



**FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PRIMARIA E INTERCULTURALIDAD**

TESIS

El juego en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de primaria

PRESENTADO POR

Castillo Peña, Rina Joane

Ruiz Irigoín, Herli

ASESOR

Alvarado Rojas, Fernando Eugenio

Los Olivos, 2019



FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PRIMARIA E INTERCULTURALIDAD**

**EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA
EXPRESIÓN ORAL EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA**

TESIS

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA E
INTERCULTURALIDAD**

PRESENTADO POR:

CASTILLO PEÑA, RINA JOANE

RUIZ IRIGOÍN, HERLI

ASESOR: ALVARADO ROJAS, FERNANDO EUGENIO

LIMA - PERÚ

2019

“A quienes con orgullo llamo maestros; porque con su ejemplo me enseñaron el verdadero valor de nuestra profesión”

Rina Joane Castillo Peña

A mis padres, por hacer de mí el ser humano que ahora soy, por sus consejos, su ejemplo de lucha y perseverancia y en especial a mis hijos, Sami y Derek, que dan sentido a mi vida y a todos mis maestros y familia en general que estuvieron presente en mi desarrollo profesional.

Herli Ruiz Irigoín

SUSTENTADO Y APROBADO ANTE EL SIGUIENTE JURADO:

CORZO ZA VALETA, JANET IVONNE

Presidenta

ICHO YACUPOMA, JULISSA MARLENI

Secretaria

DELGADO NERY DE VITA, YIZZA

MARÌA

Vocal

ALVARADO ROJAS, FERNANDO EUGENIO

Asesor

Resumen

En la presente investigación se buscó demostrar la relevancia de la expresión oral en el desarrollo socio-comunicativo de los estudiantes del 4to grado de primaria y como a través del juego se consigue el logro de dichos objetivos. Por ello, en un primer momento se expone un breve análisis de la situación problemática que atraviesan los estudiantes del aula objeto de estudio; continuando con la explicación de las bases teóricas que brindan respaldo a la investigación; además del análisis de aquellos juegos, tanto lingüísticos como de roles, que permiten incidir en el problema a tratar; en conjunto con los aspectos de la expresión oral a evaluar durante el estudio. Por ser una investigación cualitativa, la atención estuvo focalizada en los estudiantes y la incidencia de la expresividad, tanto en su desarrollo personal, como en su vida académica; convirtiendo de esta forma al juego en la herramienta que va a permitir cumplir con dicha finalidad. Establecidos los instrumentos de investigación y el plan de acción, se procedió a la aplicación de las ocho sesiones de clase programadas, en las que se buscaron y se pudo observar el progreso de los estudiantes respecto a su expresividad; realizada la recopilación de la información y la triangulación respectiva, se efectuó la interpretación de los resultados obtenidos de las diversas fuentes de verificación, siendo estos satisfactorios, al permitir demostrar cuan beneficioso es el juego en el desarrollo de la expresión oral y lo productivo que resultaría su aplicación en las diversas escuelas de nuestro país.

Palabras clave: Expresión oral, juegos lingüísticos, juego de roles, educación primaria.

Abstract

In the following research, the aim was to demonstrate the relevance of oral expression in the socio-communicative development of 4th grade students and how through the game the goal of those objectives is achieved. Therefore, a brief analysis of the problematic situation that students of the classroom under study are going through is exposed at the beginning; carrying on with the explanation of the theoretical bases that support the research; besides the analysis of those games, both linguistic and roles, that allow to influence the problem to be treated; in conjunction with the aspects of oral expression to be evaluated during the study. Due to it is a qualitative research, the attention was focused on the students and the incidence of expressiveness, both in their personal development and in their academic life; making this way the game a tool which allows them to fulfill this purpose. Once the research instruments and the action plan were established, the eight scheduled class sessions were applied, in which the progress of the students regarding their expressiveness was searched and observed; Once the information was collected and the respective triangulation was carried out, the interpretation of the results obtained from the multiple sources of verification was made, being satisfactory, allowing to demonstrate how beneficial in the development of oral expression the game is and how productive would be its application in the schools of our country.

Keywords: Oral expression, linguistic games, role play, elementary education.

Contenido

<u>INTRODUCCIÓN.....</u>	7
<u>CAPITULO I: ASPECTOS GENERALES</u>	8
1.1 TÍTULO:	8
1.2 AUTORES	8
1.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN	8
1.4 INSTITUCIÓN EDUCATIVA.....	8
1.5 UBICACIÓN DE LA I.E.	8
1.6 ÁREA CURRICULAR.....	8
1.7 PERIODO DE INVESTIGACIÓN.....	8
<u>CAPÍTULO II: CARACTERIZACIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA A ESTUDIAR</u>	9
2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	9
2.1.1 PROCESO DE ENSEÑANZA	9
2.1.2 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE	10
2.2 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	11
2.1.2 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	11
2.1.3 FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA DE ACCIÓN	11
2.2 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	11
2.2.2 OBJETIVO GENERAL	11
2.2.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	11
2.3 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA DEL PROBLEMA	12
<u>CAPITULO III: MARCO TEÓRICO</u>	13
3.1 ANTECEDENTES:	13
3.2 FUNDAMENTO PSICOLÓGICO	14
3.2.1. BASES PSICOLÓGICAS DEL LENGUAJE	16
3.2.2 VYGOTSKY Y LA TEORÍA SOCIO HISTÓRICO CULTURAL	18
3.2.3 RELACIONES ENTRE DESARROLLO Y APRENDIZAJE.....	18
3.2.4 LA ZONA DE DESARROLLO PRÓXIMO Y SUS IMPLICANCIAS EDUCATIVAS	19
3.3 FUNDAMENTO PEDAGÓGICO	22
3.3.1 ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	23
3.3.2 LA FINALIDAD DE LA ENSEÑANZA.....	25
3.3.3 LA IMPORTANCIA DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LA ENSEÑANZA	26
3.3.4 EL JUEGO COMO HERRAMIENTA MOTIVADORA DE LA EXPRESIÓN ORAL EN EL AULA	27
3.4 FUNDAMENTO CIENTÍFICO.....	29
3.4.1 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL.....	33
A. EL JUEGO CUMPLE UN ROL COMO VALOR SOCIALIZADOR.	33
B. JUEGO CUMPLE UN ROL COMO FACTOR DE DESARROLLO	33
3.4.2 TIPOS DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL	35
3.4.2.1 JUEGOS VERBALES O JUEGOS LINGÜÍSTICOS:.....	35
3.4.2.2 JUEGO DE ROLES	38
3.4.3 ASPECTOS DE LA EXPRESIÓN ORAL	39

<u>CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....</u>	<u>42</u>
4.1 ENFOQUE Y TIPO DE INVESTIGACIÓN	42
4.2 PARTICIPANTES	42
4.3 INSTRUMENTOS	42
4.3.1 LA OBSERVACIÓN	43
4.3.2 DIARIO DE CAMPO	43
4.3.3 LISTA DE COTEJO	43
4.4 PARA EL DIAGNÓSTICO INICIAL	43
4.5 DIAGNÓSTICO DE LA COMUNIDAD	44
4.6 TRATAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE DATOS	44
<u>CAPÍTULO V: PLAN DE ACCIÓN.....</u>	<u>46</u>
5.1 HIPÓTESIS DE ACCIÓN	46
5.2 ACCIÓN, RESULTADO, INDICADORES DE RESULTADO Y FUENTES DE VERIFICACIÓN.....	47
5.3. ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN, RECURSOS, INDICADORES DE PROCESO, FUENTES DE VERIFICACIÓN, TEMPORALIZACIÓN.	49
CODIFICACIÓN Y/O CATEGORIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	53
PRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	55
<u>CAPÍTULO VI. REFLEXIONES.....</u>	<u>61</u>
6.1 CAMBIOS QUE HAGAN VISIBLE LA TRANSFORMACIÓN	61
6.1.1 DEL DOCENTE DE AULA	61
6.1.2 DEL ESTUDIANTE DE AULA.	62
6.2 CAMBIOS QUE HAGAN VISIBLE LA TRANSFORMACIÓN DEL PROBLEMA.....	63
6.3 INTERPRETACIÓN GLOBAL	72
6.4. CONCLUSIONES GENERALES	74
6.5. RECOMENDACIONES GENERALES	77
<u>REFERENCIAS</u>	<u>79</u>

Índice de tablas

TABLA 1	10
TABLA 2	10
TABLA 3	46
TABLA 4	47
TABLA 5	48
TABLA 6	49
TABLA 7	50
TABLA 8	50
TABLA 9	52
TABLA 10	53
TABLA 11	53
TABLA 12	54
TABLA 13	55
TABLA 14	58

INTRODUCCIÓN

El Hombre y el lenguaje, imposible hablar de uno sin la presencia del otro. El lenguaje es visto como la más grande creación concebida por el hombre, a través de él se ha logrado captar el pensamiento, la acción y los sentimientos de las personas; siendo de esta forma el único ser vivo con la capacidad para representar simbólicamente la realidad. Es por ello que a través de la presente investigación se busca resaltar el valor de la palabra como el punto de partida en nuestro desarrollo social; la búsqueda de este objetivo nos motivó a proponer “El juego en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de primaria” bajo cuyos lineamientos encaminamos la presente investigación; buscando en primer lugar, comprender cómo se da dicho proceso de expresión en los niños y en un segundo momento demostrar cómo el juego permite el logro de dichos objetivos.

En la actual investigación, están incluidos los estudios realizados en una de las comunidades del distrito de Independencia; estudios que nos han permitido apreciar los conflictos que exhiben los estudiantes al expresarse y, si bien existen diversos factores que la limitan, nuestra propuesta de mejora se basa en la inclusión del juego en el proceso de desarrollo de la expresividad de dichos estudiantes.

Nuestro estudio está organizado en base a seis capítulos. En el primero de ellos presentamos los aspectos generales de la tesis y damos a conocer el contexto donde se desarrolló la investigación. En el siguiente, se describe el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como la situación problemática que se presenta. El capítulo tres se centra en los antecedentes, desarrollo y sustentación teórica, tomando en cuenta los fundamentos psicológico, pedagógico y científico que amparan la investigación. En el cuarto capítulo presentamos la metodología de investigación, tipo y enfoque empleados, también a los participantes e instrumentos de validación de la información (diario de campo, lista de cotejo) y los diagnósticos iniciales. En el quinto se presenta la hipótesis de acción general, y las de acción específica uno y dos, con sus respectivas actividades de acción y fuentes de verificación, así como la codificación, categorización e interpretación de la información adquirida. En el capítulo final mencionamos los resultados obtenidos durante la investigación y las recomendaciones generales.

CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES

1.1 Título:

El juego en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de primaria.

1.2 Autores

- Castillo Peña, Rina Joane
- Ruiz Irigoín, Herli

1.3 Tipo de investigación

Investigación Acción Participativa

1.4 Institución educativa

I. E. 3048 “Santiago Antúnez de Mayolo”

1.5 Ubicación de la I.E.

La institución se encuentra ubicada en el jr. Los Jazmines N° 385, en el distrito de Independencia.

1.6 Área curricular

El área curricular en el que está enfocada nuestra investigación es Comunicación Integral.

1.7 Periodo de Investigación

La presente investigación se ejecutó entre agosto 2014 - diciembre 2015.

CAPÍTULO II: CARACTERIZACIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA A ESTUDIAR

2.1 Descripción del proceso de enseñanza-aprendizaje

Siendo el salón de clases de 4to grado de educación primaria, el lugar donde se llevara a cabo nuestra investigación, se vuelve de gran importancia conocer la interacción que se pueda dar entre el docente y los estudiantes; no olvidando que el salón de clases, es el lugar donde nosotros tenemos la misión de desarrollar nuevas formas de enseñanzas que sean sobre todo significativas, que promuevan la interacción entre los estudiantes, así como el desarrollo de sus habilidades sociales. Por lo mismo se vuelve necesario conocer dicha realidad.

2.1.1 Proceso de enseñanza

Al hablar del proceso que se da al enseñar, es indiscutible que el desarrollo de la oralidad en los estudiantes, cumple un rol importante, al permitirles no solo un adecuado rendimiento escolar, sino su integración y adaptación social. Este desarrollo expresivo permitirá fomentar niveles más complejos de pensamiento, comunicación e interacción social. Por lo que es importante tomar en cuenta, cuan funcional y significativa es la expresividad durante el transcurso de dicha enseñanza.

Mientras más sentido tenga aquellos que enseñamos a los estudiantes, *“serán mayores las posibilidades de asimilarlo, recordarlo, transferirlo o aplicarlo”*. (Diseño curricular nacional, p. 13). Por ello, el maestro debe ser consciente que cuando el niño habla en clase se le debe escuchar con paciencia, sin hacer ningún tipo de observación sobre su forma de expresarse, tratando más bien de apoyarlo constantemente para que enuncie, sin miedos ni temores, aquello que piensa.

Son diversas las oportunidades y herramientas con las que el docente podría estimular la expresividad de los estudiantes, pero entre ellas el juego se constituye como la más efectiva; siempre y cuando este sea capaz de adaptarlo a la realidad de sus estudiantes, es decir, aquello que le interesa y necesita.

Tabla 1
FODA de proceso de enseñanza

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Cuenta con los documentos de programación curricular. Tiene dominio de aula. Promueve el trabajo en equipo.	La maestra no es didáctica. Su metodología aún tiene arraigos de la escuela tradicional. El trabajo que realiza no genera reflexión y desarrollo del pensamiento.
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
Capacitaciones que ofrece el Ministerio de educación. Libros de diferentes áreas distribuidos por el MED.	Maltrato fehaciente a los maestros por parte de las autoridades ministeriales y del mismo gobierno. Padres que quieren mangonear y decidir qué es lo que el maestro debe hacer en la clase y con sus hijos.

Fuente: Castillo y Ruiz (2015).

2.1.2 Descripción del proceso de aprendizaje

El aprendizaje ha de ser adecuado al nivel de desarrollo de los estudiantes, este se desarrollará de forma gradual, tomando en cuenta sus capacidades y la interacción que realiza con su contexto. Así mismo el docente cumplirá un rol mediador, que permita a los estudiantes adquirir nuevos aprendizajes.

En este caso, el juego se constituirá como el medio a través del cual los estudiantes adquirirán diversas habilidades comunicativas que permitirán su pleno desarrollo.

Tabla 2

FODA de proceso de aprendizaje

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Niños líderes Niños activos y participativos.	Niños con dificultades de aprendizaje. Entorno familiar no considera importante fomentar la expresión oral. Los estudiantes se limitan a utilizar el lenguaje que está de moda en su entorno social.
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
Desayuno escolar por parte del Ministerio de Educación. Diversos proyectos en proceso que contribuyen a la enseñanza y avance de los niños	Los malos modelos sociales influenciado por los medios de comunicación. Niños provenientes de hogares violentos.

Fuente: Castillo y Ruiz (2015).

2.2 Problema de investigación

Definir el problema de investigación es necesario e importante por ser la base que permitirá dar inicio a cualquier proceso de investigación, desde un experimento verdadero hasta un estudio de caso.

2.2.1 Situación problemática

Los estudiantes de nivel primario presentan poco desarrollo expresivo. Esto se pudo observar en los estudiantes del aula objeto de la investigación, los cuales no muestran las condiciones, ni gozan de los estímulos apropiados para el desarrollo de sus habilidades comunicativas, producto de carencias asociadas a su entorno socio-familiar, a escasos o inexistentes hábitos de lectura y a la influencia cada vez más preocupante de las nuevas tecnologías, que se manifiestan en niños retraídos, miedosos y recelosos de expresarse en público. Dicha situación se complementa en la escuela, puesto que la enseñanza impartida en muchas de ellas, no promueve el desarrollo de las destrezas verbales de los estudiantes.

2.2.2 Formulación de la pregunta de acción

¿Qué estrategias didácticas permiten el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de Educación Primaria del distrito de Independencia?

2.3 Objetivos de la investigación

2.3.1 Objetivo general

Plantear estrategias que favorezcan la expresión oral mediante el juego en los estudiantes de Educación Primaria.

2.3.2 Objetivos específicos

Objetivo 1:

Aplicar los juegos lingüísticos para lograr mejorar en los estudiantes su discurso oral.

Objetivo 2:

Emplear los juegos de roles para la construcción adecuada de un discurso oral en los estudiantes.

2.4 Justificación e importancia del problema

El propósito de nuestro trabajo de investigación está enfocado en obtener una mejor oralidad en los estudiantes, mediante el juego como herramienta pedagógica; esto se justifica porque ante todo el juego debe ser visto como una actividad original propia de los más pequeño; pero sobre todo, de aquellos que se encuentra cursando el periodo escolar; esto es sostenido por diversos autores, quienes lo señalan como una actividad que forma parte de la vida cotidiana de todos los infantes; por lo mismo, como grupo vamos a aprovechar este tipo de actividades para desarrollar una variedad de juegos donde se buscará la decidida participación de los estudiantes.

A través de esta propuesta, se busca alcanzar como resultado de la investigación, el cambio visible en la forma de desarrollar las sesiones de clase, con el objetivo que el estudiante sea participe activo de su propio aprendizaje y se pueda evidenciar una mejor expresividad a la hora de emitir sus discursos u opiniones acerca de los temas que se desarrollen.

Convenimos, por tanto, el asumir como profesionales de la educación que la comunicación es acción, acción basada en destrezas interpretativas; su desarrollo se vuelve necesario porque a través de ella se nos permite relacionarnos, transmitir ideas, puntos de vista, lograr acuerdos o delimitar desacuerdos; es no solo decir lo que pensamos, es obrar con consecuencia.

CAPITULO III: MARCO TEÓRICO

3.1 Antecedentes:

En este capítulo hemos optado por presentar dos trabajos de investigación, el primero de ellos es una investigación internacional, que demuestra la importancia del juego en la enseñanza y el segundo es un trabajo del ámbito nacional en el que se explica las estrategias utilizadas para el desarrollo de la expresión oral; ambas investigaciones preceden a nuestro trabajo y permiten el respaldo del mismo.

Primer antecedente: Castillo, Mayra y Gomez, María (2014) desarrollaron una investigación titulada “El juego infantil y su valor pedagógico en el desarrollo del lenguaje” dicha investigación se realizó en la Universidad de Cuenca en Ecuador, para la facultad de psicología, cuyo objetivo fue diseñar estrategias pedagógicas pertinentes para las diferentes etapas de los niños. Al lograr la aplicación de dichas estrategias pudieron demostrar que a través del juego se consigue desarrollar el lenguaje. La muestra estuvo conformada por niños del nivel inicial, con quienes desarrollaron actividades que tenían como principal agente al juego para ampliar su lenguaje. Su tipo de investigación fue de corte cualitativo, utilizaron la observación y la interacción con los niños y también cuantitativo por la aplicación de pruebas, las cuales fueron aplicadas antes y después de su intervención pedagógica.

Como conclusiones de su investigación señalan lo siguiente. A) El juego interviene positivamente en el desarrollo del lenguaje en los niños/as de inicial permitiéndoles tener una vida feliz. B) El juego tiene un valor enorme en la vida de los niños, puesto que les permite estimular el lenguaje mediante diversas actividades, lo que permitió vislumbrar logros en el área de lenguaje como en el carácter del niño, teniendo presente su estrecha relación con el lenguaje. C) El progreso del lenguaje es una etapa propia en la vida de los niños (as) porque es el medio de comunicación, que le permite expresarse, de manera oral, corporal, etc.; por lo cual es necesaria una adecuada estimulación.

Segundo antecedente: Zavaleta, Fátima (2017) realizó una investigación titulada “Estrategias que utilizan los docentes para el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 4 años en una institución educativa privada del distrito de San Isidro” que se realizó en Pontificia Universidad Católica del Perú cuyo propósito principal fue el investigar las estrategias que utilizan las docentes para ayudar al desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de cuatros años. Para dicha investigación se utilizaron las diferentes categorías que comprende la expresión oral, permitiendo así, entender y comprender mejor en qué se basan los docentes para utilizar dichas estrategias en el aula.

Se manejó una muestra de 40 niños y niñas que conforman las dos aulas de 4 años del nivel inicial, cada aula cuenta con 18 niños y dos profesoras. Así mismo su tipo de investigación fue cualitativo porque les permitió realizar preguntas, descripciones y observaciones, tiene un nivel descriptivo porque recogió una información real.

Esta tesis llevo a la siguientes conclusiones A) El progreso del lenguaje parte de la curiosidad de los niños y niñas, incentivada por la docente; le permite a los niños compartir sus saberes previos logrando así de esta manera rescatar un nuevo vocabulario; lo que les impulsa a seguir descubriendo su entorno, ya que la ampliación del vocabulario parte de la relación que el niño tiene con su contexto junto a la observación, generándose preguntas para luego crear nuevos conceptos. B) Las estrategias empleadas para propiciar diálogos y conversaciones están vinculadas principalmente a la interacción con los estudiantes dentro del aula; donde la docente involucra a todos logrando así compartir y generar expectativas e interés, para que a través de medios o actos sociales logren el intercambio de sus ideas mediante el dialogo y sus pláticas.

3.2 Fundamento Psicológico

Entre los docentes no es paradójico escuchar decir que no todos los niños son iguales, ciertamente existen estudiantes previsibles, sosegados y que enfrentan las nuevas experiencias de manera positiva; otros en cambio no son capaces de manejar sus experiencias emocionales y mucho menos de expresar aquello que piensan o sienten.

No se debe olvidar que la facilidad con la que un niño se adapta a su entorno dependerá de sus experiencias e interacciones con otras personas. Los maestros al ser conscientes de estas características, podrán entender mejor a sus estudiantes, apreciar aquello que los hace únicos y hacer frente a los inconvenientes que puedan presentarse en clase. Sin embargo, un gran número de las actividades planteadas por los propios docentes, no suelen permitir, en los estudiantes, el desarrollo o avance de habilidades que a la larga les permitan enfrentarse a las dificultades de la vida.

Esto es un problema de gran importancia en la enseñanza, dado que son estas destrezas, como bien nos plantea el materialismo dialéctico, las que vinculan tanto al lenguaje como al pensamiento, de manera directa e indisoluble, hecho que no constituye una similitud sino una unidad, lo que nos permitirá vislumbrar las funciones que cada uno de ellos cumple. *“El lenguaje ha dicho Marx, es la envoltura material del*

pensamiento [...] su forma de existencia, lo que nos lleva a plantear que no existe pensamiento sin lenguaje ni lenguaje sin pensamiento”. (Roméu, 2007, p. 37).

Esto se debe, porque ante todo el lenguaje es el indicador más evidente de nuestra capacidad de pensamiento, además de ser partícipe de muchos procesos psicológicos, es por eso que la familia, en un primer momento, y la escuela posteriormente, deberán constituirse en los estrados desde donde los niños adquirirán y desarrollarán el lenguaje, siendo capaces de representar a través de las palabras aquello que piensan o sienten.

Y si bien, (Piaget, J. 1981, p.33): *“El resultado más claro de la aparición del lenguaje es que permite un intercambio y una comunicación continua entre los individuos”* (citado en Bazan, L, Carhuachin, R, Uypán, K, 2018, p. 16), Vygotsky nos presentó a un niño cuyo desarrollo depende de él, *“al percibir lo que le rodea no solo a través de sus ojos, sino también a través del lenguaje, por lo que este se convierte en una parte esencial de su desarrollo cognoscitivo”*. (Vygotski, 1978, p. 59); este conocimiento será por tanto el resultado de la interacción del niño con sus semejantes, en otras palabras, la naturaleza del hombre es social, por lo que para ser capaz de conocer, debe vivir en continua relación con su entorno.

(...) el pensamiento del hombre es el reflejo generalizado de la realidad y está indisolublemente unido a la palabra y al concepto. Pensamiento humano y lenguaje son el medio, el instrumento con el que el hombre influye activamente sobre el mundo exterior y se relaciona con sus semejantes, agrupados en sociedad. (Muñiz, 1989, p. 102).

Fue Vygotsky quien sostuvo *“la importancia del lenguaje, de entre todos los sistemas que influyen en las relaciones sociales”* (Vygotsky, 1983, p. 86); esto cobra mayor relevancia en la actualidad, dado que el momento social en que vivimos nos exige manifestar una apropiada y eficiente capacidad comunicativa (...) *“una persona incapaz de expresar de manera coherente y clara sus ideas, y con un mínimo de corrección, se encontrará limitado, tanto en lo profesional, como en lo personal....”* (Cassany; Sanz; Luna, 2011, p. 135).

Esta capacidad para interactuar y relacionarse con los demás, tienen en la expresión oral, la clave de dicho éxito. No se debe olvidar que esto parte desde los primeros instantes de vida del infante al comenzar a interactuar con su medio; y se afianza *cuando “al darse el desarrollo del lenguaje, se da comienzo a una de las funciones más importantes del comportamiento socio-cultural del niño”*. (Vygotsky, 1983, p. 169).

Por lo mismo, *“El desarrollo del lenguaje terminará de dar forma al pensamiento, pasará de ser un proceso natural a uno cultural, surgirá entonces el pensamiento verbal,*

lo que dará paso a una forma de pensar más abstracta". (Vygotsky, 1983, p. 325). Esto se debe a que, si bien en un principio tanto el pensamiento como el lenguaje siguen diferentes caminos, en un momento dado se entrelazan. *"El lenguaje se intelectualiza, se une al pensamiento y este se verbaliza uniéndose al lenguaje"*. (Vygotsky, 1983, p. 172)...este desarrollo que en un principio fue puramente fisiológico, evoluciona en algo cultural, esto se debe a que, *"por intermedio de este lenguaje racional, las sociedades transmiten a las nuevas generaciones los alcances que han obtenido a lo largo de su historia"*. (Ana Lupita Chaves, 2001, p. 9).

Es por eso que el niño al hablar va a desempeñar dos funciones: *"por una parte actúa para dirigirse a los presentes y, por otra parte, el infante a través de las palabras planifica"* (Vygotsky, 1983, p. 276). Esto se origina en sus primeros años de vida, al buscar *"recurrir a las palabras como una forma de expresar aquello que piensa"*. (Vygotsky, 1983, p. 277).

Fue la propuesta vygotskyana la que nos dio a entender que no era factible concebir el desarrollo del niño sino se conocía primero el medio social donde crecía; aseveraba esto porque pensaba que los patrones del pensamiento de las personas no se debían a agentes innatos, sino que estos eran resultado de la cultura y la sociedad de la que forman parte todas las personas. Se asume, por tanto, que en el niño surge la necesidad de conducirse de forma activa y con autonomía, pero sobre todo, que en él surge la capacidad de desarrollar un estado mental de funcionamiento superior al interrelacionarse con su entorno cultural.

Esto se debe a que *"el niño vive en el seno de grupos y estructuras sociales y aprende al relacionarse en ellos"* (Riviére 1996, pp. 89-90). El lenguaje se constituye entonces como parte fundamental de este desarrollo, por lo que es importante, prestar una atención especial a sus primeras manifestaciones orales. Entendido de esta forma, el lenguaje es visto como un sistema basado en símbolos convencionales, que van a permitir la comunicación, el cual, es aprendido desde la postura vigotskiana en el contexto social.

3.2.1. Bases psicológicas del lenguaje

Vygotsky consideraba que el avance humano se da, cuando se produce el intercambio y la transmisión de los conocimientos en la sociedad, en la cultura, de la que se forma parte. Esto solo se podrá realizar a través del lenguaje, por lo que este se constituye como el medio por el cual se influye decisivamente en el desarrollo del pensamiento.

Su importancia radica en ser un fenómeno histórico-social complejo que se revela al darse el proceso de humanización y socialización del ser humano, lo que permite afirmar que el hombre es un ser social y que expresa a través del lenguaje su realidad y su forma de pensar (Roméu, 2007, p. 41).

El lenguaje es un instrumento sumamente elaborado y complejo, organizado en diversos niveles y creativo, es el que permite a los seres humanos expresar oralmente un número ilimitado de ideas, emociones, situaciones, etc., y el que permite referirse a las cosas y circunstancias aún en su ausencia. Con él somos capaces de dar sentido a nuestro entorno. Es tan afín a nuestro pensamiento que su total ausencia, o la de un sistema de comunicación equivalente, conlleva a considerar que el ser humano carece de inteligencia.

El lenguaje por tanto... *“es el medio de comunicación [...] a través del cual el alumno no solo va compartiendo los significados del mundo de los adultos, sino que se constituye en el mediador por excelencia de todos sus procesos psicológicos”* (Bronckart, 2000, p. 106).

Y si bien existen autores como Piaget que expresan que este lenguaje solo es una forma particular de la función simbólica, y que como tal es más simple que el signo colectivo, se tendría que concluir que el pensamiento precede al lenguaje y que éste solamente se limita a transformarlo. (Citado en Hernández Pina, 1984, p. 15). Vygotsky en cambio sostenía, que si bien, este desarrollo psicobiológico y del lenguaje recorren caminos diferentes y autónomos en los primeros momentos de nuestra vida, las llamadas funciones psíquicas elementales; paralelamente, se desarrollará la comunicación verbal, la cual estará ligada al contexto, a lo social, el niño se limitará a asociar ciertos sonidos, signos compartidos con los adultos de su entorno. (Vygotsky, 1988b: 94).

Es decir, en este proceso de formación, dichas funciones psicológicas surgirán en dos momentos: *“primero, a nivel social, y más tarde, a nivel individual; primero entre personas (interpsicológica), y después, en el interior del propio niño (intrapsicológica)”*. (Baquero, 1999, p. 42). Esta fase se suele manifestar entorno al segundo año de vida, estas dos curvas de desarrollo (pensamiento y lenguaje) hasta entonces separadas, se encontrarán y se unirán para dar comienzo a una nueva representación del comportamiento. El habla que hasta entonces solo se expresaba de manera afectiva-conativa, entrara ahora a su fase intelectual.

Es en este punto que radica la diferencia entre la postura piagetiana y la vygoskiana (Vygotsky, 1977), esta última sostiene que tanto la inteligencia como las habilidades

intelectuales tienen un origen social, por lo que pueden ser desarrolladas a lo largo de la vida; esta característica propiamente humana es la que le permite adaptarse haciendo uso del pensamiento y del lenguaje (citado en Álvarez, 2012, p. 29), puesto que la inteligencia va a presentar características únicas y su transición al lenguaje no es algo fácil, encontrar su protagonismo en el significado, es decir en el paso del pensamiento a la palabra.

3.2.2 Vygotsky y la teoría socio histórico cultural

La Teoría Socio Histórico Cultural, propuesta por Vygotsky, es aquella que toma como base el aprendizaje sociocultural de las personas, considerando a su vez el entorno en el cual estas se desarrollan. *“El aprendizaje por intermediación de la influencia de los otros era para Vygotsky, el factor fundamental del desarrollo”*. (Riviére, 1996, p. 92). Se debe considerar entonces que los seres humanos no actúan solo por estímulo, sino que busca que estos se adapten a sus necesidades. Esto solo es posible gracias a aquellos instrumentos de mediación que se interponen entre el estímulo y la respuesta. Es así que *“El lenguaje nace [...] como instrumento social de la comunicación”*. (Riviére, 1996, p. 134).

Vygotsky también afirmaba que la actividad mental es exclusivamente humana, el resultado del aprendizaje que se da en sociedad, al lograr interiorizar los caracteres sociales, además de lograr la apropiación del conocimiento y de las relaciones sociales.

Pero para que se pueda establecer en el niño la relación entre desarrollo y aprendizaje, no solo nos debemos de enfocar en cuantas tareas o actividades es capaz de realizar por sí solo, sino que debemos ser capaces de establecer cuanto es lo que podría hacer si contara con el apoyo de personas más capacitadas. (Riviére. 1996, p. 90). El desarrollo psicológico, es, por tanto, desde la postura vigotskiana un proceso sociogenético e histórico-cultural.

3.2.3 Relaciones entre desarrollo y aprendizaje

El aprendizaje de los niños no inicia en la escuela, ya que aun sin asistir a ella, este aprende de su entorno familiar, si bien este aprendizaje es completamente distinto del que llevara a cabo en un salón de clases; en este último se buscará un nuevo desarrollo en el niño, un desarrollo que lo prepare para formar parte activa de su sociedad. *“El “buen aprendizaje” es solamente aquel que precede al desarrollo (Ibid., p.89)”* (Riviére. 1996, p. 91).

El aprendizaje y el desarrollo tienen de por sí una estrecha relación, pero mientras que en el desarrollo no existe una etapa definida donde el niño deba aprender determinadas cosas, el aprendizaje debe ajustarse al progreso que muestre el niño para que este resulte positivo. Esto se debe a que... *“aprender es más que solo pensar; es el poder adquirir una serie de aptitudes específicas para pensar en una serie de cosas distintas”*. (Vygotski, 1978, p. 128), esta relación entre desarrollo y aprendizaje puede ser restringida al hecho que el desarrollo del niño es independiente de su aprendizaje.

3.2.4 La Zona de Desarrollo Próximo y sus implicancias educativas

Vygotsky manifestaba que todo desarrollo se basa en dos procesos substancialmente diferentes pero relacionados e influenciados entre sí. El primero de ellos es la maduración del pensamiento, el cual depende de factores físicos; el otro, es el aprendizaje, el cual es visto como el paso que prepara y posibilita un aprendizaje específico. Este último es el que estimulará y hará prosperar el proceso de maduración. La cooperación social, según Vygotsky, quien sostiene esta postura, es la que permitirá a los niños interiorizar las normas y pensamientos sociales, convirtiéndolas en propias. Es por ello que el aprendizaje deberá ser visto como... *“una condición necesaria para el desarrollo cualitativo, desde las funciones reflejas más elementales hasta los procesos superiores”*. (Riviére. 1996, p. 89). Estos planteamientos teóricos llevaron a Vygotsky a proponer y promover la llamada Zona de Desarrollo Próximo.

Para entenderla, primero debemos comprender que todos tenemos un nivel de desarrollo que nos permite aprender sin ayuda de otros, conocida como Nivel de Desarrollo Real; existe también una zona que abarca todos aquellos aspectos que son capaces de ser modificados y que nos permiten crecer más con la ayuda de mediadores, definida como Zona de Desarrollo Potencial (Tebar, 2009, p. 43).

Lo que se quiere decir, es que, si bien en el Nivel de Desarrollo Real sólo se pueden confirmar lo que ya se sabe y en la del Desarrollo Potencial no se puede producir la construcción de nuevos conocimientos, dado que no tiene aún la capacidad necesaria para entender lo que se le está proponiendo; toda actividad pedagógica se debería de enfocar en la franja que existe entre ambos niveles.

La mediación asumirá por tanto un rol importante, ya que a través de ella una persona podrá lograr con ayuda de un mediador un salto en su aprendizaje, esto es lo que se conoce como Zona de Desarrollo Próximo, la cual era definida por Vygotsky como *“...la*

diferencia entre el nivel de dificultad de los problemas que el niño puede afrontar de manera independiente y el de los que pudiera resolver con ayuda de los adultos” (Vygotski, 1978). (Newman, 1989, p. 78).

Al tratar, por tanto, de afrontar las implicancias educativas de la expresión oral se vuelve necesario considerar en nuestra investigación el enfoque Socio-histórico de Vygotsky y resaltar lo expresado por este, cuando afirmaba que, para enseñar a nuestros estudiantes no es necesario esperar a que estos hayan alcanzado un nivel apropiado de desarrollo para que recién puedan aprender algo nuevo, por lo contrario, lo importante es que en nuestros estudiantes se muestre las posibilidades que le permitan lograr esta nueva enseñanza.

Por lo que si queremos lograr mejoras educativas, es imperioso que en las escuelas se busque incidir en el desarrollo de los estudiantes, además de buscar que la labor del docente no solo se limite a la transferencia de conocimientos; este debe ser guía y orientador, un profesional de la enseñanza, que busque convertir en realidad las potencialidades de las llamadas zonas de desarrollo próximo de sus estudiantes, que incite en ellos avances que no sucederían nunca de forma espontánea, permitiéndose de esta manera un máximo aprovechamiento de sus capacidades cognoscitivas, que los prepare para ser capaces obtener conocimientos por sí mismos, así como el poder desarrollar en ellos la habilidad para aplicarlos de manera original y creadora en sus estudios.

No se debe de olvidar que la creación de zonas de desarrollo próximo es un rasgo característico del aprendizaje, pues este da inicio a una serie cambios internos en los niños, cambios que solo se lograrán en su interacción y cooperación con su entorno. (Vygotski, 1978, p.139).

Pero para alcanzar este aprendizaje se vuelve necesario, por tanto, la acción conjunta del estudiante y de los llamados agentes del desarrollo, los cuales son todas aquellas personas que rodean al niño...” *miembros activos de la sociedad que guían, planifican, regulan, complementan, etc., los comportamientos de los más pequeños”* (Riviére. 1996, p. 90).

Haciendo posible que las mediaciones externas se conviertan en procesos internos; procesos relacionados con la llamada Ley de la Doble Formación de las Funciones Psicológicas: la cual se da en un primer momento entre las personas, para posteriormente ser internalizada por el niño, lo que determinará, qué las posibilidades de aprender y desarrollarse dependan de una constante interacción educativa en dicha zona.

Ya lo manifestó Vygotsky cuando expreso que el aprendizaje solo se producirá cuando los niños puedan incorporar como suyos los útiles, los signos, los símbolos y las normas que forman parte de sus compañeros de interacción. Aunque también se deberá tomar en cuenta las potencialidades de estos. (Riviére. 1996, p. 90). Esto se logrará a través de lo que muchos conocen como andamiaje que no es más que, por citar un ejemplo, la asistencia que nosotros como maestros les damos a nuestros estudiantes al enseñarles algo novedoso... *“El propósito de trabajar con una ZDP, no es que el estudiante logre copiar o asimilar un repertorio cultural y escolar específico, sino crear una situación que facilite el aprendizaje”* (Medina, 2007, pp. 48- 49).

La práctica de dichas habilidades comunicativas se verá potenciadas si se toma en cuenta al juego como el medio que permitirá lograr dichas mejoras. Esto se debe a que si bien la *“...estricta obediencia a las reglas es casi imposible en la vida real; [...], en el juego resulta factible”*. (Vygostki, 1979, p. 156).

Es por ello que la enseñanza de la expresión oral deberá estar enfocada, en lograr que el individuo exprese aquello que piensa, pero no de cualquier forma, sino de la manera más adecuada y que sea capaz de interactuar oralmente cuando la situación a si se lo exija; es ahí donde entra a tallar el juego, quien va a cumplir un rol importante en la búsqueda de dichos objetivos. Esto se debe a que gracias al juego se crea *“una zona de desarrollo próximo en el niño”*. (Riviére. 1996, p. 92).

Esto es significativo porque vivimos y formamos parte de una sociedad particularmente competitiva, donde la expresión se constituye en el medio o herramienta, que determinará la asociación o disociación; la comprensión o incomprensión; el éxito o la apatía; hasta el fracaso, el desengaño y la marginación.

El lenguaje es por tanto, el instrumento social por el cual nos comunicamos y que permite que nos relacionemos con las demás personas, es el que hace posible que las ideas y nuestros conocimientos se transmitan. Dado que *“Aquello que existe simultáneamente en el pensamiento, se desarrolla sucesivamente en el lenguaje”*. (Riviére. 1996, p. 131), esta comunicación con nuestros semejantes, permite que los niños, desde su incorporación al seno familiar, desarrollen sus potencialidades expresivas y comunicativas. Y es por eso que el juego se convierte en *“una actividad conductora que determinará el progreso del niño”* (Riviére. 1996, p. 156).

La motivación que pueda proveer el entorno familiar es muy importante, porque es dentro de ella, que se afianzaran los diversos esquemas de comunicación interpersonal a partir de la relación que pueda existir dentro del entorno familiar y que a la larga se

trasladaran a otros contextos; contextos en los que el niño se incorporará a futuro. La escuela será la que continúe con esta labor encargándose particularmente de situar al estudiante con su cultura y de respaldar, a través del aprendizaje el dominio de su lengua y de aquellos comportamientos que propicien su adecuada inclusión y participación social dentro de su grupo.

A manera de resumen diremos que para comprender el papel que el lenguaje cumple en el aprendizaje de los estudiantes, debemos de partir por el hecho de que esta no es solo una relación de símbolos y signos, sino que ante todo es un proceso en el que el niño interactúa y se comunica no solo con los demás, sino consigo mismo; es por ello, que se vuelve necesario que los estudiantes sientan la necesidad de expresar bien sus ideas, de recurrir a un lenguaje apropiado, de no pecar de ignorancia; por lo mismo el docente deberá de evitar que en clase sea el único que haga uso de la palabra y que los estudiantes solo hablen para responder preguntas que se le hacen. Olvidándose que “*con ayuda del lenguaje, [...] los niños adquieren la capacidad de ser sujetos y objetos de su propia conducta*”. (Vygotski 1979, p. 51).

Son pocas las ocasiones que durante el desarrollo de una clase se les pide a los estudiantes que hagan valoraciones personales, que emitan su posición acerca de un acontecimiento, que describan sus vivencias frente a determinada situación. Cometemos simplemente el error de decir que expresan mal sus ideas, que presentan serias carencias de comunicación, los criticamos, pero jamás les brindamos la oportunidad de expresarse para que aprendan a hacerlo.

Los docentes tendemos a organizar las clases asumiendo que contamos con su colaboración, que solo deberán de aportar sus opiniones si se las solicitamos sin escuchar realmente lo que quieren decirnos; olvidando que para lograr en nuestros estudiantes una adecuada expresión oral, se requiere de una enseñanza en la que el autoritarismo no sea la constante, donde lo que impere sea el dialogo, pero sobre todo que se valore sus aportes a su enseñanza, para lograr una mayor motivación y mejores resultados en el aprendizaje.

3.3 Fundamento pedagógico

El lograr que el aprendizaje sea significativo en los estudiantes, no solo debe estar enfocado en la transmisión de conocimientos, sino que se debe buscar formas en las que ellos sean partícipes activos de estas nuevas ideas. Conscientes de este hecho nuestra investigación está orientada hacia el llamado enfoque socio histórico cultural, dado que

este nos proporciona una mejor visión sobre la época en que vivimos, época de grandes cambios sociales y tecnológicos, lo que hace, por una parte, que una verdadera orientación pedagógica sea tan difícil de lograr, pero no por ello menos necesaria.

Los maestros, no deben de limitar sus enseñanzas a la simple transmisión de conocimientos, como es lo usual; ya que con ello lo único que se consigue es ser el centro de esta forma de enseñanza; enseñanza que forma estudiantes pasivos, simples receptores de un saber memorístico y con la consecuente incapacidad para expresar sus ideas, su forma de pensar. Todo lo contrario, este maestro debería de cumplir su rol de mediador, permitiéndole a sus estudiantes *“la construcción de nuevos esquemas, además de potenciar sus capacidades y habilidades”* (Ledesma, 2014, p.31).

El buscar dar forma a una personalidad que de modo exhaustivo responda a las necesidades de su sociedad, requiere de una serie de acciones que lo preparen para interactuar consigo mismo y con sus semejantes, lo cual sólo es posible de alcanzar en su interacción con la realidad social de la que forma parte; esto lo logrará en la medida que realice su propio aprendizaje, primero con ayuda de intermediarios y después de forma independiente. Por tal razón en la enseñanza no se debe buscar el aprender por aprender; se debe buscar un aprendizaje en el que seamos capaces de construir y modificar, no solo nuestro propio conocimiento, sino nuestras destrezas, pericias, credos, actitudes y conductas. (Schunk, 2012, p. 2).

Pero para que esta forma de enseñar sea efectiva, los docentes deben de favorecer variados escenarios en los que el educando logre obtener autonomía en su forma de proceder y de pensar; un maestro consciente de su labor pedagógica, buscará alcanzar tal meta, no olvidando que *“el primer objetivo de la educación consiste en hacernos conscientes de la realidad”*. (Savater, 1997, p. 16). Este concepto aplicado a la relación maestro-estudiante, permitirá que el educando se instruya y que los docentes sean capaces de enseñar, lográndose de esta forma el fortalecimiento de la enseñanza.

3.3.1 Enseñanza-aprendizaje

La instrucción brindada en las escuelas debería estar centrada en buscar el avance y el progreso de los estudiantes, además de buscar proveer todos aquellos conocimientos, necesarios para el completo desarrollo de los educandos; esto es de gran importancia, porque a través de la educación se permitirá enriquecer no solo los conocimientos, sino además, todo aquello que permite diferenciarnos de los demás seres: valores, creencias,

dogmas. Porque si bien, *“existe una predisposición genética en nuestra humanidad, esta solo se alcanza por medio de la educación y la convivencia social”*. (Savater, 1997, p. 18).

A través de este planteamiento podemos vislumbrar la importancia de la enseñanza y como permite fijar nuestra propia humanidad. Por lo mismo, debemos de buscar que esta sea exitosa. Este objetivo solo se logrará si aquello que se enseña *“consigue provocar, impresionar, despertar curiosidad, suscitar interés, etcétera”*. (Alliaud & Antello, 2011, p. 32) pero no dejando de lado que, se enseña ante todo *“para que uno pueda aprender a relacionarse con los demás”* (Alliaud & Antello, 2011, p. 27).

Para lograr este éxito, los docentes deben tomar en cuenta lo que los estudiantes son capaces de hacer y aprender en un momento determinado. Por tanto, la planificación de las actividades de aprendizaje deberá ser ajustada al nivel de desarrollo que estos demuestran, así como a los conocimientos que posee y que ha construido en sus anteriores experiencias educativas o como consecuencia de aquello que aprendió por sí solo. Es importante para el docente no olvidar que *“El aprendizaje es más que la adquisición de la capacidad de pensar; es la adquisición de numerosas aptitudes específicas para pensar en una serie de cosas distintas”* (Cole, Steiner, Scribner, & Souberman, 2009, p. 33).

La labor docente deberá de comenzar por determinar aquello que es capaz de hacer y aprender el estudiante por sí mismo, así como lo que es capaz de hacer y aprender con el apoyo de otras personas, al observarlas, imitarlas, al seguir sus instrucciones o colaborar con ellas, permitiéndose además que este sea sistematizado a nuevos contenidos y escenarios. (American Psychological Association, coalition for psychology in school and education, 20015, p. 13).

La enseñanza solo será eficaz cuando se logre obtener el real desarrollo del estudiante, pero no para adecuarse a aquello que se le enseña, sino para lograr su ascenso a través de la llamada zona de desarrollo próximo, logrando de esta manera ampliar y generar, eventualmente, nuevas zonas de desarrollo próximo. Esto se debe a que *“El desarrollo y el aprendizaje son el resultado de la educación y la enseñanza y de las leyes vigentes de la evolución psíquica del individuo”*. (Picardo, O; Escobar, J. Pacheco, R, 2005, p. 370).

Instruir no debería ser un mero acto individualista sino por lo contrario una transformación social, al permitir al estudiante la construcción de nuevos conocimientos, tarea en la que contara con el apoyo del docente y de sus compañeros, creando un ambiente propicio en el cual gracias a la interacción y la ayuda de los demás, podrá

trabajar y resolver diversos problemas o realizar tareas que de otra forma y con el nivel real que presente, no sería capaz de realizar individualmente.

3.3.2 La finalidad de la enseñanza

Los grandes cambios producidos en la actualidad demandan el uso de estrategias pedagógicas que se adapten a esta nueva realidad, estas deberán de partir del estudio del contexto y de aquellas propuestas teóricas que contribuyen a explicar y a realzar la enseñanza, con la intención de brindar una educación que no sea ajena a la realidad social que le ha tocado vivir. “[...] *la pedagogía: después de todo, es el medio por el que la educación organiza las influencias sociales*” (Daniels, 2003, citado en Ledesma 2014, p. 10).

Los maestros debemos de comprender que el desarrollo del estudiante está determinado por la constante interacción del grupo social del que forma parte, por lo que enseñar desde el enfoque socio histórico-cultural nos permitirá reflexionar sobre los aporte de dicha teoría en el campo educativo, permitiéndonos dar un enfoque distinto a los procesos de enseñanza y aprendizaje que instauramos en las escuelas.

La pedagogía, por consiguiente, no debe estar orientada hacia el ayer, sino hacia el desarrollo futuro del estudiante. El papel del docente en la enseñanza va a consistir en lograr que sus estudiantes aprendan y logren su total desarrollo, al proporcionarles la realización de diversas actividades y ser el mediador que suscite nuevas experiencias significativas; experiencias relacionadas con sus insuficiencias, logros y habilidades.

Se vuelve necesario que el maestro en su papel de mediador, conozca maneje y promueva la zona de desarrollo próximo, es decir, que sea capaz de incentivar en sus educandos la resolución de problemas de forma independiente, pero que a la vez sea capaz de llevarlos a desarrollar todo su potencial, cuando no es capaz de llegar por sus propios medios. “*Los educadores deben ser capaces de sembrar en los estudiantes la creencia de que con esfuerzo y la aplicación de diversas estrategias lograrán el desarrollo de sus capacidades*”. (American Psychological Association, Coalition for Psychology in School and Education, 2015, p. 8).

La actitud de los maestros y el clima que creen en el aula, es lo que hará posible el acercamiento de los estudiantes, hacia su persona; esto condicionará tanto la eficacia de su enseñanza, como la metodología que ha de utilizar. No olvidando que esta deberá de adaptarse a los diferentes ritmos de aprendizaje, superando los resultados aislados y

enfocándose en proyectos integrados y orientados sobre algunas de las zonas de desarrollo potencial que el estudiante sea capaz de superar, por lo mismo su intervención ha de estar orientada a ayudarlos a captar los nuevos conceptos y a establecer diferentes conexiones entre estas nuevas ideas y las que ya poseía. La formación que se brinde se deberá de enfocar no solo en los resultados, sino que se vuelve importante considerar los procesos de elaboración, buscando que los estudiantes desarrollen sus capacidades a partir de sus propias posibilidades. Es por ello que el rol del maestro mediador es importante, porque *“a través de la mediación se podrá construir habilidades en el estudiante para lograr su plena autonomía”* (Ledesma, 2014, p. 49).

El desarrollo de estas habilidades se lograrán cuando nosotros como maestros seamos capaces de determinar que en los estudiantes.

(a)... hay una base biológica (competencias precoces) para el conocimiento en un ámbito determinado, (b) ya tiene cierta familiaridad o experiencia en un campo del conocimiento, (c) interactúa con otros estudiantes más capaces o con materiales más exigentes y (d) en contextos socioculturales que conocen por experiencia. (American Psychological Association, coalition for psychology in school and education, 2015, p. 11).

En este proceso de enseñanza-aprendizaje, el docente no debe ser el único que evalúe, se debe buscar que cada estudiante sea consciente de su propio progreso y de sus limitaciones, acostumbrándolos a valorar su propio desempeño; de esta manera se estará formando estudiantes seguros, independientes y autónomos.

3.3.3 La importancia de la expresión oral en la enseñanza

La expresión oral no solo es importante porque permita el desarrollo del lenguaje de los estudiantes, sino porque es la base de la educación las personas, por medio de ella se garantizan el bienestar de la sociedad, se puede dar solución a los problemas, permite que las personas se organicen para crear actos de vida. (Reyzábal, 1993:139, p. 35).

Ya lo había manifestado Vygotsky cuando sustentaba que *“el lenguaje es un instrumento fundamental para el desarrollo del pensamiento [...] el pensamiento es una construcción del lenguaje”*. (Ledesma, 2014, p. 41).

Podemos decir que el desarrollo de la expresividad es significativo para las personas porque a través de ella se aprende a vivir en comunidad, sin ella, nuestra propia existencia carecería de sentido. Nos constituimos como seres pensantes porque podemos expresar

nuestras ideas y es de esta forma que podemos acceder a los conocimientos y enriquecer nuestra cultura.

Tomando en cuenta lo expuesto, se hizo evidente durante el desarrollo de nuestra investigación una serie de limitaciones en los participantes, era común entre muchos de ellos, el miedo a hablar frente a sus compañeros, el no saber escuchar y otras series de restricciones que en muchas ocasiones limitan su expresividad y por ende su desarrollo.

En nuestra labor pedagógica esto se está volviendo una constante entre los niños; como docente debemos ser capaces de batallar con estos problemas, siendo ante todo quienes a través de diversas estrategias, demos solución a ellas. Al estar preparados podremos percibir dichos problemas y ayudar a nuestros estudiantes, creando situaciones que lo motiven a participar; el juego se convertirá, por tanto, en un elemento importantísimo, al permitir que el estudiante sea más seguro, participe activamente, que poco a poco empiece a expresar sus ideas de la mejor forma posible.

3.3.4 El juego como herramienta motivadora de la expresión oral en el aula

Se suele decir que “...*la educación es puro movimiento: si no hay movimiento no hay educación*” (Alliaud & Antello, 2011, p. 31). Es por ello que, al incorporar el juego como herramienta motivadora de la expresión oral en el aula, no solo se facilitará las relaciones y el trabajo cooperativo de nuestros estudiantes; además de ello, se dará un desarrollo significativo de su lenguaje, al permitirles durante estos juegos el asumir roles determinados que le servirán de apoyo en el aprendizaje de comportamientos, de normas y hábitos sociales importantes para su futuro; de esta forma...“*Los juegos del niño [...] constituyen no sólo un medio de entrenamiento biológico sino social y práctico. Son parte de la educación*”. (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 1980, p. 38).

Pese a esto, el juego suele ser visto, en muchas de las escuelas, incluyendo aquella donde realizamos nuestra investigación, como una “pérdida de tiempo”, que no ayuda en nada y que lo que se debe buscar es que el estudiante aprenda “cosas útiles” que le sirvan para la vida. Se olvida que... *El tiempo para jugar es tiempo para aprender [...] al jugar se siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.* (Picardo, O. Escobar, J. Pacheco, R. 2005, p. 230).

Y si bien desarrollar este tipo de actividades sería lo óptimo, la escuela es una institución que presenta muchas limitaciones; los docentes suelen considerar la labor de

educar como algo muy complejo al momento de... *“lograr el adecuado ajuste entre el contenido que va a enseñar, las estrategias que piensa desplegar, la propuesta que va a ofrecer a su grupo como experiencia de aprendizaje y las posibilidades [...] de sus niños para aprender”*. (Sarlé, 2016, p. 57). En muchos casos los estudiantes encontrarán dificultades para interiorizar los contenidos que se les brindan porque no logran entender aquello que “les habla” el docente.

Existen dificultades para precisar los contenidos del lenguaje oral, tal vez porque este no presenta contornos definidos; todo lo contrario, al lenguaje escrito. No olvidemos que nadie habla por hablar, lo hacemos para que pasen cosas, para que se lleve a cabo una acción, para producir un efecto concluyente en la persona que nos escucha. El educador debe comprender que al adentrarse el niño en su cultura no solo se engrandece al tomar algo de ella, sino que esta le permitirá la modificación de su proceder, al favorecer su desarrollo. (Vygotsky, 1983, p. 305).

También debemos de considerar que la oralidad es una constante en la vida escolar: al impartirse las lecciones, al exponer ideas o temas de interés; pese a ello... *“no tomamos en cuenta lo importante que es el desarrollar en las escuelas las habilidades de hablar y de escuchar...”* (Zebadúa Valencia, María, 2011, p.9). Esto solo se logrará cuando los estudiantes sean capaces de *“[...] involucrarse de manera activa, planeando y respondiendo preguntas, realizando declaraciones y réplicas de manera voluntaria y siendo sensibles a las contribuciones de los demás [...]”* ((Anderson Clark y Mullin, 1994) citado por Owens Jr. Robert E, 2003, p. 328).

Pero para conseguirlo, se ha de lograr que los estudiantes sean capaces de incorporar una serie de normas; tanto gramaticales, como lingüísticas (léxico, fonética, semántica), propias de su grupo socio-cultural; es decir, que deben de ser capaces de manejar adecuadamente las competencias comunicativas, que no es más que,... *“la habilidad no solo de emplear las reglas gramaticales de una lengua de forma correcta. Sino también la destreza de saber cómo, cuándo y con quién usar esas oraciones”*. (Citado por Martínez Peña, Luz María. 2006, p. 22); en otras palabras, nuestra capacidad para plasmar ideas que no solo sean lingüísticamente correctas, sino que sean aceptadas socialmente. Esto se debe a que...

El lenguaje, [...] al ser concebido como un producto social y cultural; [...] no solo involucra el conocimiento que un hablante oyente tenga de su lengua materna en cuanto a su naturaleza y las reglas que la rigen, sino que además implica el dominio que tiene sobre los diferentes contextos y situaciones de carácter comunicativo en que participa... (Martínez Peña, Luz Marina, 2006, p. 28).

Y si bien en la teoría nuestro sistema educativo peruano tiene por finalidad asegurar una educación pertinente y de calidad para todos los niños y niñas del país, con miras al cumplimiento del Proyecto Educativo Nacional al 2021 (PEN), en la práctica no es así. Un detallado análisis del área de comunicación, específicamente en la competencia relacionada a la expresión oral, nos permite vislumbrarla...

[...] como una interacción dinámica entre uno o más interlocutores para expresar y comprender ideas y emociones [...] una práctica social donde el estudiante interactúa con distintos individuos o comunidades... [...] una herramienta fundamental para la construcción de las identidades y el desarrollo. (DCN, p. 71).

Esto es necesario, porque permite reconocer la trascendencia del lenguaje como promotor de una vida social activa y que esto es algo que va más allá del ambiente escolar, la oralidad es significativa *“porque nos permite desarrollarnos con los demás, establecer vínculos sociales... así como representar y entender el mundo que compartimos”* (rutas del aprendizaje, fascículo 2, 2016, p. 9).

En el desarrollo de las clases es necesario, por tanto, el planteamiento de debates, exposiciones, conversaciones, donde los niños interactúen y compartan con sus semejantes; y si bien esta es la forma como nuestro sistema educativo concibe el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes, en la práctica casi nunca se cumple; se desconoce, ni mucho menos se toma en cuenta que los estudiantes que transitan al nivel primario vienen de un nivel distinto; nivel donde el proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos se hacía siempre a través del juego.

Creemos que esto no debería darse, todo lo contrario, porque al incorporar el juego como herramienta motivadora de la expresión oral en el aula, no solo se facilitará las relaciones y el trabajo cooperativo de nuestros estudiantes; además de ello, se logrará un desarrollo significativo en muchos aspectos, entre ellos, el de su lenguaje. Pero la realidad es otra, el juego en el nivel primario es muy pobre, por no decir casi inexistente.

3.4 Fundamento científico

Como profesionales de la educación, no deberíamos de minimizar la importancia de la expresividad en los niños; esta, como sostenía Vygotsky, cumple un rol significativo en el aprendizaje y de acuerdo a su teoría el niño cuando piensa, gana conocimiento. Este discernimiento contribuirá a que aprenda a desenvolverse socialmente, le permitirá obtener ayuda de otros y le preparará para afrontar diversidad de problemas y saber dar

solución a los mismos. Dicho de otra forma; a través de la palabra conocemos, nos proyectamos y damos forma a nuestra existencia. Fue Halliday quien manifestó que... (Halliday 1978, citado por Martínez Peña, Luz Marina. 2006).

[...] por medio del lenguaje se transmiten los modelos de vida que posibilitarán que el niño aprenda a conducirse como miembro de su sociedad gracias a su interacción social y comunicativa con los miembros de su familia, con sus educadores, así como con sus compañeros de juego y estudio. (p. 62).

Es por ello que nuestras escuelas no tendrían que limitarse a transmitir solamente conocimientos, estas como manifestaba Vygotsky deberían de permitir el pleno crecimiento del estudiante, al introducir contenidos con sentido y acordes a su realidad, pero ante todo orientados a su Zona de Desarrollo Próximo, porque “...*lo fundamental no es la transferencia de habilidades de los que saben más a los que saben menos sino es el uso colaborativo de las formas de mediación para crear, obtener y comunicar sentido*”. ((Moll, 1993). Citado por Chaves, L, 2001, p. 62).

La oralidad se convierte así en el equivalente de la competencia comunicativa hablada, porque al expresarnos demostramos nuestra capacidad para pronunciar aquello que pensamos con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando de forma oportuna tanto los recursos verbales y no verbales. Esto también conlleva el saber escuchar a los demás, respetando sus ideas y los acuerdos de participación. Lo dicho pone en evidencia que “*El lenguaje se convierte en el medio universal de influencia sobre el entorno*”. (Vygotsky, 1983, p. 336).

Es por eso que los centros de enseñanza deben de cumplir un rol fundamental en el desarrollo de la expresividad de los niños, en especial cuando dentro de su entorno familiar este se muestra empobrecido; el docente, por tanto, tendrá que cumplir un papel primordial en este aprendizaje. Lastimosamente esto en la práctica no se da porque muchas veces son los mismos profesores quienes carecen de dichas capacidades comunicativas.

Esto es un hecho que no puede ser ignorado por los docentes, quienes en diversas ocasiones olvidan que para comunicarse de forma oral es primordial crear en los salones de estudio espacios de intercambio en los que se permita a los estudiantes poner en práctica el uso de variadas formas de discursos: las conversaciones, narraciones orales, exposiciones, encuestas, reportajes, entrevista y debates, deben ser una constante en la enseñanza; pero enmarcadas en un ambiente donde prime el respeto a las diversas formas

de pensar y en donde se valore la complejidad de aquello que se dice, no como carencia sino como riqueza y donde la palabra dada sea siempre respetada.

Por lo mismo y tal como manifiesta Ochando Madrigal, Emilia. (1992) esta enseñanza debe basarse en tres puntos fundamentales:

1° Que el niño consolide aquello que aprendió de forma espontánea.

2° Que el niño corrija lo que aprendió de manera errónea.

3° Que el niño incorpore aquello que aún no ha aprendido (pp.145-146).

Pero sobre todo en lo que respecta a la expresión oral, *“el aprendizaje debe transitar por la elaboración correcta de sonidos, de modulación, hasta la producción de estructuras oracionales y de discursos”* (Ochando Madrigal, 1992, p. 146).

Se puede afirmar entonces que el lenguaje determina no solo el desarrollo intelectual de los estudiantes, sino que además permite la formación de su carácter, emociones y personalidad (Vygotsky, 1983, p. 3), esto se debe a que...*“la mente individual del niño se vuelve socio-cultural a través de un proceso de desarrollo en el que el lenguaje juega un rol fundamental”*. (Sarlé, 2016, p. 44).

El juego se instituirá entonces como *“la forma natural de aprender al presentarse como el medio apropiado para lograr el aprendizaje de forma espontánea y donde el niño, no solo experimentará el lenguaje, sino que lo utilizará como instrumento de pensamiento y acción”*. (Aizencang, 2012, p. 66). Es por ello que el juego debe ser visto como una actividad que permitirá reconstruir las relaciones interpersonales...*“su importancia radica en que cumple la función de instrucción del individuo en las etapas tempranas de su desarrollo y en su papel socializador”*. (Elkonin, 1980, p. 28).

Vygotsky se ocupó sobre todo del llamado juego simbólico y señaló como es capaz el niño de transformar algunos objetos y convertirlos en parte de él, con un significado propio. Sostenía que *“el juego simbólico infantil puede entenderse como un sistema del lenguaje muy complejo”*. (Vygotsky, 1983, p.188) Al estar presente desde las primeras etapas de la vida, el juego va a cumplir un rol importante en nuestro desarrollo.

El niño además de gesticular, habla, se explica a sí mismo el juego, lo constituye, lo que nos permite ratificar *“la idea de que las formas primarias del juego no son más que el gesto inicial, el lenguaje con ayuda de signos”*. (Vygotsky, 1983, p.188).

Esto se debe a que *“la representación simbólica del juego desde las etapas más tempranas de nuestra formación es, en esencia, una forma peculiar del lenguaje”* (Vygotsky, 1983, p.191). Pero, además, fue Vygotsky, el que otorgó al juego, el papel de instrumento y recurso socio-cultural, el impulsor del desarrollo intelectual del infante,

aquel que facilitará la evolución de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria, al “...demostrar que el desarrollo del lenguaje del niño influye sobre el pensamiento y lo reorganiza” (Vygotsky, 1983, p.272).

El juego se constituirá de esta manera en parte fundamental en el desarrollo humano al permitir ampliar de forma continua la denominada Zona de Desarrollo Próximo, a través de ella los estudiantes podrán investigar, dilucidar e ilustrar los diferentes tipos de roles sociales que observa al momento de jugar, contribuyéndose de esta forma a la expresión y regulación de sus emociones.

Esto ya había sido manifestado por Vygotsky cuando expresaba la importancia de lo lúdico en el desarrollo de dichas ZDP, porque gracias a estas... “*el niño siempre está por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria*” (Vygotsky; 1983, p. 78). Al incentivar que el estudiante se exprese a través del juego, se está promoviendo... “*El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*” (Vygotsky; 1983, p. 78).

No olvidemos que, el juego ha estado presente en nuestra sociedad desde siempre y ha formado parte esencial de la cultura humana, siendo una de las expresiones más antiguas del quehacer humano. El juego tiene por tanto un claro valor cultural. Porque cuando los niños juegan, alcanzan modelos de conducta y destrezas que les servirán para su inclusión en el mundo adulto.

Fue Vygotsky quien estableció que el juego es una actividad social, el cual al favorecer el trabajo en equipo, permitirá la adquisición de papeles o roles que podrán ser agregados al propio, centrándose además en la parte afectiva, las motivaciones y el entorno de la persona. Según este autor la actividad lúdica constituye el motor de desarrollo del aprendizaje que se da en los niños en la medida en que crea continuamente las llamadas zonas de desarrollo próximo.

No olvidemos que una ZDP es aquella distancia que se da entre el nivel de desarrollo real del estudiante, es decir, aquello que puede resolver de forma independiente, de aquello que puede realizar bajo la orientación de alguien más capaz, es decir, su nivel de desarrollo potencial. ((Cf. Vigotsky, 1988; 133) Citado por Baquero, 1999, p. 137).

Es así que “*el juego se constituye, en fuente ilimitada de aprendizaje y ensayo de vida*”. (Calero, 2005, p. 20). Por tanto y conforme a lo expresado por Vygotsky podemos declarar que, al aprender el estudiante se desarrolla, por lo que es importante una enseñanza que este dirigida a promover las llamadas Zonas de Desarrollo Próximo, una enseñanza que permita incentivar nuevas formas de transmitir conocimientos.

3.4.1 Importancia del juego en el desarrollo de la expresión oral

La importancia de desarrollar nuestra expresividad a través del juego, se sustenta en que...

A. El juego cumple un rol como valor socializador.

El juego debe ser visto como el medio que va a permitir la socialización, porque a través de él, se le permite al infante conocer y trabar amistad con otros niños, aprender a reconocer sus propios méritos y el de los demás, pero sobre todo aprende a cooperar, a respetar los derechos de sus semejantes, aprende a cumplir reglas y enfrentar la adversidad, al comprender que no siempre será el ganador. (Calero Pérez, Mavilo, 2005, p.20).

Podemos agregar además lo expresado por Johan Huizinga (1872-945) en su libro *Homo Ludens*, quien afirmaba que “*el juego como un fenómeno cultural resalta su condición de actividad cuya función humana y social, resulta tan importante como el propio trabajo*” (Citado por Aizencang, Noemí, 2012, p. 24). En síntesis, “... *el juego es un componente eficaz para la vida social del niño*”. (Calero, 2005, p. 22).

B. Juego cumple un rol como factor de desarrollo

Debemos ser conscientes de que los seres humanos aprendemos continuamente, esto nos permite vislumbrar la importancia de desarrollar la oralidad de los estudiantes a través de lo lúdico; esto se debe al hecho de que el juego es la forma más original de aprender y su práctica constante va a contribuir al pleno desarrollo de la expresividad, logrando en los niños una mejor interacción social y el adelanto de nuevos aprendizajes.

El juego debe ser visto como una escuela donde se... “*aprende a relacionarse con las personas; consigo mismo, al adecuarse y afrontar las reglas de juego; [...] instituyéndose el juego en un gran momento de aprendizaje y comunicación*”. (Ortega, 1992) citado por (Otero Salazar, 2015, p. 26).

En este sentido la escuela debe crear y fortalecer espacios para el juego como parte de la plena formación de los estudiantes, esto debido a que “...*En el juego todos los aspectos de la vida del niño se convierten en temas lúdicos...*”. (Vygotsky, 1983, p. 194). Es nuestra labor como docentes el potenciarlo, logrando que adquieran confianza en sí mismos, favoreciendo el desarrollo libre y placentero del niño.

Una metodología basada en el juego debe buscar lograr que el aprendizaje tenga un carácter lúdico. Porque al ser visto el juego como medio de educación va influir de manera positiva en el niño al permitirle...participar allí donde puede, sin tener preparación especial ni aprendizajes previos [...] y donde no puede participar, se "integrará" (Elkonin, 1980; p. 48).

Teniendo en cuenta que lo lúdico es el desarrollo constante del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, la autora Moyles (1990; p. 22) citado por (Brit Pillaca, Liliana Pillaca y otros (2004) manifiesta que...“*el juego ayuda a los estudiantes a lograr confianza en sí mismos y en sus capacidades y que dentro de estas interacciones sociales se consigue empatía con otros*”. (p.6).

Partiendo de estas reflexiones diremos que somos los profesores los llamados a cultivar las excelentes ventajas que nos proporcionan el uso del juego en la escuela al poder lograr insertarlos dentro de los programas de enseñanza como una estrategia de aprendizaje. La importancia de este tipo de actividades es esencial, sobre todo, al buscar motivar a los estudiantes, dado que este tipo actividades están centradas en satisfacer el deseo de recreación que todos poseemos y si bien se dé el caso de que estos estén bastantes motivados, no estaría de más recurrir al juego como preámbulo, repaso o refuerzo de los diversos temas y contenidos a explicar en clase.

Nuestra labor docente debe de buscar terminar con la enseñanza impuesta por la escuela tradicionalista, la cual se cimienta en “*la rigidez escolar, la obediencia ciega, la acritividad, la pasividad y la ausencia de iniciativa [...y donde] lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos*”. (Calero, 2005, p.22).

El éxito o fracaso del juego en clase, dependerá en gran medida, de nuestras destrezas para aplicarlo, así como las características del grupo con el cual trabajaremos. Pero sobre todo no olvidando en ningún momento que... “*el juego y la educación deben ser correlativos*”. (Calero, 2005, p.23), es decir, el juego es importante porque va a permitir una forma de aprendizaje donde se vea...“*estimulada la imaginación, se favorezca la creatividad, pero sobre todo se estimule y posibilite el ejercicio del pensamiento*”. (M. Sc. Geldrech, 2015, p. 20).

A manera de conclusión, diremos que el logro de una correcta expresión oral requiere de la constante interacción entre las personas; por lo que compartimos las ideas de muchos conocedores, que el juego es una de las actividades más apropiadas para favorecer dicho desarrollo aun si bien esto se contrapone a la rigidez disciplinaria de muchas de nuestras escuelas, donde la pretensión de estar silenciosos es una constante en la vida de los estudiantes, por lo que no debemos olvidar que, un juego bien dirigido va a conllevar la

formación de cualidades, actitudes, conocimientos, y al desarrollo tanto físico, como psíquico de los infantes, al permitir... *“estimular diversas cualidades, tanto personales y sociales, centradas muchas de ellas en la aseveración, el compañerismo, la cooperación, la comunicación y el buen trato con las personas...”* (M. Sc. Geldrech, 2015, p. 20).

3.4.2 Tipos de juegos para el desarrollo de la expresión oral

El valor pedagógico de los juegos es enorme porque nos permite en la práctica un aprendizaje agradable y profundo, dado los innumerables usos y beneficios que estos pueden presentar; y si bien existe una gran variedad de juegos, hemos decidido mencionar los siguientes por su incidencia en el problema que estamos tratando:

3.4.2.1 Juegos verbales o juegos lingüísticos:

Los llamados Juegos Verbales, también conocidos como Juegos lingüísticos vislumbra una compleja variedad de ejercicios, que van desde los designados como juegos tradicionales, es decir, aquellos con los cuales pasábamos el tiempo en nuestra infancia, como las trabalenguas, adivinanzas, palabras encadenadas, etc., hasta aquellos juegos designados como modernos, juegos psicológicos, de lógica, pasatiempos, etc., por citar algunos ejemplos). (Cassany, Sanz, Luna., 2011, p. 160).

Desarrollar este tipo de juegos en aula, permitirá en los niños profundizar sobre los sonidos del habla, las rimas, las aliteraciones, los ritmos. Llevándolos a aprender de forma oral, diversas manifestaciones de su cultura, tales como las adivinanzas, canciones, trabalenguas... (Medina, Alejandra, 2008, p. 22).

De entre las diversas propuestas que existen, desarrollaremos durante nuestras sesiones los mencionados a continuación, por considerarlos de relevancia en el logro de nuestros objetivos:

A. Los trabalenguas:

“Los trabalenguas son una tradición popular del lenguaje que recoge implícitamente varios objetivos como el de pronunciar con habilidad y destreza palabras, además de ejercitar la memoria y divertir”. (Chávez Muñoz, 2007, p. 69).

Y si bien los trabalenguas se suelen quedar en el puro juego de palabras, *“no por eso pierden su valor estético y pedagógico, agradan al oído, recrean el espíritu, ejercitan la producción y modulación de la voz, y facilitan la articulación de los sonidos del lenguaje”.* (Chávez Muñoz, Maritza, 2007, p. 70), *“al ser un ejercicio nemotécnico que favorece que los niños y niñas pronuncien con mayor claridad y fluidez”.* (IPNM-MINEDU-Ciclo III, 2013-2015, p. 36). Su uso es importante porque... *“proporcionan seguridad a los niños al hablar, contribuyendo a una correcta expresión oral...”* (IPNM-MINEDU-Ciclo III, 2013-2015, p. 55).

Ejemplo:

Los trabalenguas se han hecho
para destrabar la lengua
sin trabas ni mengua alguna
y si alguna mengua traba tu lengua,
con un trabalenguas
puedes destrabar tu lengua. (Jorge Batllori, p. 133)

B. Las adivinanzas:

Las adivinanzas son una parte importante de la tradición popular. Estas *“son ante todo juegos de palabras en los cuales se alude a algo que no está explícito [...] a través de ellas se promueve el análisis y la deducción”.* (IPNM-MINEDU-Ciclo III, 2013-2015, p. 37). Su uso es importante porque: *“invitan a jugar y a entretenerse, desarrollan la función simbólica [...], estimulan la creatividad y favorecen el pensamiento...”* (IPNM-MINEDU-Ciclo III, 2013-2015, p. 51).

Ejemplo

Todos caminan sobre mí,
yo no camine sobre nadie.

Todos preguntan por mí

Y yo no pregunto por nadie. (Recopilación a cargo de maestros y maestras del nivel inicial (2006, p. 24)

Respuesta: onimac le

C. Las rimas:

“Las rimas son palabras que pueden empezar o terminar igual; permiten que los niños desarrollen la capacidad de discriminar auditivamente, establezca relaciones y comparaciones entre sonidos”. (IPNM-MINEDU-Ciclo III, 2013-2015, p. 36).

Ejemplo

Luna lunera

Cascabelera,

debajo de la cama

tienes la cena.

Luna, lunera,

cascabelera,

dile a mi amorcito,

por Dios, que me quiera (Cerillo, P; Ruiz, L; Sánchez, C.(2005, p.8)

D. Canciones lúdicas:

Con este término se hace referencia a aquellos “juegos de palabras que van acompañados por un ritmo, melodía y pulso, que permiten comunicarse expresivamente [...] establece vínculos afectivos y desarrolla capacidades de atención, interrogación... interpretación de la canción y expresión corporal, etc.”. (IPNM-MINEDU-Ciclo III, 2013-2015, p. 37).

Ejemplo

Cucú, cucú, cantaba la rana,

Cucú, cucú, debajo del agua,

Cucú, cucú, pasó un caballero,

Cucú, cucú, con capa sombrero,

Cucú, cucú, pasó una señora,

Cucú, cucú, con traje de cola,

Cucú, cucú, pasó un marinero,

Cucú, cucú, llevando romero,

Cucú, cucú, le pedí un ramito,

Cucú, cucú, no me quiso dar,

Cucú, cucú, lo cogí del brazo,

Cucú, cucú, y lo hice bailar,

Cucú, cucú, si el cucú te gusta,

Cucú, cucú, volveré a empezar. (Respaldiza, J. 1995, p. 55)

E. Las jitanjáforas:

“Las jitanjáforas si bien son textos carentes de sentido su valor estético se basa en la sonoridad y en el poder evocador de las palabras, reales o inventadas, que lo componen”. (RAE, 2014, 23ª edición).

“Este tipo de poemas no se dirigen a la razón, sino más bien a la sensación a la fantasía. Las palabras no buscan un fin útil. Juegan solas”. (Reyes, Alfonso, 2002, p. 191). Su carácter “[es] popular, y muchas veces infantil. Posee una nota colectiva, social, y se sumerge en el anonimato del folklore”. (Reyes, Alfonso, 2002, p.200).

Ejemplo

MAMÁ ANCHENCHE (LIMA _ PERÚ)

¿Quién va allá?
Mamá Anchenche
¿Qué chenche?
Chenchetena.
¿Qué tena?
Tenasa
¿Qué sá?
santiguá
¿Qué guá?
Guamangongo
¿Qué gongo?
Gongo pai
¿Qué pai?
Paisícolo
¿Qué sícolo?
Sicolobembe
¿Qué bembe?
Bembetumba
¿Qué tumba?
Tumbamuelle
¿Qué muelle?
Muellecaca
¿Qué caca?
Cacahuila
¿Qué huila?
Huilalai
¿Qué lai?
Lailome
¿Qué me?
Que el cuento
Ya te lo conté (Respaldiza, J. 1995, p. 112; 113)

3.4.2.2 Juego de roles

El juego de roles o como se le conoce en inglés el “role-playing”, hace referencia a aquellos juegos que permiten la representación de una situación de la vida real asumiendo los roles del caso, tal como lo expresa Livingstone (1983) quien nos dice que el juego de roles *“es una técnica de enseñanza que ayuda al estudiante a recordar y practicar lo aprendido en aula, así mismo, ayuda al docente a desarrollar una clase participativa, creativa y amena”* (Torres Molina, 2017, p. 37).

Este tipo de juegos son ante todo *“actividades que plantean una representación de la realidad que permite abordar en un ambiente libre de tensiones y muchas veces lúdico, la discusión entre actores acerca de una misma realidad”*. (Ronald Peñarrieta y Nicolás Faysse, 2006; p.4).

A medio camino entre el drama y la escenificación, *“el juego de rol permite introducir en el aula cualquier tipo de situación comunicativa, y no necesita la preparación y la complejidad de la escenificación”*. (Cassany, Sanz, Luna, 2011, pp. 156, 157). Es el estudiante quien asumirá un papel o rol completamente distinto a su personalidad, por lo mismo esta actividad no requiere ensayos ni representaciones finales.

Ya lo señaló Elkonin (1980) cuando expuso que *“el juego de roles es, para el niño, un modelador privilegiado de las relaciones que los adultos establecen entre sí en su vida social y, en este sentido, una actividad organizativa compleja”*. (p. 32). En resumen, con este tipo de juegos los niños desarrollaran su oralidad al expresarse y si bien se busca que los estudiantes enuncien sus ideas con coherencia, fluidez, entonación y claridad; también se debe buscar que aprendan a escuchar y es con este tipo de actividades que se estimula dicha capacidad.

Las actividades lúdicas, por tanto, tienden y resultan positivas para la enseñanza, al convertir los juegos en la base que permita la desencadenación de respuestas complejas e insospechadas; que convierten el trabajo en equipo en algo divertido y espontáneo, libre de agresiones.

El lenguaje se transforma en el medio a través del cual se logrará alcanzar los objetivos trazados, dado que este va a permitir a los estudiantes tomar una serie de decisiones, tratar de entender a los demás, así como buscar que se le entienda, para que de esta forma pueda argumentar, defender su punto de vista, rebatir posturas distintas a la suya, lograr acuerdos y persuadir.

3.4.3 Aspectos de la expresión oral

La mejora de la expresión oral a través del juego buscará que los niños corrijan, optimicen o perfeccionen su oralidad, lo que les permitirá una expresividad espontánea, beneficiando de este modo el rápido intercambio de ideas. Esto nos ha motivado a tomar en cuenta aquellos aspectos propios de la comunicación oral que favorecerán dicho desarrollo.

A. La fluidez:

La fluidez consiste...

[...] en la facilidad y la soltura en el hablar, a partir del [poder] encontrar las palabras apropiadas, organizarlas en frases correctas - en lo posible, bellas - y disponerlas, enlazándolas unas con otras, con un cierto modo o estilo personal, a fin de comunicar ideas o pensamientos. (Ezequiel Ander - Egg, 2006, pp. 44- 45).

Esta fluidez deberá ser vista como la continuidad natural de la expresión.

B. La coherencia:

“Es la habilidad para expresar organizadamente las ideas o pensamientos en cadena, unidos por un hilo conductor lógico”. (Pérez Cascante, 2015, p. 161).

La coherencia al expresarnos es importante porque al hablar sin coherencia mucho de lo que se dice pierde validez, no resulta admisible o puede confundir a quien nos está oyendo porque la manera en que transmitimos nuestras ideas no es la forma correcta.

C. La entonación:

La entonación (o tono) comprende los matices emotivos de la voz que precisan la significación de las palabras y enunciados [...]. Asimismo, la entonación evita la monotonía al hablar y hacer énfasis, con la voz, en los puntos que parezcan relevantes para suscitar el interés del público. (Zebadua, 2011, p. 73-74).

La entonación es importante porque al expresarnos se nos permite poner en realce o resaltar partes de lo que decimos a los demás. Es por ello que la entonación juega un papel fundamental en la expresión oral. Ella nos permite recubrir lo que decimos; nos ayuda a expresar mejor aquello que sentimos.

D. La claridad

“Claridad es expresar en forma precisa, organizada y objetiva nuestros conceptos, ideas y pensamientos, considerando la lógica, la coherencia de lo que queremos dar a conocer...” (Pérez Cascante, 2015, p. 161). *Este requisito – que el lenguaje sea claro y sencillo - se apoya en el más elemental sentido común: “hablamos para comunicarnos con los otros y esta comunicación se dificulta si no nos expresamos con claridad”.* (Ezequiel Ander - Egg, 2006, p. 81).

Para finalizar, el sostener a través de nuestra investigación que el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes es de gran importancia, estamos asumiendo que sin ella el estudiante se encontraría mermado frente a sus oportunidades de desarrollo educativo.

Pero somos los adultos quienes debemos facilitar en nuestros estudiantes su expresividad, conversando constantemente con ellos y brindándoles las oportunidades para que manifiesten aquello que piensan sin presiones.

Y si bien surgen dudas en torno a cuál sería la mejor forma de trabajar la oralidad en nuestros salones de clase, estas deberían de centrarse en alternativas diferentes a la cotidiana comunicación en aula, diferentes si, pero más prácticas; visto de esta manera es que lo lúdico cobrará importancia, al trabajar actividades que todos conocemos, como es el caso de los trabalenguas, las canciones lúdicas, los poemas rimados, las adivinanzas o las jitanjáforas, entre otras; pero tomando siempre en cuenta que nuestro objetivo primordial es desarrollar a través de ellas la expresión oral de los estudiantes y sin olvidar que una buena comunicación no es solo expresarse con corrección, sino que es buscar que aquellos que nos escuchan comprendan lo que queremos expresar.

Porque no debemos de olvidar que ante todo somos seres sociables, que para poder subsistir no solo necesitamos lo básico, sino de la posibilidad de comunicarnos e interactuar dentro de un grupo social. Porque a través de ella aprendemos a vivir en sociedad. Nos constituimos como individuos porque podemos comunicarnos y de esta forma accedemos a nuestra cultura y la enriquecemos.

CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Enfoque y tipo de investigación

Este trabajo no solo tuvo como objetivo conocer la realidad de los estudiantes, sino que a través de nuestra investigación se buscó crear propuestas para mejorarla. Por lo mismo, este estudio se sitúa en la llamada investigación cualitativa, la cual se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones de las personas y sus instituciones; es decir “*este tipo de investigación busca interpretar lo que se va captando activamente*” (Hernández, Fernández & Baptista, 2014, cap. 1, p. 9). Estudios como el presente son importantes por los aportes que brinda al campo educativo dado que permite un enfoque orientado a mejorar la calidad de la enseñanza.

4.2 Participantes

La presente investigación busca beneficiar a los estudiantes de educación primaria del distrito de Independencia, ya que las acciones que se proponen buscan contribuir en la mejora del trabajo docente, esto con la finalidad de que se les brinde a las estudiantes nuevas alternativas de enseñanza acordes a su realidad.

“*El proceso de selección de los participantes se realizó mediante la técnica denominada muestra obtenida o lograda*” (Tarling, 2009, p.12), debido a que se propuso trabajar con una población estudiantil seleccionada previamente, lo que nos permitió contar con la colaboración de 28 estudiantes del 4to grado de educación primaria, con quienes se planteó el desarrollo de nuestra investigación.

4.3 Instrumentos

Para la aplicación de los instrumentos en el desarrollo de la investigación, se optó por la observación estructurada; ya que nos permite recoger información relevante sobre las capacidades y actitudes de los estudiantes, dentro y fuera de su grupo social.

Para el presente estudio se ha optado por emplear los siguientes instrumentos de investigación:

4.3.1 La observación

Se seleccionó esta técnica de investigación porque a través de ella se nos *“permite obtener información sobre el comportamiento de los estudiantes dentro del salón de clases y de su interacción con sus compañeros”* (Rojas Soriano, Raúl, 2005, p 208). Esta nos permitió una evaluación y registro constante de las diversas actividades programadas en nuestra investigación. Permittiéndonos obtener hechos relevantes en nuestro estudio.

4.3.2 Diario de campo

La elección y posterior elaboración de un diario de campo para el desarrollo de la presente investigación radica en que *“este tipo de instrumento es una actividad intelectual, que tiene un gran poder de síntesis y reflexión; en él se recopilan los sucesos más significativos que el docente puede observar dentro de su clase y en otros espacios pedagógicos”* (Espinoza y Ríos, 2017). Su uso nos permite un monitoreo constante durante el desarrollo de las diversas sesiones programadas.

4.3.3 Lista de cotejo

También se optó por las listas de cotejo dado que estas son instrumentos diseñados en base a ciertos criterios y que cuentan con los indicadores correspondientes, los que fueron establecidos de forma previa para así servir de guía durante el proceso de la investigación; el aporte de desempeños es el principal aporte de este tipo de listas. (Gómez, Salas, Valerio, Durán, Gamboa, Jiménez, Salas & Umaña, 2013, p. 11). Utilizar las listas de cotejo durante las clases programadas, nos permitió la evaluación constante de cada uno de los estudiantes y cómo se iban desarrollando conforme se desarrollaban las sesiones.

4.3.4 El video

Se escogió este instrumento por ser una estrategia de investigación que posibilita el análisis y la reconstrucción de la realidad.

4.4 Para el diagnóstico inicial

Para el diagnóstico inicial aplicamos una entrevista semiestructurada a la docente del aula con la finalidad de conocer su punto de vista acerca de la importancia del desarrollo de la expresión oral en los estudiantes, y que aspectos personales y sociales contribuyen o dificultan el adecuado desarrollo de su expresividad.

La entrevista estuvo compuesta por siete preguntas abiertas, durante las cuales la docente nos brindó una serie de respuestas en relación a este tema. Esto nos permitió visualizar que si bien su intención es facilitar en los niños la expresividad muchas veces no fue llevada a cabo por centrarse en cumplir las sesiones programadas de acuerdo a su horario de clases. Lo que demuestra que a pesar de conocer la importancia de la expresión oral y que el juego es un medio facilitador de ella, no lo aplica en su labor diaria.

4.5 Diagnóstico de la comunidad

La elaboración de un diagnóstico de la comunidad de la que forma parte la institución educativa, se vuelve necesaria para poder comprender el efecto que esta produce en los estudiantes y así poder emprender acciones que busquen dar solución a dichos problemas.

Este diagnóstico se centró en conocer la realidad socio económica de la que forman parte los niños y el efecto que produce en su desarrollo personal, teniendo presente esto se realizó trabajo de campo en la comunidad de Ermitaño, por un periodo de dos meses, durante los fines de semana, dichos cambios quedaron plasmados en diversos instrumentos de verificación: videos, fotos y lista de cotejo, con la finalidad de obtener información sobre los aspectos más importantes de la comunidad, estos nos aportaron datos concluyentes que sirvieron de base a nuestro trabajo de investigación.

4.6 Tratamiento e interpretación de datos

Se realizó en un inicio un diagnóstico del grupo estudiado, específicamente del proceso de enseñanza y aprendizaje del que forman parte.

Se plantearon además, varias sesiones de aprendizaje dado que estas son herramientas curriculares y que en las unidades a desarrollar se expresan los aprendizajes esperados y el total de secuencias sugeridas durante el año escolar; al mismo tiempo se proponen los momentos para el desarrollo de cada sesión; a la vez que las sesiones son herramientas pedagógicas que sirven para orientar la labor en las principales áreas curriculares de acuerdo a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes (Ministerio de Educación, 2016). Durante la investigación se programaron un total de 8 sesiones; las cuales estaban diseñadas en base a juegos lingüísticos (cinco sesiones) y juegos de roles (tres sesiones).

En cada sesión se registraron los sucesos mediante el uso de los diarios de campo, en ellos se procedió a transcribir los acontecimientos de las sesiones de aprendizaje. Luego se codificaron los datos obtenidos.

[...] este proceso de codificación se fundamenta al permitir que el investigador pueda ver cada detalle, cada cita textual de la información obtenida y determine en qué aportan estas en el análisis; este proceso lo realiza al fragmentar las transcripciones en categorías y las organiza por temas, conceptos, eventos, etc. (Fernández, 2006, p 4).

Luego de la codificación se elaboró una matriz de triangulación metodológica, “*en la cual se emplean varios métodos o instrumentos sobre un mismo objeto de estudio, el cual es usado con gran frecuencia*” (Vallejo & Finol, 2009, p. 121). Como por ejemplo el uso de los diarios de campo que fueron frecuentes durante el desarrollo de las sesiones.

CAPÍTULO V: PLAN DE ACCIÓN

5.1 Hipótesis de acción

Hipótesis general

La aplicación del juego favorece positivamente el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de educación primaria.

Tabla 3

Hipótesis de acción general.

HIPÓTESIS DE ACCIÓN GENERAL	RESULTADO	FUNDAMENTACIÓN
La aplicación del juego favorece positivamente el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del nivel primario.	Favorece el desarrollo de la expresión oral en el área de comunicación	La expresión oral de los estudiantes representa una prioridad en la enseñanza, por lo que debe de ser desarrollada en ellos, al observar deficiencias, limitaciones, trabas al tratar de manifestar sus ideas. El juego permitirá a los estudiantes exteriorizar sus pensamientos y emociones, teniendo en cuenta que este permite el desarrollo de las relaciones interpersonales.

Fuente: Castillo y Ruiz (2015).

5.2 Acción, resultado, indicadores de resultado y fuentes de verificación.

Hipótesis de acción 1:

El desarrollo de juegos lingüísticos, mejora la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes.

Tabla 4

Hipótesis de acción 1

ACCIÓN 1	RESULTADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTE DE VERIFICACIÓN	FUNDAMENTACIÓN
El desarrollo de juegos lingüísticos.	Mejora la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes	Participa en conversaciones espontaneidad y seguridad en sí mismo.	<ul style="list-style-type: none">• Fichas de observación• Videos	Los juegos lingüísticos constituyen instrumentos y técnicas que, utilizados en el aprendizaje de los estudiantes, hacen que este sea un proceso más motivador, activo e interesante. También ayudan al profesor a estar más cerca de los estudiantes, permitiéndole desarrollar la expresión oral de los mismos.

Fuente: Castillo y Ruiz (2015).

Hipótesis de acción 2:

El desarrollo de juegos de roles contribuirá a mejorar la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes.

Tabla 5

Hipótesis de acción 2

ACCIÓN 2	RESULTADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTE DE VERIFICACIÓN	FUNDAMENTACIÓN
El desarrollo de juegos de roles	Contribuir a mejorar la elaboración de discursos orales por parte de los estudiantes.	Explica y defiende su punto de vista con un discurso oral coherente.	<ul style="list-style-type: none">• Fichas de observación• Videos	<p>Una forma de lograr que los estudiantes asemejen una conducta o situación, es el lograr que estos se pongan en el lugar de los demás, asumiendo un modelo; logrando de esta manera el aprender y comprender mejor su realidad.</p> <p>Es por eso que al trabajar con los juegos de roles logramos despertar el interés, motivamos la constante participación, desarrollamos sus múltiples habilidades, foméntanos el trabajo en equipo y logramos incrementar los conocimientos de forma práctica.</p>

Fuente: Castillo y Ruiz (2015)

5.3. Actividades de la acción, recursos, indicadores de proceso, fuentes de verificación, temporalización.

Hipótesis de Acción específica 1:

El desarrollo de juegos lingüísticos, mejora la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes.

Tabla 6

Hipótesis de Acción específica 1

ACCIÓN 1	RESULTADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTE DE VERIFICACIÓN
El desarrollo de juegos lingüísticos.	Mejora la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes.	Participa en conversaciones con espontaneidad y seguridad en sí mismo.	Fichas de observación videos

Fuente: Castillo y Ruiz (2015)

Tabla 7

Sesiones de clase empleadas para el desarrollo de la hipótesis 1

ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 1	RECURSOS	INDICADORES DE PROCESO	FUENTE DE VERIFICACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
Aplicación del plan de clase: jugando con trabalenguas. 29/09/14	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Plumones • Hojas bond • Lápiz 	Los alumnos demuestran soltura al expresarse oralmente.	<ul style="list-style-type: none"> • Registro visual • Registro fonológico 	1 hora pedagógica
Creación de adivinanzas relacionadas a los tipos de comunicación. 01/10/14	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Plumones • Hojas bond • Lápiz 	Los estudiantes elaboran discursos orales de manera espontánea.	<ul style="list-style-type: none"> • Registro visual • Registro fonológico • Fichas de observación 	1 hora pedagógica
Elaboramos rimas alusivas al día de la primavera y la juventud. 10/10/14	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Plumones • Hojas bond • Lápiz 	Los alumnos se expresan con mayor fluidez.	<ul style="list-style-type: none"> • Registro visual • Registro fonológico • Fichas de observación 	1 hora pedagógica
Jitanjáforas: jugando con las palabras. 13/10/14	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Plumones • Hojas bond • Lápiz 	Los alumnos riman palabras carentes de sentido con mayor fluidez.	<ul style="list-style-type: none"> • Registro visual • Registro fonológico • Fichas de observación 	1 hora pedagógica

Fuente: Castillo y Ruiz (2015)

Tabla 8

Hipótesis de Acción específica 2

El desarrollo de juegos de roles contribuirá a mejorar la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes.

Fuente: Castillo y Ruiz (2015)

ACCIÓN 2	RESULTADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTE DE VERIFICACIÓN
El desarrollo de juegos de roles	Contribuirá a mejorar la elaboración de discursos orales por parte de los estudiantes.	Explica y defiende su punto de vista con un discurso oral coherente	fichas de observación videos

Tabla 9

Sesiones de clase para el desarrollo de la hipótesis 2

ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 2	RECURSOS	INDICADORES DE PROCESO	FUENTE DE VERIFICACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
El noticioso. 20/10/14	Periódico Tv radio	Narran noticias que acontecen en su alrededor, imitando a los personajes de los noticieros	Registro visual Registro fotográfico	2 horas pedagógicas
Dramatizando mi realidad. 27/10/14	Estudiantes	Participación activa de toda el aula. Asumen con responsabilidad su papel a desarrollar	Registro visual Registro fotográfico	2 horas pedagógicas
El show del talento. 04/11/14	Estudiantes	Participación activa Realizan sus papeles con responsabilidad	Registro visual Registro fotográfico	2 horas pedagógicas

Fuente: Castillo y Ruiz (2015)

Codificación y/o categorización de la información

Hipótesis general

La aplicación del juego favorece el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de educación primaria.

Tabla 10

Categorías y códigos de la hipótesis general

<u>CATEGORÍAS</u>	<u>CÓDIGOS</u>
Se expresa con fluidez	EF
Entonación adecuada	EA
Se expresa con claridad	EC
Demuestra coherencia	DC

Fuente: Castillo y Ruiz (2015)

HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1: El desarrollo de juegos lingüísticos, mejora la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes.

OBJETIVO ESPECÍFICO 1: Aplicar los juegos lingüísticos para lograr mejorar en los estudiantes su discurso oral.

Tabla 11

Categorías y códigos de la hipótesis específica 1

<u>CATEGORÍAS</u>	<u>CÓDIGOS</u>
Se expresa con fluidez al decir juegos lingüísticos	EFJL
Entonación adecuada al emitir los juegos lingüísticos	EAJL
Se expresa con claridad al pronunciar los juegos lingüísticos	ECJL
Demuestra coherencia al expresar oralmente los juegos lingüísticos	DCJL

Fuente: Castillo y Ruiz (2015)

HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2: El desarrollo de juegos de roles contribuirá a mejorar la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes.

OBJETIVO ESPECÍFICO 2: Emplear los juegos de roles para la construcción adecuada de un discurso oral en los estudiantes.

Tabla 12

Categorías y códigos de la hipótesis específica 2

<u>CATEGORIAS</u>	CÓDIGOS
Se expresa con fluidez al representar sus juegos de roles	EFJR
Entonación adecuada al emitir sus diálogos al representar los juegos de roles	EAJR
Se expresa con claridad al representar los juegos de roles	ECJR
Demuestra coherencia al expresar oralmente los juegos de roles	DCJR

Fuente: Castillo y Ruiz (2015)

El respaldo de los instrumentos de investigación ha permitido obtener, analizar e interpretar las dificultades que afrontan los estudiantes y como a través de nuestra propuesta se contribuyó a la mejora del mismo.

El diario de campo permitió registrar información de primera mano, brindándonos datos claves y permitiéndonos registrar todo tipo de experiencias durante la aplicación de las sesiones, como el documentar los hechos más relevantes, así como cuestiones de menor importancia, además de generalizar, evaluar o presentar los resultados, desde nuestra perspectiva, logran suscitar, inevitablemente, procesos de reflexión.

La importancia de una investigación no sería demostrable si no contáramos con el video, el cual, nos ha permitido precisar detalles que pudieron ser pasados de alto durante las clases; pero gracias a su estructura, este permitió observar una y otra vez las sesiones.

Por último, la lista de cotejo permitió a través de su uso, analizar cada una de las sesiones, si el trabajo que se desarrollaba había sido propuesto de la forma más adecuada y si se obtiene los resultados esperados.

Presentación e interpretación de la información

Hipótesis específica de acción N. ° 1

El desarrollo de juegos lingüísticos, mejora la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes.

Tabla 13

Interpretación de los instrumentos de investigación de la hipótesis específica. 1

INSTRUMENTOS		INFORMACION CLAVE INSTRUMENTO 1 EL DIARIO (Registro del dato clave)	INFORMACION CLAVE INSTRUMENTO 2 VIDEO (Registro del dato clave)	INFORMACION CLAVE INSTRUMENTO 3 LISTA DE COTEJO (Registro del dato clave)
CATEGORÍAS	CODIGO			
Se expresa con fluidez al decir juegos lingüísticos	EFJL	<p>En esta primera categoría se evidencio mejoras en la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes, al demostrar un correcto y acertado manejo de las palabras; siendo capaces de reproducir sus ideas de manera creativa., aunque algunos de ellos se expresen aun cierta timidez al hablar.</p>	<p>En esta categoría se ha podido comprobar que los estudiantes se muestran espontáneos y participativos cuando se trata de cantar o proponer nuevos nombres, además son capaces de narrar historias de su entorno, mostrando capacidad para expresarse con facilidad, esto se debe a que no se sienten presionados para hablar.</p>	<p>La categoría (EFJL), se evidencia en la lista de cotejo de todas las sesiones; en ellas se pudo apreciar</p> <p>Que los estudiantes trabajan en equipo buscando expresarse con facilidad, espontaneidad y desenvoltura al momento de practicar sus juegos lingüísticos.</p>
Entonación adecuada al emitir los juegos lingüísticos	EAJL	<p>Para esta categoría se valora que los estudiantes busquen entonar las canciones, tratando en todo momento, de darle sentido e intención a sus palabras</p> <p>Y si bien en algunos aún debe mejorar, se muestra una actitud positiva en los niños por seguir intentándolo cada vez mejor.</p>	<p>En esta categoría se puede apreciar que los estudiantes son capaces de lograr una entonación apropiada para su entorno, las respuestas que brindan son con un buen volumen de voz; esto les permite escuchar sus propias opiniones; además fueron capaces de pronunciar sus trabalenguas dándole intención y sentido a su expresión; aunque esto es positivo aún hay un pequeño grupo de</p>	<p>Para la categoría (EAJL) se demuestra que, si la docente es capaz de dialogar con los estudiantes, tal y como se realizado durante las sesiones programadas, estos son propensos a buscar y darle sentido e intención a sus palabras.</p>

Se expresa con claridad al pronunciar los juegos lingüísticos	ECJL	Consecutivamente en la tercera categoría se evidencia la claridad con que los estudiantes expresan sus respuestas, así como el hecho de ser capaces de relatarnos anécdotas personales, expresando de forma precisa sus ideas.	estudiantes que se muestran tímidos al hablar.	En lo que respecta a la categoría (ECJL) se comprobó que los estudiantes son capaces de demostrar de forma correcta y acertada lo aprendido.
Demuestra coherencia al expresar oralmente los juegos lingüísticos	DCJL	Para la cuarta categoría: hemos podido encontrar que ha coherencia al expresar sus ideas, además de relacionar de manera lógica sus ideas, mostrando capacidad para expresarse correctamente, con facilidad, espontaneidad y desenvoltura.	<p>En esta categoría se evidencia como los estudiantes se sienten motivados cuando corean las canciones, se les hace divertido expresar sus trabalenguas de manera clara y precisa; ellos mismos tratan de que su pronunciación sea acertada, por lo que se buscó en todo momento que ellos no se sientan limitados al expresarse.</p> <p>La cuarta categoría permitió demostrar que los estudiantes pueden ser capaces de relacionar de manera lógica sus ideas y palabras al momento de relatar una situación cercana.</p> <p>El trabajar de manera lúdica propicio en los estudiantes su capacidad para mejorar su expresión oral, ellos no se sentían presionados practicaban constantemente su dicción, entonación, fluidez etc., sin temor a equivocarse.</p> <p>Los estudiantes se han expresado, han creado, han demostrado si bien con algunos errores y fallos su capacidad para lograr lo que se proponen.</p>	En esta última categoría, la cual busca demostrar coherencia al expresarse oralmente en los juegos lingüísticos, se pudo observar como los estudiantes expresan de manera lógica sentimientos emociones sobre las clases desarrolladas.

Fuente: Castillo y Ruiz (2015)

El desarrollo de las sesiones para esta primera hipótesis formó parte de las estrategias elaboradas para mejorar la construcción de discursos orales de los estudiantes, esto se debe a que, si bien existen niños que no tienen ningún tipo problema para comunicarse con cualquier persona y en cualquier situación, al ser capaces de mostrar un gran repertorio de habilidades sociales y lingüísticas que le permiten relacionarse adecuadamente. También existe la otra cara de la moneda, niños a los que esto no les resulta tan fácil, siendo incapaces de responder de manera apropiada ante dichas situaciones o como se pudo observar, niños que no presentan problemas al hablar y son capaces de expresarse con propiedad ante sus familiares o personas de su entorno, pero no pueden hacerlo en otros tipos de situaciones menos cotidianas para él, mostrando de esta manera dificultad para comunicarse verbalmente en entornos y situaciones sociales y/o con personas poco conocidas por ellos, lo que suele ser justificado por su carácter tímido y retraído. Es por eso que el trabajar de manera lúdica en el salón de clases se propició en los estudiantes la capacidad para mejorar su expresividad, ellos sin sentirse presionados practicaron constantemente su dicción, entonación, fluidez etc.

Estas primeras sesiones se han constituido en la herramienta adecuada para buscar mejorar la dicción de los niños, pero de una manera lúdica buscando generar en ellos confianza, evitando en todo momento forzarlos a que se expresen, tratando que ellos vean su práctica constante como un momento libre de presiones por parte de los adultos. Ellos se han expresado, han creado, han demostrado si bien con errores y fallos que pueden lograr aquello que se proponen. Lo que si no podemos dejar de considerar es que, tanto en la familia como en la propia escuela, se han venido generando las actitudes que los estudiantes asumen frente a su forma de hablar frente a los demás, restringiendo muchas veces su nivel de adaptación al medio social en el cual interactúan.

Hipótesis de Acción específica 2

El desarrollo de juegos de roles contribuirá a mejorar la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes.

Tabla 14

Interpretación de los instrumentos de investigación de la hipótesis específica 2.

INSTRUMENTOS		INFORMACION CLAVE INSTRUMENTO 1 EL DIARIO (Registro del dato clave)	INFORMACION CLAVE INSTRUMENTO 2 VIDEO (Registro del dato clave)	INFORMACION CLAVE INSTRUMENTO 3 LISTA DE COTEJO (Registro del dato clave)
CATEGORÍAS	CODIGO			
Se expresa con fluidez al representar sus juegos de roles.	EFJR	En esta categoría se puede evidenciar una gran mejora en su fluidez a través de sus intervenciones, donde los estudiantes demuestran un empleo correcto y acertado de las palabras. En todo momento quieren comunicar sus ideas dando su punto de vista. Evidenciándose su capacidad para expresarse con facilidad y espontaneidad, dentro del rol que representan. Emitiendo continuamente ideas o anécdotas de su entorno social acerca de un problema al momento de realizar sus representaciones. También se puede observar mucho talento al interpretar el juego de roles demostrando su capacidad para expresarse, produciendo y relacionando ideas, empleando las palabras de manera correcta y acertada, transmitiendo siempre sentido a aquello que nos dicen.	La información brindada por esta categoría nos permite apreciar la soltura y coherencia con que se expresan los niños, sin excesivas pausas o tubeos en sus diálogos, los estudiantes son capaces de expresarse de modo que las palabras e ideas brotan con claridad y naturalidad, sus diálogos son naturales, fluidos y continuos al momento de expresar sus noticias, representar o representar su rol de acuerdo a su contexto.	Para esta categoría hemos podido apreciar el constante trabajo en equipo de los estudiantes, al busca demostrar que si pueden expresarse con facilidad, espontaneidad y desenvoltura al representar diversos roles en cada una de las sesiones. Ellos demuestran que son capaces de formular sus ideas de manera apropiada, de mostrar aquello que viven en su día a día, así como enfrentan diversas situaciones en su entorno social.
Entonación adecuada al emitir sus diálogos al representar los juegos de roles	EAJR	Durante las sesiones desarrolladas se observó que de entre los niños, un gran número de ellos presentaron mejoras en relación a esta categoría, se expresaban buscando darle sentido e intención a sus	En esta categoría los estudiantes presentaron variaciones en el tono de su voz de acuerdo a la situación comunicativa de la que formaban	Durante el desarrollo de las sesiones se apreció en relación a esta categoría la constante interacción de los estudiantes durante las clases, se observó que ellos buscan dar sentido e intención a aquello

Se expresa con claridad al representar los juegos de roles	ECJR	<p>palabras a la hora de pronunciarlas, que todos escuchen sus ideas; lo que demostró que de alguna manera al interpretar papeles distintos a como son ellos, les permitió soltarse y ganar confianza para así hablar con mayor volumen de voz, dándole intensión a su palabra, ya que al interpretar un papel o mostrar un talento se necesitaba darle sentido, intención y ritmo a su oralidad, así pues su entonación entre juego y juego fue mejorando de clase a clase.</p> <p>De esta categoría destacamos que la mayoría de los estudiantes expresan sus ideas de manera clara a la hora de intervenir en el aula, demostrando que tienen la capacidad para expresarse correctamente, con facilidad y creatividad, mostrándose precisos y objetivos al expresar sus ideas.</p> <p>Y aunque aún podemos observar que hay estudiantes con dificultades. Esto es algo que se puede mejorar con una constante aplicación del juego lúdico en la expresión oral.</p>	<p>parte, además de que fueron capaces de modular su voz al momento de comunicar sus ideas, también fueron capaces de enunciar sus diálogos, realizándolo con un tono de voz adecuado a su contexto y situación comunicativa, es decir que consiguieron que su voz sea escuchada por todos los participantes y asistentes a las diferentes dramatizaciones.</p> <p>Para esta categoría se evidencia que los estudiantes logran enunciar de forma precisa y ecuaníme sus conocimientos, ideas y pensamiento, lo que permite demostrar que los niños con la debida mediación son capaces de exteriorizar de manera clara aquello que piensan o sienten, durante los juegos de roles.</p>	<p>que expresan, tratando de enfatizar lo que es de su interés, buscando que aquellas partes, palabras o frases que les interesa, sean tomadas en cuenta por los demás; pese a eso aún se observa limitaciones al tratar de expresar de manera oral sus ideas.</p>
Demuestra coherencia al expresar oralmente los juegos de roles	DCJR	<p>En esta categoría se quiere destacar el hecho de que los estudiantes siempre están prestos a aporta ideas durante sus representaciones manifestando con total libertad sus ideas y puntos de vista.</p>	<p>Para esta categoría se evidencia que los estudiantes son capaces de lograr expresar sus pensamientos e ideas de forma lógica al momento de interpretar su rol.</p>	<p>Durante el desarrollo de las sesiones enfocadas en esta categoría los niños han demostrado que son capaces de construir los mensajes que transmiten de forma lógica, encadenando ordenadamente las ideas, si bien esto aún se les dificulta a algunos de ellos. El poder pensar antes de sus representaciones es un elemento determinante para el desarrollo de la expresión oral.</p>

Fuente: Castillo y Ruiz (2015)

Podemos señalar que la aplicación de la hipótesis 2 enfocada en la técnica de roles, al ser desarrollada en clase por los estudiantes permitió la mejora de su expresividad, esto se debió a ellos pudieron desplegar las cualidades necesarias para una correcta expresión oral: fluidez, entonación, claridad y coherencia; estas estuvieron presentes cuando formulaban sus diálogos, mostrando relación lógica entre lo que decían y lo que representaban, además de mantener un tono de voz adecuado al contexto y la utilización de palabras precisas para poder entender el mensaje que querían transmitir.

Los juegos de roles permitieron a los estudiantes el poder representar de forma directa una situación real o hipotética, además de permitirles mostrar problemas e información relevante. Cada estudiante represento un papel, pero también a través de estas actividades se les brindo la posibilidad de poder intercambiar información acerca de los roles que ellos mismos interpretaban.

El desarrollo de este tipo de juego nos permitió abordar la realidad de los estudiantes pero desde una perspectiva diferente, además de que nos ayudó a comprender la interpretación que ellos hacen de su propia realidad. Este hecho es algo positivo dado que la participación de los estudiantes no fue condicionada a ningún guion en específico.

CAPÍTULO VI. REFLEXIONES

6.1 Cambios que hagan visible la transformación

A lo largo de nuestra investigación, hemos tenido la oportunidad de observar e interactuar con los estudiantes del 4to. grado de nivel primario, lo que nos permitió recapacitar sobre la importancia del lenguaje en su desarrollo, al permitirles poder comunicarse con los demás y ser partícipes activos de su propio aprendizaje, comprendiendo cuan necesario es brindarles las herramientas pedagógicas necesarias para potencializar su desarrollo.

Es por ello que el juego al ser una actividad amena y placentera para los estudiantes, se convierte en una importante herramienta pedagógica para el desarrollo de su expresividad. Se vuelve por tanto necesario su implementación en las escuelas, para lograr obtener mejoras en el aprendizaje y en el desarrollo del lenguaje; buscando romper con la creencia de muchos maestros de que el juego es solo diversión, sin ningún tipo de valor pedagógico. Consecuentemente a lo expuesto, brindamos algunas reflexiones sobre la maestra de los estudiantes participantes en la investigación y de los propios educandos.

6.1.1 Del docente de aula

De la docente de aula se puede decir que es una profesional capacitada, pero que aún mantiene una enseñanza tradicionalista, ya que se centra en el desarrollo de conceptos para cumplir con las clases programadas, esto se origina porque *“la educación tradicional entiende la educación como una acumulación de conocimientos”* (Larrañaga, 2012, p. 5). No se toma en cuenta que la enseñanza que se brinda a los estudiantes debe centrarse en lo que ellos son capaces de hacer y aprender en un momento determinado y olvidando el rol mediador que ella debe de cumplir en la adquisición de los nuevos conocimientos.

Se buscó que la docente comprenda el valor de la expresión oral y como esta contribuye al desarrollo social de los estudiantes; esto es necesario porque de esta forma *“se rompe con la simple exposición de contenidos, promoviéndose el desarrollo de actividades, debates, coloquios, comentarios [...]”* (Sanz Pinyol, 2005, citado por Corral, p. 30); es por este motivo que se la considero como una observadora activa durante el desarrollo de las sesiones programadas con este fin, por ser ella la mediadora inmediata en el desarrollo de los estudiantes, buscando que sea la

motivación que la impulse a aplicar el juego como parte de su labor pedagógica, lo que le permitirá una mejor relación con sus estudiantes, convirtiéndolos así en participantes activos de su propio aprendizaje, olvidando sus miedos y temores al momento de expresarse.

6.1.2 Del estudiante de aula

Durante el trabajo realizado en la sección del cuarto grado de primaria, se pudo comprender que el niño debe ser el primer implicado en su aprendizaje, por lo que es de importancia su participación en todas aquellas actividades que se lleven a cabo con este fin. Lamentablemente esto no se suele dar, debido a que *“la enseñanza está centrada en que los estudiantes apruebe sus exámenes y saquen buenas notas”* (Larrañaga, 2012, p.8). Durante nuestra investigación esto fue más que evidente, los estudiantes de educación primaria si bien presentan gran iniciativa al querer participar, además de ser muy activos, esto no es aprovechado por la docente del aula.

Conocedores de este hecho, tomamos en cuenta la hipótesis 1: El desarrollo de juegos lingüísticos, mejora la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes, esto con la finalidad de promover la expresión oral de los estudiantes a través de este tipo de juego. Como categorías para esta hipótesis hemos tomado en cuenta se expresa con fluidez al decir juegos lingüísticos (EFJL), entonación adecuada al emitir los juegos lingüísticos (EAJL), se expresa con claridad al pronunciar los juegos lingüísticos (ECJL) y demuestra coherencia al expresar oralmente los juegos lingüísticos (DCJL). Durante el desarrollo de las sesiones enfocadas en esta premisa y si bien en un principio los niños se mostraban tímidos y en ocasiones poco colaborativos, nuestra constante interacción esto se fue modificando al punto de mostrarse cada vez más participativos y desenvueltos; el jugar con las palabras les permitió expresarse sin miedos ni restricciones.

Para la hipótesis 2: El desarrollo de juegos de roles contribuirá a mejorar la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes, el objetivo se centró en desarrollar en las escolares estrategias que les permitan acrecentar su expresividad. Como categorías para esta premisa se tomaron en cuenta se expresa con fluidez al representar sus juegos de roles (EFJR), entonación adecuada al emitir sus diálogos al representar los juegos de roles (EAJR), se expresa con claridad al representar los juegos de roles (ECJR) y demuestra coherencia al expresar oralmente los juegos de roles (DCJR). Durante de las sesiones enfocadas en esta hipótesis se hizo más que evidente, que los estudiantes son capaces de emplear las palabras con propiedad, demostrando un manejo claro de estas, en sus constantes relaciones interpersonales; los niños al no sentirse presionados, se

muestran espontáneos; son capaces de expresar lo que sienten, además de poder dar a conocer sus necesidades, intereses, sentimientos y experiencias. Durante las aplicaciones de las sesiones de los juegos de roles hemos podido apreciar que los escolares son capaces de decir cosas importantes, interesante o hacernos alguna referencia con respecto a un punto tratado en clase demostrando que pueden enunciar sus ideas de una manera lógica y acorde a su realidad.

6.2 Cambios que hagan visible la transformación del problema

La presente investigación ha estado enfocada en uno de los problemas presentes en el aula del cuarto grado del nivel primario. Esta se efectuó a través de diversos diagnósticos llevados a cabo durante el desarrollo de nuestras prácticas preprofesionales. Durante estos diagnósticos se pudo determinar que casi siempre es un grupo pequeño, dentro del aula, los que participan y monopolizan el desarrollo de las diversas clases, son ellos quienes hablan, brindan sus opiniones y puntos de vista; esta conducta si bien es vista como positiva por los docentes se puede volver negativa si se lleva a un extremo, dado que se puede volver molesta para sus compañeros de clases, al sentirse estos limitados o infravalorados, respecto a los primeros, sienten que no son tomados en cuenta, por lo que optan por permanecer en silencio frente a los demás, volviéndose la timidez una constante en sus vidas, resignándose a que sean otros los que hablen en lugar de ellos, donde se sientan incapaces de decir aquello que piensan o sienten.

Situaciones como la que mencionamos suelen ser frecuentes en los salones de clase, lo que nos llevó a cuestionarnos sobre qué propuesta podría dar paso a una investigación centrada en esta realidad, donde la mayoría de estudiantes carecen de las habilidades sociales que les permitan enfrentar situaciones de este tipo, esto nos llevó a la formulación de la siguiente pregunta: ¿Qué estrategias didácticas permitirán el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de Educación Primaria del Distrito de Independencia?

El partir de esta interrogante nos llevó a plantearnos la siguiente premisa: “La aplicación del juego favorece el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de educación primaria”. La que es detallada a través de dos hipótesis específicas: la primera expone que “el desarrollo de juegos lingüísticos, mejora la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes”, en la que se nos presenta las categorías: se expresa con fluidez al decir juegos lingüísticos (EFJL), entonación adecuada al emitir los juegos lingüísticos (EAJL), se expresa con claridad al pronunciar los juegos lingüísticos (ECJL) y demuestra coherencia al expresar oralmente los juegos lingüísticos (DCJL);

la segunda, manifiesta que “el desarrollo de juegos de roles contribuirá a mejorar la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes”, en esta se expone las categorías: se expresa con fluidez al representar sus juegos de roles (EFJR), entonación adecuada al emitir sus diálogos al representar los juegos de roles (EAJR), se expresa con claridad al representar los juegos de roles (ECJR) y demuestra coherencia al expresar oralmente los juegos de roles (DCJR).

Con respecto a la primera hipótesis de acción titulada “El desarrollo de juegos lingüísticos, mejora la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes”, en relación a sus categorías detallaremos a continuación la información obtenida:

A. La primera categoría: se expresa con fluidez al pronunciar juegos lingüísticos (EFJL), estuvo presente en 4 sesiones.

En la primera sesión: “jugando con trabalenguas” y en relación a los 36 niños del aula, los resultados obtenidos fueron los siguientes: no se aprecia ningún estudiante en la escala AD, es decir, que se expresen con soltura y coherencia, sin excesivas pausas o titubeos, con una enunciación clara y continua al momento de pronunciar sus pensamientos o ideas; en la escala A se evidencia que 12 (33.3%) estudiantes se expresan de modo que sus palabras e ideas brotan con claridad y naturalidad; 5 estudiantes tienen una nota B lo que representa un 13.8 % mostrando un ligero tropiezo al momento de expresarse, y hay 19 estudiantes que tienen una nota C lo que representa un 53% del total, quienes al pronunciarse entrecorta las palabras y las expresan con lentitud. En conclusión, podemos indicar que el 33.3 % de los estudiantes expresaron las palabras de manera natural y continua al momento de emitir sus trabalenguas.

En la segunda sesión: “creando adivinanzas”, con respecto a la fluidez los 36 estudiantes (1 ausente) pueden ser ubicados de la siguiente manera: 7 estudiantes con nota AD que constituyen el 19.4% del total, se expresen con soltura y coherencia, sin excesivas pausas o titubeos, con una enunciación clara y continua al momento de pronunciar sus pensamientos o ideas; en la escala A se evidencia 6 estudiantes con esta nota lo que significa el 16.6% ellos se expresan de modo que sus palabras e ideas brotan con claridad y naturalidad; hay 11 estudiantes tienen una nota B constituyendo un 30.5 %, quienes muestran un ligeras fallas al momento de expresarse, y solo se presentan 11 estudiantes con nota C, es decir, el 30.5% del total, quienes al pronunciarse aún entrecorta las palabras y las expresan con lentitud. Si bien en esta sesión aun el resultado no es el esperado, podemos indicar que el 36% de los estudiantes tienen la capacidad de expresar sus ideas de manera clara y continua al momento de emitir sus adivinanzas.

En la tercera sesión “¿Qué rima con...?” de los 36 niños con respecto a la fluidez podemos observar los siguientes resultados: hay 5 (13.8%) que lograron, al expresarse con soltura y coherencia la nota más elevada; para la escala A hay 7 estudiantes con esta nota (19.4%) pues ellos se expresan de modo que sus palabras e ideas surgen con claridad y naturalidad; en la escala B los resultados indican que hay 20 estudiantes tienen una nota B (55.5%) quienes muestran un ligeras fallas al momento de expresarse, y ya solo encontramos 4 estudiantes que obtuvieron una nota C (11.1%) del total. Esto no permite concluir que un 33.2% de estudiantes han logrado expresarse con facilidad y espontaneidad al pronunciar con fluidez sus poemas rimados.

En la sesión N° 4, “jitanjáforas: entreteniéndome con las palabras” se aprecia que de los 36 niños (1ausente) en lo relativo a la fluidez podemos ubicarlos de la siguiente manera: hay 8 estudiantes presentan una nota AD conformando el 22.2% del total, es decir, que se expresan con soltura y coherencia, sin excesivas pausas o titubeos, con una enunciación clara y continua al momento de pronunciar sus pensamientos o ideas; 22 del total de estudiantes tienen nota A lo que constituye un 61.1% del total; no se ubican estudiantes en la escala B y si se aprecia a 6 estudiantes con nota C representando un 16.6% del total. Por lo que podemos concluir que ya para esta sesión hay 83.3% de estudiantes que se expresan con soltura y coherencia, sin excesivas pausas o titubeos, con una enunciación clara y continua al momento de pronunciar sus jitanjáforas.

Realizada la triangulación respectiva se puede observar que para la categoría: se expresa con fluidez; los resultados nos indican que un 46.5 % de los estudiantes lograron expresar los juegos lingüísticos de forma espontánea y continua, evidenciando así que la utilización del mismo ayudo a mejorar la fluidez en ellos.

B. Segunda categoría: Entonación adecuada al emitir los juegos lingüísticos, la cual está presente en tres sesiones.

Durante la sesión N°2 “Creando adivinanzas” se pudo apreciar que de los 36 niños (1 ausente), hay 4 estudiantes que presentan una nota AD conformando el 11.1% del total, es decir, presentan variaciones en el tono de su voz de acuerdo a la situación comunicativa en que se encuentran; se observa 10 estudiantes con nota A (27.7 %), que modulan su voz al momento de comunicar sus ideas; 9 estudiantes tienen una nota B (25%) quienes muestra intención expresiva al transmitir su mensaje y 12 estudiantes con nota C (33%) del total. Esto significa que un 38.8% de los estudiantes presentan matices expresivos al momento de pronunciar sus adivinanzas.

Para la tercera sesión “¿Qué rima con...?” de los 36 niños con respecto a la entonación se aprecia que existen 4 estudiantes con nota AD (11.1%) del total, que modulan su voz para reflejar diferencias de sentido, de intención de emoción; hay 17 estudiantes con nota A (47.2%), que ya presentan variaciones en el tono de su voz; 11 estudiantes tienen una nota B (30.5%) quienes nos muestran intención expresiva al tratar de captar el interés del interlocutor y hay 4 estudiantes que tienen una nota C (11.1%) del total, que aún están en proceso de lograr alcanzar una entonación adecuada al expresarse. Esto nos permite concluir que ya hay un 58.3% de estudiantes que presentan variaciones en su voz al momento de expresar sus poemas rimados.

En el desarrollo de la sesión N° 4, “jitanjáforas: entreteniéndome con las palabras” se aprecia que de los 36 niños en lo relativo a la entonación podemos ubicarlos de la siguiente manera: hay 6 estudiantes con nota AD quienes constituyen el 16.6% del total que modulan su voz al momento de hablar; 25 estudiantes con nota A quienes representan el 69.4% al mostrar variaciones en su tono de voz y solo hay 5 estudiantes con nota C, representando un 13.8% del total y que aún no muestran variaciones en su tono de voz. Esto significa que para esta sesión un 86 % de los estudiantes modulan su voz al momento de expresar las jitanjáforas es decir lograron a alcanzar una entonación adecuada.

Ejecutada la triangulación respectiva se puede observar que en la categoría: entonación adecuada; un 61% de los estudiantes lograron una modulación de su voz adecuada a su contexto, es decir, dieron mayor intensidad y ritmo al momento de expresarse, logrando así transmitir de modo correcto sus juegos lingüísticos.

C. Tercera categoría: se expresa con claridad al pronunciar los juegos lingüísticos, la cual está presente en dos sesiones:

Para la primera sesión: “jugando con trabalenguas”, se obtiene que de los 36 niños, hay 5 estudiantes presentan una nota AD representando el 13.8% del total, quienes expresan con precisión y objetividad sus concepciones, ideas y pensamientos; existen 6 estudiantes con nota A representando un 16.6 % del total, quienes pronuncian sus ideas de manera entendibles al momento de expresarlas; tenemos 8 estudiantes con nota B lo que representa un 22.2%, los cuales muestran dificultades para dejarse entender y hay 17 estudiantes tienen una nota C lo que representa un 47.2% del total, los cuales no emplean los recursos necesarios para aumentar la claridad en su mensaje. Para esta sesión podemos indicar que 30.4% de los estudiantes al expresar sus trabalenguas lo hacen de manera fácil y comprensible permitiéndose ser entendidos por los demás.

En el desarrollo de la quinta sesión: “rompecabezas de palabras”, consideramos que de los 36 niños sus niveles de aprendizaje pueden ser ubicados de la siguiente manera, se tiene 12 estudiantes con una nota AD representando el 33.3% del total, al mostrar facilidad para expresarse en forma precisa y objetiva; hay 20 estudiantes con nota A lo que representa el 55.5% del total, quienes expresan sus ideas de manera entendibles al momento de pronunciarlas; tenemos 2 estudiantes con nota B lo que representa un 5.5% que aún no se les logra entender y solo hay un estudiante con nota C lo que representa un 2.7% del total quien no emplea los recursos necesarios para ampliar la claridad de su mensaje. Con esta información podemos determinar que hay un 88% de estudiantes que han logrado expresar de forma precisa y objetiva sus conceptos para realizar el rompecabezas de palabras

Realizada la triangulación respectiva se puede observar que en lo respecta a la categoría se expresa con claridad, se puede evidenciar que un 59.2% de los estudiantes logran expresarse de forma precisa y objetiva, es decir, que su voz fue fácil de comprender e inteligible al momento de emitir sus juegos lingüísticos.

D. Cuarta Categoría: Demuestra coherencia al expresar oralmente los juegos lingüísticos, la cual se presenta en tres sesiones.

En la sesión N° 2 creando adivinanzas estimamos que los 36 participantes (1 ausencia) sitúan sus niveles de aprendizaje de la siguiente forma, hay 7 estudiantes con nota AD (19.7%) del total, que se expresan de manera lógica y en concordancia con sus conceptos, ideas y pensamiento del momento; tenemos 13 estudiantes que presentan nota A (36.1%), los cuales se expresan encadenando sus ideas de manera lógica; solo hay un estudiante con nota B (2.7%), pues sus ideas guardan poca relación con su contexto comunicativo y por último 14 estudiantes con nota C (38.8%) los cuales expresan sus ideas sin la debida lógica. Ya para esta sesión tenemos que un 55.8 % de los estudiantes al expresarse logran relacionar de forma coherentemente sus ideas y pensamientos, es decir que al emitir sus adivinanzas logran demostrar una relación ente lo que piensan y expresan.

Para la sesión N° 3 ¿Qué rima con...? Observamos que de los 36 niños para esta sesión se obtuvo como resultado que 7 estudiantes presentan una nota AD (19.4%) del total, es decir, se expresan en concordancia con sus ideas y pensamientos; hay 25 estudiantes con nota A (69.4%), ellos expresan de manera lógica sus ideas; en lo que respecta a la categoría B no hay ningún estudiante y para la categoría C se nos presenta 4 estudiantes (11.1%) del total, los cuales aún

no relacionan de manera lógica aquello que piensan y expresan. Podemos concluir entonces que para esta sesión ya hay un 88.8 % de estudiantes que lograron expresar organizadamente sus ideas, es decir relacionaron coherentemente sus ideas y pensamientos al expresar sus poemas rimados.

Y por último en la sesión N° 5 rompecabezas de palabras, juzgamos que los 36 niños presentan los siguientes niveles de aprendizaje; hay 12 estudiantes que nos presentan una nota AD (33.3%) del total, mostrando su capacidad para coordinar sus pensamientos y sus palabras; además tenemos 21 estudiantes con nota A (58.3%), los cuales se muestran coherentes al expresar aquello que quieren decir; solo hay 1 estudiante con nota B (2.7%) el cual busca evitar que sus ideas guarden poca relación con su contexto comunicativo y también 1 estudiante con nota C (2.7%) del total, el cual aún no relaciona de manera lógica lo que piensa y dice. Podemos decir entonces que ya para esta sesión se puede apreciar cambios significativos en un 91.6% de estudiantes con respecto a la lógica de sus palabras en la sesión rompecabezas de palabras.

Realizada la triangulación respectiva se puede observar que en la categoría: demuestra coherencia al expresarse, el 78.7 % de los estudiantes lograron sostener una relación lógica al momento de expresar sus juegos lingüísticos, por tanto, lograron organizar sus ideas o pensamientos en cadena y unidos lógicamente.

Como resultado del trabajo de investigación acción participativa realizado; podemos decir que la aplicación de la hipótesis 1, permitió que los estudiantes emplearan cuatro de las cualidades de la expresión oral, las cuales fueron trabajadas con ayuda de los juegos lingüísticos; producto de la triangulación y de los resultados obtenidos de los instrumentos de evaluación señalados en dichas categorizaciones, se nos muestran que la hipótesis tuvo un logro de 61.3 % promedio; esto se alcanzó al permitir que los participantes desarrollen dichas cualidades expresivas: fluidez, entonación, claridad y coherencia; cada una de ellas jugó un papel fundamental al momento de expresarse a través de los juegos lingüísticos; los niños lograron interiorizar e hicieron suyas el dominio de estas cualidades; esto lo contrastaron al momento de emitir los juegos programados, entendieron que para poder comunicarse con asertividad, objetividad, hay que expresarse bien y no trabarnos al momento de decir un mensaje o dialogo, enunciar con claridad que me entiendan y comprendan lo que se les quiere comunicar, además de tener relación y lógica en lo que digo y pienso.

Es de gran importancia tal consideración, dado que desde la postura socio-histórica de Vygotsky, se nos plantea que el lenguaje es un instrumento mediador en el proceso de aprendizaje

y esto se hace evidente en la actualidad, en la que la sociedad nos exige contar con una eficiente capacidad expresiva; donde nuestras relaciones y la mejora personal deben de ir de la mano con nuestra capacidad para interactuar con nuestros semejantes, se vuelve necesario “*que los docentes promuevan y creen en los estudiantes las oportunidades que les permitan hablar y usar un lenguaje, que cada vez sea más vasto, específico y complejo*”.(Vernon y Alvarado, 2014. P. 22); este fue nuestro planteamiento; planteamiento que pudo ser evidenciado, a través de los diversos resultados obtenidos, en relación a las categorías comprendidas en la expresión oral.

Con respecto a la hipótesis de acción N° 2 titulada “El desarrollo de juegos de roles contribuirá a mejorar la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes”, detallaremos la información que se obtuvo a través de las siguientes categorías:

A. Primera categoría: Se expresa con fluidez al representar sus juegos de roles la cual está presente en 3 sesiones.

La sesión N° 6 “el noticioso”, nos muestra que los resultados obtenidos de los 36 niños del aula, fueron los siguientes: en la escala AD, 11(30.5) % logran expresar con soltura y coherencia, sin excesivas pausas o titubeos sus diálogos, en la escala A se evidencia que 23 (55.5%) estudiantes se expresan de modo que las palabras e ideas brotan con claridad y naturalidad, en la escala B se evidencia a 2 (5.5%) estudiantes tienen un ligero tropiezo al momento de expresarse y por último en la escala C se evidencia 0 (0%). Esto nos indica que el 86 % de los estudiantes expresan sus diálogos de manera natural y continua al momento expresar sus noticias.

Sesión N° 7 “dramatizando mi realidad” se ha obtenido de los 36 niños los siguientes resultados: en la escala AD se evidencia que 9 (25%) se expresa con soltura y coherencia, sin excesivas pausas o titubeos al decir sus diálogos, en la escala A 15 (41.6 %) estudiantes consiguen enunciar sus ideas con claridad y naturalidad, en la escala B 0 (0%) y en la escala C 0 (0%), a todo esto contando con la ausencia de 12 niños lo que representa un 33.3% del total. Esto nos permite inferir que el 66.6 % de los estudiantes están alcanzando una buena fluidez al momento de representar su rol.

La sesión N° 8 “el show del talento” evidencia que de los 36 niños se ha obtenido los siguientes resultados; en la escala AD se registra que 17 (47.2%) niños se expresa con soltura, coherencia, y sin excesivas pausas o titubeos, en la escala A se adquiere que 18 (50%), de los estudiantes se expresan de modo que sus palabras e ideas brotan con claridad y naturalidad, en la escala B hay 0 (0%), igualmente en la escala C se registra 0 (0%) contando con la ausencia de 1 (2.7%)

estudiante. Para esta sesión se hace observable que el 97.2 % de los estudiantes logro expresar sus ideas y diálogos de manera fluida al momento de interpretar su rol.

Realizada la triangulación respectiva se puede observar que en la categoría: se expresa con fluidez al representar sus juegos de roles, se logró que 83.3 % de los estudiantes se expresen con facilidad, espontaneidad y naturalidad al momento de expresar sus diálogos, es decir que lograron interpretar un rol con soltura de acuerdo a su contexto.

B. Segunda categoría: Entonación adecuada al emitir sus juegos de roles, la cual está presente en dos sesiones.

Sesión N° 6 “el noticioso” se obteniendo los sucesivos resultados, que de los 36 niños en la escala AD 11 (30.5%), presentan variaciones en el tono de su voz de acuerdo a la situación comunicativa, en la escala A 24 (66,6%) de los estudiantes modula su voz al momento de comunicar sus ideas, en la escala B 0(0%), en la escala C se evidencia a 1 (2.7%), nos indica algún tipo de matiz expresivo. Podemos concluir entonces que el 97.1 % de los estudiantes mostraron al momento de decir sus diálogos, una modulación de voz adecuada a su entorno y contexto situacional.

Sesión N° 8 “el show del talento”, consideramos que los 36 niños pueden ser ubicados de la siguiente manera, en la escala AD 17 (47.2%) estudiantes presentan variaciones en el tono de su voz de acuerdo a la situación comunicativa, en la escala A 18 (50%), modula su voz al momento de comunicar sus ideas, en la escala B 0(0%), en la escala C se evidencia 0 (0%) y la ausencia de 1 estudiante lo que representa 2.7%. Para esta sesión podemos decir que el 97.2 % de los estudiantes lograron mantener una buena entonación al decir sus diálogos.

Realizada la triangulación respectiva se puede observar que en la categoría: entonación adecuada al emitir sus juegos de roles que el 97.1 % de los estudiantes lograron emitir sus diálogos con un volumen de voz adecuada al contexto es decir que consiguieron que todos los asistentes escucharan y comprendieran de qué trataba su dramatización.

C. Tercera categoría: Se expresa con claridad al pronunciar sus diálogos en los juegos de roles, se apoya en dos sesiones.

Sesión N° 7 “dramatizando mi realidad”, De los 36 niños se tiene los siguientes resultados. En la escala, AD se evidencia que 7 (19.4%) estudiantes lograron enunciar de forma precisa y ecuánime sus percepciones e ideas y pensamiento, en la escala A se demuestra que 17 (47.2%) estudiantes cuando manifiestan sus ideas son entendibles al momento de expresarlas, en la escala

B se evidencia 0 (0%) igualmente en la escala C 0 (0%) a todo esto la ausencia de 12 niños lo que representa un 33.3%. Para esta sesión podemos establecer que el 66.6 % de los estudiantes han logrado expresar de forma precisa y objetiva sus diálogos.

Sesión N° 8 “EL SHOW DEL TALENTO”, se consideró que los 36 niños pueden ser situados de la siguiente forma; en la escala AD 17 (47.2%) de los participantes expusieron sus ideas de forma precisa y objetiva, en la escala A 18 (50%), estudiantes cuando manifiestan sus ideas son entendibles al momento de que las exteriorizan, en la escala B 0(0%), en la escala C se evidencia 0 (0%) y la ausencia de 1 estudiante lo que representa 2.7%. En conclusión, esta sesión se observa que 97.2 % de los estudiantes dicen sus diálogos con claridad y objetividad.

Realizada la triangulación respectiva se puede observar que en la categoría: se expresa con claridad al pronunciar sus diálogos en los juegos de roles muestra que un 81.9 % de los estudiantes logro expresar de forma precisa, objetiva es decir que su expresión fue fácil de comprender al momento interpretar un rol.

D. Cuarta categoría: Demuestra coherencia al expresar oralmente su juego de roles, que se respalda en tres sesiones.

Sesión N° 6 “el noticioso”, se obtiene que de los 36 niños del aula, los resultados fueron los siguientes: se aprecia que en la escala AD, 11(30.5) % estudiantes demuestran la lógica y concordancia que guardan sus conceptos e ideas y pensamiento al momento de expresarlas, en la escala A se evidencia que 23 (55.5%) los niños van encadenando sus ideas de manera lógica, en la escala B se evidencia a 2 (5.5%) estudiantes sus ideas guardan poca relación con su contexto comunicativo y en la escala C se evidencia 0 (0%). De esta sesión se establece que el 86 % de los estudiantes expresan sus pensamientos e ideas con lógica.

Sesión N° 7 “dramatizando mi realidad” se ha obtenido que de los 36 niños los resultados fueron los siguientes: en la escala AD se evidencia que 9 (25%), demuestran la lógica y concordancia que guardan sus conceptos e ideas y pensamiento al tiempo de expresarlas, en la escala A 15 (41.6 %) los niños van relacionando sus ideas de manera lógica, en la escala B 0 (0%) y en la escala C 0 (0%), contando con la ausencia de 12 niños lo que representa un 33.3% del total. En esta sesión se aprecia que un 66.6 % de los estudiantes expresan sus ideas con coherencia al momento de expresar su situación comunicativa

Sesión N° 8 “el show del talento” se evidencia que de los 36 niños se ha obtenido los siguientes resultados; en la escala AD se registra que 17 (47.2%) estudiantes demuestran la lógica y

concordancia que guardan sus conceptos e ideas y pensamiento al momento expresarlas, en la escala A se adquiere que 18 (50%), los niños van relacionando sus ideas de manera lógica, en la escala B hay 0 (0%), igualmente en la escala C se registra 0 (0%) contando con la ausencia de 1 (2.7%) estudiante. Para esta sesión observamos un cambio significativo obteniendo que 97.2 % de los estudiantes han logrado expresar sus pensamientos e ideas de forma lógica al momento de interpretar su rol

Realizada la triangulación respectiva se puede observar que en la categoría: demuestra coherencia al expresar oralmente su juego de roles, se logró que un 83.2 % de los estudiantes expresen sus diálogos de manera coherente es decir que lograron emitir sus diálogos de manera que tengan relación lógica con el contexto comunicativo en que se desarrollan.

Podemos indicar que la aplicación de la hipótesis 2, permitió que los estudiantes aplicaran en su aprendizaje la práctica de los juegos de roles para mejorar su expresividad. Producto del cruce de información entre los instrumentos de evaluación señalamos que la utilidad de la categorización de las cualidades de la expresión oral nos muestra que la hipótesis 2 tuvo un logro de 86.4 % promedio. La interpretación de los juegos de roles permitió a los estudiantes, el constante desarrollo de su fluidez, entonación, claridad y de su coherencia, cualidades necesarias para el desarrollo de su expresividad; se observó con mayor profundidad en esta hipótesis, porque los niños solo tenían que formar sus diálogos y al momento de expresarlos estos tenían que tener relación lógica tanto en lo que decían y lo que representaban, además de mantener un tono de voz adecuado al contexto y la utilización de palabras precisas para poder entender el mensaje que querían transmitir. De esta forma se nos permitió afrontar el problema de la expresividad de los estudiantes desde una perspectiva diferente, comprender como ellos interpretan su propia realidad.

6.3 Interpretación global

Como bien señalaba Vygotsky, las personas somos seres sociales que hacemos uso del pensamiento y el lenguaje para adaptarnos. Conocedoras de la importancia de esta postura, nosotras como docentes promovimos, dentro del desarrollo de las diversas sesiones, el uso de los llamados juegos lingüísticos, como el de los juegos de roles, con la finalidad de poder apoyar a los estudiantes en su esfuerzo por poder acrecentar las cualidades que determinaran el dominio de una correcta expresividad; como son el expresarse de forma fluida, lo que a su vez implica que lo realice con soltura y sin excesivas pausas y titubeos; como también que al momento de

dialogar emplee un tono de voz adecuado y que maneje inflexiones o variaciones del tono de voz, de acuerdo a cada situación comunicativa que se le presente; logrando que cada vez que emita un mensaje su receptor logre captar con total claridad la idea que le está transmitiendo y por último que cada palabra o frase que el manifieste tenga relación lógica con la situación comunicativa en la que se encuentra inmerso.

Estas propuestas se afianzaron en dos hipótesis, las que al buscar ser demostradas nos brindaron los siguientes resultados: para la primera de ellos se pudo determinar un logro del 61.3% del total y en relación a la segunda premisa, esta nos brindó un éxito del 86.4% del porcentaje total. Estos resultados evidencian que el planteamiento de la hipótesis general es acertado, ya que al ser aplicada en el aula se puede obtener beneficios que no solo favorezcan a los estudiantes, sino también a su comunidad y a nosotros como docentes mediadores, al conocer los beneficios de este tipo de enseñanza.

CAPÍTULO VII: CONCLUSIONES GENERALES

La hipótesis de acción N° 1 titulada “El desarrollo de juegos lingüísticos, mejora la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes”, evidencia que los juegos lingüísticos son una verdadera recreación para los niños; el haber recopilado información con el sostén de los instrumentos de investigación: diario de campo, video y la lista de cotejo; nos ha permitido verificar hasta qué punto los estudiantes se sintieron atraídos rápidamente con aquellas sesiones donde los diversos juegos de palabras, las modulaciones muy marcadas, la constante contradicción de lo formal, la ausencia consecuente de normas restrictivas fueron más que acertadas. Aunque, los participantes no comprendan aun las particularidades del lenguaje; en la práctica, esta forma de expresión les atrae de manera significativa.

El encanto de los juegos lingüísticos, reside en que son una forma de juego educativo, que ayuda a los niños a relacionar aquello que piensan con aquello que dicen. Su aplicación en clase de forma motivadora y lúdica, la convierten en el medio que nos permitirá conseguir de que los estudiantes expresen sus ideas de manera coherente, utilizando una entonación apropiada y mejorando constantemente su fluidez al pronunciarlas.

La hipótesis de acción N° 2 titulada “el desarrollo de juegos de roles contribuirá a mejorar la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes”, nos han permitido evidenciar la facilidad con la que los estudiantes pueden interpretar y expresar variedad papeles, ajenos a su personalidad, reflejando en cada una de sus representaciones la realidad con la que conviven en su día a día, esto nos ha permitido reflexionar sobre su desenvolvimiento al momento de interpretarlos.

Los estudiantes al asumir roles ajenos a su personalidad, se sintieron no solo comprometidos, esto también les permitió hacer descubrimientos sobre ellos mismos, sobre sus habilidades expresivas, mostrándonos variadas representaciones basadas en su realidad cotidiana, en aquello que les gusta observar o de las que quisieran ser parte; roles en las que sus habilidades orales fueron puestas a prueba constantemente.

Los juegos de roles se constituyeron en el medio propicio para diseñar diversas actividades de interrelación, basadas fundamentalmente en el diálogo, al permitir a los propios estudiantes la creación de escenarios reales y en donde se requiere el uso continuo de su expresividad; este tipo de juegos son importantes porque favorecen la oralidad y les permite intervenir en su propio

aprendizaje, fomentándose de esta forma su confianza, naturalidad y desinhibición, además de ayudar a reducir las barreras afectivas, desarrollando en ellos la motivación, la fantasía y la creatividad. Todo ello fácilmente comprobable gracias a los instrumentos de verificación. Pero, sobre todo, a través de este tipo de juegos hemos sido participes de lo fácil que se vuelve para los estudiantes desarrollar su oralidad, es importante, para los maestros el aprender a escucharlos y con este tipo de actividades, eso es algo fácil de conseguir.

Al jugar estamos favoreciendo la ayuda entre compañeros, se logra que los niños sean aceptados, se fomenta la creatividad. El juego permite convertir el desarrollo de las clases en algo atractivo, en el que no se ejerce presión ante preguntas complejas e inesperadas y que permite expresar lo que pensamos en igualdad de condiciones

Finalmente, la hipótesis general que era la aplicación del juego favorece el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de educación primaria. Con el desarrollo de las diversas sesiones más el cruce de información de las diversas fuentes de verificación se obtuvo un resultado positivo, el juego fue aplicado de manera pedagógica, al desarrollar dentro de las sesiones programadas los juegos lingüísticos y los juegos de roles propuestos, contribuyendo de esta forma a lograr una mejor expresividad entre los estudiante, demostrándose de esta forma la expresión oral es imprescindible para lograr el pleno desarrollo del hombre.

Todos y cada uno de nosotros, desde el momento en que establecemos relaciones con nuestro entorno social, político e ideológico, tenemos que comunicarnos de forma asertiva y objetiva. No olvidemos que somos parte de una sociedad que demanda ciudadanos que posean la capacidad de esgrimir un lenguaje adecuado a cada situación comunicativa que se les presenta, para ello también se incluyó a la maestra del aula que está inmersa en el desarrollo de los estudiantes a que conociera y observara lo beneficioso que es utilizar este tipo de técnicas, las cuales ayudan a los estudiantes en su expresividad, pero de una forma que rompe con lo tradicional y cotidiano, pues ellos mediante el juego desarrollan esta capacidad de la comunicación oral sin que sea algo pesado o tedioso, al contrario lo realizan animadamente. El juego es fundamental para lograr el pleno desarrollo del infante, y más desde la postura que hemos tomado como referente que considera al niño como miembro activo de su propio aprendizaje.

La finalidad de esta investigación estuvo centrada transformar la realidad a través de la confrontación del problema diagnosticado en los estudiantes y su posterior solución; siendo participes y agentes en la misma, logramos establecer acciones que permitieron mejorar la

expresividad de los estudiantes de dicha comunidad. Este trabajo es, por lo tanto, una propuesta aplicable que obtuvo resultados satisfactorios y que pone en evidencia que toda comunidad posee la capacidad de confrontar y corregir aquellos inconvenientes formativos que se le presenten.

Al realizar esta investigación de forma directa con estudiantes, se pudo comprender a través de sus experiencias el cómo interpretan su realidad y los inconvenientes que afrontan; esto nos ayudó a comprender cuán importante resultó nuestra propuesta educativa, además de que se nos permitió brindar alternativas de solución a uno de los múltiples inconvenientes que hacen frente los niños de la comunidad; pero sobre todo el permitirnos hacernos más sensibles ante una realidad que nos afecta a todos.

CAPÍTULO VIII: RECOMENDACIONES GENERALES

A través de la investigación acción participativa se buscó crear conciencia y reflexión en los maestros, padres de familia y los propios estudiantes sobre las necesidades reales existentes en la comunidad. Este tipo de investigación permitió que el trabajo sea dinámico y socializador, porque no solo se limitó al recojo de información o evidencias sobre los problemas existentes en la comunidad, sino que favoreció la interacción, convivencia y las relaciones con los estudiantes participantes; además de esto se logró la transformación del problema existente, a través de la propuesta que ofrecimos, buscando en todo momento cumplir con la organización, ejecución y deliberación de las diversas actividades planeadas con la finalidad de cambiar dicha dificultad, tal como se plantea en la postura vygostkyana .

Este trabajo nos permitió comprender la relevancia de la expresión oral en el pleno desarrollo de los infantes, teniendo en cuenta que en la práctica docente no se promueve su aplicación pedagógica. Los maestros deben ser capaces de promover en sus estudiantes la capacidad de expresar sus ideas y sentimientos de forma lógica y coherente, facilitándoles de esta manera su interacción social. Esta realidad nos llevó a proponer la hipótesis “la aplicación del juego favorece el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes de educación primaria”, en base a la cual propusimos dos hipótesis específicas, las que al ser aplicadas nos permitieron dar las siguientes recomendaciones.

La hipótesis 1: el desarrollo de juegos lingüísticos, mejora la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes.

Se recomienda a los docentes: emplear los juego lingüísticos como una alternativa que favorezca el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes, ya que a través de ellos se les permite mejorar su interacción social, aprender sin presiones ni críticas, se fomenta el trabajo en equipo, pero sobre todo a expresar sus ideas, lo que permitirá que sean conscientes de sus logros y limitaciones; los docentes deben ser consecuentes con su rol de intermediarios en el proceso de enseñanza- aprendizaje así como el de promover nuevas zonas de desarrollo próximo en sus estudiantes. Mientras que por su parte los estudiantes deben ser partícipes activos en dicho proceso.

A los investigadores se les aconseja profundizar en investigaciones que busquen soluciones a aquellos problemas que inciden en la sociedad y por ende a los niños, por ser parte de ella,

buscando valorar la expresión oral como el medio que permite la integración entre todos nosotros. Docentes e investigadores no deben ser ajenos a la sociedad en la que viven.

La hipótesis 2: el desarrollo de juego de roles contribuirá a mejorar la construcción de discursos orales por parte de los estudiantes.

La aplicación de los juegos de roles por parte de los docentes permitirá que los estudiantes sean capaces de elaborar sus propios diálogos, lo que les permitirá ser conscientes de su realidad. Esto es favorable porque les permite a los maestros evaluar a sus estudiantes de forma objetiva, el dominio adecuado de su expresión oral, la cual se manifiesta a través de sus diferentes categorías.

A los investigadores, se les propone el desarrollo de nuevos estudios centrados en los distintos tipos juego y los beneficios que conlleva su aplicación en la enseñanza.

REFERENCIAS

- Aizencang, N. (2012). *Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manantial.
- American psychological Association, coalition for psychology in school and education. (2015). *Top 20 principles from psychology for prek _ 12 teaching and learning*. Recuperado de <https://www.apa.org/ed/schools/teaching-learning/top-twenty-principles.pdf>
- Álvarez, Y. y Parra, A. (2015). “*Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa*” Recuperado de <https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/1513/1/TGT-149.pdf>
- Alliud, A. y. Antelo, E. (2011). *Los gajes del oficio: enseñanza, pedagogía formación*. Recuperado de [www.fapyd.unr.edu.ar/.../Alliud,%20A.%20,%20Antello,%20E.%20\(2011\).%20Los](http://www.fapyd.unr.edu.ar/.../Alliud,%20A.%20,%20Antello,%20E.%20(2011).%20Los)
- Ander, E. (2006). *Hablar en público y saber comunicar*. Recuperado de [https://ayudacontextos.files.wordpress.com/2018/04/libro_como-aprender-a-hablar-en-pc3bablico.pdf](https://ayudacontextos.files.wordpress.com/2018/04/libro_como-aprender-a-hablar-en-p3bablico.pdf)
- Batllori, G. (2012). *Juegos que agudizan el ingenio: juegos para entrenar el cerebro*. Madrid. España.
- Baquero, R. (1999). *Vygotsky y el aprendizaje escolar*. Argentina. Grupo Editor S.A. C.
- Bazan, L. Carhuachin, R. y. Uypan, K. (2018). *Aplicación de las actividades habituales de Ana Kaufman para el aprendizaje de la lectoescritura en el área de comunicación de los estudiantes del 1er grado” E” de educación primaria de la I.E N°2060 “Virgen de Guadalupe” de la cuarta zona de Collique del distrito de Comas, durante el año 2015*. (Tesis de grado) Universidad de Ciencias y Humanidades. Lima, Perú.
- Bronckart, J. Coll, C. Delval, J. Marti, E. Miras, M. Solé, I. (2000). *Piaget y Vigotski ante el siglo XXI: Referentes de la Actualidad*. Barcelona: Universitat de Girona
- Calero, M. (2005). *Educar jugando*. Lima: El Comercio.
- Cassany, D. Luna, M. y. Sanz, G. (2011). *Enseñar lengua*. Lima: San Marcos.
- Castillo, M. A. y Gómez, M. E. (2014). *El juego infantil y su valor pedagógico para el desarrollo del lenguaje*. (Tesis de grado). Universidad de Cuenca. Cuenca, Ecuador.

- Cerillo, P. Ruiz, L. y. Sánchez, C. (2005). Guía de lectura de rimas de luna de Antonia Ródon. Lima: CEPLI.
- Corral, C. (2014). *La expresión oral en la educación en la educación primaria*. (Trabajo de grado). Recuperado de https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000720.pdf
- Chaves, A. L. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista Educación*, 25(2), 59-65. Recuperado de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3581>
- Chávez M. y. Niño, V. (2007). *Palabreando sueños: adivinanzas, trabalenguas, retahílas y coplas como estrategias en el aula*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Elkonin, D. B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: A. Machado.
- Fernández, L. (2006). ¿Cómo analizar datos cualitativos? *Butlletí LaRecerca*, (7), 1-13. Recuperado de <http://www.ub.edu/ice/recerca/pdf/ficha7-cast.pdf>
- García, M. E. (2008). *El video como herramienta de investigación. Una propuesta metodológica para la formación de profesionales en comunicación*. *Revista del CES Felipe II*, (13), [1-12]. Recuperado de <http://www.cesfelipesegundo.com/revista/articulos2011/Monica%20Garcia.pdf>
- Grande de Prado, M. y. Abella, V. (2010). Los juegos de rol en el aula. Teoría de la educación. Educación y cultura en la sociedad de la información. *Revista Electrónica de la Universidad de Salamanca*, 11(3). Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093004.pdf>
- Geldrech, S. P. (2015). *El juego y las matemáticas en educación inicial*. Puno, Perú: Imprenta Arte Gráfico.
- Gómez, G. Salas, N. Valerio, C. Durán, Y. Gamboa, Y., Jiménez, L., Salas, I., y. Umaña, C. (2013). *Consideraciones técnico-pedagógicas en la construcción de listas de cotejo, escalas de calificación y matrices de valoración para la evaluación de los aprendizajes en la Universidad Estatal a Distancia*. Recuperado de <http://www.upla.cl/armonizacioncurricular/wp-content/uploads/2016/05/Listas-de-Cotejo-Rubricas-2016.pdf>

- Hernández, R., Fernández, C. y. Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw-Hill Educación.
- Huamán, F. (2004). *Metodología de la comunicación literaria*. Lima: Editorial San Marcos.
- Instituto Pedagógico Nacional Monterrico (2015). *Didáctica general para el tratamiento holístico del currículo II*. Lima: MINEDU.
- Larrañaga, A. (2012). *El modelo educativo tradicional frente a las nuevas estrategias de aprendizaje*. (Tesis de maestría). Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/614/Larra%C3%B1aga%20Ane.pdf?sequence=1>
- Ledesma, M. (2014). *Análisis de la teoría de Vygotsky para la reconstrucción de la inteligencia social*. Recuperado de <https://universoabierto.org/2016/.../analisis-de-la-teoria-de-vygotsky-para-la-reconstru...>
- Martínez, L.M. (2006). *Comunicación y lenguaje: competencia comunicativa. Supuestos de los profesores de básica primaria*. Centro Editorial Universidad del Rosario.
- Medina, A. (2008). *Libros y más libros al alcance de la mano: entrar al mundo de la cultura escrita*. Santiago de Chile: Ministerio de Educación
- Espinoza, R. y Ríos, S. (2017). *El diario de campo como instrumento para lograr una práctica reflexiva*. Recuperado de <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1795.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Sesiones de aprendizaje 2016*. Perú. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/sesiones2016/>
- Muñiz, V. (1989). *Introducción a la filosofía del lenguaje: problemas ontológicos*. Recuperado de <https://bit.ly/2jY5tLK>
- Newman, D. Griffin, P. y. Cole, M. (1989). *La zona de construcción del conocimiento*. Madrid: Ediciones Morata.
- Ochando, M. E. (1992). Sobre el aprendizaje de la lengua en la escuela: la expresión oral. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (6), 145-152. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=2281921>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (1980). *El niño el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas*. Recuperado de <unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2017). *Una mirada a la profesión docente en el Perú: futuros docentes en servicio formadores de docentes*. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0026/002609/260917s.pdf>
- Otero, S. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa n° 349 Palao*. (Tesis de maestría). Recuperado de <http://repositorio.upch.edu.pe/handle/upch/25>
- Owens Jr. y. Robert E. (2003). *Desarrollo del Lenguaje*. (5ª ed.). Madrid: Pearson Educación.
- Peñarrieta, R., y. Faysse. N. (2006). *Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juego de roles en el proceso de apoyo a una acción colectiva*. Cochabamba, Bolivia: Centro Agua.
- Pérez, C. L. C. (2015). *Expresión oral y escrita I: desarrollo de habilidades en bachillerato*. (2ª ed.). México: Trillas
- Pillaca, M. B. E. Pillaca, M. L. Sandoval, H. V. M., y. Vergara, M. S. P. (2004). *El empleo del método lúdico y rendimiento escolar en niños de 2º grado de educación primaria en las I.E. del distrito de La Molina*. Lima Instituto Superior Pedagógico San Marcos 2004. Lima. Perú.
- Picardo, O. Escobar. J. y. Pacheco, R. (2005). *Diccionario enciclopédico de la educación*. Recuperado de <https://www.insumisos.com/.../Diccionario%20enciclopedico%20de%20Educacion.pdf>
- Pozner, P. (2000). *Competencias para la profesionalización de la gestión educativa*. Recuperado de <http://www.buenosaires.iipe.unesco.org/publicaciones/competencias-para-la-profesionalizaci-n-de-la-gesti-n-educativa>
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española*. (23ª ed.). Madrid: Espasa
- Respaldiza, R. J. (1995). *Jitancuentos: antología de cuentos – en prosa y verso – en formula jitanjáfora*. Lima: Tarea.
- Reyzábal, V. (2012). Las competencias comunicativas y lingüísticas, clave para la calidad educativa. *Revista iberoamericana sobre calidad, eficacia y cambio en*

- educación*, 10(4), 64-77. Recuperado de <http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol10num4/art5.pdf>
- Reyes, A. (2002). *Obras completas de Alfonso Reyes XIV: la experiencia literaria. Tres puntos de exegética literaria*. Madrid: Digibis.
- Riviére, A. (1996). *La teoría psicológica de Vygotski*. Lima: Ediciones del Salmón.
- Riviére, A. (1996). *La teoría psicológica de Vygotski* (trad. Luis Castro K.). Lima. Perú. Ediciones del Salmón.
- Rodríguez, W. (2008). *Los aportes de Lev... S. Vygotsky a la investigación educativa*. Recuperado de http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/revistas/aportes_vgotsky-educativa-arocho.pdf[fecha de consulta 17 de noviembre del 2018]
- Rojas, R. (2013). *Guía para realizar investigaciones sociales*. Recuperado de <https://raulrojassoriano.com/cuallitlanezi/wp-content/themes/raulrojassoriano/assets/libros/guia-realizar-investigaciones-sociales-rojas-soriano.pdf>
- Romeú, A. (2007). *El enfoque cognitivo, comunicativo y sociocultural en la enseñanza de la lengua y literatura*. Cuba: Pueblo y Educación
- Ruiz, J. M. (2005). *Teoría del currículum: diseño, desarrollo e innovación curricular*. Madrid: Universitas.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Sarlé, P. (Coord.). (2016). *Lo importante es jugar... cómo entra el juego en la escuela*. Rosario: Fondo de Cultura Económica.
- Savater, F. (1997). *El valor de educar*. (2ª ed.). Recuperado de <https://www.ivanillich.org.mx/Conversar-educar.pdf>
- Secretaría de Estado de Educación y Cultura. (2006). *“A jugar, aprender y disfrutar con adivinanzas, trabalenguas y refranes”:* compendio de adivinanzas, trabalenguas y refranes para el nivel inicial. Santo Domingo, República Dominicana: Autor
- Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje, una perspectiva educativa* (6ª ed.) México: Pearson Educacion.
- Tarling, R. (2009). *Statistical modelling for social research: principles and practice*. New York: Ed. Routledge.

- Tebar, L. (2009). *El profesor mediador del aprendizaje*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/311457520_Analisis_de_la_teor%C3%ADa_de_Vygotsky_para_la_reconstrucci%C3%B3n_de_la_inteligencia_social.
- Torres, M, G. (2017). *Técnica del role play en la enseñanza de inglés en estudiantes del primer ciclo de una institución de educación técnicas superior*. (Tesis de maestría). Recuperado de <http://repositorio.upch.edu.pe/handle/upch/1404>
- Vallejo, M., y. Finol, M. (2009). La triangulación como procedimientos de análisis para investigaciones educativas. *Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*. (7), 117-133. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3063110>
- Vernon, S., y. Alvarado, M. (2014). *Aprender a escuchar, aprender a hablar: la lengua oral en los primeros años de escolaridad. Materiales para apoyar la práctica educativa*. Recuperado de <https://publicaciones.inee.edu.mx/buscadorPub/P1/D/417/P1D417.pdf>
- Vygotsky, L. (1983). *Obras escogidas tomo 3: problemas del desarrollo de la psique*. Moscú.
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. España: Planeta.
- Vygotski, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Recuperado de <https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>
- Vygotski, L. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Recuperado de <https://saberepsi.files.wordpress.com/.../vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicol>
- Zavaleta, F. (2017). *Estrategias que utilizan las docentes para el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de 4 años en una institución educativa privada del distrito de San Isidro* (Tesis de grado). Recuperado de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/10178>
- Zebadúa, V. M. y. García, E. (2011). *Como enseñar a hablar y escuchar en el salón de clases*. México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México.