de sus conocimientos anteriores (con las que establece conexiones sustanciales), sus intereses (que dan sentido para ellos a este proceso) y sus habilidades cognitivas, analizan, organizan y transforman la información recibida para elaborar los conocimientos.

✓ Una retención a largo plazo de esta información y de los conocimientos asociados que se hayan elaborado.

✓ La transferencia del conocimiento a nuevas situaciones para resolver con su concurso las preguntas.

2.2.2.1.5. Tipos de aprendizaje

Rojas et. al. (2007)³⁸. Entre los tipos de aprendizaje se tiene:

➤ Aprendizaje receptivo: En este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

➤ Aprendizaje por descubrimiento: El sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los ordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

➤ Aprendizaje repetitivo: Se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos estudiados.

➤ Aprendizaje significativo: es el aprendizaje Aprendizaje significativo: Es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

³⁸ Rojas et. al., (2007) «Enfoques sobre el aprendizaje humano» (PDF) pág. 1. Consultado el 25 de junio de 2017. «Definición de aprendizaje». 3

- Aprendizaje observacional: Tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.
- Aprendizaje latente: Aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

2.2.2.1.6. Fundamentos teóricos e importancia de la comunicación en los estudiantes de Educación Básica.

- Finalidad

Currículo Nacional de Educación Básica, (2017)³⁹ El Área de Comunicación tiene por finalidad que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas para interactuar con otras personas, comprender y construir la realidad y representar el mundo de forma real o imaginaria. Este desarrollo se da mediante el uso del lenguaje, una herramienta fundamental para la formación de las personas pues les permite tomar conciencia de sí mismos al organizar y dar sentido a sus vivencias y saberes. Los aprendizajes que propicia el Área de Comunicación contribuyen a comprender el mundo contemporáneo, tomar decisiones y actuar éticamente en diferentes ámbitos de la vida.

El logro del perfil de egreso de los estudiantes de Educación Básica se favorece por el desarrollo de diversas competencias. A través del enfoque comunicativo, el Área de Comunicación promueve y facilita que los estudiantes desarrollen y vinculen las siguientes competencias:

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

2.2.2.1.7. Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el Área de Comunicación.

El marco teórico y metodológico que orienta el proceso de enseñanza y aprendizaje del área corresponde al enfoque comunicativo. Este enfoque

³⁹ Currículo Nacional de Educación Básica (2017). I Taller de Fortalecimiento de Desempeños-DEP-DIFODS.

desarrolla competencias comunicativas a partir de usos y prácticas sociales del lenguaje, situados en contextos socioculturales distintos:

- Es comunicativo, porque su punto de partida es el uso de lenguaje para comunicarse con otros. Al comunicarse, los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo textual, formato y género discursivo con diferentes propósitos, en variados soportes, como los impresos, audiovisuales y digitales entre otros.

- Considera las prácticas sociales del lenguaje, porque la comunicación no es una actividad aislada, sino que se produce cuando las personas interactúan entre sí al participar en la vida social y cultural. En estas interacciones, el lenguaje se usa de diferentes modos para construir sentidos y apropiarse progresivamente de este.

- Enfatiza lo sociocultural, porque estos usos y prácticas del lenguaje se sitúa en contextos sociales y culturales específicos. Los lenguajes orales y escritos adoptan características propias en cada uno de los contextos y generan identidades individuales y colectivas. Por eso se debe tomar en cuenta cómo se usa el lenguaje en diversas culturas según su momento histórico y sus características socioculturales.

2.2.2.1.8. Competencias y capacidades del Área de Comunicación

Currículo Nacional de la Educación Básica (2017)⁴⁰, indica las siguientes competencias y capacidades a desarrollar con los estudiantes del 1er grado de primaria:

- ✓ Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna: se define como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones. Supone un proceso activo de construcción del sentido de los diversos tipos de textos orales, en los cuales el estudiante participa de forma alterna como hablante o como oyente.

Esta combina con las siguientes capacidades:

- Obtiene información del texto oral
- Infiere e interpreta información del texto oral

⁴⁰ Currículo Nacional de Educación Básica (2017). I Taller de Fortalecimiento de Desempeños-DEP-DIFODS

- Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

El fin de la educación es lograr que los estudiantes desarrollen sus competencias.

Las competencias son definidas como un saber actuar en un contexto particular en función de un objetivo y/o solución a un problema. Este saber actuar debe ser pertinente a las características de la situación y a la finalidad de nuestra acción. Para tal fin, se selecciona o se pone en acción las diversas capacidades y recursos del entorno.

Las competencias a desarrollar en los estudiantes del III ciclo (1 y 2do grados de primaria) en el Área de Comunicación están:

➤ Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificada, usando variados recursos expresivos.

• **Capacidades:** Organiza su discurso, tanto planificado como espontáneo, según su propósito, auditorio y contexto. Expresa con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral. Aplica variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas. Evalúa el proceso de producción de su discurso para mejorarlo de forma continua.

➤ Produce reflexivamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas, con coherencia y cohesión, utilizando vocabulario pertinente y las convenciones del lenguaje escrito, mediante procesos de planificación, textualización y revisión.

• **Capacidades:** Se apropia del sistema de escritura. Planifica la producción de diversos tipos de texto. Textualiza experiencias, ideas, sentimientos, empleando las convenciones del lenguaje escrito. Reflexiona sobre el proceso de producción de su texto para mejorar su práctica como escritor.

➤ Comprende críticamente diversos tipos de textos orales en diferentes situaciones comunicativas, mediante procesos de escucha activa, interpretación y reflexión.

- **Capacidades:** Escucha activamente mensajes en distintas situaciones de interacción oral. Identifica información en diversos tipos de discursos orales. Reorganiza la información de diversos tipos de discursos orales. Infiere el significado del discurso oral. Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto del discurso oral.

➤ Comprende críticamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas según su propósito de lectura, mediante procesos de interpretación y reflexión.

- **Capacidades:** Se apropia del sistema de escritura. Toma decisiones estratégicas según su propósito de lectura. Identifica información en diversos tipos de textos según su propósito. Reorganiza la información de diversos tipos de texto. Infiere el significado del texto. Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto del texto.

2.3. Definición de Términos Básicos

- **Juego.** - Un juego es una actividad recreativa donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. De todas formas, los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas. (Pérez Porto, Julián, 2008).
- **Juegos didácticos.** - Constituyen un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización de la enseñanza y propician el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de los conocimientos en forma activa y dinámica. (Alfaro, 1994, p.30-33).
- **Juegos educativos.** - Estos son juegos que tienen un objetivo implícito o explícito para que lo de forma lúdica los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de

apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, etc., y está pensado para que el niño o unos niños aprendan algo concreto.

- **Juegos recreativos.** - Se denomina a toda actividad que tiene como finalidad el placer en momentos de ocio. Así, puede contraponerse a los juegos recreativos a las actividades productivas, en la medida en que éstas últimas son necesarias para el mantenimiento propio y de la sociedad.
- **Logros de aprendizaje.** - Orientado a mejorar el rendimiento de los alumnos de la Educación Básica Regular (EBR). Comprende un conjunto de intervenciones articuladas entre el Ministerio de Educación, los Gobiernos Regionales y los Gobiernos Locales. (Ministerio de Educación).
- **Comunicación.**- El término comunicación procede del latín *communicare* que significa “hacer a otro partícipe de lo que uno tiene”. La comunicación es la acción de comunicar o comunicarse, se entiende como el proceso por el que se trasmite y recibe una información. Todo ser humano y animal tiene la capacidad de comunicarse con los demás.

CAPÍTULO III

PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. Análisis de tablas y gráficos estadísticos

3.1.1 Características observadas en los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil”, relacionado a los juegos didácticos, Iquitos – 2017.

Tabla 3: Presenta la distribución de observaciones del juego didácticos de palabras utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”.

Juego didáctico de palabras	RESULTADOS				TOTAL	
	SI		NO		fi	%
	fi	%	fi	%		
El estudiante busca palabras ocultas con los fonemas: m, p, b, c y las resalta.	90	83%	18	17%	108	100%
El estudiante ordena palabras y letras iguales.	85	79%	23	21%	108	100%
El estudiante guarda letras y palabras iguales en una caja	98	91%	10	9%	108	100%
El estudiante imita sonidos de animales, bocinas,	101	94%	7	6%	108	100%
El estudiante resuelve juego de crucigramas	80	74%	28	26%	108	100%
\bar{X}	91	84%	17	16%	108	100%

Fuente: Ficha de observación del juego didáctico de palabras utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N°60007 “Brasil, año 2017.

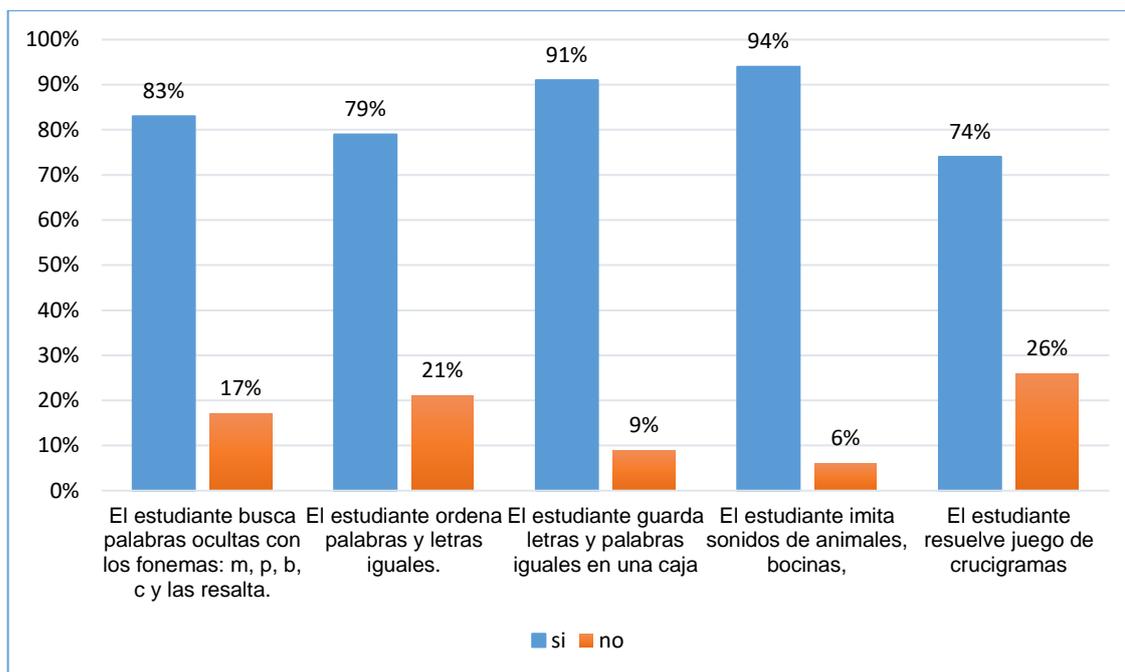


Figura 1: Distribución de observaciones del juego didáctico de palabras utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N°60007 “Brasil, año 2017.

INTERPRETACION

Con respecto a la tabla 3 y figura 1 se aprecia que:

- 94% (101) estudiantes observados si imita sonidos de animales, bocinas, y 6% (7) no.
- 91% (98) estudiantes observados si guarda letras y palabras iguales en una caja y 9% (10) no.
- 83% (90) estudiantes observados si busca palabras ocultas con los fonemas: m, p, b, c y las resalta, y 17% (18) no.
- 79% (85) estudiantes observados si ordena palabras y letras iguales, y 21% (23) no.
- 74% (80) estudiantes observados si resuelve juego de crucigramas, y 26% (28) no.

Tabla 4: Presenta la distribución de observaciones del juego didáctico de construcción utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”.

Juego didáctico de construcción	RESULTADOS				TOTAL	
	SI		NO		fi	%
	fi	%	fi	%		
Desarrolla la coordinación óculo-manual al encajar piezas grandes y pequeñas	90	83%	18	17%	108	100%
Desarrolla Habilidades motrices finas y gruesas al hacer juegos de construcción.	85	79%	23	21%	108	100%
Desarrolla habilidades viso espacial y viso perceptivas al encajar piezas.	98	91%	10	9%	108	100%
Arma palabras manteniendo la atención y concentración.	100	93%	8	7%	108	100%
Arma sus juegos con imaginación y creatividad	78	72%	30	28%	108	100%
̄	90	84%	18	16%	108	100%

Fuente: Ficha de observación del juego de construcción utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N°60007 “Brasil”, año 2017

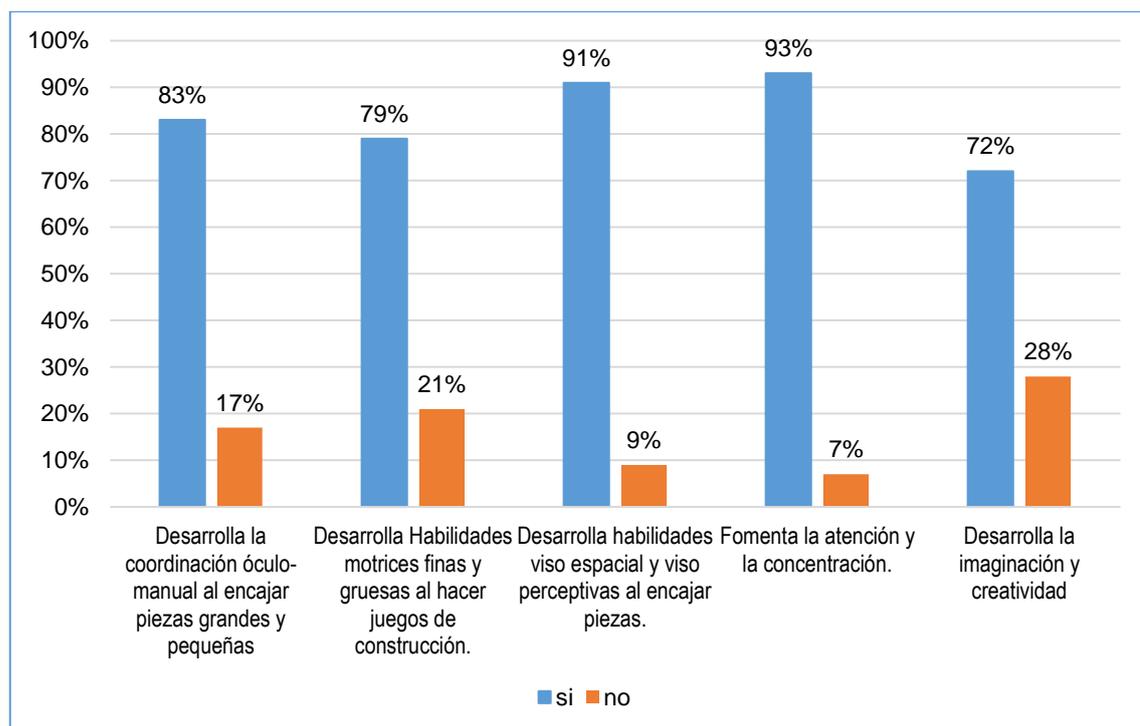


Figura 2: Distribución de observaciones del juego didáctico de construcción utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N°60007 “Brasil”, durante el año 2017

INTERPRETACION

Con respecto a la tabla 4 y figura 2 se aprecia que:

- 93% (100) estudiantes observados si fomenta la atención y la concentración, y 7% (8) no.
- 91% (98) estudiantes observados si desarrolla habilidades viso espacial y viso perceptivas al encajar piezas, y 9% (10) no.
- 83% (90) estudiantes observados si desarrolla la coordinación óculo-manual al encajar piezas grandes y pequeñas, y 17% (18) no.
- 79% (85) estudiantes observados si desarrolla Habilidades motrices finas y gruesas al hacer juegos de construcción, y 21% (23) no.
- 72% (78) estudiantes observados si desarrolla la imaginación y creatividad, y 28% (30) no.

Tabla 5: Presenta la distribución de observaciones del juego didáctico con la ruleta mágica utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”.

Juego didáctico con la ruleta mágica	RESULTADOS				TOTAL	
	SI		NO		fi	%
	fi	%	fi	%		
Centra su atención y orientación cuando juega en forma individual y grupal, haciendo uso de los sentidos (Auditivo, táctil, gusto)	78	72%	30	28%	108	100%
Selecciona y escribe la palabra indicada en la ruleta mágica, primero en la pizarra, luego en su cuaderno	75	69%	33	31%	108	100%
Forma oraciones cortas con la palabra indicada en la ruleta mágica.	60	56%	48	44%	108	100%
Elabora sus tarjetas léxicas con las palabras de la ruleta mágica.	66	61%	42	39%	108	100%
Elabora pequeños cuentos con la palabra seleccionada en la ruleta mágica	71	66%	37	34%	108	100%
X̄	70	65%	38	35%	108	100%

Fuente: Ficha de observación de juego didáctico con la ruleta mágica utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N°60007 “Brasil”, año 2017

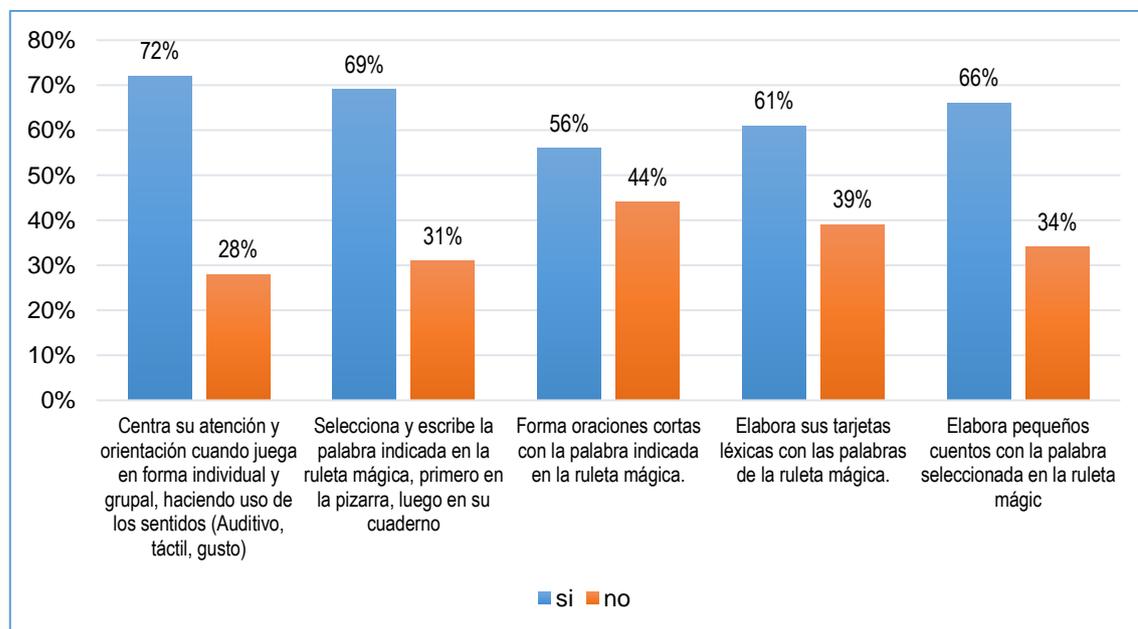


Figura 3: Distribución de observaciones de juego didáctico con la ruleta mágica utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N°60007 “Brasil”, año 2017

INTERPRETACION

Con respecto a la tabla 5 y figura 3 se aprecia que:

- 72% (78) estudiantes observados si centra su atención y orientación cuando juega en forma individual y grupal, haciendo uso de los sentidos (Auditivo, táctil, gusto), y 28% (30) no.
- 69% (75) estudiantes observados si selecciona y escribe la palabra indicada en la ruleta mágica, primero en la pizarra, luego en su cuaderno, y 31% (33) no
- 66% (71) estudiantes observados si elabora pequeños cuentos con la palabra seleccionada en la ruleta mágica, y 34% (37) no
- 61% (66) estudiantes observados si elabora sus tarjetas léxicas con las palabras de la ruleta mágica, y 39% (42) no
- 56% (60) estudiantes observados si forma oraciones cortas con la palabra indicada en la ruleta mágica, y 44% (48) no

Tabla 6: Presenta distribución de observaciones del juego didáctico de encadenar grafías y sílabas utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”.

Juego didáctico de encadenar grafías y sílabas	RESULTADOS				TOTAL		
	SI		NO		fi	%	
	fi	%	fi	%			
Encadena palabras que empiecen por la última grafía o sílaba de la última palabra, pronunciada por el alumno anterior.	63	58%	45	42%	108	100%	
Segmenta palabras de contengan grafía o sílaba iguales. Al comienzo o final: pantalón- panteón, pantera- panatela.	60	56%	48	44%	108	100%	
Suprime la sílaba inicial e identificar las sílabas restantes de una palabra.	58	54%	50	46%	108	100%	
Formar palabras a través de la adición de sílabas	58	54%	50	46%	108	100%	
Une fonemas	85	79%	23	21%	108	100%	
	\bar{X}	65	60%	43	40%	108	100%

Fuente: Ficha de observación del juego didáctico de encadenar grafías y sílabas, utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N°60007 “Brasil”, año 2017

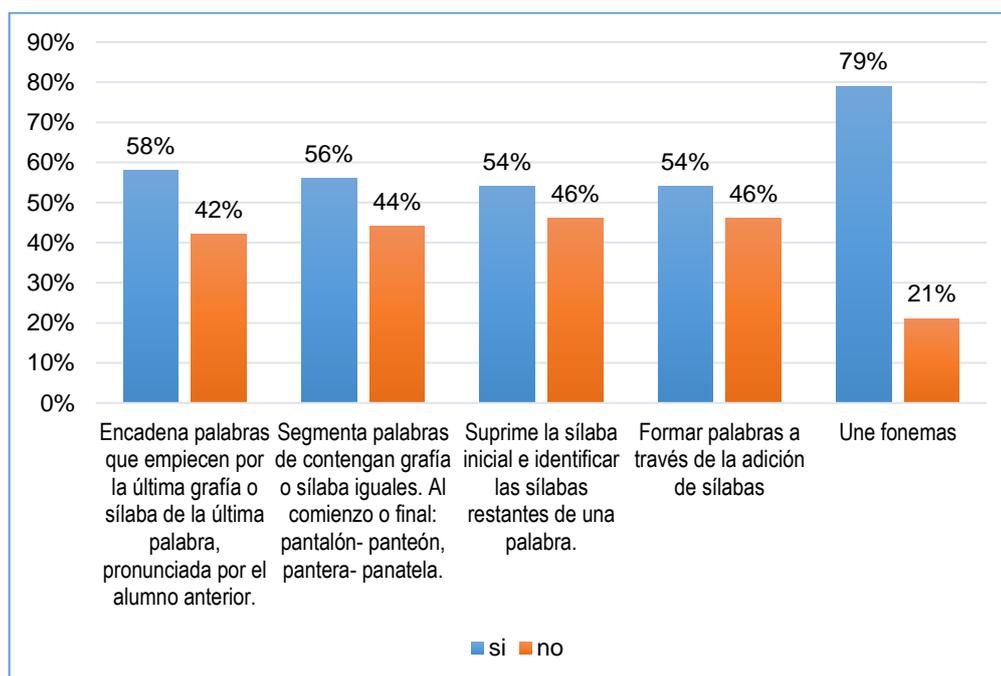


Figura 4: Distribución de observaciones del juego didáctico de encadenar grafías y sílabas, utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N°60007 “Brasil”, año 2017

INTERPRETACION

Con respecto a la tabla 6 y figura 4 se aprecia que:

- 79% (85) estudiantes observados si une fonemas, y 21% (23) no.
- 58% (63) estudiantes observados si encadena palabras que empiecen por la última grafía o sílaba de la última palabra, pronunciada por el alumno anterior, y 42% (45) no
- 56% (60) estudiantes observados si segmenta palabras de contengan grafía o sílaba iguales. Al comienzo o final: pantalón- panteón, pantera- panatela, y 44% (48) no
- 54% (58) estudiantes observados si suprime la sílaba inicial e identificar las sílabas restantes de una palabra, y 46% (50) no
- 54% (58) estudiantes observados si forman palabras a través de la adición de sílabas, y 46% (50) no

Tabla 7: Presenta la distribución de observaciones del juego didáctico con el diccionario utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”.

Juego didáctico con el diccionario	RESULTADOS				TOTAL	
	SI		NO		fi	%
	fi	%	fi	%		
Busca palabras con seis, cinco, cuatro sílabas	57	53%	51	47%	108	100%
Busca palabras acabadas en consonante “N”	60	56%	48	44%	108	100%
Busca palabras que nunca hayan escuchado.	47	44%	61	56%	108	100%
Busca palabras que empiezan y terminan igual, sean con vocales o consonantes.	58	54%	50	46%	108	100%
Busca 10 palabras que empiezan por la misma letra	78	72%	30	28%	108	100%
\bar{x}	60	56%	48	44%	108	100%

Fuente: Ficha de observación del juego didáctico con diccionario, utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N°60007 “Brasil”, año 2017

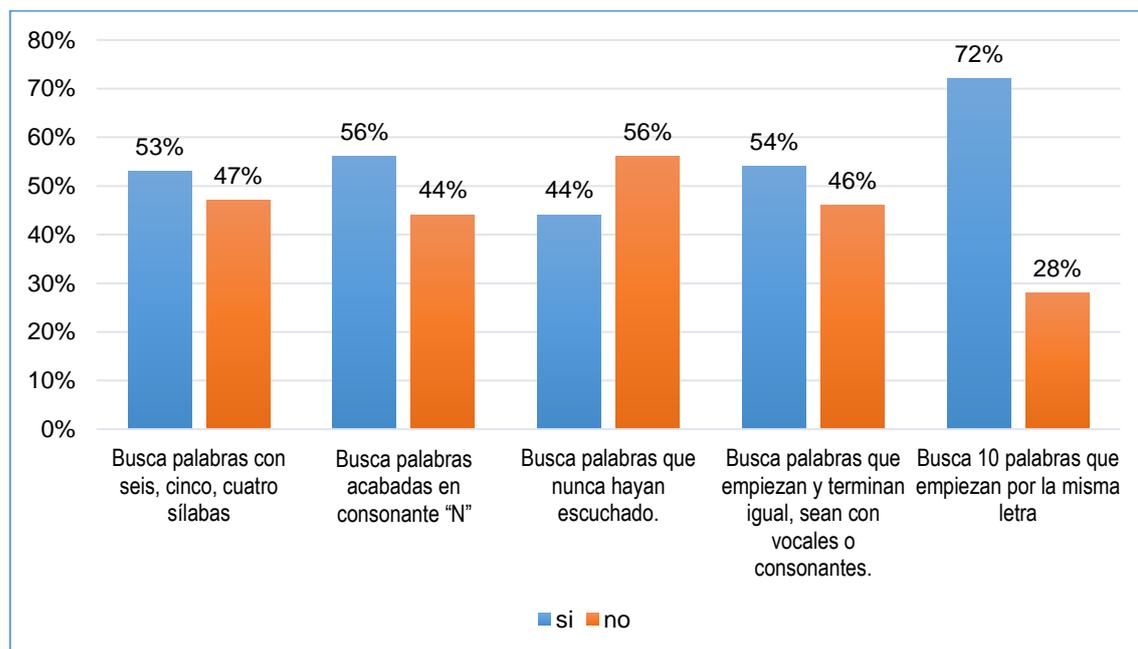


Figura 5: Distribución de observaciones del juego didáctico con el diccionario, utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N°60007 “Brasil”, año 2017

INTERPRETACIÓN

Con respecto a la tabla 7 y figura 5 se aprecia que:

- 72% (78) estudiantes observados si busca 10 palabras que empiezan por la misma letra, y 28% (30) no.
- 56% (60) estudiantes observados si busca palabras acabadas en consonante "N", y 44% (48) no
- 54% (58) estudiantes observados si busca palabras que empiezan y terminan igual, sean con vocales o consonantes, y 46% (50) no
- 53% (57) estudiantes observados si busca palabras con seis, cinco, cuatro sílabas, y 47% (51) no
- 44% (47) estudiantes observados si busca palabras que nunca hayan escuchado, y 56% (61) no

Tabla 8: Presenta resumen de observaciones sobre los juegos didácticos utilizado por los estudiantes del 1er grado de Primaria de la Institución Educativa Primaria N°60007 “Brasil”, durante el año 2017.

Juegos didácticos	RESUMEN					
	SI		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%
Juego didáctico de palabras	91	84%	17	16%	108	100%
Juego de construcción	90	84%	18	16%	108	100%
Juego con la ruleta mágica	70	65%	38	35%	108	100%
Juego de encadena grafías y sílabas	65	60%	43	40%	108	100%
Juegos con el diccionario	60	56%	48	44%	108	100%
\bar{X}	75	70%	33	30%	108	100%

Fuente: Tablas, 3, 4, 5, 6,7,8.

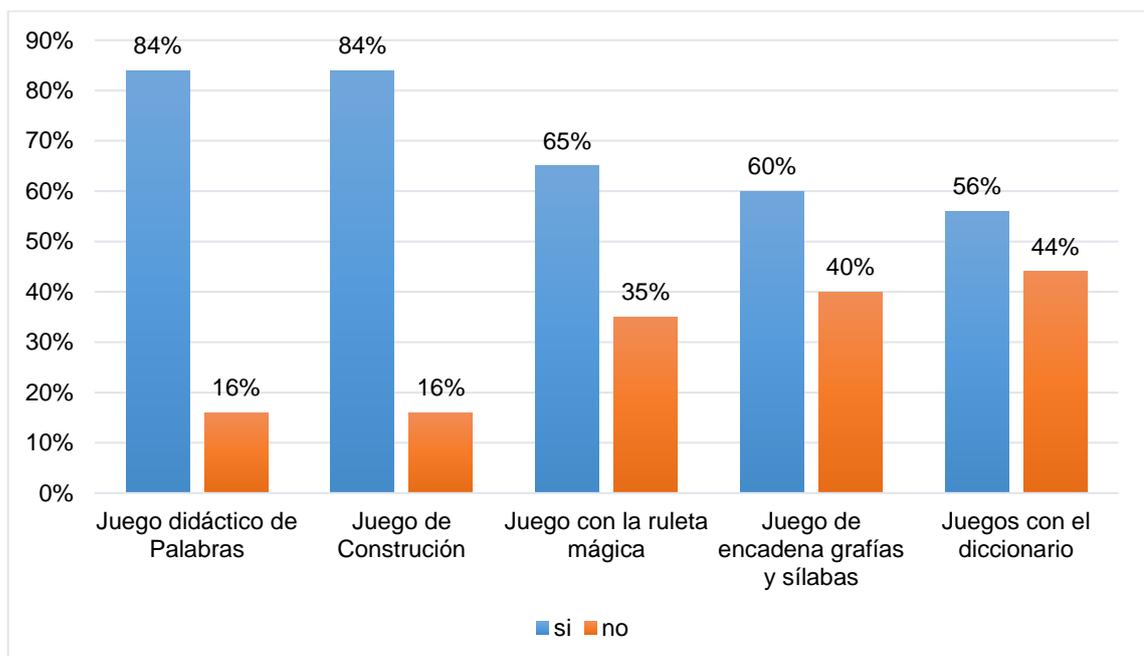


Figura 6: Resumen de observaciones sobre juegos didácticos utilizado por los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N°60007 “Brasil”, año 2017

INTERPRETACIÓN

Con respecto a la tabla 8 y gráfico 6 se aprecia que:

- 84% (91) estudiantes observados si utilizaron juego didáctico de palabras, y 16% (17) no.
- 84% (90) estudiantes observados si utilizaron juego de construcción, y 16% (18) no.
- 65% (70) estudiantes observados si utilizaron juego con la ruleta mágica, y 35% (38) no.
- 60% (65) estudiantes observados si utilizaron juego de encadena gráficas y sílabas y 16% (18) no.
- 56% (60) estudiantes observados si utilizaron juego con el diccionario y 44% (48) no

3.1.2. Resultados del análisis documental relacionado a logros del aprendizaje en el Área de Comunicación, en los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución educativa Primaria N° 60007 “Brasil” durante el año 2017.

Tabla 9: Presenta distribución del análisis documental de las actas de evaluación con los logros de aprendizaje según organizadores del Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”.

Organizadores del Área de Comunicación	Logros de aprendizaje en el Área de Comunicaciones									
	Logrado				No logrado				TOTAL	
	Aprendizaje destacado (AD)		Aprendizaje previsto (A)		Aprendizaje en proceso (B)		Aprendizaje en inicio (C)			
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Comprensión oral	3	3%	16	15%	59	55%	30	27%	108	100%
Comprensión texto	6	6%	12	11%	47	44%	43	39%	108	100%
Producción de texto	1	1%	10	10%	35	32%	62	57%	108	100%
X	3	3%	13	12%	47	44%	45	41%	108	100%
X			16	15%			92	85%	108	100%

Fuente: Análisis documental de las actas de evaluación con los logros de aprendizaje según organizadores en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”, año 2017.

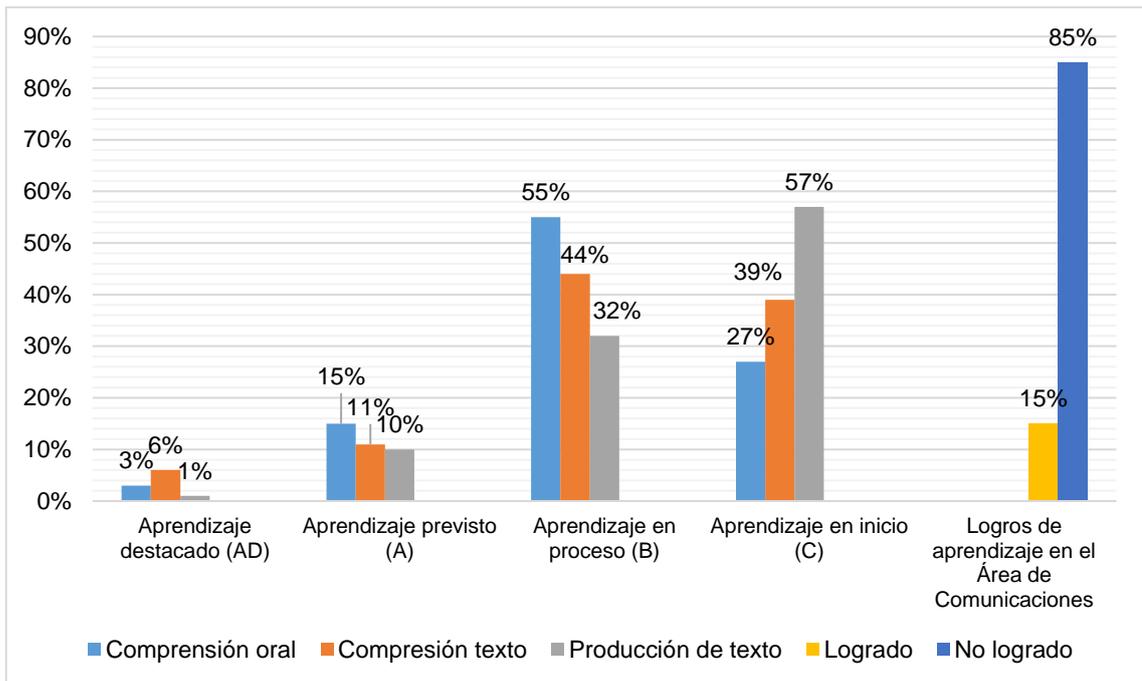


Figura 7: Distribución del análisis documental de actas de evaluación de los logros de aprendizaje según organizadores del Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil”, año 2017.

INTERPRETACIÓN

Con respecto a la tabla 9 y figura 7 se aprecia que:

- 57% (62) estudiantes analizados en las actas de evaluación relacionado a producción de textos no han logrado de aprendizaje en el Área de Comunicación y están en inicio de aprendizaje (C); 32% (35) alumnos están en proceso de aprendizaje (B). Por otra parte 10% (10) estudiantes han logrado aprendizaje en el Área de Comunicación y están en aprendizaje previsto (A); 1% (1) estudiante ha logrado aprendizaje en el Área de Comunicación y está en aprendizaje destacado (AD)
- 55% (59) estudiantes analizados en las actas de evaluación relacionado a comprensión oral no han logrado aprendizaje en el Área de Comunicación y están en proceso de aprendizaje (B); 27% (30) estudiantes están en inicio de aprendizaje (C). Por otra parte 15% (16) estudiantes han logrado aprendizaje en el Área de Comunicación y están en aprendizaje previsto (A); 3% (3) estudiante han logrado aprendizaje en el Área de Comunicación y están en aprendizaje destacado (AD)
- 44% (47) estudiantes analizados en las actas de evaluación relacionado a la producción de texto no han logrado aprendizaje en el Área de Comunicación y están en proceso de aprendizaje (B); 39% (43) estudiantes están en inicio de aprendizaje (C). Por otra parte 11% (12) estudiantes han logrado aprendizaje en el Área de Comunicación y están en aprendizaje previsto (A); 6% (6) estudiante han logrado aprendizaje en el Área de Comunicación y están en aprendizaje destacado (AD)

3.2. Contrastación de hipótesis

La información obtenida en las tablas 3,4,5,6,7,8,9, fue vaciada en un paquete estadístico IBM SPSS Statistics versión 21 para Windows, en dicho programa se realizó el análisis inferencial; para probar la hipótesis de la investigación se empleó la prueba estadística no paramétrica Ji – cuadrado de Pearson (o chi cuadrado) para probar la asociación de las variables juegos didácticos y logros en el aprendizaje y para la prueba de concordancia tau b – de Kendall, que es la prueba indicada cuando las variables son categóricas ordinales y aleatorias, El nivel de confianza para la prueba fue del 95% con un nivel de significancia $\alpha = 0,05$. ($p < 0,05$) para aceptar la hipótesis planteada en la investigación

3.2.1. Contrastación de hipótesis general

a) Proceso de la significancia estadística de hipótesis general

Tabla 10: Contingencia juegos didácticos * Logros de aprendizaje en el área de Comunicación

		Logros de aprendizaje en el área de Comunicación				Total
		Aprendizaje destacado (AD)	Aprendizaje previsto (A)	Aprendizaje en proceso (B)	Aprendizaje en inicio (C)	
Juegos didácticos	si	3 (2.8%)	13 (12,0%)	47 (43,5%)	12 (11,1%)	75 (69,4%)
	no	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	33 (30.6%)	33 (30.6%)
Total		3 (2.8%)	13 (12,0%)	47 (43,5%)	45 (41,7%)	108 (100.0%)

Fuente: tabla 8 y 9.

De los resultados de la tabla 10, se observa que el 2,8% (3) estudiantes del 1er. grado de Primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos - año 2017; utilizando juegos didácticos si lograron aprendizajes destacados (AD); el 12,0% (13) estudiantes si lograron aprendizajes previstos (A); el 43,5% (47) estudiantes si lograron aprendizajes en proceso (B); el 11,1% (12) si lograron aprendizajes en inicio (C).

El 30,6% (33) estudiantes no lograron aprendizajes en inicio (C) utilizando Juegos didácticos.

b) Planteamiento de Hipótesis General

Los juegos didácticos tendrían una relación significativa con los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017.

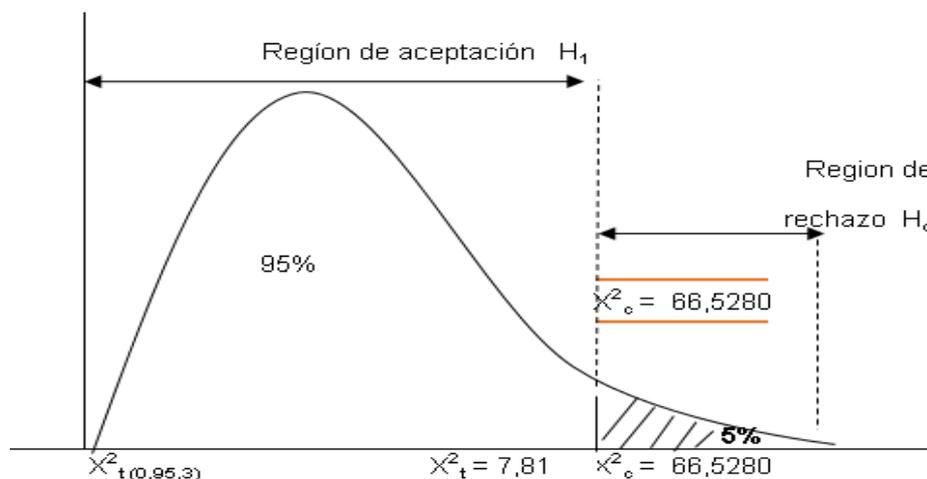
c) Nivel de significancia

Alfa = 0,05

d) Estadístico de prueba

(x) Chi cuadrado de Independencia = 66,528

Figura 8: Prueba de hipótesis (X^2) cuadrada en el nivel de significancia, juegos didácticos y logros de aprendizaje



(x) tau b – de Kendall = 0.694

e) Estimación del p-valor

p- valor = 0,00 < 0,05

f) Toma de decisiones

Se acepta la hipótesis general, pues existe relación significativa entre los juegos didácticos y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017, sometida mediante la prueba estadística inferencial no paramétrica de Chi cuadrada (X^2_t) $7,91 < X^2_o$

66,5280, según el p-valor = 0,00 ≠ de nivel de significancia, y alta asociación según tau b – de Kendall = 0.694

3.2.2. Contrastación de hipótesis específicas

1) Proceso de la significancia estadística de H₁

Tabla 11: contingencia juegos didácticos de palabras * Logros de aprendizaje en el área de Comunicación

		Logros de aprendizaje en el área de Comunicación				Total
		Aprendizaje destacado (AD)	Aprendizaje previsto (A)	Aprendizaje en proceso (B)	Aprendizaje en inicio (C)	
Juegos didácticos de palabras	si	3 (2.8%)	13 (12,0%)	47 (43,5%)	28 (26,0%)	91 (84,3%)
	no	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	17 (15,7%)	17 (15,7%)
Total		3 (2.8%)	13 (12,0%)	47 (43,5%)	45 (41,7%)	108 (100.0%)

Fuente: tabla 3 y 9.

De los resultados de la tabla 11, se observa que el 2,8% (3) estudiantes del 1er. grado de Primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos - año 2017; utilizando juegos didácticos de palabras si lograron aprendizajes destacados (AD); el 12,0% (13) estudiantes si lograron aprendizajes previstos (A); el 43,5% (47) estudiantes si lograron aprendizajes en proceso (B); el 26,0% (28) si lograron aprendizajes en inicio (C).

El 15,7% (17) estudiantes no lograron aprendizajes en inicio (C) utilizando Juegos didácticos de palabras.

a) Planteamiento de la hipótesis específica H₁

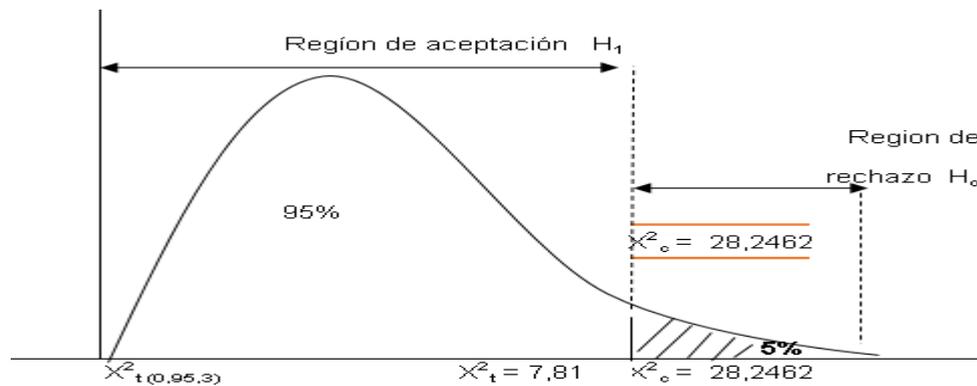
Los juegos didácticos de palabras tendrían una relación significativa con los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017.

b) Nivel de significancia

Alfa = 0,05

- c) Estadístico de prueba
 (x) Chi cuadrado de Independencia = 28,246

Figura 9: Prueba de hipótesis (X^2) cuadrada en el nivel de significancia, juegos didácticos de palabras y logros de aprendizaje



(x) tau b – de Kendall = 0.452

- d) Estimación del p-valor
 p-valor = 0,00 < 0,05
- e) Toma de decisiones

Se acepta la hipótesis específica H_1 , pues existe relación significativa entre los juegos didácticos de palabras y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017, sometida mediante la prueba estadística inferencial no paramétrica de Chi cuadrada (X^2_t) $7,91 < X^2_c$) 28,2462, según el p-valor = 0,00 \neq de nivel de significancia, y alta asociación según tau b – de Kendall = 0.452

2) Proceso de la significancia estadística de H₂

Tabla 12: contingencia juegos didácticos de construcción * Logros de aprendizaje en el área de Comunicación

		Logros de aprendizaje en el área de Comunicación				Total
		Aprendizaje destacado (AD)	Aprendizaje previsto (A)	Aprendizaje en proceso (B)	Aprendizaje en inicio (C)	
Juegos didácticos de construcción	si	3 (2.8%)	13 (12,0%)	47 (43,5%)	27 (25,0%)	90 (83,3%)
	no	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	18 (15,7%)	18 (16,7%)
Total		3 (2.8%)	13 (12,0%)	47 (43,5%)	45 (41,7%)	108 (100.0%)

Fuente: tabla 4 y 9.

De los resultados de la tabla 12, se observa que el 2,8% (3) estudiantes del 1er. grado de Primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos - año 2017; utilizando juegos didácticos de construcción si lograron aprendizajes destacados (AD); el 12,0% (13) estudiantes si lograron aprendizajes previstos (A); el 43,5% (47) estudiantes si lograron aprendizajes en proceso (B); el 25,0% (27) si lograron aprendizajes en inicio (C).

El 15,7% (18) estudiantes no lograron aprendizajes en inicio (C) utilizando Juegos didácticos de construcción.

a) Planteamiento de la hipótesis específica H₂

Los juegos didácticos de construcción tendrían una relación significativa con los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017.

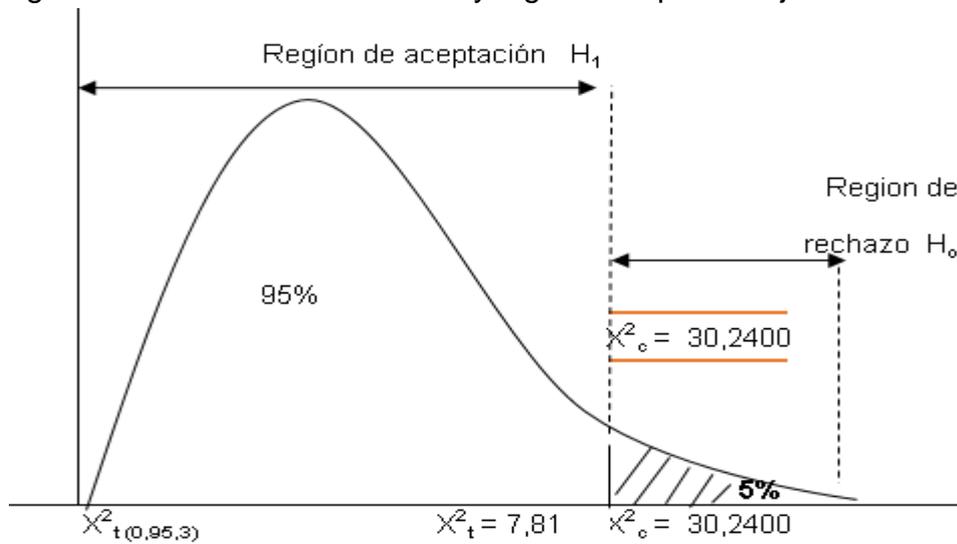
b) Nivel de significancia

Alfa = 0,05

c) Estadístico de prueba

(x) Chi cuadrado de Independencia = 30,240

Figura 10: Prueba de hipótesis (χ^2) cuadrada en el nivel de significancia, juegos didácticos de construcción y logros de aprendizaje



(x) tau b – de Kendall = 0.468

d) Estimación del p-valor

p-valor = 0,00 < 0,05

e) Toma de decisiones

Se acepta la hipótesis específica H_2 , pues existe relación significativa entre los juegos didácticos de construcción y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017, sometida mediante la prueba estadística inferencial no paramétrica de Chi cuadrada (χ^2_t) 7,91 < χ^2_c) 30,2400, según el p-valor = 0,00 \neq de nivel de significancia, y alta asociación según tau b – de Kendall = 0.468

3) Proceso de la significancia estadística de H₃

Tabla 13: contingencia juegos didácticos con la ruleta mágica * Logros de aprendizaje en el área de Comunicación

		Logros de aprendizaje en el área de Comunicación				Total
		Aprendizaje destacado (AD)	Aprendizaje previsto (A)	Aprendizaje en proceso (B)	Aprendizaje en inicio (C)	
Juegos didácticos con la ruleta mágica	si	3 (2.8%)	13 (12,0%)	47 (43,5%)	7 (6,5%)	70 (64,8%)
	no	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	38 (35,2%)	38 (35,2%)
Total		3 (2.8%)	13 (12,0%)	47 (43,5%)	45 (41,7%)	108 (100.0%)

Fuente: tabla 5 y 9.

De los resultados de la tabla 13, se observa que el 2,8% (3) estudiantes del 1er. grado de Primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos - año 2017; utilizando juegos didácticos con la ruleta mágica si lograron aprendizajes destacados (AD); el 12,0% (13) estudiantes si lograron aprendizajes previstos (A); el 43,5% (47) estudiantes si lograron aprendizajes en proceso (B); el 6,5% (7) si lograron aprendizajes en inicio (C).

El 35,2% (38) estudiantes no lograron aprendizajes en inicio (C) utilizando Juegos didácticos con la ruleta mágica.

a) Planteamiento de la hipótesis específica H₃

Los juegos didácticos con la ruleta mágica tendrían una relación significativa con los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017.

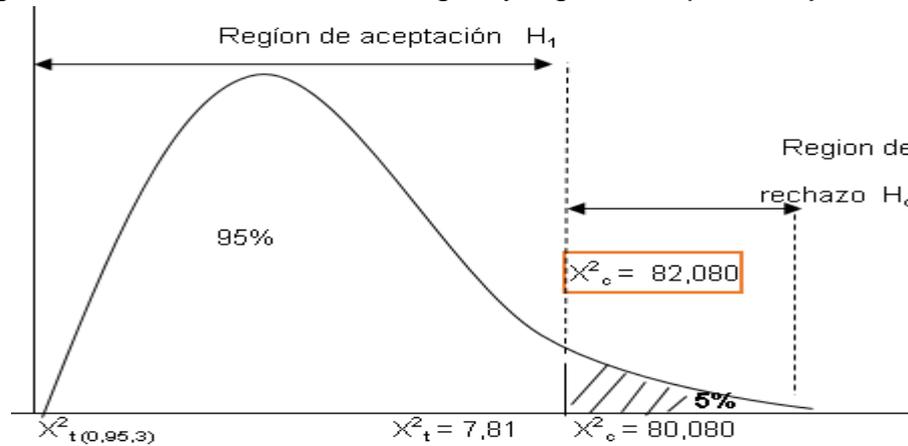
b) Nivel de significancia

Alfa = 0,05

c) Estadístico de prueba

(x) Chi cuadrado de Independencia = 82,080

Figura 11: Prueba de hipótesis (χ^2) cuadrada en el nivel de significancia, juegos didácticos con la ruleta mágica y logros de aprendizaje



(x) tau b – de Kendall = 0.771

- d) Estimación del p-valor
p-valor = 0,00 < 0,05
- e) Toma de decisiones

Se acepta la hipótesis específica H_3 , pues existe relación significativa entre los juegos didácticos con la ruleta mágica y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017, sometida mediante la prueba estadística inferencial no paramétrica de Chi cuadrada (χ^2_t) $7,91 < \chi^2_c$ 82,080, según el p-valor = 0,00 \neq de nivel de significancia, y alta asociación según tau b – de Kendall = 0.771

4) Proceso de la significancia estadística de H₄

Tabla 14: contingencia juegos didácticos de encadenar grafías y silabas *
Logros de aprendizaje en el área de Comunicación

		Logros de aprendizaje en el área de Comunicación				Total
		Aprendizaje destacado (AD)	Aprendizaje previsto (A)	Aprendizaje en proceso (B)	Aprendizaje en inicio (C)	
Juegos didácticos de encadenar grafías y silabas	si	3 (2.8%)	13 (12,0%)	47 (43,5%)	2 (1,9%)	65 (60,2%)
	no	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	43 (39,8%)	43 (39,8%)
Total		3 (2.8%)	13 (12,0%)	47 (43,5%)	45 (41,7%)	108 (100.0%)

Fuente: tabla 6 y 9.

De los resultados de la tabla 14, se observa que el 2,8% (3) estudiantes del 1er. grado de Primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos - año 2017; utilizando juegos didácticos de encadenar grafías y silabas si lograron aprendizajes destacados (AD); el 12,0% (13) estudiantes si lograron aprendizajes previstos (A); el 43,5% (47) estudiantes si lograron aprendizajes en proceso (B); el 1,9% (2) si lograron aprendizajes en inicio (C).

El 39,8% (45) estudiantes no lograron aprendizajes en inicio (C) utilizando Juegos didácticos de encadenar grafías y silabas

a) Planteamiento de la hipótesis específica H₄

Los juegos didácticos de encadenar grafías y silabas tendrían una relación significativa con los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017.

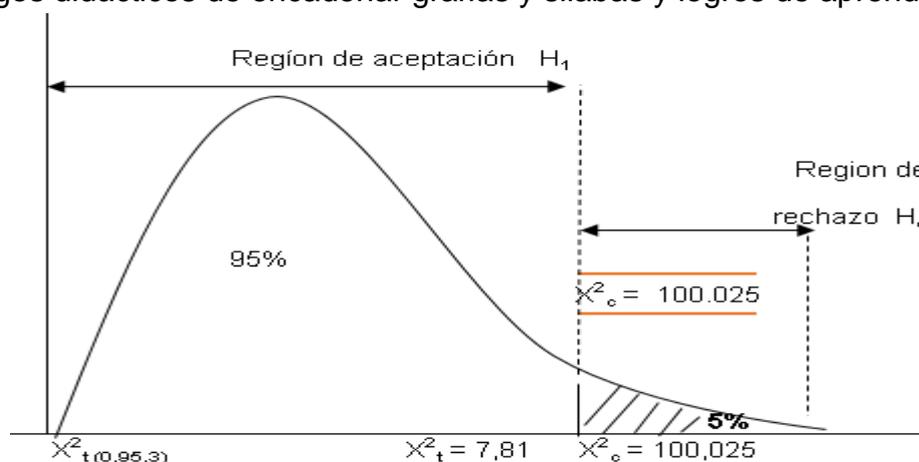
b) Nivel de significancia

Alfa = 0,05

c) Estadístico de prueba

(x) Chi cuadrado de Independencia = 100,025

Figura 12: Prueba de hipótesis (X^2) cuadrada en el nivel de significancia, juegos didácticos de encadenar grafías y silabas y logros de aprendizaje



(x) tau b – de Kendall = 0.851

d) Estimación del p-valor

p-valor = 0,00 < 0,05

e) Toma de decisiones

Se acepta la hipótesis específica H_4 , pues existe relación significativa entre los juegos didácticos de encadenar grafías y silabas y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017, sometida mediante la prueba estadística inferencial no paramétrica de Chi cuadrada (X^2_t) $7,91 < X^2_c$) 100,025, según el p-valor = 0,00 ≠ de nivel de significancia, y alta asociación según tau b – de Kendall = 0.851

5) Proceso de la significancia estadística de H₅

Tabla 15: contingencia juegos didácticos con el diccionario * Logros de aprendizaje en el área de Comunicación

		Logros de aprendizaje en el área de Comunicación				Total
		Aprendizaje destacado (AD)	Aprendizaje previsto (A)	Aprendizaje en proceso (B)	Aprendizaje en inicio (C)	
Juegos didácticos con el diccionario	si	3 (2,8%)	13 (12,0%)	44 (40,7%)	0 (0,0%)	60 (55,6%)
	no	0 (0,0%)	0 (0,0%)	3 (2,8%)	45 (41,7%)	48 (44,4%)
Total		3 (2,8%)	13 (12,0%)	47 (43,5%)	45 (41,7%)	108 (100,0%)

Fuente: tabla 6 y 9.

De los resultados de la tabla 15, se observa que el 2,8% (3) estudiantes del 1er. grado de Primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos - año 2017; utilizando juegos con el diccionario si lograron aprendizajes destacados (AD); el 12,0% (13) estudiantes si lograron aprendizajes previstos (A); el 40,7% (44) estudiantes si lograron aprendizajes en proceso (B).

El 2,8% (3) estudiantes no lograron aprendizajes en proceso (B); el 41,7% (45) estudiantes no lograron aprendizajes en inicio (C) utilizando Juegos didácticos con el diccionario

a) Planteamiento de la hipótesis específica H₅

Los juegos didácticos con el diccionario tendrían una relación significativa con los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017.

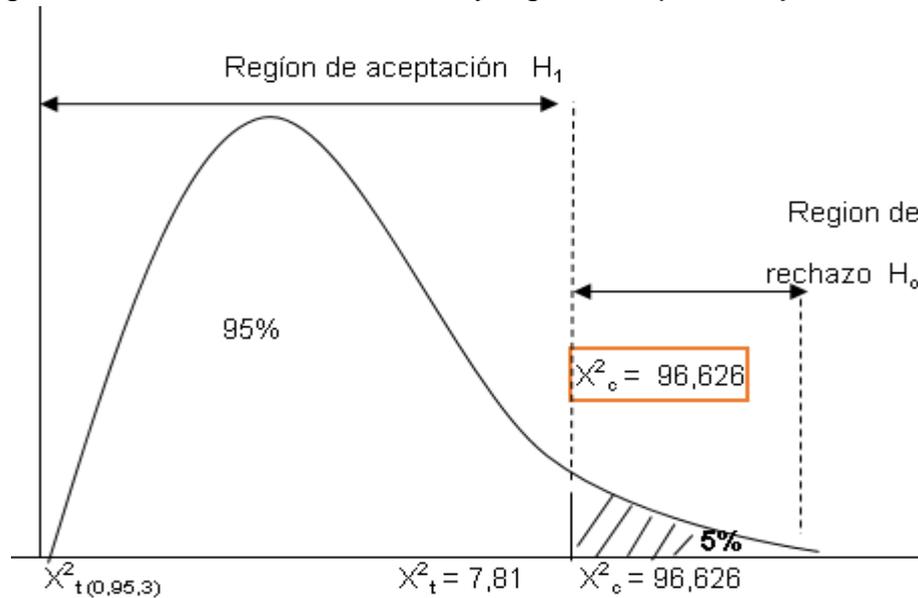
b) Nivel de significancia

Alfa = 0,05

c) Estadístico de prueba

(x) Chi cuadrado de Independencia = 96,626

Figura 13: Prueba de hipótesis (X^2) cuadrada en el nivel de significancia, juegos didácticos con el diccionario y logros de aprendizaje



(x) tau b – de Kendall = 0.850

d) Estimación del p-valor

p-valor = 0,00 < 0,05

e) Toma de decisiones

Se acepta la hipótesis específica H_5 , pues existe relación significativa entre los juegos didácticos con el diccionario y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017, sometida mediante la prueba estadística inferencial no paramétrica de Chi cuadrada (X^2_t) $7,91 < X^2_c$) $96,626$, según el p-valor = 0,00 \neq de nivel de significancia, y alta asociación según tau b – de Kendall = 0.850

CONCLUSIONES

De acuerdo a los objetivos planteados en la investigación y de conformidad a los resultados obtenidos en una muestra representativa de 108 estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución educativa Primaria N° 60007 “Brasil” en el 2017, empleando el paquete estadístico IBM SPSS Statistics versión 21 para Windows, en dicho programa se realizó el análisis inferencial; para probar la hipótesis de la investigación se empleó la prueba estadística no paramétrica Ji – cuadrado de Pearson (o chi cuadrado) para probar la asociación de las variables juegos didácticos y logros en el aprendizaje y para la prueba de concordancia tau b – de Kendall, que es la prueba indicada cuando las variables son categóricas ordinales y aleatorias, El nivel de confianza para la prueba fue del 95% con un nivel de significancia $\alpha = 0,05$. ($p < 0,05$) para aceptar la hipótesis planteada en la investigación se concluye en lo siguiente:

A nivel de objetivo general

Se determinó la relación entre los juegos didácticos y los logros del aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” Iquitos 2017; se concluye que existe relación significativa entre los juegos didácticos y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017, sometida mediante la prueba estadística inferencial no paramétrica de Chi cuadrada (X^2_t) $7,91 < X^2_c$) 66,5280, según el p-valor = 0,00 \neq de nivel de significancia, y alta asociación según tau b – de Kendall = 0.694

De los resultados de la tabla 10, el 43,5% (47) estudiantes si lograron aprendizajes en proceso (B) y 30,6% (33) estudiantes no lograron aprendizajes en inicio (C) utilizando Juegos didácticos (tabla 10).

A nivel de objetivos específicos

- a) En relación a la hipótesis específica H_1 , se concluye que existe relación significativa entre los juegos didácticos de palabras y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017, sometida mediante la prueba estadística inferencial no paramétrica de Chi cuadrada (X^2_t 7,91 < X^2_c) 28,2462, según el p-valor = 0,00 ≠ de nivel de significancia, y alta asociación según tau b – de Kendall = 0.452.

De los resultados de la tabla 11, el 43,5% (47) estudiantes si lograron aprendizajes en proceso (B) y el 15,7% (17) estudiantes no lograron aprendizajes en inicio (C) utilizando Juegos didácticos de palabras.

- b) En relación a la hipótesis específica H_2 , se concluye que existe relación significativa entre los juegos didácticos de construcción y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017, sometida mediante la prueba estadística inferencial no paramétrica de Chi cuadrada (X^2_t 7,91 < X^2_c) 30,2400, según el p-valor = 0,00 ≠ de nivel de significancia, y alta asociación según tau b – de Kendall = 0.468

De los resultados de la tabla 12, se observa que el 43,5% (47) estudiantes si lograron aprendizajes en proceso (B); 15,7% (18) estudiantes no lograron aprendizajes en inicio (C) utilizando Juegos didácticos de construcción

- c) En relación a la hipótesis específica H_3 , se concluye que existe relación significativa entre los juegos didácticos con la ruleta mágica y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017, sometida mediante la prueba estadística inferencial no

paramétrica de Chi cuadrada (X^2_t) $7,91 < X^2_c$) 82,080, según el p-valor = 0,00 ≠ de nivel de significancia, y alta asociación según tau b – de Kendall = 0.771

De los resultados de la tabla 13, se observa que el 43,5% (47) estudiantes si lograron aprendizajes en proceso (B); el 35,2% (38) estudiantes no lograron aprendizajes en inicio (C) utilizando Juegos didácticos con la ruleta mágica.

- d) En relación a la hipótesis específica H₄, se concluye que existe relación significativa entre los juegos didácticos de encadenar grafías y silabas y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017, sometida mediante la prueba estadística inferencial no paramétrica de Chi cuadrada (X^2_t) $7,91 < X^2_c$) 100,025, según el p-valor = 0,00 ≠ de nivel de significancia, y alta asociación según tau b – de Kendall = 0.851

De los resultados de la tabla 14, se observa que el 43,5% (47) estudiantes si lograron aprendizajes en proceso (B); el 39,8% (45) estudiantes no lograron aprendizajes en inicio (C) utilizando Juegos didácticos de encadenar grafías y silabas.

- e) En relación a la hipótesis específica H₅, se concluye que existe relación significativa entre los juegos didácticos con el diccionario y los logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017, sometida mediante la prueba estadística inferencial no paramétrica de Chi cuadrada (X^2_t) $7,91 < X^2_c$) 96,626, según el p-valor = 0,00 ≠ de nivel de significancia, y alta asociación según tau b – de Kendall = 0.850

De los resultados de la tabla 15, se observa que el 40,7% (44) estudiantes si lograron aprendizajes en proceso (B); el 41,7% (45) estudiantes no lograron aprendizajes en inicio (C) utilizando Juegos didácticos con el diccionario.

RECOMENDACIONES

1. A los docentes del 1er grado de primaria programar sesiones de aprendizaje con juegos didácticos en todo el proceso del mismo, para que los estudiantes logren los aprendizajes previstos en el área de Comunicación.
2. A los docentes de la mencionada institución educativa, utilizar los distintos juegos didácticos de palabras, actualizar palabras nuevas como una actividad amena de recreación y que sirva de medio para desarrollar capacidades y habilidades mediante la participación activa y afectiva de los estudiantes, y el aprendizaje creativo se transforme en una experiencia feliz.
3. A los docentes incentivar a los estudiantes a participar de los juegos didácticos de construcción para divertirse, ya que tiene éxito entre los niños para mejorar su coordinación motriz, en la construcción de y armar objetos y mejorar su lenguaje oral y escrito, en cada una de las áreas del desarrollo curricular.
4. A los docentes, trabajar utilizando el juego didáctico con la ruleta mágica para comprender conceptos de cantidades y en forma coordinada con sus pares, con la finalidad de mejorar el aprendizaje de los alumnos que se encuentran en proceso de inicio de los estudiantes en el área de Comunicación. Se considera conveniente se convierta en una actividad planificada, orientada y satisfaga ciertas exigencias académicas ya que el 35,2% de estudiante no lograron aprendizajes de inicio.

5. A los docentes, trabajar utilizando el juego didáctico de encadenar grafías y sílabas para componer palabras y mejorar el aprendizaje de la ortografía acentuando y mezclando silabas o separándolas sobre cada consonante. Se recomienda por ser conveniente debido a que el 41,7% de estudiante no lograron aprendizajes en inicio.

6. A los docentes, trabajar utilizando el juego didáctico con el diccionario, para ayudar al estudiante incrementar su vocabulario, definir palabras, utilizar sinónimos con énfasis a los alumnos que no lograron proceso de aprendizaje en inicio. Se recomienda por considerar importante ya que el 41,7% de estudiantes no lograron aprendizajes de inicio en el uso del diccionario

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Altamirano, S. (2012). "Plan lector para desarrollar la comprensión lectora en los niños y niñas del 5to grado de primaria de la I.E. N° 10404 de Chuyabamba de Chota. Tesis. Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle", Lima – Perú.
- Aragón, (2003). Enseñanza de la Comprensión Lectora. Disponible en:
http://www.ciberdocencia.gob.pe/index.php/id=1088&a0articulo_completo
- Artigue, Douady y Otros, (2000). El juego en los niños de transición. Estudio sobre las culturas contemporáneas, (VII) 14, 71-87.
- Bandet, Jeanne (1999). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Disponible en:
http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF
- Cortez Bohigas (1998). Bases pedagógicas de la evaluación. Madrid: Síntesis.
- Currículo Nacional de Educación Básica (2017). I Taller de Fortalecimiento de Desempeños-DEP-DIFODS.
- Chacón, Paula. (2007). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Caracas Departamento de Educación Especial.
- Cóndor Maldonado, y Otros (2017). "Programa de aplicación de la meta comprensión para mejorar la comprensión lectora en alumnos del 3er grado de primaria de la I.E. N° 787 "Almirante Miguel Grau". Tesis. Chaclacayo.
- Delgado (2011). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.
- Esteban, J. (2012). "El juego como estrategia didáctica en la Expresión plástica. Educación Infantil". Tesis. Universidad de Valladolid. España
- Freud. Teorías del Juego. Disponible en: www.es.wikipedia.org/
- García, A. (2007). El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia.
Disponible en: <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>

- García y Fernández, V. (2014). Artículo Científico “La participación del adulto en el juego.
- Garby, Catherine (1981). Escuela Lúdica el recreo o negociación de las pausas pedagógicas una estrategia didáctica en la educación. Colombia: Jaidel.
- Guerra Díaz, Eni Jacoba y Vizalote Orbe, Temístocles Antonio (2013). “Método analítico sintético en la comprensión lectora de los alumnos de la Institución Educativa N° 601491” San Juan. Tesis. UNAP, Iquitos – Perú.
- Guzmán, V (2013). Los juegos verbales y su incidencia en la expresión Oral de los niños de 1er, 2do y 3er grados. Tesis. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
- Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. (2006). Metodología de la Investigación. 2da. edición. México: Mc Graw Hill.
- Hernández, R. Fernández, C. Baptista (2006b) Metodología de la Investigación (2006b).2da. edición. México: Mc Graw Hill.
- Jiménez (2006). La trascendencia del juego en educación infantil. Revista digital de divulgación educativa, (I) 2, 94-97. Recuperado de http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf
- Jukorskaia. R. I (1992). El juego y su importancia pedagógica. La Habana: Ed. Pueblo y Educación.
- Lázaro, A. (2013). Psicomotricidad. Revista de Estudios y Experiencia.
- Ley General de Educación Ley N° 28044. (Artículo 66)
- Ministerio de Educación: Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular (2009). 2da edición. Lima: MED.
- Ministerio de Educación (2010). Evaluación de los aprendizajes en primaria
- Monereo, C. (2000). Psicología del juego- La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 214 p.
- Piaget (1969). Coordinación motriz <http://html.rincóndel vago.com/>
- Ocoña, A. (2012) La Didáctica Lúdica y el aprendizaje del lenguaje, Tesis. Universidad de Manizales, Colombia.
- Rebollo-Goñi, Edurne (2013) El juego, fuente de placer. Recurso de intervención educativa en la etapa de infantil.

- Rojas V. (2007). Los juegos didácticos para niños de 6 años-Editorial Abedul. Lima. 2008. pp. 327.
- Rojas Velásquez, Freddy (junio de 2007). «Enfoques sobre el aprendizaje humano» (PDF) pág. 1. Consultado el 25 de junio de 2019. «Definición de aprendizaje».
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2015). Métodos de la Investigación (2da ed.). México D.F., México Editorial Mc Graw Hill.
- Sarlé (2008). Los juegos didácticos en las clases. – p. 17- 20. – En: Revista Escuela Media Nocturna (Moscú). – Vol 4, junio- agosto. 2008.
- Sopena, Ramón (1982). Enseñanza de la Comprensión Lectora. http://www.ciberdocencia.gob.pe/index.php/id=1088&a0artículo_completo
- Vygotsky, Lev. 2008 [1934]. Pensamiento y lenguaje. Barcelona: Paidós. <http://WAVw,efdeportes.com/efd46>
- Vollo de Cobs, Susana (2009) Cómo enseñar a través del juego Editorial Fontanela. Barcelona. España.
- Yvern, A. (1998) ¿A qué jugamos? Buenos Aires: Bonum

Web grafía

<http://www.efdeportes.com/efd46>.

Freud. Teorías del Juego.www.es.wikipedia.org/

http://www.ciberdocencia.gob.pe/index.php/id=1088&a0artículo_completo

http://www.ciberdocencia.gob.pe/index.php/id=1088&a0artículo_completo

http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF

<http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>

http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf

<http://redalyc.uaemex.mx/pdf/316/31601404.pdf>

http://www.ciberdocencia.gob.pe/index.php/id=1088&a0artículo_completo

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Juegos didácticos y logros de aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” -Iquitos-2017

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA	FUENTES DE INFORMACIÓN
<p>Problema general</p> <p>¿Existe relación entre los juegos didácticos y los logros del aprendizaje en el Área de Comunicación en los estudiantes del 1er. grado de educación primaria de la Institución Educativa Primaria N° 60007 “Brasil” de la ciudad de Iquitos-2017?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>1) ¿Cómo es la relación que existe entre juegos didácticos con palabras y los logros del aprendizaje en el Área de Comunicación con los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos - año 2017?</p> <p>2) ¿Cómo es la relación que existe entre juegos</p>	<p>General.</p> <p>Determinar la relación entre los juegos didácticos y logros del aprendizaje en el Área de Comunicación en los estudiantes del 1° grado de primaria de la Institución Educativa 60007 “Brasil”-Iquitos 2017.</p> <p>Específicos</p> <p>1) Determinar la relación entre los juegos didácticos de palabras y logros del aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1° grado de primaria de la Institución Educativa 60007 “Brasil” Iquitos 2017.</p>	<p>General</p> <p>Los juegos didácticos tendrían una relación significativa en logros del aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er. grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017.</p> <p>Específicos</p> <p>1) Los juegos didácticos de palabras tendrían una relación significativa en logros del aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 “Brasil” de Iquitos durante el año 2017.</p> <p>2) Los juegos didácticos de construcción tendrían relación</p>	<p>Variable (V1)</p> <p>Juegos didácticos</p>	<p>Juego de palabras</p> <p>Juegos de construcción</p> <p>Juegos con la ruleta mágica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Buscar palabras ocultas - Ordenar palabras y letras. - Guardar letras y palabras. - Sonidos Onomatopéyicos - Juegos de palabras cruzadas. - Desarrollar la coordinación óculo-manual. - Desarrollar Habilidades motrices finas y gruesas. - Desarrollar habilidades viso espaciales y viso perceptivas. - Arma palabras manteniendo la atención y concentración. - Arma sus juegos con imaginación y creatividad. - Centra su atención y orientación - Selecciona y escribe - Forma oraciones - Elabora sus tarjetas léxicas - Elabora pequeños cuentos 	<p>Tipo de la investigación: Descriptivo</p> <p>Diseño de la Investigación: Correlacional</p> <p>Diagrama:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> $\begin{matrix} V1 \\ M = r \\ V2 \end{matrix}$ </div> <p>Significado de los símbolos M= Muestra de estudio O1 , O2 = Observación en cada una de las variables. R = Relación entre las variables observadas</p> <p>Población: 150 estudiantes del 1er. grado de educación primaria de la Institución Educativa N°.60007 “Brasil” – Iquitos.2017</p>	<p>Altamirano (2012) “Plan lector para desarrollar la comprensión lectora en los niños y niñas del 5to grado de primaria de la I.E. N° 10404 de Chuyabamba de Chota-Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle”. Tesis. Lima – Perú.</p> <p>Aragón, (2003) Enseñanza de la Comprensión Lectora.</p> <p>Artigue, Douady y Otros, (2000) El juego en los niños de transición. Estudio sobre las culturas contemporáneas, (VII) 14, 71-87.</p> <p>Bandet, Jeanne (1999) El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad.</p> <p>Cortez Bohigas (1998) Bases pedagógicas de la evaluación. Madrid: Síntesis.</p> <p>Currículo Nacional de Educación Básica (2017). I Taller de Fortalecimiento de Desempeños-DEP-DIFODS</p>

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	ÍNDICADORES	METODOLOGÍA	FUENTES DE INFORMACIÓN
<p>didácticos de construcción y los logros en el aprendizaje del Área de Comunicación de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 "Brasil" de Iquitos - año 2017?</p> <p>3) ¿Cómo es la relación que existe entre juegos didácticos con la ruleta mágica y logros en el aprendizaje del Área de Comunicación de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 "Brasil" de Iquitos - año 2017?</p> <p>4) ¿Cómo es la relación que existe entre juegos didácticos de encadenar grafías y sílabas y logros en el aprendizaje del Área de Comunicación de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 "Brasil" de Iquitos - año 2017?</p>	<p>2) Determinar la relación entre los juegos didácticos de construcción y logros del aprendizaje en el Área de Comunicación en los estudiantes del 1° grado de primaria de la Institución Educativa 60007 "Brasil"-Iquitos 2017.</p> <p>3) Determinar la relación entre los juegos didácticos con la ruleta mágica y logros del aprendizaje en el Área de Comunicación en los estudiantes del 1° grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 "Brasil"-Iquitos 2017.</p> <p>4) Determinar la relación entre los juegos didácticos de encadenar grafías y sílabas y logros del aprendizaje en el Área de Comunicación en los estudiantes del 1° grado de primaria de la Institución Educativa 60007 "Brasil"-Iquitos 2017.</p>	<p>significativa en logros del aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er grado de primaria, sería medio", durante el año 2017.</p> <p>3) Los juegos didácticos con la ruleta mágica tendrían una relación significativa en logros del aprendizaje en el Área de Comunicación en los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 "Brasil" de Iquitos- año 2017.</p> <p>4) Los juegos didácticos de encadenar grafías y sílabas tendrían una relación significativa en logros del aprendizaje en el Área de Comunicación en los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 "Brasil" de Iquitos- año 2017.</p>		<p>Juegos de encadenar grafías y sílabas</p> <p>Juegos con el diccionario</p>	<p>- Encadenar palabras.</p> <p>- Segmentar palabras en sílabas</p> <p>- Suprimir la sílaba inicial e identificar las sílabas restantes de una palabra.</p> <p>- Formar palabras a través de la adición de sílabas</p> <p>- Unir fonemas</p> <p>- Busca palabras terminadas en consonante</p> <p>- Busca palabras desconocidas</p> <p>- Buscar palabras que empiezan y terminan igual,</p> <p>- Busca 10 palabras terminadas en vocales</p>	<p>Muestra: Estará constituido por 108 estudiantes del 1er grado de educación primaria de la Institución Educativa N°60007"Brasil" Iquitos-2017.</p> <p>Técnicas e Instrumentos de recolección de datos. Encuesta Análisis documental</p> <p>Instrumento: -Ficha de Observación -Registro de evaluación.</p> <p>Técnica de Análisis e Interpretación de datos. Estadística descriptiva simple, cuadros y gráficos</p>	<p>Chacón, Paula (2007) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Caracas Departamento de Educación Especial.</p> <p>Delgado (2011) Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.</p> <p>García, A. (2007) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia.</p> <p>García y Fernández, V. (2014). Artículo Científico "La participación del adulto en el juego.</p> <p>Garby, Catherine (1981) Escuela Lúdica el recreo o negociación de las pausas pedagógicas una estrategia didáctica en la educación. Colombia: Jaidel.</p> <p>Guerra Díaz, Eni Jacoba y Vizalote Orbe; Temístocles Antonio (2013) "Método analítico sintético en la comprensión lectora de los alumnos de la Institución Educativa N° 601491" San Juan 2013. Tesis. UNAP.</p>

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA	FUENTES DE INFORMACIÓN
5) ¿Cómo es la relación que existe entre juegos didácticos con el diccionario y logros en el aprendizaje en el Área de Comunicación de los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 "Brasil" de Iquitos - año 2017?	5) Determinar la relación entre los juegos didácticos con el diccionario y logros del aprendizaje en el Área de Comunicación en los estudiantes del 1° grado de primaria de la Institución Educativa 60007 "Brasil"- Iquitos 2017	5) Los juegos didácticos con el diccionario tendrían una relación significativa en logros del aprendizaje en el Área de Comunicación en los estudiantes del 1er grado de primaria de la Institución Educativa N° 60007 "Brasil" de Iquitos- año 2017					Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. 2006. Metodología de la investigación. 2da. edición. México: Mc Graw Hill. -Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. (2006b) Metodología de la investigación. 2da. edición. México: Mc Graw Hill. Huizinga (2005) Homo Ludens. Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima. Jiménez (2006) La trascendencia del juego en educación infantil. Revista digital de divulgación Educativa, (I) 2, 94-97. Jukorskaia. R. I (1992) El juego y su importancia pedagógica. – La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 1992. – 107. Lázaro, A. (2013) Psicomotricidad. Revista de Estudios y Experiencia. Ley General de Educación Ley N° 28044. (Artículo 66) Ministerio de Educación: Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular (2009). 2da edición. Lima: MED. Ministerio de Educación (2010) Evaluación de los aprendizajes

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	ÍNDICADORES	METODOLOGÍA	FUENTES DE INFORMACIÓN
							<p>Monereo, C. (2000) Psicología del juego. -- La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2000. -- 214 p</p> <p>Piaget (1969)." Coordinación motriz http://html.rincóndelvago.com/</p> <p>Rojas, V (2007), Los juegos didácticos para niños de 6 años-Editorial Abedul. Lima. 2008. pp. 327.</p> <p>Rojas V. (2007) Los juegos didácticos para niños de 6 años-Editorial Abedul. Lima. 2008. pp. 327.</p> <p>Rojas Velásquez, Freddy (junio de 2007) «Enfoques sobre el aprendizaje humano» (PDF) pág. 1. Consultado el 25 de junio de 2009 de 2009. «Definición de aprendizaje».</p> <p>Sánchez, H. y Reyes, C. (1995) Métodos de la Investigación (2da ed.). México D.F., México: Editorial Mc Graw Hill.</p> <p>Sarlé (2008) Los juegos didácticos en las clases. – p. 17- 20. – En: Revista Escuela Media Nocturna (Moscú). – Vol 4, junio- agosto. 2008.</p> <p>Sopena, Ramón (1982) Enseñanza de la Comprensión Lectora.</p>

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	ÍNDICADORES	METODOLOGÍA	FUENTES DE INFORMACIÓN
							<p>http:// www.ciberdocencia.gob.pe/index.php/id=1088&a0artículo_completo</p> <p>Vygotsky, Lev. 2008 [1934]. Pensamiento y lenguaje. Barcelona: Paidós.</p> <p>Vygotsky (1984) Ocoña, A. (2012) La Didáctica Lúdica y el aprendizaje del lenguaje, Tesis. Universidad de Manizales.</p> <p>Vollo de Cobs, Susana (2009) Cómo enseñar a través del juego Editorial Fontanela. Barcelona. España.</p> <p>Yvern, A. (1998) ¿A qué jugamos? Buenos Aires: Bonum</p> <p>Web grafía http://www.efdeportes.com/efd46 Freud. Teorías del Juego. www.es.wikipedia.org/ http://www.ciberdocencia.gob.pe/index.php/id=1088&a0artículo_completo http://www.ciberdocencia.gob.pe/index.php/id=1088&a0artículo_completo http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF</p>

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	ÍNDICADORES	METODOLOGÍA	FUENTES DE INFORMACIÓN
							http://www.waace.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110 http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf http://redalyc.uaemex.mx/pdf/316/31601404.pdf http://www.ciberdocencia.gob.pe/index.php/id=1088&a0articulo_completo
			Variable (V2) Logros de aprendizaje en el Área de Comunicación	Comprensión oral Comprensión escrita Producción de textos.	Aprendizaje destacado (AD) Aprendizaje previsto (A) Aprendizaje en proceso (B) Aprendizaje en inicio (C)		



FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ANEXO 2 INSTRUMENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LOS ESTUDIANTES

Ficha de Observación para medir la relación entre los juegos Didácticos y logros del aprendizaje en el Área de Comunicación en los estudiantes del 1er. grado de primaria en la Institución Educativa N° 60007 “Brasil”.

¡Buenos días!

La presente ficha de observación tiene como propósito obtener información sobre aspectos referidos a la utilización de los juegos didácticos por parte de los estudiantes del 1er.grado de educación primaria de la Institución Educativa Primaria de Menores N° 60007 “Brasil” Iquitos; lo que permitirá identificar logros en el Aprendizaje en el Área de Comunicación, de los estudiantes del grado en mención.

Este estudio servirá para elaborar la Tesis como docente a la obtención del título profesional, de Licenciado en Educación Primaria.

¡Muchas gracias por su colaboración!

I. Características Personales

1.1. Sexo:

a. Masculino ()

b. Femenino ()

1.2. Aula:

II. Instrucciones

- Realizar la ficha de observación a cada niño teniendo en cuenta las preguntas que se encuentran en la ficha de observación
- La información que obtengamos será manejada con estricta confidencialidad

III. Contenido

JUEGOS DIDÁCTICOS	Valoración	
	2	1
A) JUEGOS DE PALABRAS		
1. El estudiante busca palabras ocultas con los fonemas: m, p, b, c y las resalta.	SI	NO
2. El estudiante ordena palabras y letras iguales.	SI	NO
3. El estudiante guarda letras y palabras iguales en una caja	SI	NO
4. El estudiante imita sonidos de animales, bocinas,	SI	NO
5. El estudiante resuelve juego de crucigramas	SI	NO
B) JUEGO DE CONSTRUCCIÓN	SI	NO
1. Desarrolla la coordinación óculo-manual al encajar piezas grandes y pequeñas	SÍ	NO
2. Desarrolla Habilidades motrices finas y gruesas al hacer juegos de construcción.	SI	NO
3. Desarrolla habilidades viso espacial y viso perceptivas al encajar piezas.	SI	NO
4. Arma palabras manteniendo la atención y concentración.	SI	NO
5. Arma sus juegos con imaginación y creatividad	SI	NO
c) JUEGO CON LA RULETA MÁGICA		
1. Centra su atención y orientación cuando juega en forma individual y grupal, haciendo uso de los sentidos (Auditivo, táctil, gusto)	SI	NO
2. Selecciona y escribe la palabra indicada en la ruleta mágica, primero en la pizarra, luego en su cuaderno	SI	SO
3. Forma oraciones cortas con la palabra indicada en la ruleta mágica.	SI	NO
4. Elabora sus tarjetas léxicas con las palabras de la ruleta mágica.	SI	NO
5. Elabora pequeños cuentos con la palabra seleccionada en la ruleta mágica.	SI	NO
D) JUEGO DE ENCADENAR GRAFÍAS Y SÍLABAS	SI	NO
1. Encadena palabras que empiecen por la última grafía o sílaba de la última palabra, pronunciada por el alumno anterior.	SI	NO

JUEGOS DIDÁCTICOS	Valoración	
	2	1
2. Segmenta palabras de contengan grafía o sílaba iguales. Al comienzo o final: pantalón- panteón, pantera- panatela.	SI	NO
3. Suprime la sílaba inicial e identificar las sílabas restantes de una palabra.	SI	NO
4. Formar palabras a través de la adición de sílabas	SI	NO
5. Une fonemas	SI	NO
E) JUEGO CON EL DICCIONARIO	SI	NO
1. Busca palabras con seis, cinco, cuatro sílabas	SI	NO
2. Busca palabras acabadas en consonante "N"	SI	NO
3. Busca palabras que nunca hayan escuchado.	SI	NO
4. Busca palabras que empiezan y terminan igual, sean con vocales o consonantes.	SI	NO
5. Busca 10 palabras que empiezan por la misma letra.	SI	NO



FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ANEXO 3

REGISTRO DE LOGROS DE APRENDIZAJE EN EL ÀREA DE COMUNICACIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa.....

1.2. Grado de estudios

1.3. Día.....

1.4. Hora.....

1.5. Observador.....

1.6. Fecha

II. DATOS ESPECÍFICOS DEL NIVEL DE LOGRO EN COMUNICACIÓN

Nº	Apellidos y Nombres	NIVEL DE LOGRO	Componente												
			Expresión oral				Comprensión de textos				Producción de textos				Promedio
			AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															
19															
20															

ANEXO 4. BASE DE DATOS

N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2
23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2

N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2
25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
29	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
30	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
32	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
33	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
34	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
35	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
36	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
37	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
38	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
39	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
40	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
41	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
42	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
43	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
44	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
45	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
46	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
47	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
48	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
49	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	
50	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
51	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
52	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
53	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
54	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
55	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
56	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
57	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
58	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
59	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
61	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
62	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
64	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
65	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
66	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
67	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
68	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
69	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
70	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
71	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
72	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
73	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
74	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
75	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1

N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
76	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
77	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
78	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
79	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
80	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
81	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
82	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2
83	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2
84	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2
85	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2
86	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2
87	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
88	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
89	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
90	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
91	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
92	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
93	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
94	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
95	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
96	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
97	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
98	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
99	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
100	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
101	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
102	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
103	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
104	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
105	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
106	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
107	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
108	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Fuente: Ficha de observación de estudiantes del 1er grado "A", "B", "C", "D", "E"



FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN

“INSTRUMENTO PARA VALIDAR LA CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE LOS DATOS”

DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres del Informante : Lic. EMILIO MELENDEZ GUERRERO Mgr.
 Cargo e Institución donde labora : DOCENTE DE LA UNIVERIDAD PERUANA DEL ORIENTE, UNIVERSIDAD PRIVADA DE LA SELVA PERUANA
 Nombre del Instrumento motivo de evaluación : Ficha de Observación sobre juegos didácticos y
 : Ficha de lectura para el Área de Comunicación

ASPECTOS A EVALUAR

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				REGULAR				BUENA				MUYBUENA				EXCELENTE			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1.claridad	Es formulado con lenguaje apropiado													8	8						
2.Objetividad	Está expresado en hechos observables													9	7						
3.Actualidad	Adecuado al avance de la tecnología													8	8						
4.Organización	Existe una organización lógica													8	7						
5.Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.													8	9						
6.Intencionalidad	Adecuado para valorar los Juegos didácticos en logros del aprendizaje en el Área de Comunicación en la II.EE. N°													9	8						
7.Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos													8	8						
8.Coherencia	Entre los objetivos, hipótesis e indicadores													8	9						
9.Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación.													9	8						

OPINIÓNDELA APLICABILIDAD: El instrumento es coherente con los indicadores y criterios

PROMEDIODEVALORACIÓN

73.50

Lugar y Fecha, julio 18 de 2017- Firma del Experto informante.....DNI N° 05243333

“INSTRUMENTO PARA VALIDAR LA CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO PARA RECOLECCIÓN DE DATOS”

DATOS GENERALES

Apellidos y Nombres del Informante : Lic. Educ. JAVIER MARTIN PINEDO RODRIGUEZ Dr.
 Cargo e Institución donde labora : DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA DEL ORIENTE, jefe de la Oficina de Bienestar Universitario y biblioteca
 Nombre del Instrumento motivo de evaluación : Ficha de Observación sobre juegos didácticos y Ficha de Lectura para el Área de Comunicación.

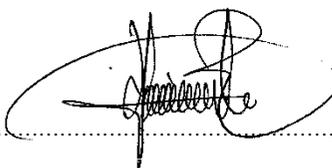
ASPECTOS A EVALUAR

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				REGULAR				BUENA				MUYBUENA				EXCELENTE			
		00-20				21-40				41-60				61-80				81-100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100		
1.claridad	Es formulado con lenguaje apropiado														8	8					
2.Objetividad	Está expresado en hechos observables														9	8					
3.Actualidad	Adecuado al avance de la tecnología														8	8					
4.Organización	Existe una organización lógica														7	9					
5.Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad calidad.														9	9					
6.Intencionalidad	Adecuado para valorar los juegos didácticos en logros del aprendizaje en el Área de Comunicación														8	9					
7.Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos														9	8					
8.Coherencia	Entre los objetivos, hipótesis e indicadores														8	8					
9.Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación														8	8					

OPINIÓNDELA APLICABILIDAD: El instrumento es coherente con los indicadores y criterios

PROMEDIODEVALORACIÓN

74.50



Lugar y Fecha: Iquitos, julio 18 de 2017- Firma del Experto informante..... DNI N° 05375933



FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN

ANEXO 6

RESULTADO DE LA PRUEBA DE CONFIABILIDAD

Se realizó la prueba de confiabilidad del Instrumento de datos, a través del juicio de expertos, donde colaboraron los siguientes profesionales:

- Lic. EMILIO MELENDEZ GUERRERO Mgr. Docente en la Universidad Peruana del Oriente, Universidad Privada de la Selva Peruana
- Lic. Educ. JAVIER MARTIN PINEDO RODRIGUEZ Dr. Docente en la Universidad Peruana del Oriente, jefe de la Oficina de Bienestar Universitario y biblioteca.

Profesionales	Indicadores								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Lic. Educ. EMILIO MELENDEZ GUERRERO Mgr.	8	9	8	8	8	9	8	8	9
	8	7	8	7	9	8	8	9	8
Lic. Educ. JAVIER MARTIN PINEDO RODRIGUEZ Dr.	8	9	8	7	9	8	9	8	8
	8	8	8	9	9	9	8	8	8
Promedio General	74.00								

Teniendo en cuenta la tabla de valoración

DEFICIENTE	0-20
REGULAR	21-40
BUENA	41-60
MUYBUENA	61 -80
EXCELENTE	81-100

Como resultado general de la prueba de validez realizado a través del juicio de expertos, se obtuvo: 74 puntos, lo que significa que está en el rango de "MUY BUENA", quedando demostrado que el instrumento de esta investigación cuenta con una sólida evaluación realizado por profesionales conocedores de Instrumentos de recolección de datos.