

T-E2-96
B939

UNIVERSIDAD PANAMERICANA DE GUATEMALA

SEDE QUETZALTENANGO

FACULTAD DE EDUCACION



**LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES
COMUNICATIVAS**

ESTUDIANTE: OLGA MARILIS BULUX SOCOB

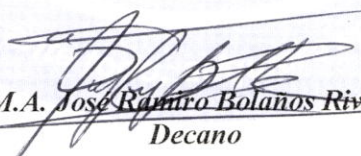
Quetzaltenango 2008



D. Upana - I - 10, 910 - 1000

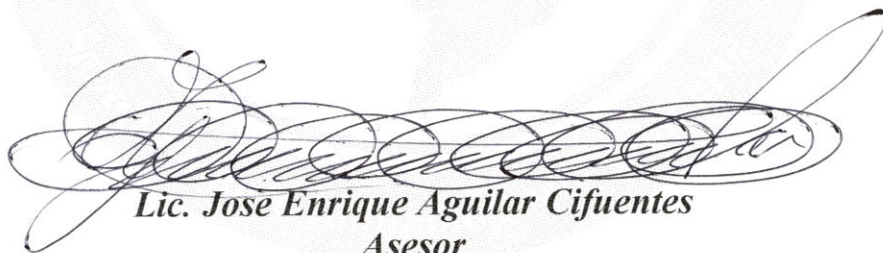
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION****ASUNTO: BULUX SOCOP, OLGA MARILIS***Estudiante de la carrera de Licenciatura**En Educación de esta Facultad**Solicita autorización para realizar Tesis para
Completar requisitos de graduación.**Guatemala 12 de Julio del 2,008.**Ref.01-2008**Se ha analizado la solicitud de la estudiante :Olga Marilis Bulux Socop, para realizar Tesis
enmarcada en la temática: “Los Juegos y su Repercusión en las Habilidades Comunitarias”**En virtud de lo anterior esta Decanatura dictamina:*

- 3. Habiendo cumplido con lo descrito en el Reglamento Académico de la Universidad Panamericana en Opciones de Egreso, artículo No.6 incisos del a) al n).*
- 4. Por lo antes expuesto la estudiante Olga Marilis Bulux Socop, recibe la aprobación para realizar Tesis solicitada como Opción de Egreso.*


*M.A. Jose Ramiro Bolanos Rivera**Decano**Facultad de Ciencias de la Educación*

UNIVERSIDAD PANAMERICANA DE GUATEMALA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACION, Guatemala ocho de Octubre del dos mil ocho.-----

En virtud de que la Tesis con el tema: “Los Juegos y su Repercusión en las Habilidades Comunitarias”. Presentada por la estudiante: Olga Marilis Bulux Socop, previo a optar al grado Académico de Licenciatura, cumple con los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, se extiende el presente dictamen favorable **para que** continúe con el proceso correspondiente.



Lic. Jose Enrique Aguilar Cifuentes
Asesor

UNIVERSIDAD PANAMERICANA DE GUATEMALA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACION, Guatemala veinticuatro de Noviembre del dos mil ocho.-----

En virtud de que la Tesis con el tema "Los Juegos y su Repercusión en las Habilidades Comunitarias" Presentada por la estudiante: Olga Marilis Bulux Socop previo a optar al grado Académico de Licenciatura, cumple con los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, se extiende el presente dictamen favorable para que continúe con el proceso correspondiente.

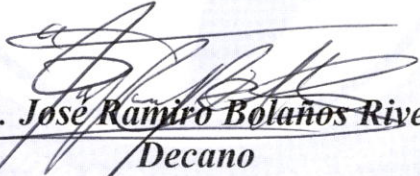


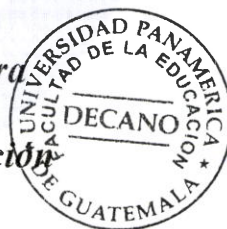
Lic. Miguel Ángel Alonzo Sánchez
Revisor



UNIVERSIDAD PANAMERICANA DE GUATEMALA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, Guatemala a los trece días del mes de Febrero del dos mil nueve.-----

En virtud de que la Tesis presentada por la estudiante, Olga Marilis Bulux Socop previo a optar al grado Académico de Licenciatura, cumple con los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, y con el requisito de dictamen del Asesor y del Revisor, se autoriza la impresión de la Tesis.


M.A. José Ramón Bolaños Rivera
Decano
Facultad de Ciencias de la Educación



AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD PANAMERICANA DE GUATEMALA

RECTOR: Ing. Abel Antonio Girón Arévalo

VICERRECTORA ACADEMIMCA: Licda. Alba de González

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: Lic. Alfonso Shilling

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

DECANO: Lic. Ramiro Bolaños

COORDINADORA DE SEDE
QUETZALTENANGO Licda. Mayra Cobar Arriola

ASESOR DE TESIS: Lic. José Enrique Aguilar Cifuentes

REVISOR DE TESIS: Lic. Miguel Ángel Alonzo Sánchez

AGRADECIMIENTO

A UNIVERSIDAD PANAMERICANA DE GUATEMALA SEDE
QUETZALTENANGO:
FORJADORA DE MI CARRERA PROFESIONAL

A MIS CATEDRATICOS (AS):
POR COMPARTIR SUS CONOCIMIENTOS

A LOS LICENCIADOS:
JOSE ENRIQUE AGUILAR CIFUENTES
MIGUEL ÁNGEL ALONZO SANCHEZ
MAYRA COBAR ARRIOLA
POR LA ORIENTACION QUE ME BRINDARON

A MI FAMILIA.
POR SU INCONDICIONAL APOYO

A MIS COMPAÑEROS DE ESTUDIO
CON ESPECIAL AFECTO

INDICE

TABLA DE CONTENIDO	PAGINA
INTRODUCCION	1
1. Marco Contextual.	3
2. Marco Conceptual.	5
2.1. Importancia del Problema.	7
2.2. Planteamiento del Problema.	7
3. Marco Teórico.	9
3.1. El Juego.	9
3.2. El Niño Imita e Imagina.	10
3.3. El Niño se Relaciona Acepta las Reglas y a los Demás.	10
3.4. El Niño Desarrolla Habilidades y Destrezas.	10
3.5. El Niño se Conoce a sí Mismo y a los Demás.	11
3.6. El Niño se Comunica e Incrementa su Vocabulario.	11
3.7. El Niño Desarrolla el Pensamiento Divergente.	11
3.8. El Juego Como Herramienta Didáctica.	12
3.9. Características del Juego Educativo.	13
3.10. Clasificación del Juego Educativos.	13
3.11. Tipos de Juegos Educativos.	14
3.12. El Juego Como Actividad de Aprendizaje.	16
a. Influencia del juego sobre distintos planos del desarrollo.	16
b. El Juego Como Factor de Maduración Motriz.	16
c. El Juego como Potenciador de la Actividad Cognitiva.	17
d. El Juego Como Facilitador del Desarrollo Afectivo.	18
e. El Juego y la Socialización.	18
3.13. Papel del Profesor en el Juego.	19
3.2. Las Habilidades Comunicativas.	20
A. Habilidad de Escuchar.	20

Habilidad de Escuchar.	21
B Habilidad de Hablar.	22
C Habilidad de Leer.	23
D Habilidad de Escribir.	25
3.2.1 Estrategias Metodológicas Para el Fortalecimiento de las	
Habilidades Comunicativas.	27
4. Marco Metodológico.	28
1. Introducción.	28
2. Planteamiento del Problema.	29
2.1. La Factibilidad.	30
2.2 La Viabilidad.	30
2.3 Definición del Problema.	30
3. Justificación.	31
4. Delimitación.	31
5. Objetivos.	31
5.1. Objetivo General.	31
5.1. Objetivos Específicos.	32
6. Alcances de la Investigación.	32
a. Delimitación Temporal.	32
b. Espacial.	32
c. Teórica.	32
d. Modelo Mixto.	32
6.1 Estudio descriptivo.	33
7. Hipótesis.	33
8. Operacionalización de la Hipótesis.	34
9. Universo.	36
9.1. Unidades de Análisis.	37
9.2. Evaluación.	37
10. Cronograma.	37
5 Marco Operativo.	38

5.1.	Cronograma.	39
5.2.	Recolección de datos.	40
5.3	Procesamiento de la información.	40
6.	Interpretación y análisis de resultados.	87
	Comprobación de la hipótesis.	91
	Conclusiones.	92
7.	Marco propositivo.	94
	Guía de juegos educativos.	98
	Conclusiones.	108
	Bibliografía.	109
	Anexos	

INTRODUCCION

La aplicación del juego educativo en el aprendizaje y desarrollo de las habilidades comunicativas, muchas veces se dificulta en el niño y niña ya que los docentes las utilizan sin tomar en cuenta la organización y forma para lograr que los educandos aprendan y desarrollen sus habilidades por medio del juego.

Los juegos son herramientas de importancia y utilidad para fortalecer las habilidades comunicativas ya que por ser novedosos, impactantes, motivan y despiertan el interés de los educandos.

Al educador le favorece el mejor desenvolvimiento del alumno (a), ya que pone en práctica su propia habilidad y capacidad en la aplicación de los juegos y que a través de la misma se pretende de que los niños y niñas le den un sentido a las actividades por medio de los juegos ya que los induce a la reflexión, el análisis en la búsqueda y determinación de relaciones entre temas y juegos.

El objetivo de esta investigación es comprobar si el juego educativo repercute en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños y niñas de tercer grado primaria.

Los beneficiados de la investigación son los educandos ya que se les induce a realizar actividades pero que a la vez se quiere que lo disfruten, y que a docentes dispondrán de un material de apoyo que puedan utilizar para llevar acabo el aprendizaje de las habilidades comunicativas.

El tema es novedoso ya que varios autores han realizado estudios sobre el mismo y es un recurso pedagógico de gran importancia, y que a través de ellos se puede lograr los objetivos articulando los contenidos que se trabajen.

El docente debe de implementar de manera organizada y orientar a los educandos con juegos innovadores y atractivos que permitan desarrollar la creatividad y habilidades de los mismos. Ya que se comprobó que la mayoría de docente utilizan los juegos educativos pero con ciertas dificultades dentro de sus actividades docentes.

Es por ello que se pondrá a su disponibilidad una guía como un aporte para mejorar la educación de niños y niñas.

CAPITULO No. I

1. MARCO CONTEXTUAL

TEMA

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSION EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

El presente estudio se realizó en la Escuela Urbana Atanasio Tzul y Escuela Urbana Mixta de Zona Tenerías, Totonicapán y se tomó en cuenta a director, docentes, alumnos y alumnas de tercer grado primaria. Y que esta investigación vendrá a fortalecer el área de comunicación especialmente en las cuatro habilidades comunicativas, por medio de los juego educativos, ya que es un aspecto que requiere ser reorientado de manera más técnica para mejorar el aprendizaje de las habilidades comunicativas y en la actualidad la práctica del que hacer docente solamente toma el juego como un medio para insertarlo en cualquier momento y esto mismo genera ciertas dificultades en su implementación en las escuelas primarias. Para fortalecer las habilidades comunicativas en la formación de los educandos aprovechando los juegos, de manera efectiva logrando los objetivos propuestos.

La Escuela Oficial Urbana Mixta de Tenerías, se encuentra ubicada en la zona 3 de la cabecera departamental de Totonicapán, su modalidad es mixta con primaria completa, una de las características es que el 98% de alumnos y alumnas provienen de áreas rurales cercanas y solo el 2% son de área urbana.

La Escuela Oficial Urbana Atanasio Tzul esta ubicada en la zona 2 de Totonicapán, atiende a niños con primaria completa. Una de sus características es que el 98%, provienen de las áreas rurales mas cercanas y solo el 1% son de área urbana.

Los establecimientos educativos cuentan con las condiciones pedagógicas adecuadas, dispone de varias aulas, salón de reuniones donde se desarrollan actividades socioculturales, una biblioteca, canchas deportivas y áreas verdes.

Los centro educativos tienen un ambiente agradable de trabajo, la mayoría de los docentes tienen la preparación y experiencia para ejercer la profesión totalidad de los profesionales son de la misma localidad, quienes conocen el contexto y mediante ello existe una adecuada interacción entre alumnos y docentes, otra de sus características es que toman en cuenta la participación de los padres de familia para apoyar la formación de sus hijos.

Los alumnos que ingresan a estos centros educativos oscilan entre las edades de 7 a 13 años de edad entre hombres y mujeres, las condiciones económicas de los alumnos son precarias, algunas niñas tienen un apoyo económico que el ministerio de educación proporciona, por medio del programa de becas para la niña.

Los docentes son orientados por las autoridades educativas en relación a algunas capacitaciones sobre el curriculum nacional base, durante el ciclo escolar, la dirección con el apoyo de los docentes y participación de los alumnos y alumnas organiza distintas actividades culturales, deportivas, cívicas para fomentar y desarrollar en ellos distintas habilidades que coadyuven al mejor desenvolvimiento y preparación de los mismos.

Recibe apoyo de una institución llamada INTERVIDA que originalmente se llamo vida internacional, y busca mejorar la infraestructura física de los establecimientos orienta en el aspecto técnico a los docentes especialmente en materiales didácticos, para facilitar el aprendizaje en el ambiente escolar. Todas las actividades que genera esta institución a estos centros educativos es coordinado con las autoridades del ministerio de educación a nivel departamental.

Tiene la asistencia administrativa y técnica de una autoridad educativa y es el coordinador técnico administrativo, bajo su responsabilidad y sus funciones esta el de apoyar, orientar y coordinar todas las actividades técnicas, culturales, deportivas y otras especialmente el de capacitación que el Ministerio de Educación programa y las visitas que esta misma autoridad realiza en algunas oportunidades en dichos establecimientos educativos.

CAPITULO II

2 MARCO CONCEPTUAL

ANTECEDENTE

Desde hace muchos siglos se considera que la educación se basaba en el juegos y se estima que se debía de comenzar por la música para la formación del alma y posteriormente la educación física para el cuerpo.

Y se enfatiza la diferencia entre el juego físico y el juego elaborado, dirigido con otros fines para mejorar las condiciones de aprendizaje.

La vida de los niños es jugar y, juegan por una fuerza interna que los obliga a moverse, a manipular, gatear, ponerse de pie y que permite el disfrute pleno de su libertad de movimiento ellos actúan de manera más clara, limpia y transparente en su vida lúdica y en los momentos de juego pone de manifiesto sus más agotadoras energías, concentra todo su ser y adquiere sus satisfacciones emocionales que no puede obtener de otras formas de actividad, no juegan por mandato, orden si no movidos por una necesidad y responde no solo a la tendencia del niño sino también a la imitación y ensayo de vida el niño que juega de conductor, enfermera, maestro y otros se inicia en las actividades de adulto a modo de ensayo por eso durante el juego, el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablado y mímico comprende las distancias y obstáculos que el medio físico que se opone a sus deseos.

Se adapta al medio encuentra oportunidades de probar cuanto puede hacer, recibe estímulo para vencer las dificultades, forma su carácter y contribuye a desarrollar su personalidad.

El juego es uno de los medios que tiene para aprender y demostrar que esta aprendiendo y que es la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño.

En ciertos casos es un medio de descubrir nuevas realidades así mismo, del juego puede decirse que es una herramienta valiosa para adaptarse al medio familiar y social. El juego también debe verse como medio de socialización, jugando el niño conoce a otros y hace amistad con ellos

reconoce sus méritos, coopera y se sacrifica por el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas del juego, vence las dificultades, gana y pierde con dignidad. En esa perspectiva, el profesor debe sugerir y participar en el juego ya que sus intervenciones le permitirán ganarse la confianza de sus niños y niñas.

El juego, como elemento educativo, influye en:

El desarrollo físico

El desenvolvimiento psicológico

La socialización

A partir de la década de los sesenta, cuando toma primicia la enseñanza comunicativa de la lengua, las actividades lúdicas de la enseñanza y los juegos son la base para realizar trabajos formativos de cualquier clase las actividades articuladas con los juegos permiten atender aspectos importantes de aprendizaje, pero no hay que olvidar que detrás de los juegos existen objetivos claros que se desean alcanzar.

Es necesario contar con elementos y recursos que propicien las condiciones adecuadas para el aprendizaje de las habilidades comunicativas a través del juego de acuerdo a su contexto facilitando los conocimientos para su desarrollo intelectual, cultural y social incluyendo otros aspectos que permitan elevar el nivel de vida en forma integral.

El juego educativo como un recurso básico que debe de facilitar un proceso educativo, para una mejor formación especialmente en las habilidades comunicativas como un elemento importante para la comunicación y el lenguaje de niños y niñas durante los juegos el niño y niña verbaliza situaciones, se expresa se comunica además desarrolla un vocabulario propio y común a muchos juegos fortalece su vocabulario de manera oral y escrita.

2.1 LA IMPORTANCIA DEL PROBLEMA

Se realiza esta investigación para tener los elementos necesarios y verificar hasta donde realmente repercute los juegos educativos en el aprendizaje de las habilidades comunicativas. De los resultados que se obtengan podrán utilizarse como referencia y para implementar procesos que respondan a las necesidades e intereses de los educandos.

Los juegos educativos posibilitan tanto la práctica dentro de un marco, como la práctica libre de tener los momentos dinámicos, además los conocimientos lingüísticos como los socioculturales y la expresión creativa. A través de los juegos es posible la integración de las cuatro destrezas, se ejercita la comprensión, producción escrita y finalmente la producción oral.

Se ha comprobado como estas actividades captan el interés del alumno y les estimulan en la consecución de los objetivos, pues estos, ayudan a soportar una realidad apuntalada de conflictos emocionales y contradicciones sociales. El juego es una herramienta a disposición del profesor como cualquier otro recurso por lo tanto se debe de incluir dentro del proceso de aprendizaje, esto implica realizar una programación para su integración en el momento adecuado para poder guiar, controlar, asesorar, es decir que se requiere de una planeación en donde se considere edades, intereses, deseos, necesidades, habilidades y retos además de la cantidad de quienes conforman el grupo.

2.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

El juego se convierte en un problema en el aspecto del aprendizaje ya que por su mala aplicación en las aulas pierde toda objetividad hacia el logro de los objetivos que se desean alcanzar, quizás sean varios los factores que puedan repercutir en su incorrecta aplicación y que esta misma pueda tener efectos en el aprendizaje de las habilidades comunicativas tales como:

Desconocimiento del maestro

Que el juego es una herramienta didáctica no un simple distractor o pasatiempo.

Que debe ser programada

Orientado con una guía

Y conocer que al niño le gusta por naturaleza adquirir nuevos conocimientos que le permitan el desarrollo de su educación a través del juego. La importancia del juego en la educación es vital, trascendental y la aplicación provechosa del mismo estimula en el educando la creatividad.

Sin embargo en muchas escuelas prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y la ausencia de la iniciativa, el juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente en el horario de recreo.

Ante esta realidad tiene especial relevancia la incorporación de los juegos educativos en el desarrollo de cada una de las habilidades comunicativas de los niños y niñas de tercer grado primaria aspecto que será constatado, orientado y fortalecido al obtener los resultados de la investigación y si realmente repercute en el aprendizaje de las habilidades comunicativas y facilitar las herramientas necesarias al educador para mejorar la aplicación en el campo de la práctica educativa.

CAPITULO III

3. MARCO TEORICO

3.1. El juego

Juego es una actividad placentera, realizada por sí misma, sin referencia a un propósito o satisfacciones futuras.

El juego es una acción espontánea que exige el cumplimiento de una varias reglas libremente elegidas o vencer deliberadamente un obstáculo, se puede considerar el juego como un proceso importante de la infancia, a través del juego el niño desarrolla hábitos intelectuales, físicos, morales sociales que tendrá trascendencia en su vida.

SEGÚN Velásquez Carlos Callado (1) Muchos han sido los teóricos que han definido el juego; sería interminable exponer una relación con todas las definiciones que del juego se han dado no obstante entre todas ellas destacan a modo de ejemplo las siguientes:

HUIZINGA: “El juego es una acción o una actividad voluntaria realizada en unos ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de una sensación de júbilo”.

GUY JACQUIN: “El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige unas reglas que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto para vencer.”

CH. BÜHLER: “El juego puede ser definido como la actividad orientada al gozo producido por el perfeccionamiento.”

PIAGET: “Acción libre considerada como ficticia y situada al margen de la vida real, capaz de absorber totalmente al individuo que la práctica.”

(1)Velásquez Callado C. El Juego Infantil y sus Posibilidades Educativas. España Edit. (2000)

Analizando estas definiciones se extrae una serie de elementos comunes a todas ellas:

3.1.1 Todas consideran al juego como una actividad voluntaria y placentera que - absorbe totalmente al niño.

3.1.2. Además, tiene una finalidad intrínseca, en sí mismo.

3.1.3. Supone para el niño una forma de análisis de sus propias posibilidades de la realidad que lo rodea, de las relaciones y su dinámica sirviéndole de medio para crecer en sus conocimientos.

3.2. El niño Imita e Imagina.

A través del juego el niño de hoy, imita situaciones, imagina posibilidades y hace que el mundo irreal sea real por un tiempo limitado.

3.3. El Niño se Relaciona, Acepta las Reglas y a los Demás.

La mayor parte de los juegos son colectivos. Esto conlleva la necesidad de llegar a acuerdos con los otros. Para empezar hay que acordar ¿a qué se va a jugar? , tras algunas deliberaciones el grupo puede decidir a que jugará, además implica respetar reglas y que en el desarrollo también, pueden surgir personas que traten de saltarse alguna de las reglas en su propio beneficio. El grupo será el encargado de resolver estas y otras situaciones proponiendo soluciones, impartiendo justicia, etc. y esto lo hará por consenso colectivo, ya que de lo contrario el juego puede finalizar. Así, el niño aprende, poco a poco, a aceptar las reglas del juego, jugar inicia a los niños en la aceptación de reglas comunes compartidas, favoreciendo así su integración social.

3.4. El niño desarrolla habilidades y destrezas motrices.

Durante los juegos el niño corre en cualquier persecución, salta imita gestos, lanza y atrapa objetos, desarrolla su sentido rítmico. Por otro lado, las situaciones de los juegos se repiten una y

otra vez, el niño no se cansa de jugar a lo mismo, con lo que suponen una buena forma de entrenamiento y desarrollo de estas habilidades.

3.5. El niño se conoce a sí mismo y a los demás.

Algunos juegos implican un análisis de la situación en función de uno mismo y del otro. En un juego como el pañuelo corren dos jugadores uno de cada equipo . Cada uno de ellos va analizando la situación y decidirá qué hacer cuando llegue al pañuelo sobre todo en función de a quién tiene en frente. Luís sabe que Pedro es mucho más rápido que él, así que sus posibilidades de llevarse el pañuelo son muy pocas, puede intentar engañar a Pedro para que éste supere la línea o puede esperar a que Pedro coja el pañuelo para intentar tocarlo en ese preciso instante, después será demasiado tarde. Para hacer todo este razonamiento Luís ha jugado infinidad de veces con Pedro a una gran cantidad de juegos.

Conoce sus posibilidades y sus limitaciones, las acepta durante el juego y se adapta a ellas tratando de sacar de su conocimiento el mayor partido posible. A su vez analiza las de los demás, se compara con ellos. Jugar implica aceptar retos, valorando las posibilidades de éxito y esto significa conocerse a uno mismo y a los compañeros de juego.

3.6 . El niño se comunica e incrementa su vocabulario.

Durante los juegos el niño verbaliza situaciones, se expresa, se comunica. Además, existe un vocabulario y unas expresiones propias comunes a muchos juegos: llevarla o ligarla a la persona que desempeña un rol distinto al de los demás, siempre aprende nuevos términos que permite enriquecer su vocabulario y facilita su expresión.

3.7. El niño desarrolla el pensamiento divergente.

La mayor parte de los juegos se desarrollan en lo que se denomina entornos cambiantes, es decir, situaciones en las cuales se plantean una sucesión de problemas que el sujeto tiene que resolver

en función de la información que recibe y de sus posibilidades de éxito. En un juego como el rescate, una situación en la que hay tres personas capturadas y dos vigilantes. Un jugador valora si es el momento adecuado de intentar rescatar a los capturados. En ese momento la situación cambia, uno de los que se la quedan viene hacia él, ahora hay que escapar. La mente del jugador debe analizar el cómo, hacia dónde. Durante el juego irán surgiendo, diferentes problemas, la situación es distinta si en lugar de uno lo persiguen tres personas, que deben ser resueltos. Las respuestas dependerán de la experiencia previa, del éxito de esas respuestas en situaciones de juego similares. Aún así, el jugador inventa una y otra vez, respuestas nuevas a nuevas situaciones, improvisa y evalúa el éxito o fracaso de sus decisiones. Desarrolla así la capacidad de tomar decisiones, a veces muy diferentes de las habituales, lo cual es fundamental para una transferencia a otras situaciones de la vida.

3.8. EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA

Según Hermila Brito Palacios (2)

“Los juegos educativos posibilitan tanto la práctica controlada dentro de un marco significativo como la práctica libre y la expresión creativa, además de cubrir tanto conocimientos lingüísticos como socioculturales”.

La repetición es una de las fórmulas para conseguir que el alumno interiorice las explicaciones recibidas en clase, pero para que esa repetición no resulte una situación pasiva se debería cambiar la forma y evitar repeticiones mecánicas, es decir, realizar actividades lúdicas que refuercen las tareas realizadas con anterioridad y que los alumnos debe educarse jugando y no necesariamente en la aplicación rígida de la escolarización en esa intencionalidad, es necesario que ellos tomen conciencia de que jugar no es sólo movimiento del cuerpo humano sino también es cultivo de sus facultades biológicas, psicológicas, sociales y espirituales para obtener una educación integral. En esa direccionalidad, conviene que se reflexione y accione continua y progresivamente, con ayuda de los docentes.

(2) Brito Palacios H. El Juego Como Herramienta Para el Aprendizaje Universidad de Guadalajara México Pag.WWW Educ. Futuro.Com.

3.9. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO EDUCATIVO.

Según Esmeralda Jiménez Rodríguez. (3)

- a) El juego es libre, espontáneo, no condicionado por refuerzos o acontecimientos externos. El sujeto sabe que está realizando una actividad libre, que no va a ser enjuiciada con los parámetros habituales y en la que dispone de un espacio personal de un margen de error que no le son permitidas en otras actividades.
- b) El juego es un modo de expresión. Le permite con mucha más claridad que en otros contextos expresar sus intereses, motivaciones, tendencias y actitudes.
- c) El juego es una conducta intrínsecamente motivada, que produce placer, en el juego predominan los medios sobre los fines.
- d) El juego es una actividad vivencial en la que el sujeto se invierte íntegramente. Es esta quizás una de las características más interesantes desde la perspectiva educativa. El niño es un ser único en el que, de manera integrada, se dan actitudes, deseos, creencias, capacidades relacionadas con el desarrollo físico, afectivo, cognitivo, etc. pues todos esos componentes son puestos en juego en la actividad lúdica.
- e) El juego requiere de determinadas actitudes y escenarios. Los niños encuentran de forma rápida las actitudes y los escenarios adecuados para desarrollarlos.

Se puede concluir diciendo que el juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo al mismo tiempo huella de la herencia biológica del hombre y producto de su capacidad creadora.

3.10. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO EDUCATIVO.

Lo que existe sobre este tema, es abundante según se aplique un criterio u otro, existen distintas clasificaciones, además el número de participantes, la edad de los mismos, los recursos que se utilizan y el tiempo.

(3) Rodríguez Jiménez E. Revista Investigación y Educación No.26 Volumen III Pag.2, 11 España 2006.

Lo más interesante para la actividad profesional será la consideración de los distintos tipos de juego, en lo que se refiere a su funcionalidad educativa, a su potencial y contribución al desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas. El conocimiento permite entender mejor la naturaleza del propio juego, para seleccionar los más adecuados al nivel educativo, para que los niños realicen de manera espontánea, tomando en cuenta la edad y madurez de los participantes.

3.10 TIPOS DE JUEGOS EDUCATIVOS:

3.11. 1 Juegos de Contacto Físico.

Son juegos de carreras, persecución, ataque y dominación física. Tiene su origen en el juego sensorio motor, pero incorpora muy pronto la presencia de un compañero de juego con el que interactúa imitando un supuesto ataque que se vive con alegría y entusiasmo.

El componente mayor es de simulación y de contacto físico. La cuestión educativa está en planificar tiempos y espacios en que estos contactos personales sean posibles.

3.11.2 Juegos de Construcción-Representación.

Son una forma evolucionada de los juegos sensorio motores ya que incluyen una simbolización sobre la acción que se realiza, contiene una parte individual y otra que es externa y social.

Tiene lugar mayoritariamente en el contexto familiar. Cuando se pretendan fomentar en la escuela ha de contarse con espacios apropiados y permitir la libre elección de los compañeros de juego.

Dentro de los juegos de construcción-representación se distinguen tres tipos:

a. Juegos de representación incipiente.

El niño comienza a utilizar el lenguaje como un elemento más del juego e incorpora progresivamente símbolos cada vez más variados y complejos.

b. Juegos de representación vicaria.

Los niños reproducen los roles sociales y desarrollan guiones de actividad humana, haciendo, a veces, que sus personajes sean encarnados por pequeños muñecos o por animales de simulación. Pueden representar varios papeles, prestando sus voces a cada uno de los personajes. Sus elementos son :escenario, acción y personajes.

c. Juegos Socio-Dramáticos.

En estos juegos los niños protagonizan papeles sociales mediante una actividad simbólica y reproducen experiencias conocidas por ellos. Su importancia se debe a que en ellos los niños ponen en acción sus ideas y conocimientos y aprenden de los demás nuevas versiones sobre lo experimentado, actualizando, así sus conocimientos previos, añadiendo detalles, eliminando errores. En este tipo de juego, los niños colaboran entre sí para desarrollar una historia. El objetivo que persiguen es reproducir la situación de acuerdo a determinadas normas internas.

3.11.3. Juegos de Mesa

Contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico y a que interpreten la realidad, disponen estos juegos de un sistema de normas o reglas que, si son adecuados a la edad de los alumnos, conectan con las necesidades cognitivas de los niños. Potencian el aprendizaje espontáneo y la construcción de estrategias, mentales que son transferibles a otras tareas, crean además una conciencia de disciplina mental y de experiencia compartida que puede ser muy útil para el desarrollo y el progreso cognitivo.

3.11.4. Juegos de Patio

Son, en gran medida, una herencia cultural que se transmite de generación en generación a través de la participación en juegos comunes de los más pequeños con los mayores. Es beneficioso que

los pequeños compartan patio con los mayores, ya que esto permite la elección de compañeros de juego más experimentados en un espacio físico que permite la libertad de movimientos.

3.12. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

a. Influencia del juego sobre los distintos planos del desarrollo infantil.

Una vez conocido que la actividad lúdica parece tener en el conjunto de manifestaciones de la vida infantil, aunque sea en forma de síntesis, de los efectos que el juego tiene en el desarrollo de los niños y niñas menores de 12 años.

b. El juego como factor de maduración motriz.

Numerosos autores han destacado la relación entre el juego y el desarrollo del plano psicomotriz de las personas. Decroly, desde su perspectiva globalizadora, integró el juego en su propuesta de globalización como instrumento de desarrollo y de aprendizaje.

Casi desde el momento del nacimiento, consiguen los bebés placer lúdico en la extensión de los brazos y las piernas, la agitación de las manos progresivamente estos movimientos se irán ampliando, convirtiéndose a veces en juegos de habilidad motriz.

El movimiento parece predominar en estos primeros juegos, pero esto va cambiando conforme se produce el desarrollo del niño. Así, con esta edad disminuyen los juegos de dominación corporal y la mente se apodera progresivamente del cuerpo, este paso de lo corporal a lo mental se manifiesta en juegos de equilibrio y de expresión física. Un momento importante en esta maduración motriz es la aparición gradual de la motricidad fina, hay muchos juegos y actividades que contribuyen al desarrollo de este aspecto, juegos con cuentas de diferentes tamaños y colores, juegos de piezas que encajan, utilización de tijeras y otras herramientas.

La consecución de las distintas actividades motoras que el niño se propone aporta el placer de lo conseguido, la confianza en sí mismo, indispensable para toda iniciativa, procurando de este modo la adquisición de la autonomía. A lo largo de toda la Educación Infantil y Primaria el juego

aparece como un instrumento natural para la maduración motriz, siempre en íntima relación con la actividad cognitiva.

c. EL JUEGO COMO POTENCIADOR DE LA ACTIVIDAD COGNITIVA.

En sus numerosos estudios sobre este tema, Piaget (4) ha puesto de manifiesto la estrecha relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica, confirmada en la evolución del juego que se va dando en el individuo desde los más elementales juegos motrices a complejos juegos de reglas que contienen muchas de las normas sociales y morales propias de la sociedad adulta.

De las primeras funciones de asimilación y acomodación, se va derivando una estructura cognitiva cada vez más compleja y potente capaz de condicionar, a su vez, en un proceso dinámico ininterrumpido, el comportamiento lúdico del niño.

A través del juego se enfrenta el sujeto a nuevos problemas, buscando solucionarlos en un intento de reencontrar un equilibrio entre él mismo y el mundo que le rodea. Los juegos de construcción, favorecen el conocimiento físico, la estructuración del espacio, las actividades plásticas también contribuyen al conocimiento físico diluir la pintura en agua, extender determinadas capas para conseguir colores, jugar con arena y agua, además de conocimientos físicos, puede deparar a los pequeños ciertos conocimientos que pueden dominar lógico matemáticos, sobre el comportamiento de determinadas materias la conservación de las cantidades continuas, la adopción de formas, la posibilidad de segmentarla en unidades más pequeñas.

Juegos como deslizarse por un tobogán, colgarse de una cuerda, implican un cierto razonamiento espacial y un comportamiento físico; por último, los juegos simbólicos favorecen el conocimiento de sí mismo, el desarrollo de la afectividad y el conocimiento social.

(4) Futh H. Las ideas de Piaget. Su Aplicación en el Aula Edit. Kapeluz Buenos Aires Argentina 1ª. Edic. 1976.

d. El juego como facilitador del desarrollo afectivo.

En los primeros años el juego se desarrolla en compañía del adulto, estableciéndose una relación con este que conlleva la formación de vínculos afectivos. Adquiere la actividad lúdica, de este modo, una significación social.

Se presenta, también el juego como lenguaje privilegiado del niño, a través del cual se proyecta sus deseos, sentimientos y emociones, en definitiva, refleja formas actuales de la organización de su personalidad.

Una aplicación de esta idea es la aplicación del juego en psicoterapia, ya que los impulsos que han sido oprimidos, los deseos que han sido reprimidos y las más secretas emociones se exteriorizan en el juego. Aunque los juegos simbólicos son los más adecuados para ello, también los juegos de construcción representan, a veces, impresiones psíquicas.

También en el juego se reviven y representan muchas ocasiones que son motivo de alegría el juego en sí mismo proporciona sentimientos agradables saltar dejarse caer o tirarse sobre una colchoneta.

Otras funciones del juego sobre el desarrollo afectivo de los niños es que les despierta el sentimiento de libertad.

e. El juego y la socialización.

El juego es social en su origen y en su vocabulario, en su ritual y en sus convenciones, en su medio y sus manifestaciones y también en sus afectos. los juegos tradicionales son transmitidos de unas generaciones a otras en contextos socializadores.

El contenido del juego infantil está relacionado con la vida, con el trabajo y con la actividad de los miembros adultos de la sociedad, los juegos simbólicos generalmente, hacen representar al niño roles sociales que son factores de socialización.

Los trabajos enmarcados en la teoría genética piagetiana, hacen notar como los pequeños se agrupan en parejas o grupos de tres para realizar actividades lúdicas comunes en las que se comunican abundantemente, estableciendo a menudo relaciones muy armónicas. Suelen explorar el material que tienen presente y pronto la actividad de uno de ellos puede interesar a los demás que le imitan actuando en constantes interacciones en las que las ideas de unos inspiran constantemente a los otros.

Los juegos de grupo suelen utilizarse para promover el desarrollo cognitivo, social y moral en los niños, siendo apropiados para procurar la cooperación. Los juegos de reglas requieren una mayor descentralización y coordinación ya que motiva a los niños para averiguar cómo se juega correctamente. Juegos de simple imitación, juegos de ritos o juegos competitivos, entre otros, favorecen la socialización.

3.13. Papel del profesor en el juego

Muchos docentes consideran que una vez dadas las instrucciones del juego los alumnos ya pueden realizar las actividades solos, este no es el criterio.

Del mismo modo que el profesor toma un papel secundario de orientador, guía, facilitador en muchas de las actividades comunicativas que se dan en el aula, durante los juegos, el profesor debe adoptar ese mismo papel secundario, para que consigan el objetivo propuesto.

Muchas experiencias han mostrado que mientras los alumnos juegan, a menudo, caen en el desánimo al comprobar sus errores y, en muchas ocasiones, hay que recordarles que están jugando y jugando se aprende del error, en el juego o en cualquier otra actividad el conocimiento no es de quien lo crea sino de quien lo aplica lo importante es de que al usarlo, a los niños se les brinda un ambiente de confianza, esfuerzo de ser mejor cada día, para el niño el juego es el

trabajo, el bien, el deber, el ideal de la vida, además todos los lenguajes expresivos del niño, niña se caracterizan por la originalidad y espontaneidad creadora, se hace necesario proporcionar al alumno las oportunidades de participación y guiar con toda naturalidad el desarrollo de las capacidades sin perder de vista las necesidades e intereses de los educandos.

3.2.HABILIDADES COMUNICATIVAS

Daniel Cassany (5) dice que las habilidades comunicativas se refieren a cuatro formas de uso de la lengua según el rol que tiene la persona en el acto de la comunicación, ya sea que actúa como emisor o como receptor, tomando en cuenta si el mensaje está en forma oral o escrita. También, señala que escuchar, hablar, leer y escribir son las cuatro habilidades que el usuario de una lengua debe dominar para poder comunicarse con eficacia en todas las situaciones posibles.

Luis Javier Crisóstomo (6) Técnicas para el desarrollo del lenguaje se refiere que el escuchar, hablar, leer y escribir constituyen competencias básicas para fundamentar aprendizajes de calidad. El desarrollo de las competencias comunicativas se inicia con el fortalecimiento de la oralidad en la lengua materna además estas habilidades deben ser deben ser prioritarias para la enseñanza en el ciclo de educación fundamental y en el ciclo de educación complementaria. Para tener una mejor idea sobre cada una de las habilidades comunicativas, es necesario su descripción en las siguientes líneas:

A. Habilidad de escuchar

Escuchar es entender el mensaje, para hacerlo se debe poner en marcha un proceso cognitivo de construcción de significado y de interpretación de un discurso pronunciado oralmente. No hay escucha si no se entiende el contenido del mensaje.

En la vida cotidiana se escuchan noticias, informes, poemas, cuentos, cantos, instrucciones y todo tipo de datos que tienen que ver con el desenvolvimiento de las personas en el ambiente que les rodea. Esto obliga a todas las personas a adquirir distintas habilidades para reaccionar de manera adecuada en todos los actos de escucha.

Algunas de las características de la habilidad de escuchar son las siguientes: se escucha con un objetivo determinado y con expectativas concretas sobre lo que se a de oír; mientras se escucha se exige constantemente que se responda a la persona que habla.

(5) Cassany Daniel. Enseñar Lengua. Barcelona Edit, Grao 1,994.

(6) Crisostomo Luis J. Técnicas Didácticas para el Des. De las Habilidades Comunicativas Mineduc Guatemala 2001.

Por otra parte, la habilidad de escuchar es importante para fomentar la comprensión en contextos en donde la lengua materna cuenta con poca tradición escrituraria, puesto que se maneja más la comunicación oral en los distintos ámbitos donde se desenvuelven los hablantes. En este caso la escuela debe desarrollar ejercicios que aprovechan toda la diversidad léxica con que cuenta determinada lengua. No habría comunicación entre los interlocutores si uno o más de ellos no comprenden el mensaje del emisor, lo que obliga que en cualquier acto de diálogo, debate y conversación; tanto el emisor como el receptor deben participar en la elaboración e interpretación del mensaje.

Estas características de la habilidad de escuchar, obligan al maestro y maestra del aula a propiciar la ejecución de ejercicios didácticos de comprensión que sean similares a los hechos de comunicación que se dan en el contexto social inmediato y mediato para ir fomentando el uso correcto y desarrollo de dicha habilidad de manera adecuada en los niños y niñas de edad escolar. En las actividades didácticas de comprensión, el docente debe tratar de ejercitar el desarrollo de las distintas estrategias que utiliza cualquier receptor para la adecuada captación e interpretación del mensaje que se desea obtener. Entre las estrategias de comprensión auditiva están:

Reconocer los sonidos y las palabras de la lengua.

Seleccionar entre los diversos sonidos, palabras, expresiones e ideas reconocidas; se escoge lo que parece relevante interpretar y atribuir un sentido a la forma que se ha seleccionado anteriormente.

Anticipar lo que el emisor puede ir diciendo

Inferir mientras se escucha la cadena acústica y se procesa.

Proyecto Holandés de los Países Bajos (7) plantea que esta habilidad puede desarrollarse a través de tres fases secuenciales con actividades adecuadas para el entrenamiento auditivo, que a continuación se describen:

(7) Proyecto Holandes de los Paises bajos Folleto de Aprende haciendo Mineduc. Guatemala 2004.

1) La fase de introducción: consiste en introducir el tema con fotos y láminas, activar el conocimiento previo, aclarar el objetivo de la actividad auditiva y presentar los elementos estructurales de un tema.

2) La fase de elaboración: consiste en presentar el texto oral para facilitar la comprensión, se puede decidir interrumpir la presentación después de cada fragmento. Posteriormente, hacer preguntas claras y concretas a los estudiantes para verificar si han comprendido el texto, para que anticipen el siguiente fragmento.

3) La fase de reflexión: consiste en verificar nuevamente al final del texto, si todos los alumnos y alumnas lo han comprendido.

B. Habilidad de hablar

Luís Javier Crisóstomo (6) explica que esta habilidad comunicativa consiste en dar a conocer de manera hablada lo que los niños, niñas y personas adultas desean y piensan. Es contar oralmente algo a los demás que escuchan o intervienen en la comunicación. Hablar es pedir o dar información sobre cualquier tema que interesa a los interlocutores.

También es exponer las experiencias ante las demás personas. Hablar consiste en la codificación o decodificación de un mensaje oral.

Los infantes de edad escolar dominan el uso cotidiano de la lengua materna para temas y ámbitos que les son familiares y cuentan con el léxico para hacerlo de manera aceptada por la familia y la comunidad. Sin embargo, es necesario desarrollar el idioma para otros usos complejos en público y para temas especializados en donde se necesita emplear distintos argumentos y vocabulario técnico actualizado. El trabajo con la expresión oral en la escuela debe entonces orientarse hacia las comunicaciones de ámbito social como parlamentos, debates públicos, exposiciones, reuniones y discusiones; las nuevas tecnologías como el teléfono, la radio y la televisión; las situaciones académicas como entrevistas, exámenes orales, exposiciones y diálogos.

(6) Crisostomo Luis J. Técnicas Didácticas para el Des. De las Habilidades Comunicativas Mineduc Guatemala 2001.

Se recomienda esta manera de abordar la expresión oral en la escuela debido a que no se tratan cotidianamente.

Proyecto Holandés de los Países Bajos (7). Propone tres fases con sus respectivas actividades prácticas para la ejercitación de la habilidad oral, que a continuación se detallan:

- 1) Su fase introductoria consiste en formular una tarea clara, por medio de la descripción de láminas, asociación de dibujos y utilizando conjunciones.
- 2) En la fase de elaboración se hacen juegos de roles, presentación de un resumen o entrevista y la discusión de algún tema.
- 3) La fase de reflexión, se invita al alumno o alumna a reflexionar si ha cumplido la tarea con éxito.

C. Habilidad de leer

Luis Javier Crisóstomo (6) afirma que en la escuela actual, en la mayoría de casos se ha dicho que leer es discriminar la forma de las letras, establecer la correspondencia entre sonidos y grafías, leer palabra por palabra, pronunciar las palabras correctamente y entender las palabras de cada texto. Con esta visión de la lectura, los resultados en los pequeños, pequeñas y en la población adulta no son los adecuados, porque muchas personas se quedan con el esfuerzo de identificar las letras, repetir aisladamente las palabras y no comprender el mensaje del texto. Esta dificultad de comprensión aumenta a medida que se leen textos técnicos.

La lectura no se queda en el nivel del desciframiento, sino que la supera, para que el lector pueda centrar la mente en reconocer el significado del texto, interpretarlo e incluso juzgarlo y valorarlo. La verdadera escritura se entiende como el hecho de darle sentido a lo que se lee y comprender lo que aparece escrito. Leer significa comprender. Es entender un texto. Interpretar lo que vehiculan las letras impresas.

resultan altamente necesarias para acceder a los saberes organizados que forman parte de una cultura.

(7) Proyecto Holandés de los Países Bajos Folleto de Aprende haciendo Mineduc. Guatemala 2004.

(6) Crisostomo Luis J. Técnicas Didácticas para el Des. De las Habilidades Comunicativas Mineduc Guatemala 2001.

Construir un significado nuevo en nuestra mente es partir de estos signos. Leer entonces es interpretar el mensaje que trasladan al lector, los distintos párrafos que le aparecen a la vista. También se dice que leer consiste en establecer una comunicación con un texto, a través de una activa construcción de significado.

La lectura de distintos textos se apoya en todos los dibujos que allí aparecen, en lo que los niños y niñas ya conocen anteriormente y en otros datos que ayudan a deducir el mensaje que trata de comunicar el contenido del lector. Para la lectura, el infante no adivina, sino que pone en juego los conocimientos que ya posee, ayudándose con las señales que aparecen en el texto como las ilustraciones, las letras grandes, los espacios, es decir, los diversos elementos de lo escrito que se reducen a las letras. Los educandos enfatizan inmediatamente la interpretación global y no la decodificación.

En la escuela, la lectura significa pasar directamente al sentido escrito, es decir, leer textos diversos para necesidades diversas como informarse, entretenerse, aprender y otros. No se trata de representarse que aprender a leer es aprender letras. Las personas leen porque necesitan adquirir información relacionada con diversos intereses.

La escuela primaria debe propiciar distintos ejercicios para que los estudiantes tomen gusto por la lectura de distintos textos que ofrece el ambiente escolar y comunitario para obtener información diversa. Deben ser textos que se refieren a hechos de la vida cotidiana, de fantasía, de historia y experiencias propias del educando.

Los alumnos y alumnas deben leer textos verdaderos o significativos. Un texto real es un cuento leído en un libro de narraciones, la noticia leída en el periódico, el álbum de figuras, el libro sobre animales en el que se busca información sobre cómo son las aves, o la lectura de una adivinanza, una canción o una poesía.

Proyecto Holandés de las Países Bajos (HOB), menciona que la lectura es, hasta cierto punto, similar a la habilidad auditiva y requiere de las mismas estrategias. La lectura es más fácil en el sentido de que se puede releer el texto. Las fases para su desarrollo son las siguientes:

1) La fase de introducción de un texto: es la activación del conocimiento, la predicción y activación del contenido del texto.

2) En la fase de elaboración, el alumno y alumna lee el texto y hace la tarea según el avance en el dominio de esta habilidad (contestar preguntas, escribir palabras, frases u oraciones sencillas.

3) En la fase de reflexión, se invita a la y el educando a reflexionar si ha cumplido su tarea con éxito. Puede reflexionar sobre sus estrategias de preparación y sobre el vocabulario. ¿Qué palabras nuevas aprendió? ¿Qué significan las palabras aprendidas?

D. Habilidad de escribir

Es otra de las habilidades comunicativas que los educandos deben adquirir y desarrollar para desenvolverse adecuadamente en el contexto actual que ofrece la diversidad de oportunidades para la comunicación escrita.

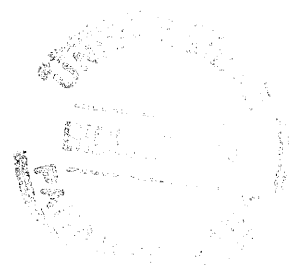
Cassany Daniel,(4) menciona que escribir consiste en dar a conocer ideas, pensamientos y deseos por medio de la escritura. También, es la producción de textos que comuniquen sentimientos, pensamientos, deseos y fantasías, por medio de signos gráficos reconocibles y legibles, que pueden ser interpretados por las personas a las que estén dirigidos.

En la escuela los niños y niñas escriben distintos textos porque les gusta, porque se comunican con sus compañeros, compañeras, con el maestro y maestra. Los educandos escriben permanentemente y siempre con una finalidad como tratar de escribir algo sobre sus dibujos,

escribir su nombre, carteles, mensajes para los padres, cartas a los compañeros o compañeras, invitaciones, cuentos y otros.

Todo lo que los estudiantes leen y escriben deben referirse a situaciones reales que se dan en el contexto de la vida cotidiana para facilitarles el desarrollo de las habilidades comunicativas en la escuela, menciona que la lectura y escritura son dos actividades complejas que, como se sabe, resultan altamente necesarias para acceder a los saberes organizados que forman parte de una cultura.

(4) Cassany Daniel. Enseñar Lengua. Barcelona Edit, Grao 1.994



En general, el enfoque que se desprende de la mayoría de las investigaciones y que de allí se parte, tiende a considerar que tanto la lectura como la escritura son procesos interpretativos a través de los cuales se construyen significados.

Por otro lado, la lectoescritura tiene un carácter marcadamente social e interactivo, puesto que los intercambios comunicativos y los significados que se derivan de ellos siempre se originan y tienen sentido en un entorno sociocultural determinado.

Es así, como se considera la lectura y escritura dos procesos muy relacionados desde el punto de vista constructivista que, en situaciones educativas tienen que abordarse de manera global para garantizar el significado.. Al mismo tiempo se entiende que el objetivo básico de la adquisición de la lectoescritura es favorecer y propiciar nuevos y más efectivos canales de comunicación entre los niños, niñas y su entorno sociocultural.

Proyecto Holandés de Países Bajos (7) explica que la lectura sirve como base para la escritura.

A través de la lectura, el aprendiz se familiariza con la ortografía. Además, hay que practicar la ortografía en clase y a través de ejercicios. Para ello, ha diseñado las siguientes fases:

1) La fase de introducción, es en la que el alumno y alumna se prepara para su tarea, buscando la ortografía de las palabras que no sabe escribir y planificando la estructura del texto, si se trata de una tarea más avanzada.

2) En la fase de elaboración, la y el educando escriben el texto según la tarea.

3) En la fase de reflexión, el maestro corrige la redacción y ortografía de la tarea realizada por el y la estudiante.

(7)Proyecto Holandes de los Paises bajos Folleto de Aprende haciendo Mineduc. Guatemala 2004.

3.2.1. Estrategias metodologicas para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas.

Arellano Romero (8) explica que las formas empleadas en la enseñanza, al igual que las demás técnicas y métodos didácticas que intervienen en el proceso educativo, son determinantes para lograr el dominio pleno de lo que se propone enseñar, desde luego deben adaptarse a las condiciones del medio y ante todo si están de acuerdo con las potencialidades, intereses, cultura e idioma de los y las estudiantes.

La metodología de enseñanza y fortalecimiento de la habilidad de escuchar, hablar, leer y escribir es amplia, ha evolucionado a través de los siglos y, por tanto, el maestro y maestra debe seleccionar el mejor método para fortalecer las habilidades comunicativas, para que las y los educandos interactúen espontáneamente y con fluidez en cualquier ámbito de su comunidad y fuera de ella.

El o la maestra debe basar el aprendizaje, y desarrollo de las habilidades comunicativas de diversas formas más técnicas partiendo de las necesidades de los educandos es decir, que parte de lo concreto a lo abstracto, de lo simple a lo complejo. Es una forma de cómo el niño y niña aprende haciendo en su contexto hogareño y natural. Por ejemplo: cuando el niño aprende a sembrar y cuidar la milpa, lo hace inicialmente como un juego y los instrumentos de trabajo son juguetes. La observación y la práctica lo hace a la par de papá y mamá cuando siembran en los surcos. Al llegar relativamente a los siete años en adelante, la siembra ya no es un juego para él, sino, un trabajo que le ayudará a resolver sus necesidades de sobrevivencia.

Asimismo, la utilización de técnicas lúdicas, significativas y sistematizadas, deben responder al fortalecimiento (hablar y escuchar) y aprendizaje (leer y escribir) de las habilidades comunicativas de una manera divertida y contextualizada para el y la alumna. Entre las cuales se mencionan las siguientes: el teléfono descompuesto, el diálogo, la dramatización, la narración de cuentos, los sociodramas, la imitación, la descripción oral y escrita entre otros.

(8) Arellano Romero Guía Didáctica de la comunicación y Lenguaje Bolivia Ministerio de Des. Humano Secretaria de Educación 1,994.

CAPITULO IV

4. MARCO METODOLOGICO

“TEMA”

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS ”

(Estudio a realizarse en las escuelas primarias: Atanasio Tzul y Zona Tenerías del Municipio de Totonicapán, Totonicapán, 2008)

1. INTRODUCCION:

Los juegos educativos son una herramienta de gran importancia para fortalecer el aprendizaje de las habilidades comunicativas ya que por ser novedoso, interesante atrae la atención del niño y niña además favorece la adquisición de conocimientos y el desenvolvimiento de los alumnos en dichos juegos se ponen en practica las habilidades se aprueba la capacidad y la rapidez para participar en los juegos. A través de los juegos se pretende que los niños (as) puedan aprender de manera más efectiva las habilidades comunicativas y que el docente pueda aprovechar de mejor forma todas sus actividades por medio de los juegos educativos además inducen al análisis y a la reflexión en la búsqueda y relación de los temas y los juegos. Ya que en esta investigación lo que desea conocer es determinar si los juegos educativos repercuten en el aprendizaje de las habilidades comunicativas y los principales beneficiados serán los niños y niñas para facilitarles el desarrollo de escuchar, hablar, leer y escribir. Especialmente los de tercer grado primaria.

Además los docentes dispondrán de un material de consulta sobre los juegos educativos que podrán utilizar para desarrollar sus actividades de mejor manera y efectivizar el aprendizaje de las habilidades comunicativas en sus aulas.

El tema es novedoso y varios autores han realizados estudios sobre el mismo.

2. “PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA”

El juego es parte esencial del desarrollo físico, social y emocional del niño; por lo que debe llevarse a cabo con frecuencia, a fin de encauzar los aprendizajes de los niños. Sin embargo, en pocas ocasiones se implementa debido a que algunos docentes lo consideran como distractor; y otros docentes propician juegos sin la debida selección y adaptación a los contenidos.

A raíz de esto, se considera necesario rescatar el valor educativo del juego para mejorar las habilidades comunicativas de los alumnos.

En cuanto a las habilidades comunicativas, también se identifican ciertas dificultades en su fortalecimiento, ya que algunos docentes consideran que estas habilidades las adquieren los estudiantes de manera natural, y otros creen que cualquier actividad es buena para fomentar estas habilidades.

La consecuencia lógica de las problemáticas planteadas podrían resumirse en:

- Desinterés del estudiante.
- Desarrollo inadecuado de las habilidades comunicativas.
- Resultados inferiores a los esperados por las instancias ministeriales
- Dificultades en el aprendizaje de otras áreas del pensum de estudios
- En cierta manera condiciona negativamente el buen desenvolvimiento en la vida futura.

Ante esta realidad, cobra especial relevancia la incorporación sistemática de los juegos educativos en el desarrollo de cada una de las habilidades comunicativas de los estudiantes del tercer grado del nivel primario.

2.1. LA FACTIBILIDAD DE LA INVESTIGACION

Existen las condiciones necesarias para la investigación, ya que se cuenta con los centros educativos, y sus respectivos recursos humanos; así poder contribuir con un aporte técnico que coadyuve al docente desde el aula para el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños y niñas de tercero primaria de las escuelas urbanas del municipio de Totonicapán.

2.2. LA VIABILIDAD:

Si es posible ya que se contará con el apoyo y la disponibilidad de los recursos humanos, materiales y financieros para realizar la investigación.

2.3. DEFINICION DEL PROBLEMA

El juego es una actividad de vital importancia para el aprendizaje de procesos educativos y tiene una repercusión especial en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes del nivel primario porque es la etapa en la que se establecen los cimientos de los diferentes procesos de aprendizaje, de las habilidades comunicativas de manera mecánica, repetitiva, y alejado de los intereses de los estudiantes, se estaría propiciando la educación bancaria e irrelevante; misma que afectaría a los estudiantes en los aspectos sociales, económicos y culturales El problema de la poca o mala implementación del juego educativo en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de los estudiantes, debe ser objeto de un tratamiento adecuado, a fin de completar la formación de los educandos, sin perder de vista que el país necesita de profesionales preparados para vivir en un mundo cada vez más exigente.

3. JUSTIFICACIÓN.

Es indispensable investigar sobre la importancia que los docentes dan al juego educativo porque de esta manera es posible identificar algunas dificultades que se dan en el aprendizaje de las habilidades comunicativas de los estudiantes.

En congruencia con lo anterior, se considera necesario conocer de cerca el papel que desempeña el juego en el desarrollo de las habilidades comunicativas. Ya que esto aporta insumos para hacer propuestas técnicas tendientes a la optimización de recursos, al mejoramiento de la calidad de los aprendizajes de los estudiantes y por consiguiente, al logro de mejores estándares educativos. Todo esto repercutirá positivamente en la vida individual y familiar de los estudiantes.

4. DELIMITACIÓN

En cuanto a la delimitación, la investigación se desarrollará en el tercer grado del nivel primario de los siguientes centros educativos: 1. Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul”, 2. Escuela Oficial Urbana Mixta Zona Tenerías ambos del municipio y departamento de Totonicapán; durante el periodo comprendido del mes de abril a julio de 2008. En este trabajo se abordarán aspectos pedagógicos relacionados con la influencia del juego educativo en el aprendizaje de las habilidades comunicativas de los estudiantes.

5. OBJETIVOS.

5.1. OBJETIVO GENERAL.

comprobarla importancia de los juegos educativos y su repercusión en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes del 3er. grado del nivel primario.

5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Analizar los juegos educativos.
2. Investigar las habilidades comunicativas
3. Establecer la repercusión de los juegos educativos en las habilidades comunicativas.
4. Proponer propuestas para la implementación de juegos educativos y el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de los estudiantes.

En congruencia con los objetivos anteriores, se presentan la siguiente pregunta de investigación:

¿LOS JUEGOS EDUCATIVOS QUE SE APLICAN EN TERCER GRADO PRIMARIA APOYAN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS DE LOS ALUMNOS.

6. ALCANCES DE LA INVESTIGACION:

Delimitación del problema

a. Temporal Sincrónico:

La investigación de realizará del mes de marzo al mes de junio del 2008.

b. Espacial:

Este trabajo se realizará en las escuelas urbanas del departamento de Totonicapán. En las zonas 2 y 3 del municipio de cabecera departamental de Totonicapán.

c. Teórica:

Funcionalismo, es una corriente filosófica que se sustenta en el positivismo y el empirismo.

Los fenómenos sociales y educativos son hechos concretos de la realidad.

d. El modelo es mixto

Cualitativo ya que se obtendrá información desde distintas fuentes.

Cuantitativos datos que se tendrán desde las fuentes primarias, secundarias y terciarias.

6.1 Se realizará un estudio descriptivo e interpretativo.

a. Descriptivo: se tendrá como bases la teoría e información de la investigación

b. Interpretativo: de los resultados que se obtendrán los cuales serán analizados para poder realizar una propuesta.

7. HIPÓTESIS

REPERCUTEN LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS

- VARIABLE INDEPENDIENTE.

El Juego Educativo

- VARIABLE DEPENDIENTE:

Habilidades Comunicativas

a. Definición Teórica Juego: El juego es una actividad placentera y voluntaria que absorbe totalmente al niño y que exige el cumplimiento de una o varias reglas, libremente elegidas y que contribuyen con la formación del estudiante. Necesita de diversos recursos para su realización.

b. Definición Teórica de Habilidades Comunicativas:

Se refieren a cuatro formas de uso de la lengua según el rol que tiene la persona en el acto de la comunicación, ya sea que actúa como emisor o como receptor, tomando en cuenta si el mensaje está en forma oral o escrita. También, señala que escuchar, hablar, leer y escribir son las cuatro habilidades que el usuario de una lengua debe dominar para poder comunicarse con eficacia en todas las situaciones posibles.

8. OPERACIONALIZACION DE LA HIPOTESIS

VARIABLE INDEPENDIENTE	INDICADORES	INDICE	SUBINDICE	UNIDAD DE MEDIDA
JUEGO EDUCATIVO	Actividad Voluntaria *Formación	Acción agradable deseo participación libre actitud.	Participativo Dinámico alegre gusto voluntad	Programa actividades de juegos . participa en las actividades que se realizan. actúa siempre jugando con libertad. Le da gusto aprender jugando. Siempre demuestra voluntad.

HABILIDADES COMUNICATIVAS	RECURSOS	medios	participativo actividades	Le dan deseos participar jugando. actúa siempre jugando con libertad.
	Formas Comunicación		enlace mensaje	Que materiales utiliza en los juegos.
	Oral	manera	comprensión Expresión	Se comunica siempre cuando realiza actividades
	Escrita	acción escuchar hablar	Entender Interpretar pensamientos	La habilidades de la comunicación es importante en los juego. Comprende los

		Leer		mensajes al jugar?
		Escribir		Se expresa con facilidad
				Siempre entiende lo que se lee en clase.
				Le gusta expresar sus
				pensamientos al jugar
				El juego desarrolla la habilidad de escribir y leer.

9. UNIVERSO:

La investigación se realizará con docentes que atienden el tercer grado de primaria, directores (as), alumnos y alumnas.

- a. Maestros y maestras del tercer grado primario.
- b. Directores y Directora.
- c. Alumnos y alumnas del tercer grado de primaria.

9.1 UNIDADES DE ANALISIS

Maestros y maestras que atienden las distintas secciones de tercero primaria de las escuelas urbanas del municipio de Totonicapán, comprendidos entre las edades de 25 a 50 años de edad.

Directores y Directora de las escuelas seleccionadas.

Alumnos: Niños y niñas de tercer grado primaria que proceden de las distintas áreas rurales y urbanas aledañas al municipio de Totonicapán, comprendidos entre las edades de 8, 9 y 10 años de edad.

9.2 EVALUACIÓN:

Instrumentos de recopilación de información

Encuesta

10. CRONOGRAMA:

No.	Actividad	Abril				Mayo				Junio			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Fundamentación teórica	X	x	X									
2	Diseño de la investigación				X	X							
3	Elaboración y validación de boletas										x		
4	Realización de la investigación						X	x	x	x			
5	Análisis e interpretación de resultados							x			x		
6	Redacción del informe										x	x	x
7	Revisión final y entrega del informe												x

CAPITULO V

5. MARCO OPERATIVO

INTRODUCCIÓN

Este marco tiene como propósito presentar los resultados de la investigación de campo, sobre **EL JUEGO EDUCATIVO Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS**, para lo cual se realizaron actividades tales como: elaboración de instrumentos, para alumnos, docentes y a directores, fueron revisadas, aprobadas y serán validadas en la escuela urbana mixta de zona 2 la independencia Escuela Miguel García Granados. Jornada Matutina. Totoncapán.

Se aplicaron en las Escuelas donde se enfoca la investigación, después de haber recolectado los datos con todos los actores de la investigación, se realizó la tabulación e interpretación de resultados, presentándolos a través de cuadros de doble entrada, los cuales determinarán datos reales e importantes sobre “EL JUEGO” así mismo se dan a conocer el análisis y discusión de resultados, las conclusiones y finalmente la propuesta.

Cronograma de Acciones y Recursos

ACTIVIDADES	Julio			
	18	21	23	28
Elaboración de instrumentos	X			
Selección de escuela para la validación		X		
La validación de instrumentos en la escuela seleccionada.			X	
Corrección de instrumentos				
Aplicación de instrumentos en la escuelas donde se enfoca la investigación				X

Recursos

- a. Humanos: Directores, Docentes, niños, niñas y estudiante de UPANA, Asesor de Tesis.
- b. Físicos Escuelas
- c. Materiales:
- d. Instrumentos e Ítem Aplicados.

5.1. Prueba Piloto.

Se elaboraron los instrumentos de investigación de campo, los cuales estaban constituidos por: encuesta dirigida a Docentes, Directores, alumnos de tercer grado primaria.

Esto con el objeto de conocer sus inquietudes y obtener información de primera fuente, a manera de ser codificada, puesto que no se podría diseñar un instrumento general y específico para los maestros, docentes y alumnos.

Con la debida autorización se validaron los instrumentos, en la Escuela Urbana Miguel García Granados del Municipio de Totonicapán departamento de Totonicapán, las cuales tendrán algunas modificaciones sustanciales sugeridas por los docentes. Se eligió este lugar porque llena los requisitos necesarios en cuanto a condiciones geográficas, sociales, políticas, económicas, similares con respecto a la Escuelas seleccionadas para esta investigación, lugar en donde se enfoca la parte central de la misma.

5.2 Recolección de Datos y Trabajo de Campo:

Se procedió a aplicar los instrumentos en la Escuela Urbana Atanasio Tzul y Escuela Urbana Zona Tenerías del municipio de Totonicapán, departamento de Totonicapán. Con el objetivo de recabar información fiable para el análisis de ésta investigación, tanto a directores, docentes y niños de tercer grado primaria, colaboraron respondiendo los instrumentos que se les aplico. A todas las Unidades de análisis para obtener información de primera fuente.

5.3. Procesamiento de la información:

Se lleva acabo la tabulación de la información por cada unidad de análisis, y en base a este procesamiento se obtendrán los porcentajes de las respuestas dadas por las unidades de análisis, se procede a trabajar la información por medio de cuadros de doble entrada, los cuales detallan las variables utilizadas en la investigación.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 1. “A”

Encuesta dirigida a estudiantes.

No.	Pregunta No. 1. ¿Colabora usted, en los juegos programados por el docente?	%
1	Sí	78
2	No	21
3	En blanco.	1
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

La participación y colaboración de los estudiantes y maestros dan lugar a la creación de diferentes formas de enseñanza aprendizaje. La metodología por lo tanto es también vital y se debe de superar con esmero, a la tradicional.

Se han experimentado constantemente varias formas de enseñanza, y se han logrado grandes avances, el juego es una opción y se debe tomar en cuenta como una alternativa de enseñanza aprendizaje, sin embargo el número de alumnos y las condiciones de la escuela no lo permiten, a pesar de lo anterior los alumnos consideran que la realización de los juegos repercuten favorablemente en el desarrollo de las habilidades comunicativas y esto es importante para ensayar de mejor manera la involucración del juego el aprendizaje.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 2. “A”
Encuesta dirigida a estudiantes.

No.	Pregunta No. 2. ¿Le gusta que realicen juegos en todos los cursos?	%
1	Sí	76
2	No	17
3	En blanco.	7
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No. 2 “B”
Pregunta No. 2

No.	Por qué?	%
1	Es alegre	50
2	Se aprende mas	50
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

El juego puede estar en los diferentes cursos que se imparten en el nivel primario, pero estos deben estar adaptados de acuerdo a una planificación, en donde los horarios y el tipo de juego debe estar acorde a las circunstancias psicológicas y materiales de los niños y niñas, para que la matemática, idioma español, ciencias naturales, estudios sociales y otros cursos, tengan la oportunidad de aplicar los juegos no solo para aprendizaje y desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas sino para el aprendizaje en general, con respecto a este tema los alumnos consideran que les agrada que se implementen juegos en los diferentes cursos, que es alegre y se aprende más, puede ser aprovechado para el desarrollo en general, sin embargo dadas las características individuales a algunos no les gusta estas actividades.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 3. “A”

Encuesta dirigida a estudiantes.

No.	Pregunta No. 3. ¿Participa voluntariamente en todas las actividades que estén relacionadas con los juegos?	%
1	Sí	71
2	No	29
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No. 3 “B”

Pregunta No. 3

No.	Por qué?	%
1	Hay mas libertad	50
2	Estar mas animados	50
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Tonicapán, Tonicapán. 2008.

Uno de los avances directos en el proceso de enseñanza aprendizaje, se relaciona con la participación voluntaria y la cooperación que realizan los alumnos y maestros, ya que al crear nuevas formas de trabajo, permite que el aprendizaje sea efectivo y que en el desarrollo de la vida, se tengan otras opciones en la ejecución de actividades.

El juego requiere de una participación voluntaria y decidida, pero esto depende en gran medida de la personalidad que tienen educandos, puesto que en el caso de los extravertidos se sienten muy bien en actividades lúdicas, y sucede lo contrario con las personalidades introvertidas.

Sin embargo, los alumnos consultados, indican que sí participan voluntariamente en las actividades lúdicas, pero existe un porcentaje significativo de alumnos que se les debe dar un tratamiento especial para que puedan participar, y esto es una gran responsabilidad del maestro para lograr que todos y todas participen activamente del aprendizaje a través del juego.

Generando un ambiente mucho más agradable despertando el interés en el grupo de niños, niñas para propiciar mayor participación y libertad.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 4. “A”

Encuesta dirigida a estudiantes.

No.	Pregunta No. 4. ¿Actúa libremente en la realización de los juegos?	%
1	Sí	69
2	No	31
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Tonicapán, Tonicapán. 2008.

Este cuadro se relaciona estrechamente con el anterior, puesto que la libertad que se siente en el momento de ejecutar un juego dentro del grupo, depende de la edad, el sexo, la personalidad y la confianza que brinda el maestro. Ya que si los alumnos no tienen la seguridad que van a ser aceptados por los demás se van a cohibir en la realización de las actividades, también hay que tomar en cuenta la forma de cómo la familia interviene en las participaciones de los alumnos, cuando se les dice no a todo lo que hacen, estos se van a ver limitados en sus actividades cotidianas.

Hay que observar que un porcentaje alto, afirma que tiene una participación libre en los juegos como parte de las actividades de aprendizaje, sin embargo el 31 por ciento indica que no, lo cual exige al docente, el análisis de tales conductas para apoyar y ayudar en la medida de lo posible y a pesar de las limitaciones a estos niños y niñas que requieren del aprendizaje activo y participativo.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 5 “A”

Encuesta dirigida a estudiantes.

No.	Pregunta No. 5 ¿Según lo que piensa, los juegos contribuyen a su formación?	%
1	Sí	97
2	No	3
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

Cuando la educación es pasiva, parcializada, en donde la autoridad es el maestro por lo que dice y hace, manteniendo una educación típicamente tradicional, coarta el desarrollo de nuevas metodologías, otras alternativas teóricas y provoca el atraso de los alumnos provocando en ellos la creación de paradigmas que limitan el crecimiento de todos.

Es por ello que nuevas opciones metodológicas son importantes, y el juego es una de ellas.

Es por ello que la mayoría de alumnos consideran que las actividades lúdicas son importantes, para la formación en general pero especialmente en las habilidades comunicativas y lingüísticas, por todo lo que significa el aprendizaje por juegos, ya que en estas tienen que desarrollar todos los elementos de la personalidad.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 6 “A”

Encuesta dirigida a estudiantes.

No.	Pregunta No. 6. ¿Utiliza su maestro diferentes materiales al realizar los juegos?	%
1	Sí	46
2	No	46
3	En blanco.	8
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No. 6 “B”

Pregunta No. 6

No.	Cuáles?	%
1	Pelota	40
2	Trompo	30
3	Ruleta	30
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

Para la realización de los juegos, se requiere de varios elementos que se convierten en básicos: Formación docente; voluntad del maestro; el juego como una práctica de la institución; espacios

adecuados para la ejecución de los juegos y no solamente las aulas; recursos suficientes y necesarios para el juego de acuerdo al número de niños y niñas.

Todo lo anterior para que los niños y el profesor estén realmente a gusto en este tipo de actividades, también se puede hacer uso del ambiente natural, el cual en las áreas rurales puede ser abundante con los cuidados necesarios para los niños y niñas.

En este aspecto la opinión del alumno se divide en cuanto a que algunos maestros si utilizan recursos y otros no, esto se debe a la carencia o ausencia de los mismos, y al poco financiamiento que se tiene en estos aspectos por lo que se hace necesarios hacer una revisión de los procesos metodológicos para priorizar algunas actividades que son importantes en el aprendizaje.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 7 “A”
Encuesta dirigida a estudiantes.

No.	Pregunta No. 7. ¿Considera que los juegos mejoran su forma de escuchar, hablar, escribir y leer?	%
1	Sí	93
2	No	7
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

Es del conocimiento de la mayoría que hablar, escuchar, escribir y leer es parte de las habilidades lingüísticas de los seres humanos, y como tales, estos aspectos se deben desarrollar intensamente, por los procesos de comunicación que se realizan a diario entre las personas.

Sea hecho el esfuerzo de lograr lo mejor, con los modelos pedagógicos que existen, tal el caso de la escuela tradicional, la escuela nueva, la didáctica crítica, la tecnología educativa y en la actualidad el modelo holístico.

Pero estos paradigmas se quedan dentro de los esquemas formales, academicistas y rígidos, puesto que tienen un patrón preestablecido.

Los juegos vienen a ser una alternativa que puede ser parte de los modelos mencionados, porque activa la participación voluntaria del alumno, lo despierta y le da la oportunidad de ser el mismo.

Es claro que con una actividad que le da participación al alumno las habilidades lingüísticas y comunicativas tendrán una mejor opción para lograr el desarrollo de las mismas.

Los alumnos consideran en su gran mayoría que si se logra el desarrollo de las actividades lingüísticas con el juego.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 8 “A”
Encuesta dirigida a estudiantes.

No.	Pregunta No. 8 ¿Su maestro realiza juegos para mejorar su habilidad de escuchar?	%
1	Sí	63
2	No	33
3	En blanco.	4
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No. 8 “B”

Pregunta No. 8

No.	Cuáles?	%
1	Cuentos	60
2	Adivinanzas	40
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Tonicapán, Tonicapán. 2008.

Los tipos de aprendizaje, varían de acuerdo a la calidad de los sentidos que tienen los seres humanos, unos aprenden mejor con la visión, otros con el tacto y algunos con la audición, tener capacidad para escuchar y comprender los mensajes es muy importante dentro de la escuela y fuera de ella cuando se tiene que ejercer una profesión.

El juego se convierte en un elemento básico para el desarrollo de la audición en los alumnos, por todos los aspectos que hay que tomar en cuenta, seguir instrucciones, corregir cuando es necesario, discutir aspectos vitales de las reglas del juego.

Los alumnos indican que los maestros realizan actividades lúdicas para el desarrollo de la audición, lo cual permite que el alumno tenga otras opciones de aprendizaje.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 9 “A”

Encuesta dirigida a estudiantes.

No.	Pregunta No. 9. ¿Su maestro realiza juegos para mejorar su lectura?	%
1	Sí	60
2	No	36
3	En blanco.	4
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No. 9 “B”

Pregunta No. 9

No.	Qué juegos?	%
1	Papa caliente	25
2	Flecha	25
3	Ruleta	25
4	Tiro al blanco	25
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

Los juegos son importantes para todos los elementos de las actividades lingüísticas, y especialmente en la lectura, los cuentos, las leyendas, las obras literarias, etc. Sin embargo se considera que muy pocos maestros utilizan dichas actividades para lograr una mejor lectura, hay que tomar en cuenta que el número de alumnos puede ser indicador para no ejecutar dichas actividades, también se debe de tomar en cuenta los conocimientos previos de los alumnos, para que dichas actividades sean realmente fructíferas.

Siendo de suma importancia el fortalecimiento de la lectura en la formación de los alumnos y que esto mismo debe, ser implementado de una mejor forma aprovechando el juego como un recurso técnico facilitando por medio de ello todas las actividades que van en mejoramiento de la lectura.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

**CUADRO No. 10 “A”
Encuesta dirigida a estudiantes.**

No.	Pregunta No. 10. ¿Su maestro promueve juegos para mejorar su forma de escribir?	%
1	Sí	56
2	No	37
3	En blanco.	7
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No. 10 "B"

Pregunta No. 10

No.	Qué juegos?	%
1	El correo	50
2	No utiliza juegos hace lo tradicional. caligrafía dictado.	50
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación "Atanasio Tzul " y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

No utiliza juegos, solamente hace lo tradicional, tales como caligrafía y dictado.

Algunos docentes aprovechan el juego para mejorar la forma y calidad de la escritura de los alumnos, pero también hay un porcentaje que no lo hace, por lo que se hace necesario inducir y capacitar a los docentes en dichas actividades, puesto que el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas deben estar en todos los elementos que la componen y no solamente en unos.

Fortaleciendo de manera organizada aprovechando el juego como un recurso, dejando de hacer lo tradicional para incentivar al educando hacia nuevas formas de aprendizajes.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 11 “A”

Encuesta dirigida a estudiantes.

No.	Pregunta No. 11. ¿Su maestro lo orienta para mejorar su manera de expresarse o de hablar, mediante el juego?	%
1	Sí	82
2	No	17
3	En blanco.	1
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No.11 “B”

Pregunta No.11

No.	Cómo?	%
1	Los mensajeros	30
2	Locutores	30
3	Actividades de repetición	40
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

Realiza actividades tales como la repetición y pronunciación correcta.

La expresión oral es vital en el desarrollo de los alumnos, puesto que en el futuro sus actividades estarán en función de su calidad y capacidad de expresión, no importa la profesión que escojan o la actividad laboral, es por ello que el maestro debe de propiciar constantemente actividades lúdicas tendientes al desarrollo de dicha actividad del alumno.

Sin embargo, indican los alumnos que un porcentaje alto está asumiendo dicha responsabilidad pero un grupo minoritario no lo hace por lo que desaprovecha la importancia del juego en las actividades lingüísticas.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 12 “A”

Encuesta dirigida a Docentes

No.	Pregunta No. 1. ¿Le gusta participar al estudiante en los juegos que usted programa?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

La participación del estudiante en las actividades educativas (entre ellas el juego), es muy necesaria, ya que esto permite encauzar el quehacer docente hacia el logro de los objetivos y/o competencias plasmadas en los planes del docente.

Debido a la naturaleza del juego, la mayoría de estudiantes siente esa inclinación, gusto y deseo de llevarlo a cabo; por esa razón es recomendable que el docente lo aproveche para dinamizar diversos procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Según la opinión de los docentes, a los estudiantes les gusta participar en los juegos; lo cual justifica su implementación para una mejor formación de los niños y niñas.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 13 “A”.
Encuesta dirigida a Docentes.

No.	Pregunta No. 2. ¿Según su apreciación, a los niños y niñas les gusta la realización de juegos en las distintas áreas?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No.13 “B”

Pregunta No.2

No.	Por qué?	%
1	Participa más	40
2	Es activo	30
3	Se tiene éxito	30
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

Las tendencias pedagógicas actuales insisten en la necesidad de transformar los procesos educativos, en el sentido de volverlos más dinámicos, participativos, amenos y efectivos. El juego es un excelente medio para lograr lo anterior y qué mejor si es aprovechado para el desarrollo de diversas áreas, para que verdaderamente se logre la formación integral de estudiante.

Los docentes encuestados, en su totalidad aseveró que a los niños les gusta llevar a cabo juegos en las diversas áreas. Con estas ideas, es urgente implementar mecanismos para que los docentes aprovechen el juego para impartir diversas áreas y desterrar la idea de que eso corresponde únicamente al área de recreación y/o educación física.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 14 “A”.
Encuesta dirigida a Docentes.

No.	Pregunta No. 3. ¿Propicia la participación voluntaria de los niños y niñas en los juegos?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Tonicapán, Tonicapán. 2008.

CUADRO No.14 “B”

Pregunta No.3

No.	Por qué?	%
1	Tiene libertad	40
2	Es necesario	20
3	Participa mas	40
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Tonicapán, Tonicapán. 2008.

La participación de los niños y niñas en los juegos educativos puede ser obligatoria o voluntaria. La obligatoria es típica de la pedagogía tradicional puesto que pretendía manipular al estudiante a actuar en cierta forma y en determinados momentos, como el docente lo exigía; lógicamente, los resultados eran de poca relevancia. La voluntaria es la que se pretende impulsar en la actualidad y ha reflejado resultados sorprendentes porque concede al niño un papel protagónico en su formación cognitiva, procedimental y actitudinal.

A través de la investigación se estableció que los docentes propician la participación voluntaria de los niños en los juegos. Indudablemente esa actitud permite al estudiante tener más éxitos en su proceso de formación.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 15 “A”.
Encuesta dirigida a Docentes .

No.	Pregunta No. 4. ¿Considera conveniente que el alumno actúe libremente en la realización de los juegos?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Tonicapán, Tonicapán. 2008.

La libre actuación de los niños en los juegos es muy importante, ya que les permite desarrollar diversos aspectos actitudinales y procedimentales, necesarios para desenvolverse en la vida presente y futura. Hasta hace pocos años, años la libertad de los estudiantes estaba coartada porque se creía que afectaba negativamente su formación.

La totalidad de los docentes considera que es conveniente que el estudiante actúe libremente al realizar los juegos. Esto es un gran avance en nuestro sistema educativo, puesto que paulatinamente lleva al alumno a ser protagonista de su propio aprendizaje.

**“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”
CUADRO No. 16 ”A”
Encuesta dirigida a Docentes**

No.	Pregunta No. 5. ¿Considera que el juego contribuye con la formación del estudiante?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

**CUADRO No.16 “B”
Pregunta No.5**

No.	Por qué?	%
1	Propicia la participación	40
2	Divertido	30
3	Cooperativo	30
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

La formación integral del niño y la niña depende en gran medida de las actividades que se impulsan dentro y fuera del aula. Una de las actividades que se debería implementar de manera sistemática y continua, es el juego porque según el punto de vista de pedagogos y psicólogos, es el que potencializa la atención, despierta el interés y dinamiza la formación del estudiante.

Los encuestados coincidieron al afirmar que el juego ayuda a formar a los estudiantes, por lo que se deben hacer esfuerzos por sistematizar los logros en este ámbito para que otros docentes aprovechen las ventajas que ofrece el juego, en la educación de la niñez.

Propicia la participación, cooperadamente hacia una dinámica de ayuda de colaboración, para mejorar los procesos en el área de habilidades comunicativas.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 17 “A”
Encuesta dirigida a Docentes

No.	Pregunta No. 6. ¿Considera que el juego repercute en el desarrollo de las habilidades comunicativas?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No.17 “B”

Pregunta No. 6

No.	Por qué?	%
1	Propicia el aprendizaje	50
2	Mejora el desarrollo de las habilidades	50
3	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

En el pasado, únicamente se enfatizaba en 2 habilidades lingüísticas: leer y escribir. Hasta hace pocos años se dio la debida importancia al desarrollo de las 4 habilidades lingüísticas de los estudiantes. Se ha demostrado también, en estudios recientes, que esas habilidades son desarrolladas eficientemente a través del juego educativo. En tal sentido, es mucha la repercusión del juego en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los niños.

Según el punto de vista de los docentes, el juego repercute en el desarrollo de las habilidades comunicativas, por lo que deben utilizarlo convenientemente para impactar en este ámbito que no ha tenido la atención necesaria. Articulando los contenidos de aprendizaje con las actividades que se programen a través de los juegos, llevándolos a la practica del que hacer docente de manera organiza para evitar la improvisación y perdida de tiempo, para potencializar el desarrollo de las habilidades comunicativas.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 18 “A”

Encuesta dirigida a Docentes

No.	Pregunta No. 7. ¿Desarrolla la habilidad de escuchar mediante el juego?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No.18 “B”

Pregunta No.7

No.	Cómo?	%
1	Distintas actividades	20
2	Las instrucciones	50
3	Aplicación	30
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

La habilidad auditiva debe ser fortalecida porque constituye un medio muy utilizado por los estudiantes para internalizar todo cuanto su entorno les ofrece, y qué mejor si se hiciera mediante el juego. Por otro lado, muchas referencias bibliográficas recientes concluyen en que el juego

incide positivamente en el desarrollo de la habilidad de escuchar. A partir de lo anterior, es conveniente que los docentes aprovechen las ventajas del juego para impulsar esta habilidad.

En torno a este planteamiento, las opiniones no concuerdan, pero se puede deducir que los docentes que aprovechan el juego para mejorar la habilidad de escuchar, lo hacen en función a las experiencias y conocimientos que tienen sobre este campo. Lamentable existe un grupo significativo de docentes que no lo lleva a cabo de esta manera todas las actividades relacionadas a la habilidad de escuchar.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 19 “A”.

Encuesta dirigida a Docentes

No.	Pregunta No.8 . ¿Propicia el juego para mejorar la lectura en el aula?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No.19 “B”

Pregunta No.8

No.	Qué juegos?	%
1	Papa caliente	20
2	Rompecabezas	30
3	Canasta de frutas	25
4	Tiro al blanco	25
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Tonicapán, Tonicapán. 2008.

En los centros educativos de nuestro medio; hasta hace pocos años, a la habilidad lectora no se le había dado la debida importancia; por ello se realizaban algunos ejercicios esporádicos que quedaban al nivel de una lectura mecánica. Sin duda alguna, esta problemática ha incidido negativamente en el aspecto formativo de la niñez. Actualmente se ha insistido en que a esta habilidad se le dé el énfasis necesario para que efectivamente se complete la formación de los niños y niñas.

A través de la investigación se estableció que los encuestados están convencidos de que el juego mejora la habilidad lectora del estudiante. Ellos lo han experimentado y por lo mismo, deben continuar o mejorar dicha práctica, tratando de innovar las actividades por medio de los juegos educativos, para fortalecer la habilidad lectora y hacerla atractiva en las aulas para que el educando pueda aprender mejor y no generar en él, la repetición.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 20 “A”
Encuesta dirigida a Docentes

No.	Pregunta No. 9. ¿Promueve la expresión escrita mediante el juego?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No.20 “B”

Pregunta No.9

No.	A través de que medios?	%
1	Caligrafía	40
2	Dictado	40
3	Objetos presentados	20
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

Una habilidad que también es de suma importancia para la formación del estudiante es la de escribir. Pero el desarrollo de esta habilidad implica una sucesión de actividades en la que debe insertarse el juego, pero con una constante variación de medios (siempre que estén al alcance de los niños). Es urgente que el docente deje totalmente a un lado los procesos mecánicos y rutinarios de escritura y aproveche las bondades del juego para impulsarla positivamente.

Según la respuesta de los docentes, ellos promueven la expresión escrita de los estudiantes, mediante el juego. Es importante destacar esto, ya que viene a sustituir las prácticas mecánicas y tediosas del pasado.

Aprovechando el juego como un recurso atractivo de aprendizaje, en la habilidad de escribir tratando de mejorar y superar lo tradicional.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 21 “A”.

Encuesta dirigida a Docentes

No.	Pregunta No. 10. ¿Fortalece la expresión oral mediante el juego?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No.21 “B”

Pregunta No.10

No.	Qué juegos?	%
1	Relatos	60
2	Juegos	40
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Tonicapán, Tonicapán. 2008.

El desarrollo de la expresión oral exige al docente suficientes insumos e ideas al momento de impulsarla para no caer en la rutina y en la repetición innecesaria de ejercicios tediosos poco fructíferos. Cabe resaltar que, el docente, consciente de su responsabilidad y su compromiso con los estudiantes, aprovechará los diversos medios que el entorno le ofrece para fortalecer esta habilidad.

Los docentes aprovechan las ventajas del juego para desarrollar la expresión oral de los estudiantes, y de continuar así, la calidad de la educación mejorará paulatinamente, para implementar técnica el juego en el aprendizaje y fortalecimiento de la oralidad, ya que es el medio de comunicación del niño y niña.

**“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES
COMUNICATIVAS”
CUADRO No. 22 “A”.**

Encuesta dirigida a Docentes

No.	Pregunta No. 11. ¿Utiliza diferentes recursos en la realización de los juegos?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No.22 “B”

Pregunta No.11

No.	cuáles?	%
1	Loterías	30
2	Rompecabezas	40
3	Fichas y semillas	30
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

Los recursos, al ser utilizados técnicamente, favorecen significativamente los procesos de formación de los niños y niñas. Esta situación exige que el docente conozca los recursos y los aproveche convenientemente, según las necesidades y condiciones locales de los educandos. Es verdad que muchos centros educativos no cuentan con suficientes recursos para realizar la tarea educativa, pero queda la posibilidad de que el docente ponga en juego su creatividad para conseguir y/o elaborar los recursos que muy bien podrían ayudarle a llevar a cabo actividades educativas como el juego.

Los encuestados indicaron que al realizar los juegos, utilizan diferentes recursos. Queda el reto de que todos los docentes optimicen sus recursos al realizar juegos y otras actividades de índole educativa.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 23 “A”
Encuesta dirigida a Docentes

No.	Pregunta No. 12. ¿Tiene actitud abierta hacia la participación creativa durante los juegos de clase?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a docentes de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No.23 “B”

Pregunta No.12

No.	Cómo?	%
1	Diálogos	25
2	Opiniones	25
3	Conversaciones	25
4	Participación	25
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a alumnos y alumnas de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Tonicapán, Tonicapán. 2008.

Las prácticas tradicionales implementadas durante muchos años inducían al docente a imponer su criterio al realizar alguna actividad educativa. En oposición a esto, se estructuró una tendencia más flexible y centrada en el educando la que permitió mayor participación creativa de los estudiantes al realizar sus actividades estudiantiles (entre ellas, el juego).

A través de la investigación de campo se estableció que todos los docentes mantienen la actitud abierta hacia la participación creativa de los estudiantes, al realizar juegos. Esto es fundamental, ya que de esa manera se puede desarrollar convenientemente las habilidades comunicativas de los alumnos y alumnas y superar lo que rutinariamente se hace, de generando oportunidades de participación y disponibilidad de educando y educador.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 24 “A”.
Encuesta dirigida a Directores

No.	Pregunta No. 1. ¿Según su apreciación los docentes siempre aprovechan los juegos educativos en sus actividades docentes?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a directores de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Tonicapán, Tonicapán. 2008.

Los directores son los encargados de velar por la buena marcha de las actividades que realizan los docentes; en tal sentido, ellos cumplen diversas funciones para garantizar el éxito de la acción educativa.

En cumplimiento a esas funciones, les corresponde observar, verificar y evaluar las actividades (como los juegos), que realizan los docentes con los niños, los momentos en son llevados a cabo y los logros alcanzados a través de los mismos.

Los directores opinan que los docentes aprovechan el potencial que tienen los juegos educativos para encauzar los procesos de enseñanza aprendizaje, de esta manera se garantiza un desarrollo pertinente de las habilidades comunicativas de cada estudiante.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 25 “A”.

Encuesta dirigida a Directores

No.	Pregunta No. 2. ¿Según su apreciación, a los niños y niñas les gusta la realización de juegos en las distintas áreas?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a directores de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Tonicapán, Tonicapán. 2008.

CUADRO No.25 “B”

Pregunta No.2

No.	Por qué ?	%
1	Facilita el aprendizaje	25
2	Aprende	25
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a directores de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Tonicapán, Tonicapán. 2008.

Los directores, por la naturaleza de sus atribuciones, no siempre están en contacto con todos los estudiantes, como lo hacen los docentes; sin embargo, en las oportunidades que tienen de relacionarse con ellos y los docentes, obtienen informaciones que son de beneficio para la buena marcha del centro educativo. Las informaciones que obtienen de los estudiantes a veces se relacionan con problemas conductuales y familiares, gustos, inclinaciones, aspiraciones,

inquietudes, inconformidades, en las diferentes áreas de estudio; y de los docentes captan informaciones sobre actitudes y rendimiento de los educandos.

Los encuestados consideran que a los estudiantes les gusta la implementación de juegos, en las distintas áreas. De esta forma se puede visualizar el potencial motivador del juego y que puede ser aprovechado por los docentes para utilizarlo sistemáticamente con miras a la formación integral de estudiante

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 26 “A”.
Encuesta dirigida a Directores

No.	Pregunta No. 3. ¿Propician los docentes la participación voluntaria de los niños y niñas?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a directores de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Tonicapán, Tonicapán. 2008.

CUADRO No.26 “B”

Pregunta No.3

No.	Cómo?	%
1	Induciéndolos a participar	100
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a directores de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

En los últimos años, los docentes y directores han sido convocados a reuniones y talleres de actualización y esto los ha llevado a adoptar tendencias más democráticas en las aulas y en los centros educativos. En consonancia con lo anterior, los directores promueven la libertad de cátedra e inducen a los docentes a promover la participación voluntaria de los niños y niñas en los juegos y otras actividades formativas.

La participación voluntaria es relevante, y que deja a un lado las prácticas de antaño basadas en la coerción y la disciplina rígida hacia los niños y niñas.

Según la apreciación de los directores, los docentes permiten la participación voluntaria de los niños en los juegos. Indudablemente esa actitud favorece el fortalecimiento de las habilidades comunicativas del estudiante.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 27 “A”.

Encuesta dirigida a Directores

No.	Pregunta No. 4. ¿Considera conveniente que el alumno actúe libremente en la realización de los juegos?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a directores de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No.27 “B”

Pregunta No.4

No.	Por qué ?	%
1	Da confianza	50
2	Participación	50
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a directores de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

Actualmente los pedagogos y psicólogos recalcan en la libertad que se debe dar al estudiante al aprender, puesto que cada uno tiene su propio ritmo, forma y estrategia de aprendizaje. En otros términos, no es recomendable la imposición externa porque bloquea la posibilidad de aprender eficientemente.

La totalidad de los directores considera que es conveniente que el estudiante actúe libremente al realizar los juegos; aunque con ciertos parámetros de referencia para no alejarse de los objetivos establecidos para cada actividad.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 28 “A”.

Encuesta dirigida a Directores

No.	Pregunta No. 5. ¿Considera que el juego contribuye con la formación del estudiante?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a directores de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Tonicapán, Tonicapán. 2008.

CUADRO No.28 “B”

Pregunta No.5

No.	Por qué ?	%
1	Por las actividades	50
2	Participa con frecuencia	50
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a directores de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Tonicapán, Tonicapán. 2008.

Los nuevos enfoques del aprendizaje, enfatizan en que el estudiante debe desempeñar un papel protagónico en todos los procesos del aprendizaje. Por otro lado sugieren la diversificación de las actividades educativas, según las necesidades, intereses y peculiaridades de los niños y niñas.

El juego, por estar estrechamente ligado a los intereses del discente, puede ser muy bien aprovechado para encauzar nuevos y mejores aprendizajes.

Según la opinión de los encuestados, el juego ayuda a formar a los estudiantes, siempre y cuando se adaptan sistemáticamente a los objetivos de cada clase y a las peculiaridades de los estudiantes propiciando mayor participación a través de las actividades programadas por medio de los juegos.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 29 ”A”.

Encuesta dirigida a Directores

No.	Pregunta No. 6. ¿Considera que el juego repercute en el desarrollo de las habilidades comunicativas?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a directores de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No.29 “B”

Pregunta No.5

No.	Por qué ?	%
1	Mejora la comunicación	50
2	Mejor ambiente y participación	50
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a directores de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

El desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes debe ser objeto de especial atención de los docentes, debido a que son pilares básicos para el desarrollo de todo ser humano, en cualquier ámbito.

Por otro lado, cabe mencionar que muchos especialistas en educación han demostrado que el juego es un valioso recurso que coadyuva con el desarrollo de las habilidades lingüísticas, desde muy temprana edad.

Los directores afirman que el juego sí repercute favorablemente en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes, siempre y cuando es utilizado pertinentemente. En todo caso, al docente le corresponde buscar y realizar los juegos que más se adaptan a las particularidades de cada habilidad. Creando un ambiente agradable donde exista mayor participación y mejor comunicación aprovechando el juego como un recurso de aprendizaje.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 30”A”

Encuesta dirigida a Directores.

No.	Pregunta No. 7. ¿El docente utiliza diferentes recursos en la realización de los juegos?	%
1	Sí	50
2	No	50
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a directores de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No.30 “B”

Pregunta No.7

No.	Cuáles ?	%
1	Recortes	40
2	Rompecabezas	40
3	Graficas	20
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a directores de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán

Los recursos educativos han sido objeto de estudio, en diversas instancias y épocas; tales estudios han concluido en que los recursos apoyan favorablemente el aprendizaje y es necesario variar su uso para garantizar mejores aprendizajes, según las peculiaridades de los niños y niñas. Por parte del docente queda la responsabilidad de seleccionarlos según las condiciones y posibilidades de los alumnos y de los establecimientos educativos.

En torno a la pregunta planteada, las respuestas de los directores difieren, debido que la adquisición y uso de los recursos está condicionada por factores como: creatividad del docente, situación económica de los estudiantes, nivel de apoyo de los padres de familia, entre otros. A pesar de todo, siempre hay casos de docentes que se esfuerzan por diversificar sus recursos al realizar los juegos.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 31 “A”.

Encuesta dirigida a Directores.

No.	Pregunta No. 8. ¿El docente tiene actitud abierta hacia la participación creativa durante los juegos en clase?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a directores de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No.31 "B"

Pregunta No.8

No.	Cómo ?	%
1	Mediante la observación	50
2	Organización democrática	50
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a directores de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación "Atanasio Tzul " y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Tonicapán, Tonicapán

Las autoridades educativas, con fundamento en los aportes de la pedagogía contemporánea, han enfatizado en la necesidad de tener una actitud abierta a la participación creativa de los estudiantes en la realización de las diferentes actividades (incluyendo juegos educativos), porque sólo de esta manera se podrán alcanzar los aprendizajes esperados en los niños y niñas.

Los directores afirman que el docente tiene actitud abierta hacia la participación creativa durante los juegos en clase. Con esto se demuestra que la creatividad unida al juego sí permite un adecuado desarrollo de las habilidades comunicativas.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 32 “A”.

Encuesta dirigida a Directores.

No.	Pregunta No. 9. ¿Según revisiones de planificación, los docentes siempre aplican los juegos educativos en el aprendizaje de las habilidades comunicativas ?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a directores de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No.32 “B”

Pregunta No.9

No.	Cómo ?	%
1	Visitando aulas	50
2	Revisando planificación	50
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a directores de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán

Dentro de las múltiples funciones de los directores está la de revisar la planificación docente para: enterarse previamente de las actividades que cada docente realiza; determinar si los docentes se apegan a los lineamientos establecidos por las autoridades educativas; detectar actividades que merecen especial atención o previsión de recursos; conocer el énfasis que los docentes dan a las áreas, contenidos y actividades del currículo establecido; identificar posibles problemas y/o limitaciones para luego plantear posibles mejoras o soluciones.

Según las respuestas de los directores, al revisar los planes se han dado cuenta que los docentes promueven el juego para desarrollar las habilidades comunicativas de los estudiantes. A partir de esta afirmación se detecta la gran fortaleza que los docentes tienen, ya que prevén con anticipación los juegos que han de realizar para desarrollar cada una de las habilidades comunicativas.

“LOS JUEGOS EDUCATIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS”

CUADRO No. 33 “A”

Encuesta dirigida a Directores.

No.	Pregunta No. 10. ¿Orienta al docente para aprovechar los juegos educativos en el desarrollo de las habilidades comunicativas?	%
1	Sí	100
2	No	0
3	En blanco.	0
	Total.	100

Fuente: Encuestas aplicadas a directores de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán. 2008.

CUADRO No.33 “B”

Pregunta No.10

No.	De que forma ?	%
1	Sugiriendo que se programen otros	30
2	Que no se repitan siempre los mismos	30
3	Que estén planificados	40
	Total	100

Fuente: Encuestas aplicadas a directores de la Escuela Oficial Urbana Tipo Federación “Atanasio Tzul “ y Escuela Oficial Tenerías, municipio de Totonicapán, Totonicapán

Al director de cada establecimiento le corresponde la tarea de orientar oportunamente a los docentes para que sus actividades (académicas, lúdicas y deportivas), redunden en beneficio de los estudiantes; es decir, que se desarrollen pertinentemente sus habilidades (entre ellas, las comunicativas), y destrezas; además, fortalezcan sus conocimientos con miras a un mejor desenvolvimiento en los diversos ámbitos de la vida.

Los directores orientan al docente para aprovechar los juegos educativos en el desarrollo de las habilidades comunicativas. Con esto se detecta que también los directores son conocedores de la importancia del juego en el desarrollo de las habilidades y velan porque se implementen para tal fin.

CAPITULO VI

6. INTERPRETACION Y ANALISIS DE RESULTADOS

Análisis de resultados:

Los datos que a continuación se dan a conocer son los resultados recabados y la debida interpretación del trabajo de campo realizado en las escuelas seleccionadas en la investigación obteniendo la siguiente información.

Varios docentes y directores afirmaron que a los niños (as), les gusta participar en los juegos ya que les da oportunidad para intervenir y los hace activos; les permite una mayor participación; les propicia una mejor confianza en las actividades y además, los juegos facilitan el aprendizaje de los alumnos. Los alumnos (as) contestaron que les gusta participar en los juegos, debido a que los hace sentirse alegres y de esa manera aprenden más.

En el siguiente cuestionamiento, los tres entes interrogados dieron a conocer que se propicia la participación voluntaria de los estudiantes en los juegos, porque eso les permite actuar con más libertad, participar con entusiasmo y demostrar voluntad en las actividades relacionadas a los juegos, sin tener que obligarlos.

En respuesta a otra interrogante, los docentes y directores afirmaron que sí es conveniente que el alumno actúe libremente al jugar, puesto que eso les da la oportunidad de desenvolverse mejor y les da seguridad al participar en el salón de clases. Por su parte, los niños y las niñas indicaron que les agrada cuando se les da cierta libertad al desarrollar las actividades que se relacionen con juegos educativos.

En cuanto al planteamiento de que si el juego educativo contribuye con la formación de los estudiantes, los encuestados respondieron afirmativamente y argumentaron que eso les causa alegría, les permite aprender de manera significativa; además favorece y promueve ideas abiertas para que ellos puedan participar mejor en diversas actividades formativas.

A otro planteamiento, los educadores indicaron que el juego sí repercute en el aprendizaje de las habilidades comunicativas: hablar, escuchar, leer y escribir. Ellos aclararon que por medio del mismo se logra una mejor comunicación, se aprende con precisión, se desarrollan las habilidades y destrezas comunicativas. Por su parte, los directores aseveraron que los juegos sí desarrollan las habilidades y esto se demuestra en cualquier participación, se rompe el silencio, se propicia mayor desenvolvimiento y actividad en los estudiantes. Los alumnos y alumnas afirmaron que por medio de los juegos se comunican mejor, se sienten motivados a participar en las actividades que se les indica y señalaron que el juego y las habilidades comunicativas son un factor importante para desarrollar el lenguaje de cada uno de ellos.

Al interrogar sobre los recursos utilizados en la realización de los juegos, los docentes y directores indicaron que utilizan diversos recursos y materiales, tales como lotería, rompecabezas, fichas, semillas, gráficas y recortes. Los alumnos afirmaron que los docentes utilizan pelotas, trompos y ruletas. Con lo anterior queda demostrado que en la realización de los juegos no se diversifican los materiales y en ocasiones se utilizan recursos que no se adaptan a las condiciones particulares de espacio y tiempo; finalmente, se establece que no se optimizan los recursos disponibles y esto, sin duda alguna, repercute negativamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas.

En la encuesta aplicada a docentes se interrogó si desarrollan la habilidad de escuchar mediante el juego y ellos respondieron afirmativamente, además aclararon que por eso lleva a cabo juegos como rompecabezas, canasta de frutas, tiro al blanco y papa caliente. Los estudiantes manifestaron que esta habilidad es desarrollada mediante cuentos, adivinanzas, diálogos, entre otros.

Al plantear a los investigados, si utilizan los juegos educativos para mejorar la lectura en el aula, casi todos contestaron afirmativamente y a manera de ejemplo mencionaron ilustraciones, libros, papa caliente, flecha y ruleta.

En cuanto al desarrollo de la habilidad de escribir, muchos encuestados indicaron que sí la llevan a cabo y para ello realizan actividades como caligrafía, ilustraciones y dictados; además aclararon que dichas actividades son necesarias para que los estudiantes sepan escuchar para comprender y luego escribir.

Los alumnos consideran que esas actividades se deben realizar para que ellos puedan corregir sus errores. Las respuestas de los encuestados nos hacen ver que ellos valoran el juego porque es un medio para mejorar la expresión escrita, desafortunadamente no es aprovechada correctamente, ya que realizan de manera tradicional, actividades académicas en las aulas y no implementan juegos educativos.

En relación a la expresión oral sucede lo mismo, y los encuestados únicamente mencionaron actividades que se realizan de manera rutinaria y que a veces no motivan al estudiante a esforzarse por aprender.

Según el punto de vista de los encuestados, a los niños siempre les gusta realizar juegos en las distintas áreas de aprendizaje y aclararon que eso les permite participar voluntariamente en los juegos y en otras actividades que se realizan en el centro educativo.

Al interrogar a los directores y docentes si tiene actitud abierta la participación creativa de los niños durante los juegos de clase, casi todos indicaron que sí y es por ello que toman en cuenta la opinión de los estudiantes y reforman los juegos para que sean más divertidos. En la respuesta que dieron los estudiantes se ratificó lo dicho por sus docentes.

En respuesta a otra pregunta, varios directores indicaron que sí orientan a los docentes para la realización de juegos y lo hacen en el momento de revisar sus planes de trabajo, que muy esporádicamente hacen presencia en las aulas ya que siempre confían en la capacidad de sus docentes, creen que los mentores se apegan a su planificación y que utilizan el criterio docente para la formación de los estudiantes.

Con base en todo lo anterior, se puede afirmar que los entes investigados reconocen que los juegos educativos coadyuvan con el desarrollo de las habilidades comunicativas de los niños y niñas, pero no siempre las llevan a cabo, a veces los realizan con materiales didácticos poco pertinentes y en otras ocasiones los confunden con las actividades académicas rutinarias. Todo esto nos lleva a reflexionar sobre la urgencia de plantear sugerencias para que las habilidades comunicativas sean fortalecidas de manera amena, eficiente y divertida a través de juegos educativos debidamente planificados, sistematizados y congruentes con los intereses de los educandos

Comprobación de hipótesis

Después de haber estructurado el marco contextual, marco teórico, marco metodológico y análisis de resultados, corresponde la comprobación de la hipótesis planteada.

El trabajo de campo correspondiente al tema “Los juegos educativos y su repercusión en el desarrollo de las habilidades comunicativas ” que incluye aplicación de encuestas, tabulación de datos y elaboración de cuadros; permitió la comprobación y verificación de la hipótesis que dice: **REPERCUTEN LOS JUEGOS EDUCATIVOS HABILIDADES COMUNICATIVAS** en base a lo anterior se comprueba la hipótesis planteada que los juegos educativos influyen positivamente en el desarrollo de las habilidades comunicativas; aunque para su implementación se afrontan diversas dificultades como: la falta de tiempo, falta de orientación hacia el docente, escasez de materiales, poco acompañamiento docente, inadecuada sistematización de juegos educativos, entre otros.

Cabe destacar que las habilidades comunicativas no siempre son desarrolladas de manera amena, relevante ni significativa para el estudiante, ya que los docentes implementan pocos juegos o en vez de éstos, realizan actividades rutinarias como “caligrafía” y “dictado”. Por otro lado, es necesario mencionar que los juegos no siempre se implementan didácticamente ya que en los centros educativos no se cuenta con materiales necesarios, pertinentes y a veces no son seleccionados correctamente, hacia los aspectos del aprendizaje y desarrollo de cada habilidad comunicativas . Este panorama se complica aun más ya que los directores no siempre dan el acompañamiento técnico a los docentes y esporádicamente sugieren la realización de juegos educativos, en el momento de revisar planes. Se puede visualizar la necesidad de que cada centro educativo cuente con un documento que guíe la selección de materiales para cada juego y la realización de los juegos educativos, a fin de que las habilidades comunicativas de escuchar, hablar, leer y escribir, se desarrollen eficientemente con la finalidad de mejorar las habilidades comunicativas, especialmente en este nivel de formación para fomentar en el niño y niña un desarrollo del lenguaje y comunicación adecuado fortaleciéndolo por medio de los juegos para que en el futuro su preparación responda a las expectativas deseadas y de acuerdo a sus necesidades e intereses como educando.

CONCLUSIONES

1. El juego es una acción o una actividad voluntaria realizada en unos ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de una sensación de júbilo y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real.
2. Los juegos son actividades que se aplican para crear un ambiente ameno y propicio para los aprendizajes significativos de los estudiantes.
3. Los juegos educativos, al ser implementados de manera adecuada, se constituyen en elementos importantes en el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes.
4. El acompañamiento técnico y constante de los directores es un medio para los juegos educativos pueden ser medios y elementos de apoyo para el desarrollo de las habilidades comunicativas.
5. Los docentes no tienen la orientación didáctica para la estructuración e implementación adecuada y permanente de los juegos educativos.
6. Las habilidades comunicativas son indispensables para el aprendizaje de las áreas de formación en el niño y niña. También, se señala que escuchar, hablar, leer y escribir son las cuatro habilidades que el usuario de una lengua debe dominar para poder comunicarse con eficacia en todas las situaciones posibles.
7. En la escuela no se mejoran las habilidades comunicativas por medio de diferentes actividades, ya que no se cuenta con la suficiente orientación de ciertas reglas para articular los juegos educativos en la formación de los niños y niñas.

8. Aprovecharse los recursos y materiales en los juegos educativos para el logro del aprendizaje de las habilidades comunicativas en las aulas el de hablar, leer y escribir y escuchar se demuestra que los juegos educativos despierta el interés de los niños y que permite relacionarse más con sus compañeros de clase y beneficia sobre todo el mejoramiento de las habilidades comunicativas. Considerando tomar en cuenta que se requiere la participación responsable, la voluntad y el deseo del docente para implementar otro tipo de actividad relacionado con juegos educativos para el desarrollo de las habilidades comunicativas.

CAPITULO VII

7. MARCO PROPOSITIVO

PROPUESTA GUIA DIDACTICA DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS PARA EL APRENDIZAJE DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS

INTRODUCCION

El juego es una actividad que desde los primeros años de vida del ser humano se presenta no únicamente como un medio de entretenimiento y distracción sino como un medio que desarrolla habilidades y destrezas.

Pero en las instituciones educativas los diversos juegos deben de cumplir, con objetivos establecidos por el docente tal es el caso de los juegos educativos que desarrollan el aprendizaje de las habilidades comunicativas que presentan las oportunidades para establecer las estrategias y seleccionar y elegir la más acertada, tratando con ellos que niños y niñas, se diviertan pero también aprendan de forma más fácil, amena, dinámica y participativa con libertad, pero con ciertas reglas claramente establecidas de tal forma que se logre lo que se pretende en cada actividad relacionada a los juegos educativos.

La guía proporcionará a los docentes orientaciones y sugerencias para actividades relacionadas a los juegos educativos, y se utilice provechosamente en las aulas, ha sido elaborada para apoyar algunos aspectos en el desarrollo de las habilidades comunicativas, pero su utilidad dependerá del interés que despierte en el ambiente escolar.

Esta guía esta formada de diversos juegos aplicables al desarrollo de las habilidades comunicativas, pueden realizarse diversas actividades que crean oportunidades para que los niños ejerciten su expresión oral, escuchar, hablar además se familiaricen con leer y escribir, está orientada a estimular la curiosidad y la capacidad de establecer nuevas formas de relación entre

ellos, los cuales los participantes se organizan para alcanzar fines comunes y actúan conforme a reglas iguales para todos, aprovechando el tiempo de manera agradable y benéfica para los niños y niñas en su formación.

Ya que el fin último de la propuesta es que se logre implementar en los establecimientos educativos y se espera que los docentes utilicen la guía, la adecuen de acuerdo sus necesidades y mejoren su contenido.

JUSTIFICACION

Una de las razones por las cuales los docente no implementan adecuadamente los juegos educativos en el desarrollo de las habilidades comunicativas, es por que no disponen de materiales, además la adecuada forma de aplicarlos ya que carecen de documentación, para hacerlo por lo que se considera necesario dotarles de ciertos conocimientos para desarrollar este aspecto.

Ya que una de las razones de éxito de los juegos es que motiven al niño y niña y despertar en ellos la curiosidad teniendo claro, para que objetivo se emplea y que el niño, niña lo conciba como una actividad de aprendizaje.

Para lo cual el docente debe de tomar en consideración el tipo de juego propuesto ya que para unos puede resultar placentero y para otros no, y tener el cuidado de cómo presentarlo para no predisponer al educando.

Por lo que debe de disponer de una guía o normativa y reglas para mantener activos a los niños (as), y dar respuesta a los retos que presentan los juegos.

Por lo anterior se presenta esta guía de juegos educativos en el aprendizaje de las habilidades comunicativas ya que se considera que responde a las necesidades docentes y estudiantiles, y de contar con un documento de apoyo que oriente las actividades educativas y que fomente el uso correcto de los juegos educativos en el desarrollo de las habilidades comunicativas. Además algunos materiales que se puedan emplear para cada uno de los juegos de tal forma que se facilite su implementación.

OBJETIVOS

GENERAL:

Mejorar el desarrollo del aprendizaje de las habilidades comunicativas en el tercer grado primaria mediante una guía de juegos educativos.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

1. Indicar que juegos educativos contribuyen al fortalecimiento del aprendizaje de las habilidades comunicativas.
2. Sugerir que materiales pueden utilizarse para llevar a cabo cada uno de los juegos.
3. Facilitar la implementación de juegos educativos en el aprendizaje de las habilidades comunicativas.

GUIA DE JUEGOS EDUCATIVOS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS

EL MENSAJE

El juego consiste en que cada equipo construya el mensaje rápidamente.

Objetivo: mejorar el desarrollo de La habilidad de escuchar, leer y escribir.

Organización:

El mensaje esta dividido en 10 partes. Cada parte esta escrito en un papelito doblado y colocado al centro de una mesa.

El juego consiste en que cada equipo construya el mensaje rápidamente.

Número de jugadores de 6 a 8

Duración 10 a 15 minutos

Material 10 papelitos por equipo para escribir un mensaje.

Reglas:

Cada equipo envía a un miembro, este busca una parte del mensaje. No puede abrirlo antes de llegar donde esta su equipo, donde será apuntado un segundo jugador devuelve el papel y trae otro, así sucesivamente, se van sucediendo los jugadores hasta que el mensaje se complete, para luego darlo a conocer. Gana el equipo que termine primero.

EL CORREO

Objetivo: Desarrollar la habilidad de expresión oral

Los niños formarán un círculo quedando separados entre sí por la distancia de un brazo extendido horizontalmente.

Todos los participantes, menos uno, traerá colgado en el cuello por delante, un pedazo de cartulina con el nombre de algún objeto, compañero, de una planta, comunidad, municipio o departamento.

Al centro se coloca otro niño, haciendo el papel del correo.

Ester participante es el que no lleva cartulina. Dirá el correo lleva una carta de Sololá a Quetzaltenango los jugadores dicen el nombre de ese lugar deberán intercambiar rápidamente sus lugares, momento que aprovechará para ocupar uno de esos sitios ocupados mientras se efectúa el cambio el correo.

De los dos lugares, el que se que sin lugar va al centro tomando el papel del correo, y este se coloca en el cuello la cartulina del que lo sustituye, ocupando su lugar. El nuevo correo volverá a comenzar el juego nombrando otro lugar.

Reglas:

El correo deberá nombrar los lugares evitando ventajas para uno.

Cuando los jugadores oyen nombrar los países que representan, están obligados salir hacia el centro, donde ambos ya podrán darse cuenta de los lugares que deben de ocupar.

Tiempo 20 minutos

Participan todo el grupo de alumnos.

EL MUSEO:

Se solicita a todos los alumnos que recorten distintas graficas que puedan encontrar relacionadas a determinado tema.

Cada alumno pega su recorte el lugar que se le indique seguidamente se solicita a todos que den un paseo por donde estén todos los recorte pegados.

Después se le indica que selecciones un recorte que más les gusta y quedarse al frente. Para luego que describa su recorte.

Y cada niño deberá repetir la palabra nueva que mencione el compañero al describir el recorte.

Reglas

Que cada alumno pegue su recorte en el lugar que indique el docente.

Todos visitan el museo.

Luego seleccionar el que más les guste, no se vale quedarse con su recorte.

Distribuir algunos números para que el que tenga número describa el recorte que seleccione.

Tiempo de 15 a 20 minutos

Materiales: Prensa, almanaques, revistas

JUGANDO A ESCRITORES

Mejorar la escritura debe iniciar con sus nombres, escritura del propio nombre.

Reconstrucción después de cortar y desordenar las letras correspondientes.

OBJETIVO

Facilitar el aprendizaje de la escritura por medio de palabras formadas con diferentes letras.

Organización:

Pequeños grupos de trabajo en el aula.

Distribución de tarjetitas con letras

Seguidamente informar la cantidad de letras que conforman su nombre

El orden de letras de manera secuencial

El nombre de las letras.

Tiempo 25 minutos

Materiales:

Cartoncillos que sirvan de modelos para las letras, todas son letras móviles para formar los nombres.

Marcadores

Reglas:

Todos los niños deben de tener sus tarjetas para conformar sus nombres

Debe de estar integrados en grupos

Respetar a su compañero (a), para formar su nombre.

LOS PERIODICOS:

El docente pedirá a sus alumnos periódicos usados para realizar el juego.

Explicando que consiste en recortar el periódico buscando letras o palabras completas y pegarlas en las hojas de papel preparadas para el efecto.

Reconstruyendo la frase que se encuentra escrita en el pizarrón.

El maestro escribe una frase en el pizarrón

Lectura de la frase dirigida por el maestro

Organización

Tener al grupo de alumnos de manera circular.

pedir que todos tengan el periódico sobre el escritorio

Luego pedir que formen la frase que se escribió en el pizarrón

Formándola con las palabras que encuentren en el periódico

El primero que termine sin haber cometido ninguna falta de ortografía será proclamado vencedor.

Objetivo

Mejorar la correcta pronunciación de las letras y leer correctamente.

Reglas

Todos deben tener sus materiales

El trabajo es individual

Colocar su frase sobre el escritorio.

Materiales

Papel periódico viejo o usado

Tijeras, goma

JUGANDO TRABALENGUAS

En el aula jugar con trabalenguas constituye un excelente ejercicio para la correcta articulación de algunos sonidos, debido a que están reconstruidos de tal manera que repiten una misma sílaba o un mismo sonido, constituyen un recurso del folclore literario infantil.

Objetivo:

Mejorar la correcta articulación de algunos sonidos de las vocales y consonantes.

Para motivar el aprendizaje del trabalenguas conviene insertarlos en una anécdota, por ejemplo:

Se dicen que una vez un niño llamado Diego escribió una carta a sus padres, quienes estaban de viaje, y al terminar se equivocó al firmar. En vez de escribir Diego escribió digo . Entonces en vez de borrar o corregir, escribió una nota al pie de su carta en la hacía la correspondiente aclaración:

“donde digo “digo” no digo, sino que digo Diego.

Similar al trabajo que se podrá realizar con lo siguiente:

Buscaba en el bosque Francisco, un vaso bizco muy brusco, y al verde le dijo un chusco:

¿Busca en el bosque, vasco bizco?

Truenan a tronadores

aplausos cuando al trapecio

trepan a los trapecistas

Organización

Se ubican a todos los alumnos en pequeños grupo de cuatro.

Seguidamente se les entrega una serie de trabalenguas refranes para ordenarlas

Leen el trabalenguas que ellos construyeron

Copiar en el cuaderno el refrán

Tiempo

15 a 20 minutos

Materiales

Papel

Marcadores

Lapiceros

Cuadernos

Reglas

Estar en grupos

Todos deben de tener una parte del refrán

Trabajar organizadamente para aprovechar el tiempo

JUGANDO AL FESTIVAL DE LECTURA

Se tendrán a la vista varias lecturas como fábulas, cuentos, poemas, adivinanzas, trabalenguas, refranes rimas.

Esta actividad debe concluir cuando todos lo niños escriben en un hoja lo seleccionado después de su lectura.

ORGANIZACIÓN

Trabajos en grupos

Se recopilan todos los trabajos

Se clasifican

Reglas

Cada niño selecciona una lectura y pasa a compartirlo

La lectura debe ser con entonación, dicción clara

Gestos adecuados y soltura

Finaliza cuando el docente indique que cada uno debe de colocar su trabajo en el banco de lectura que esta en el aula.

Materiales

Hojas recicladas

Lapiceros

Marcadores

Caja de cartón para clasificador

JUGANDO A LOCUTOR

Invitar a todos los niños que actividades relevantes se celebran en su comunidad, indicándoles que este día vamos a jugar al locutor del pueblo.

El aula se convierte en una comunidad. Se selecciona a un niño o niña para que haga las veces de locutor para que comente una actividad de su comunidad y a la vez que invite para la actividad, así sucesivamente participaran para comentar lo relevante de su comunidad.

Organización

Conformar grupos de trabajo

El docente indicara en que momento juegan diferente roles como el de emisores y el de receptores

Analizan los mensajes emitidos.

Luego nos organizamos para que la clase se convierta en una agencia de noticias

Para que cada grupo presente una noticia de interés para la escuela.

Reglas:

Grupos organizados

Todos tienen que jugar un rol

Respetar lo roles

Materiales

Papel de reciclaje

Marcadores

Lapiceros y pizarrón

JUGANDO LOTERIA DE PALABRAS

OBJETIVO: Propiciar el aprendizaje de fonemas y su correcta pronunciación.

Organización

Tener ubicados a todos los niños en manera de círculo.

Tener preparados los cartones en las que se colocan las letras del vocabulario básico con las letras que representan los sonidos.

Tener otra cantidad de letras que se utilizarán para los cartones grandes, tanto para los cartones grandes y pequeños la letra que representa el sonido debe estar de diferente color.

Reglas

Grupos organizados

Todos con sus cartones

Un pregonero de la lotería (deben rotarse)

Materiales

Cartón o cartulina para letras y cartones para la lotería

Marcadores.

JUGANDO CON EL ALFABETO

No olvidar que se debe crear la necesidad del lenguaje escrito como comunicación en el desarrollo de las habilidades.

Organización

Trabajar en grupos

Dar instrucciones

Escribir un Texto (noticia, adivinanza otros).

Marcar la grafía que corresponde a un sonido determinado.

Tener a la mano otro resto de grafías con diferentes sonidos.

Recortar las palabras y recomponerlas otra vez.

Visualizar la palabra escrita correctamente, trabajar el punto de articulación de los sonidos.

Comparar un texto con errores con un modelo correcto.

Reglas

Estar en grupo

Tener todos los materiales

Ayudar al compañero (a) a corregir los errores

Materiales

Cartón, cartulina para elaborar las grafías

Marcadores

Pizarrón

JUGANDO AL TEXTO LIBRE

El niño escribe libremente el texto eligiendo en el aula como un tema motivador para el niño (a). Y de esta manera estará mejorando su ortografía y lectura.

Objetivo

Mejorar la lectura y escritura.

Organización

Tener un grupo que represente la asamblea escuchar lo que cada alumno escribió.

Otro el texto libre son ellos quienes recopilan todos los trabajos de los alumnos.

Se colocan todos los textos que cada alumno escribió en un papelógrafo.

Reglas

Escuchar las instrucciones

El tiempo necesario para escribir el texto

Se lee el texto

Todos deben de elaborar su texto y entregarlo

Tiempo

30 minutos

Materiales

Cuaderno

Papel

CONCLUSIONES

1. Los juegos educativos hacen reflexionar y facilitan el manejo y conocimiento de materiales y recursos que repercuten en el aprendizaje y desarrollo de las habilidades comunicativas además posibilita momentos y situaciones de participación para facilitar el aprendizaje.
2. Al aplicar juegos educativos en el campo del desarrollo de las habilidades comunicativas se utilizan estrategias que permiten pensar, hacer y actuar en el desarrollo de las habilidades comunicativas de cualquier idioma ya que cada uno de los juegos implican seguir ciertas reglas en su aplicación correcta y adecuada que lo remite a lograr determinado objetivo.
3. La aplicación de los juegos educativos en el desarrollo de las habilidades comunicativas se constituyen como actividades importantes para el docente e induciendo al estudiante con mucha facilidad a comprender, entender y a aprender y a sustituir formas tradicionales en que se enfoca la comunicación en el aula.
4. Es importante que se tenga el compromiso de facilitar la aplicación de educativos, para que no existan excusas, para realizar cualquier actividad que puedan beneficiar y faciliten al niño o niña el aprendizaje de las habilidades comunicativas.
5. Dotar a los docentes de una serie de juegos educativos y de consulta específica para su implementación ya que la mayoría de centros educativos carecen de una buena información en relación a juegos educativos.
6. Debe de promover los juegos educativos en el desarrollo de las habilidades comunicativas bien orientadas, para no perder la finalidad del juego, y de esta mejorar el aprendizaje. Además es necesaria la investigación en el docente, para actualizar los juegos educativos.

BIBLIOGRAFIA

Badya D. JUEGOS DE EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA. BARCELONA. Edit.Grao. 1,996.

Cassny Daniel. ENSEÑAR LENGUA. BARCELONA. EDIT. GRAO.1,994.

Crisóstomo Luís Javier. TÉCNICAS DIDACTICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVA. MINEDUC, GUATEMALA .2001.

Cheateau, PSICOLOGÍA DE LOS JUEGOS INFANTILES. Buenos Aires 1,998.

De Arellano Romero, GUIA DIDATICA DE LENGUAJE. Bolivia Ministerio de Desarrollo Humano Secretaria de Educación. 1,994.

Díaz Lemus José Luis, EL JUEGO Y EL DESARROLLO DEL NIÑO. Editorial Trillas México 1,997.

Esmeralda Jiménez Rodríguez, REVISTA INVESTIGACION Y EDUCACIÓN No.26 VOLUMEN III Paginas 2-11 ESPAÑA 2,006.

Hermila Brito Palacios, EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE. Universidad de Guadalajara México. Pag. WWW Edu.Futuro.com.

Jímenez Rodríguez Esmeralda. REVISTA INVESTIGACION Y EDUCACIÓN. No.26 VOLUMEN III Paginas 2-11 ESPAÑA 2,006.

Malivo Calero Pérez, EDUCARSE JUGANDO, Lima 1,997. P. 237.

Velásquez Callado Carlos, EL JUEGO INFNTIL Y SUS POSIBILIDADES EDUCATIVAS. VALLADOLID ESPAÑA 2,000.

**Proyecto Holandes de las Paises Bajos HOB, FOLLETO DE APRENDER HACIENDO.
MINEDUC, GUATEMALA 2,004.**

ANEXOS

UNIVERSIDAD: PANAMERICA
SEDE: QUETZALTENANGO
LICENCIATURA: EN EDUCACION

SEXO: _____ **EDAD:** _____ **GRADO:** _____
FAMILIA: INTEGRADA: _____ **DESINTEGRADA:** _____

ENCUESTA DIRIGIDA NIÑOS Y NIÑAS DE ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS
INSTRUCCIONES:

El objeto de la presente es para recabar información sobre los juegos educativos y su repercusión en las habilidades comunicativas, para el efecto se le ruega responder las siguientes preguntas colocando una X en la opción que considera conveniente. Los datos serán estrictamente confidenciales.

1. Colabora usted, en los juegos programados por el docente?

SI _____ NO _____

2. Le gusta que realicen juegos en los todos los cursos?

SI _____ NO _____

Por qué? _____

3. Participa voluntariamente en todas las actividades que estén relacionadas con los juegos?

SI _____ NO _____

4. Actúa libremente en la realización de los juegos?

SI _____ NO _____

Por qué? _____

5. Según lo que piensa los juegos contribuyen a su formación?

SI _____ NO _____

6. Utiliza su maestro diferente materiales al realizar los juegos?

SI _____ NO _____

Cuáles: _____

7. Considera que los juegos mejoran su forma de escuchar, hablar, escribir y leer?

SI _____ NO _____

8. Su maestro realiza juegos para su habilidad de de escuchar?

SI _____ NO _____

Cuáles: _____

9. Su maestro realiza juegos para mejorar su lectura?

SI _____ NO _____

Qué juegos? _____

10. Su maestro promueve juegos para mejora su forma de escribir?

SI _____ NO _____

Qué juegos? _____

11. Su maestro lo orienta para mejorar su manera de expresarse o de hablar mediante el juego?

SI _____ NO _____

Como? _____

UNIVERSIDAD: PANAMERICA
SEDE: QUETZALTENANGO
LICENCIATURA: EN EDUCACION

SEXO: _____ **EDAD:** _____ **GRADO:** _____
PROFESION: MEDIA _____ **SUPERIOR** _____

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS

INSTRUCCIONES:

El objeto de la presente es para recabar información sobre los juegos educativos y su repercusión en las habilidades comunicativas, para el efecto se le solicita responder las siguientes preguntas colocando una X en la opción que considera conveniente. Los datos serán estrictamente confidenciales.

1. Le gusta participar al estudiante en los juegos que usted programa?

SI _____ NO _____

2. Según su apreciación, a los niños (as) les gusta la realización de juegos en las distintas áreas?

SI _____ NO _____

Por qué? _____

3. Propicia la participación voluntaria de los niños, niñas en los juegos?.

SI _____ NO _____

Por qué? _____

4. Considera conveniente que el alumno actué libremente en la realización de los juegos?

Si _____ NO _____

5. Considera que el juego contribuye con la formación del estudiante?

SI _____ NO _____

Por qué? _____

6. Considera que el juego repercute en el desarrollo de las habilidades comunicativas?

SI _____ NO _____

Por qué? _____

7. Desarrolla la habilidad de escuchar mediante el juego?

SI _____ NO _____

Cómo? _____

8. Propicia el juego para mejorar la lectura en el aula?

SI _____ NO _____

Qué juegos?

9. Promueve la expresión escrita mediante juegos?

SI _____ NO: _____

A través que medios? _____

10. Fortalece la expresión oral mediante el juego?

SI _____ NO _____

Qué juegos? _____

11. Utiliza diferente recursos en la realización de los juegos?

SI _____ NO _____

Cuáles? _____

12. Tiene actitud abierta hacia la participación creativa durante los juegos de clase?

SI _____ NO _____

Cómo?: _____

UNIVERSIDAD: PANAMERICA
SEDE: QUETZALTENANGO
LICENCIATURA: EN EDUCACION

SEXO: _____ **EDAD:** _____ **GRADO:** _____
PROFESION: MEDIA _____ **SUPERIOR** _____

ENCUESTA DIRIGIDA A DIRECTOR (RA) DE ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS

INSTRUCCIONES:

El objeto de la presente es para recabar información sobre los juegos educativos y su repercusión en las habilidades comunicativas, para el efecto se le solicita responder las siguientes preguntas colocando una X en la opción que considera conveniente. Los datos serán estrictamente confidenciales.

1. Según su apreciación los docentes siempre aprovechan los juegos educativos en sus actividades docentes?

SI _____ NO _____

2. Según su apreciación, a los niños, niñas les gusta la realización de juegos en las distintas áreas?

SI _____ NO _____

Por qué? _____

3. Propician los docentes la participación voluntaria de los niños y niñas, en los juegos?.

SI _____ NO _____

Cómo? _____

4. Considera conveniente que el alumno actué libremente en la realización de los juegos?

Si _____ NO _____

Por qué? _____

5. Considera que el juego contribuye con la formación del estudiante?

SI _____ NO _____

Por qué? _____

6. Considera que el juego repercute en el desarrollo de las habilidades comunicativas?

SI _____ NO _____

Por qué? _____

7. El docente utiliza diferente recursos en la realización de los juegos?

SI _____ NO _____

Cuales? _____

8. El docente tiene actitud abierta hacia la participación creativa durante los juegos en clase?

SI _____ NO _____

Cómo? _____

9. Según revisiones de planificación, los docentes siempre aplican los juegos educativos en el aprendizaje de las habilidades comunicativas?

SI _____ NO _____

Cómo? _____

10. Orienta al docente para aprovechar los juegos educativos en el desarrollo de las habilidades comunicativas?

SI _____

NO _____

De qué forma? _____