



UNIVERSIDAD PRIVADA NORBERT WIENER

Escuela de Posgrado

Tesis

**IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVCIÓN DIDÁCTICA EN LOS
PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL
MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021**

Para optar el grado académico de Doctor en Educación

Presentado por:

Mg GIRALDO RIVAS, CARLOS ANDRÉS

Código ORCID 0000-0001-7548-4749

LIMA - PERÚ

2021

Tesis

**IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS
PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL
MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021**

Línea de investigación:

Educación Superior

Asesor (a): Dra. Jessica Paola Palacios Garay

Código ORCID 0000-0002-2315-1683

Dedicatoria

Dedico esta tesis a mis padres, Graciela y Jairo, Porque siempre creyeron en mí y me han apoyado en mis éxitos y fracasos y nunca he olvidado está frase que mi madre me decía de pequeño: “El mejor legado que los padres le puede dejar a sus descendientes es el estudio”.

Gracias mis viejos los amo. Este triunfo es también para mi hija, lo más sagrado que me ha dado Dios.

Agradecimientos

A Dios por las gracias recibidas. A mi familia por el tiempo que no pude dedicarle, para la realización de este trabajo. A mis tíos Heriberto y Luzmila por su apoyo incondicional.

A los docentes Luz Estela Nieto, Javier Taborda y Yasaldez Loaiza por sus aportes valiosos al proceso de investigación, pero ante todo su calidad humana.

ÍNDICE

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	1
1.1. Planteamiento del problema	1
1.2. Formulación del problema.....	3
1.2.1 Problema general.....	3
1.2.2 Problemas específicos	3
1.3. Objetivos de la Investigación.....	4
1.3.1. Objetivo general	4
1.3.2. Objetivos específicos.....	4
1.4. Justificación de la investigación	5
1.4.1 Teórica.....	5
1.4.2. Metodológica	6
1.4.3. Práctica	6
1.4.4 Epistemológica.....	7
1.5. Limitaciones de la Investigación	9
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	10
2.1 Antecedentes de la investigación.....	10
2.2 Bases teóricas.....	18
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....	69
3.1 Método de la investigación.....	69
3.2 Enfoque de la investigación.....	70
3.3. Tipo de investigación	71
3.4 Diseño de la Investigación.....	71
3.5. Población, muestra y muestreo	73
3.6. Variables y operacionalización.....	76
3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	71
3.7.1 Técnicas	78
3.7.2 Descripción	78

3.7.3. Validación.....	79
3.7.4 Confiabilidad.....	85
3.8. Procesamiento y análisis de datos.....	87
3.9 Aspectos éticos	91
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	92
4.1. Resultados.....	92
4.1.1. Análisis descriptivo de resultados	92
4.1.2. Discusión de resultados	149
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	155
5.1 Conclusiones.....	155
5.2 Recomendaciones	157
REFERENCIAS	159
Anexos.....	160
Anexo 1: Matriz de consistencia	177
Anexo 2: Instrumentos.....	178
Anexo 3 Validez del instrumento	185
Anexo 4: Confiabilidad del instrumento.....	240
Anexo 5: Aprobación del Comité de Ética.....	242
Anexo 6: Formato de consentimiento informado.....	243
Anexo 7: Carta de aprobación de la institución.....	244
Anexo 8: Informe del asesor de turnitin.....	245

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Definiciones históricas del juego	19
Tabla 2 Teóricos fundantes del juego	24
Tabla 3 Muestra	74
Tabla 4 Criterios de inclusión y exclusión	75
Tabla 5 Matriz operacional de la variable 1: El juego como innovación didáctica	76
Tabla 7 Jueces validadores	81
Tabla 8 Test de Likert (grados 0°-1°-2°) validez de contenido, Coeficiente V de Aiken.....	82
Tabla 9 Test de Likert (grados 3°-4°-5°) validez de contenido, Coeficiente V de Aiken.....	83
Tabla 10 Observación directa (grados 0°-1°-2°- 3°-4°-5°) validez de contenido, Coeficiente Aiken	84
Tabla 11 Procesamiento de casos.....	85
Tabla 12 Estadística de fiabilidad	86
Tabla 13 Procesamiento de casos	86
Tabla 14 Estadística de fiabilidad.....	86
Tabla 15 Matriz de categorización	90
Tabla 16 Mapa jerárquico	109
Tabla 17 Mapa jerárquico	117
Tabla 18 Mapa jerárquico	125
Tabla 19 Mapa jerárquico	133
Tabla 20 Mapa jerárquico	140
Tabla 21 Mapa jerárquico	148

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Triángulo de necesidades de Maslow	33
Figura 2 Comunicación oral.....	35
Figura 3 Lo que se quiere decir a lo que se pone en.....	38
Figura 4 Elementos de la comunicación escrita	40
Figura 5 La comunicación no verbal y su vínculo con la comunicación verba	49
Figura 6 Diseño anidado o incrustado concurrente de modelo dominant.....	72
Figura 7 Impacto del juego como innovación didáctica	88
Figura 8 Relación Docente – Estudiante.....	93
Figura 9 Dimensión agrupada ambiente en el aula	94
Figura 10 Dimensión agrupada praxis pedagógica	95
Figura 11 Dimensión agrupada actitud para el aprendizaje	96
Figura 12 Dimensión agrupada innovación de recursos didácticos.	97
Figura 13 Dimensión agrupada relación docente-estudiante	98
Figura 14 Dimensión agrupada ambiente en el aula ensión.....	99
Figura 15 Dimensión agrupada praxis pedagógica	100
Figura 16 Dimensión agrupada actitud para el aprendizaje	101
Figura 17 Dimensión agrupada innovación de recursos didácticos	102
Figura 18 Análisis léxico-métrico relación docente-estudiante	103
Figura 19 Análisis léxico – métrico ambiente en el aula.....	104
Figura 20 Análisis léxico - métrico praxis pedagógica.....	105
Figura 21 Análisis léxico - métrico actitud para el aprendizaje	107
Figura 22 Análisis léxico - métrico innovación de recursos didácticos	108
Figura 23 Análisis léxico - métrico relación docente – estudiante.....	110
Figura 24 Análisis léxico – métrico ambiente en el aula.....	111
Figura 25 Análisis léxico - métrico praxis pedagógica	113
Figura 26 Análisis léxico - métrico actitud para el aprendizaje	114
Figura 27 Análisis léxico - métrico innovación de recursos didácticos	115
Figura 28 Análisis léxico – métrico relación docente – estudiante.....	118

Figura 29	Análisis léxico - métrico ambiente en el aula.....	120
Figura 30	Análisis léxico - métrico praxis pedagógica	121
Figura 31	Análisis léxico - métrico actitud para el aprendizaje	122
Figura 32	Análisis léxico - métrico Innovación de recursos didácticos	123
Figura 33	Análisis léxico – métrico relación docente – estudiante	126
Figura 34	Análisis léxico – métrico ambiente en el aula.....	128
Figura 35	Análisis de conglomerados ambiente en el aula.....	129
Figura 36	Análisis léxico - métrico actitud para el aprendizaje	130
Figura 37	Análisis léxico – métrico Innovación de recursos didácticos.....	132
Figura 38	Análisis léxico – métrico relación docente – Estudiante	134
Figura 39	Análisis léxico – métrico ambiente en el aula.....	135
Figura 40	Análisis léxico - métrico praxis pedagógica	136
Figura 41	Análisis léxico - métrico actitud para el aprendizaje	137
Figura 42	Análisis léxico - métrico innovación de recursos didácticos	139
Figura 43	Análisis léxico – métrico Relación docente – estudiante.....	141
Figura 44	Análisis léxico – métrico ambiente en el aula.....	143
Figura 45	Análisis léxico - métrico praxis pedagógica.....	144
Figura 46	Análisis léxico - métrico actitud para el aprendizaje	146
Figura 47	Análisis léxico - métrico innovación de recursos didácticos	147

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación fue analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales, en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. La metodología dilucida un enfoque mixto con diseño anidado concurrente, de modelo dominante (predominio cualitativo); se emplearon como técnicas de recolección de información, la observación, el cuestionario con escalamiento tipo Likert. En la primera etapa se llevó a cabo una diagnosis, reconociendo la realidad problémica, en cuanto si el juego es utilizado o no con un propósito educativo, además de los problemas que más afectan los procesos interactivos comunicacionales. En la segunda etapa se aplicó los instrumentos de investigación, el test de Likert y la observación directa; en la última etapa para el proceso de análisis de la información, se realizó la sistematización, codificación de datos a través de los softwares SPSS y Nvivo, luego se realizó un análisis y triangulación de la información, para interpretar así, de una manera más crítica el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales que se dan en el salón de clases. Se concluye que el juego indudablemente impacta positivamente los procesos de enseñanza – aprendizaje en el espacio aúlico, se evidencia que a través del juego se participa más, la clase se vuelve divertida y amena, aunque es poco empleado en la labor pedagógica y solo se dedican a cumplir con los contenidos curriculares.

PALABRAS CLAVE: juego educativo, educación, aula, docente de escuela primaria, comunicación interactiva.

ABSTRACT

The objective of this research was to analyze the impact of the game as a didactic innovation in the interactive communication processes, in the Educational Institution Nuestra Señora del Rosario of the Municipality of Villamaría, Caldas. The methodology elucidates a mixed approach with a concurrent nested design, with a dominant model (qualitative dominance); Observation, the Likert-type scaling questionnaire were used as information gathering techniques. In the first stage, a diagnosis was carried out, recognizing the problem reality, as to whether or not the game is used for an educational purpose, in addition to the problems that most affect interactive communication processes. In the second stage, the research instruments, the Likert test and direct observation were applied; In the last stage for the information analysis process, the systematization and coding of data was carried out through the SPSS and Nvivo software, then an analysis and triangulation of the information was carried out, to interpret in this way, in a more critical way the impact of the game as a didactic innovation in the interactive communicational processes that take place in the classroom. It is concluded that the game undoubtedly positively impacts the teaching-learning processes in the classroom, it is evidenced that through the game there is more participation, the class becomes fun and enjoyable, although it is little used in pedagogical work and they only dedicate to comply with the curricular contents.

KEYWORDS: game, communicative interactions, classroom, teacher, student.

RESUMO

O objetivo desta pesquisa foi analisar o impacto do jogo como inovação didática nos processos de comunicação interativa, na Instituição Educacional Nuestra Señora del Rosario do Município de Villamaría, Caldas. A metodologia elucida uma abordagem mista com um design aninhado concorrente, com um modelo dominante (dominância qualitativa); Observação, o questionário escalonado do tipo Likert foi utilizado como técnicas de coleta de informações. Na primeira etapa, foi realizado um diagnóstico, reconhecendo a realidade do problema, se o jogo é ou não utilizado para fins educacionais, além dos problemas que mais afetam os processos de comunicação interativa. Na segunda etapa, foram aplicados os instrumentos de pesquisa, o teste de Likert e a observação direta; Na última etapa do processo de análise da informação, foi realizada a sistematização e codificação dos dados através dos softwares SPSS e Nvivo, em seguida foi realizada uma análise e triangulação das informações, para assim interpretar de forma mais crítica o impacto do jogo como uma inovação didática nos processos comunicacionais interativos que ocorrem em sala de aula. Conclui-se que o jogo sem dúvida impacta positivamente os processos de ensino-aprendizagem em sala de aula, evidencia-se que através do jogo há mais participação, a aula torna-se divertida e divertida, embora seja pouco utilizada no trabalho pedagógico e se dedique apenas ao cumprir os conteúdos curriculares.

PALAVRAS-CHAVE: jogo, interação comunicativa, sala de aula, professor, aluno.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación pretende realizar una aproximación del impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en el entorno escolar de básica primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. La pertinencia de la investigación radica en que la comunicación en el aula es un asunto no solamente complejo, sino que además tiene una incidencia determinante en la calidad y efectividad en los procesos interactivos, de socialización y de enseñanza-aprendizaje.

El juego tradicionalmente ha sido subvalorado o considerado como simple diversión para ratos de ocio, desconociéndose su gran potencial cuando se enfoca a enriquecer las dinámicas de aprendizaje y la formación de los educandos. Es preciso considerar entonces que además de la comunicación verbal, empleada en la transmisión de conocimientos, en el ámbito escolar pueden intervenir otras posibilidades, que incidan favorablemente en la interacción comunicativa, como la comunicación no verbal, y la lúdica como estrategia comunicacional y didáctica para potenciar ampliamente las capacidades de aprendizaje e interacción social.

El informe consta de cinco capítulos que se pormenorizan brevemente a continuación:

Capítulo I: Se exhibe el planteamiento del problema de investigación, el cual se fracciona en la descripción y formulación del problema, objetivo general y específicos, justificación y limitaciones de la investigación, en este se busca encaminar la situación problema, evidenciada en el contexto objeto de estudio, lo que permite identificar la realidad problémica de la institución con que se quiere trabajar.

Capítulo II: Está constituido por el marco teórico, en el que se abordan los antecedentes, y los fundamentos teóricos enmarcados en el juego y los procesos interactivos comunicacionales, verbales y no verbales, con lo cual se sustenta teóricamente las dimensiones de la investigación, que orientan el estudio de los resultados.

Capítulo III: Se especifica el método, el enfoque, el tipo de investigación, el diseño metodológico de la investigación; además de las técnicas e instrumentos de recolección, determinación y sistema de variables.

Capítulo IV: Comprende el estudio de los resultados, donde se establece el análisis y discusión de las dimensiones planteadas que se obtuvieron como resultado del proceso obtenido en la recolección de datos las cuales fueron: relación docente – estudiante, ambiente en el aula, praxis pedagógica, actitud para el aprendizaje e innovación de recursos didácticos.

Capítulo V: Finalmente, se exhiben las conclusiones y recomendaciones establecidas que de esta investigación

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

El juego tiene una función destacada en el desarrollo psicomotriz, socio-afectivo y físico del niño, que puede favorecer las interacciones comunicativas; de ahí surge el problema objeto de la presente investigación. Es indispensable comprender que el hombre emplea diferentes mecanismos de comunicación; de acuerdo con Mehrabian (citado en Pons, 2015) las interacciones comunicativas solo utilizan la comunicación verbal en 7%, en el 38 % se utiliza la voz y un 55% corresponde al lenguaje no verbal.

Es preciso mejorar la comunicación verbal oral y escrita a través de juegos y ejercicios didácticos ha aumentado significativamente su conocimiento. Como lo propone Martínez (2018) el juego resulta atractivo para el entorno educativo, ayuda a las interacciones sociales, ya que permiten tomar roles, vivir nuevas experiencias, dejando aprendizajes significativos duraderos, difíciles de borrar. Según Sierra (2015) el docente necesita acudir al estilo jerárquico de comunicación para restablecer el orden y el control de la clase. Sin embargo, ese estilo resulta poco efectivo si lo que se propone es expresar comprensión y solidaridad.

Entre tanto Unicef (2018) reconoce el juego como una innovación didáctica, para ser puesta en marcha en el ámbito escolar, especialmente en ciclo de preescolar, como el aprendizaje mediado por el juego ya que coadyuva a crear estudiantes que no dejan de instruirse en los diferentes estadios del desarrollo humano y perfecciona su crecimiento holístico e integral. El juego se convierte en la herramienta indispensable en el aula, quizás una de las debilidades detectadas en la Institución educativa. Cuando el juego no es utilizado como estrategia didáctica se presentan clases monótonas, aburridas con un modelo tradicional, donde el docente es activo en el saber y el estudiante es un pasivo en el aprendizaje (Monroy y Monroy, 2018). A nivel nacional Soler *et al.* (2019) aportan indicios de cómo establecer un espacio áulico ameno, por medio de la expresión oral en el que el educando no solo manifiesta su discernimiento y opinión, sino que también reedifique su legado ancestral y potencialice su comunicación.

En síntesis, tanto docentes como estudiantes le dan muy poco valor a las interacciones comunicativas que se dan en el ámbito educativo, no reconocen la importancia de emplear unos buenos canales de comunicación que influyen en la manera como se entiende o no el mensaje; tampoco son recurrentes innovaciones lúdicas, como el juego, que puede favorecer o desarrollar positivamente la comunicación en el aula de clase. No se le da la intencionalidad al juego como estrategia de comunicación efectiva, ya que el juego está inherente al niño y forma parte de su vida; el juego es una alternativa que puede ser eficaz para ese propósito.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo impacta el juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas 2021?

1.2.2 Problemas específicos

a. ¿Cómo impacta el juego como innovación didáctica en la relación docente-estudiante en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas 2021?

b. ¿Cómo impacta el juego como innovación didáctica en el ambiente en el aula en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas 2021?

c. ¿De qué manera el juego como innovación didáctica impacta en la praxis pedagógica en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas 2021?

d. ¿De qué manera el juego como innovación didáctica impacta en la actitud para el aprendizaje en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas 2021?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo general

Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021.

1.3.2. Objetivos específicos

- a Valorar el impacto del juego como innovación didáctica en la relación docente-estudiante en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021.
- b Determinar impacto del juego como innovación didáctica en el ambiente del aula en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021.
- c Comprender el impacto del juego como innovación didáctica en la praxis pedagógica en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021
- d Interpretar el impacto del juego como innovación didáctica en la actitud para el aprendizaje en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021.

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1 Teórica

Desde el punto de vista teórico, el desarrollo de esta investigación contribuye a la generación de ambientes, que, desde el juego como innovación didáctica, aportan al desarrollo de competencias favoreciendo los procesos interactivos comunicacionales entre educadores y educandos en el aula de clase, y su vez, favorecen la eficacia del proceso enseñanza-aprendizaje. La base de estrategia de comunicación se da en el proceso de acción y participación por medio del juego y preguntas de confrontación para detectar habilidades de pensamiento en la actividad enseñanza / aprendizaje (Tibble, 2017).

Jaimés (2019) afirma que es:

...necesario reconocer que el aula es un potencializador de aprendizajes y que por ello es necesario que se atienda a nuevas prácticas de aprendizaje que sean didácticas y que permitan cambiar los espacios estructurales para que exista un acercamiento de la población infantil de una manera lúdica acorde a los pilares que se potencializan en la infancia, por lo que el juego es una herramienta que permite aprovechar a fondo los recursos, tanto físicos como materiales, con los que se pueda contar. Señala por ello la importancia de transformar espacios regulares a otros donde se mejore la calidad de vida de los alumnos. (p. 68)

Por otra parte, tomando como referencia a Piaget (1951, citado en Meneses y Monge, 2001) el juego se establece como una forma de asimilación que está presente desde la infancia y a través

de todas las etapas de pensamiento operacional concreto que experimenta el niño, y es a través de este que puede adaptar los hechos a esquemas mentales para entenderlos.

1.4.2. Metodológica

De acuerdo a lo planteado en el presente estudio, dilucida un enfoque mixto con diseño anidado concurrente, de modelo dominante (predominio cualitativo); se recurrió a la utilización de diversas técnicas de investigación, como son la observación, aplicando como instrumento guías de observación; otra técnica también que se aplicó es la encuesta utilizando como instrumento la escala de Likert; para el procesamiento de la información se empleó los *softwares* SPSS y NVivo, que permitieron sistematizar, organizar, categorizar datos, cuya finalidad fueron las de analizar los procesos interactivos comunicacionales y como el juego como innovación didáctica impacta positivamente en el aprendizaje, en la interacción y socialización entre docentes y estudiantes.

1.4.3. Práctica

Las implicaciones prácticas del tema, se traducen en que los maestros que recompensan la comunicación de los estudiantes y la participación en clase, notan una mejora en el rendimiento general de la clase. Un maestro puede medir la efectividad de una conferencia por los comentarios de los estudiantes. Se requiere un grado de comunicación en cada profesión, y las habilidades comunicativas son necesarias incluso en las etapas más preliminares del crecimiento de la carrera profesional e incursión en el mercado laboral. Por ejemplo, un solicitante debe poder comunicar sus habilidades y capacidades durante una entrevista para poder obtener un

trabajo. Este estudio se justifica legalmente para dar cumplimiento a las leyes y reglamentaciones como lo son la Constitución Política Colombiana, 1991 “Artículo 67.

La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social, con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura” (...) y la Ley General de Educación Ley 115 (1994), a la que le compete acrecentar y velar por el cumplimiento constitucional, consagrados en el artículo 67; que delimita los fines y alcances de la educación colombiana.

1.4.4 Epistemológica

En la actualidad la aplicación que tiene el concepto de comunicación, tanto para estudiantes como para los docentes que se benefician de ella, hace que el aprendizaje sea más fácil y didáctico, facilita a los estudiantes el logro de objetivos, incrementa las posibilidades de un aprendizaje estructurado, fortalece la unión entre el alumno y el maestro y crea una experiencia positiva en general. La gente quiere ser escuchada y la comunicación ocupa para ello un lugar muy importante en su relevancia social.

Ahora bien, el juego permite aprender, desarrollar y asimilar nuevos conocimientos; muy pocos utilizan el juego como innovación didáctica para desarrollar las habilidades de resolución de problemas, que está ligado a los procesos de interacción comunicativas en el ámbito escolar, el estudiante necesita de su cuerpo (lenguaje no verbal) y de su voz (lenguaje verbal) para dar resolución a sus problemas. Dentro del proceso de aprendizaje es necesario definir una forma en

cómo se debe aprender a aprender, lo que significa tener dominio por parte del docente sobre los contextos, prácticas y campos en los cuales hará posible la transmisión de su conocimiento.

De esta forma se permite definir el aprendizaje como la manera en que un organismo establece la recepción de información, y se puede alinear a la misma manera en como ordenadores u otras entidades capaces de procesar datos lo hacen Bateson (citado en Plata, 1999). El docente no deberá desconocer los indicios que le dan los niños porque a partir de ellos se podrá replantear el rol como educadores. Es así como se hace necesario la construcción de un *curriculum* formativo definido con relación a las necesidades de los alumnos y para ello es necesario referenciar el papel de la epistemología infantil, en donde el niño es considerado como un ser integral que no está desligado de su entorno natural y social.

La educación en su forma tradicional ha prestado poca atención al juego como estrategia pedagógica y educativa. Una visión formal y represiva de la educación escolar, establecía una separación en la relación inherente entre juego, placer y conocimiento, considerando siempre una distancia abismal entre ellos, al punto de asociar conocimiento con seriedad y juego con ocio e improductividad (Guarín y Castellanos, 2017).

Sin considerar que la vida infantil es por naturaleza una invitación a la lúdica y el entretenimiento como forma de comprensión del mundo, de recrearlo y transformarlo, en muchas escuelas el niño encuentra una oposición a su mundo por parte de algunos maestros que solo visualizan la educación, como un medio de instrucción abstracto, alejado de su interés y motivación. De esta manera, en el discurso formal- pedagógico de la escuela tradicional se ha

presentado línea de separación entre juego y aprendizaje, entre lúdica y conocimiento, que ha sido replanteada por distintos teóricos que se expuso en desarrollo de la investigación.

1.5. Limitaciones de la Investigación

Este estudio está limitado por el desarrollo a favor o en contra de los resultados del mismo en lo referente a las políticas nacionales, regionales y locales del MEN (Ministerio de Educación Nacional), a través de las diferentes leyes y reglamentaciones. Además, una de las grandes limitaciones es que el juego necesita ser incorporado en el aula de clase, por medio de la implementación, planificación y desarrollo en el quehacer pedagógico, como una nueva forma de enseñar. Intentarlo en las instituciones educativas debido a la crisis que atraviesa el sistema educativo del país es una limitante muy compleja de superar; además, en la actualidad la mayoría de docentes emplean en sus clases modelos tradicionales, desde los cuales el alumno es pasivo y el profesor es activo en el conocimiento, una limitación muy demarcada en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Otro aspecto en cuanto las limitaciones es el poco rubro que se destina para materiales didácticos que permita que el docente innove en la clase y la asignatura se vuelva lúdica con un fin educativo.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Antecedentes Nacionales

Cantor, et al., (2017) presentó una propuesta didáctica basada en el juego con el objetivo de *“Establecer el papel de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas de grado Tercero del Colegio Universidad Libre”*. El enfoque metodológico fue mixto, con una técnica cualitativa y cuantitativa con la que se realizaron las mediciones de los instrumentos utilizados que fueron test y diarios de campo. Esta investigación se realizó en el colegio Universidad Libre, de la localidad de Engativá, Bogotá con una muestra de 27 estudiantes con edades entre los 8 y 10 años. Como resultado se encontró la falta de habilidades sociales y lúdicas de cara a las relaciones sociales. Se concluyó que los niños de estas edades requieren con urgencia aprender, reflexionar, comprender y aplicar las habilidades sociales en cualquier entorno y con todas las personas que le rodean para aprender así el valor de la convivencia, la paz y la tolerancia.

El trabajo de grado de Tapia *et al.* (2017), *“La lúdica como herramienta para el aprendizaje”*, aborda de manera amplia *“el análisis de la forma en que la lúdica puede*

fortalecer el aprendizaje, mediante un trabajo aplicado en una institución educativa”. La metodología utilizada fue cualitativa, descriptiva, experimental y documental. Entre las técnicas e instrumentos utilizados están la entrevista, la observación participante y el diario de campo. Para el estudio se tomó una muestra de 5 estudiantes que hacían parte de una población establecida de 28 alumnos y 4 docentes de las asignaturas de ciencias naturales y español. Los relatos de experiencias recogidos por los investigadores, sirvieron para establecer que, para los docentes, la lúdica como estrategia, es fundamental, debido a que estimula la creatividad y fomenta la interacción y el trabajo colaborativo. La principal conclusión indicó que el juego es la herramienta clave para el aprendizaje significativo.

Entre tanto, Motta (2017) realizó una investigación cuyo objetivo tenía *“dar cuenta de la actitud de escucha de estudiantes y docentes como fundamento de la comunicación y la democracia en el aula de clases”*. Fue fundamentalmente cualitativa con un enfoque investigativo cualitativo de corte comprensivo interpretativo, el instrumento como diario de campo, formato guía para la observación en una población de cuatro instituciones. Tras el estudio se da cuenta de la existencia de un malestar en el aula de clase, donde predomina el ruido existente, la poca escucha por parte de los actores educativos y la apatía. El resultado más relevante fue la ausencia de herramientas prosociales para la convivencia en el aula. En el trabajo concluyó que, en el proceso de comunicación pedagógica, saber escuchar es parte fundamental de la práctica del lenguaje, y debido a que se constituye en una prerrogativa de naturaleza ética, es necesario enfatizar en ella, como parte del cambio social y cultural que se necesita hoy en día.

Por otra parte, Rabía *et al.* (2017) en su estudio *“elaboran una estrategia lúdica mediada por innovaciones educativas digitales, con el fin de fortalecer la atención y la concentración”*, Fue una investigación cualitativa con enfoque investigación – acción, con la aplicación de encuestas en una muestra de 23 estudiantes conformado por 13 niñas y 10 niños en edades entre los 4 y 5 años. Durante la implementación de la propuesta se evidencia que la innovación en la praxis educativa desde el contexto digital, refuerza los conocimientos, mejora la atención y la concentración. Se concluyó que el aspecto tecnológico e innovador es un elemento aliado para lograr avances en el aprendizaje de los niños.

Jaimés (2019) presentó las conclusiones de su proyecto de investigación que tenía como objetivo *“diseñar una estrategia pedagógica basada en el juego en espacios polivalentes para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de dos a cinco años del Jardín infantil La Granja”*. El trabajo se realizó con un método de investigación – acción, para definir el actuar de los niños desde la vivencia y la práctica diaria. Se utilizaron instrumentos de recolección de datos como la observación, la observación participante. La muestra fueron 40 niños. Como resultado se obtuvo que el juego y el ocio propician ambientes de aprendizaje más significativos y se concluyó que el juego se establece como un proceso de investigación que permite mostrar el propio sentir no solo de los niños sino también de los docentes.

Cabrera (2019), tiene como objetivo *“Diseñar una estrategia didáctica basada en la gamificación como herramienta para el aprendizaje del inglés en el grado transición del Colegio Nuestra Señora del Carmen en la ciudad de Villavicencio, Meta”*. Fue una investigación de tipo cualitativo con enfoque de investigación – acción participativa. La muestra son 7

estudiantes con edades de 4 a 6 años. Los instrumentos fueron observación participante, plan de clase y diarios de campo. El resultado más notorio fue el incremento del nivel educativo gracias al interés que se desprende de aprender jugando. Se pudo concluir que la gamificación en el aula permite motivar y crear un aprendizaje significativo en el estudiante, estableciéndose como el eje central del proceso educativo.

Durán *et al.* (2019), presenta un proyecto de investigación que busca “*generar estrategias pedagógicas de enfoque didáctico centradas en la gamificación aplicada a la metodología basada en proyectos de los estudiantes de grado quinto del Colegio Divino Niño en la ciudad de Barranquilla*”. Fue una investigación con enfoque mixto cuantitativo – cualitativo, con una muestra de 50 estudiantes y 10 profesores. Los instrumentos definidos fueron encuesta y observación. Como resultado se pudo saber que el aspecto lúdico fue fundamental para afianzar los contenidos curriculares. Se concluyó que el manejo de juegos en una estructura de gamificación permite la mejora de la calidad educativa a través de las TIC y con el uso de estrategias metodológicas de aprendizaje.

Gómez (2020) tuvo por objetivo “*implementar una estrategia didáctica en el aula*”. El enfoque de la investigación fue cualitativo, con un paradigma interpretativo y un método de corte etnográfico. Se aplicaron instrumentos como la observación no participante y la entrevista y presenta el juego como una estrategia didáctica en aras de fortalecer integralmente a estudiantes de preescolar en la ciudad de Santa Marta. Se evidenció que los niños y niñas mostraron interés por aprender y desarrollar la imaginación y que algunos docentes no le dan el valor real al juego como mediador del aprendizaje, debido a que solo se dedicaban a dar los contenidos curriculares

o el poco tiempo que le dedicaban a este, como conclusión se elaboró una cartilla con gran variedad de juegos para hacer aplicado por los docentes en el aula de clase y así mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Antecedentes Internacionales

Nassr (2017) realizó en Perú una investigación cuyo objetivo era “diagnosticar el desarrollo de la autonomía a través de la estrategia juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular mixto del distrito de Castilla, Piura”. Fue un estudio con enfoque cuantitativo específicamente de tipo descriptivo con una muestra de 30 estudiantes de 4 años. Los instrumentos aplicados para la recogida de información fueron una entrevista semiestructurada y una observación en el aula. En los resultados la investigación se observó que la ejecución del juego-trabajo durante la enseñanza ayudó al desarrollo notable de la autonomía en niños de 4 años. Se concluye con la evidente mejora de resultados académicos gracias a las estrategias lúdicas.

Así mismo, Morales y Urrego (2017) se plantearon como objetivo diseñar un plan de clase basado en la gamificación y el entretenimiento, con un proceso de investigación de corte cualitativo, con una metodología de acción-participación, busca propiciar un lugar de recreación conveniente para los estudiantes, implementando metodologías pedagógicas para la enseñanza a través del juego. El resultado más importante constituyó enterarse de la identificación y empatía con la naturaleza a través del juego. Se instauró un proyecto ambiental sostenible que les proporcionó una conciencia ambiental en cuanto a los problemas ambientales alrededor de su entorno educativo, esto se logró a través de actividades lúdico-pedagógicas para que los

educandos identificaran las problemáticas ambientales, teniendo como resultado la invención de un parque ecológico involucrando a todos los actores educativos.

Gastelu (2017), en Perú presentó su investigación cuyo objetivo general era *“Determinar la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de Matemática en los alumnos de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa, Huaycán”*. Fue una investigación de tipo cuasi experimental, con una muestra de 58 estudiantes de la edad de 6 y 7 años del tercer ciclo de educación primaria que corresponden al primer grado y segundo grado de la Institución Educativa Alfonso Barrantes Lingan. El instrumento utilizado fue una prueba escrita. El resultado más notorio fue el evidente cambio de perspectiva ante los contenidos curriculares por parte de los estudiantes. Se concluyó que los juegos didácticos mejoran significativamente el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de primer grado de educación primaria.

En Ecuador, Puchaicela (2018), desarrolló una investigación que tenía como objetivo *“mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división mediante el uso del juego como estrategia didáctica para desarrollar el razonamiento lógico matemático en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017- 2018”*. La muestra era de un docente y 27 estudiantes. El tipo de estudio fue descriptivo que se enmarcó con un enfoque mixto (cuanti-cualitativo) y un diseño cuasi-experimental. Los instrumentos utilizados fueron una guía de observación, cuestionario y test. Como resultado es evidente que los niños deben afianzar mucho más la parte analítica de su pensamiento. Se pudo concluir que los niños presentaban problemas en el aprendizaje de la

multiplicación y la división y se observaba una importante necesidad del juego para enseñar los conocimientos de manera divertida.

A su vez, Lorenzo (2018), propuso como objetivo general “*analizar el efecto de las TIC en el ámbito estudiantil*”. Esta investigación enmarca desde la empiria en el que han participado 422 estudiantes de educación secundaria, se implementaron dos juegos atrapa la rana y la Margarita; para la aplicación de dichos juegos se planteó el formato tecnológico y no tecnológico determinando su eficacia en ambos casos. Los resultados obtenidos evidencia mejoría en las estrategias ganadoras en los juegos empleados, es decir, se mejora los procesos interactivos comunicacionales y del aprendizaje de la matemática. La conclusión indicó que el juego y la tecnología son aliados fundamentales para estimular las competencias matemáticas en los niños.

Prudencio (2018), tuvo como objetivo en su estudio “*Determinar la influencia del juego como estrategia en el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial Amarilis de Shelby - Pasco 2018*”. Para ello realizó una investigación de tipo aplicada pre experimental, con una muestra de 20 estudiantes de 4 años de la institución educativa Amarilis. Las técnicas e instrumentos fueron la observación con Fichas de observación, lista de Cotejo. El resultado más notorio fue la asimilación natural y espontánea de los niños del componente lúdico en el aula. Se pudo concluir que la actividad lúdica como estrategia permitió un alto alcance de los logros establecidos para el aprendizaje inicial, con estimulación e integración y creando un pensamiento divergente en los niños.

Desde otra perspectiva, García (2019) planteó como objetivo principal “*estimular la competencia del lenguaje escrito y oral*”. Su propuesta metodológica fue una propuesta de

intervención con un tipo de estudio cualitativo. La muestra fue de un grupo de 25 alumnos y alumnas del 2º curso de Educación Infantil con quienes se establecieron diferentes juegos para realizar guías de observación con relación al tema central del estudio. Los resultados más sobresalientes demuestran que la lengua oral es una parte importantísima del ser humano para comunicarse, donde puede expresar sus ideas, sentimientos y emociones; a través de las actividades implementadas se mejora las competencias comunicativas y las habilidades de la expresión oral; es sin duda el espacio aúlico donde se fomenta el uso correcto de la palabra, que en este caso es la comunicación. La conclusión mostró que el juego fue clave en el aprendizaje de herramientas del lenguaje oral para la comunicación.

Por su parte, Sánchez *et al.* (2020) realizaron un estudio que tenía como finalidad “*describir el juego infantil como un medio para la representación de signos en una población de 45 niños y niñas de edad preescolar*”. Se instauró el enfoque cualitativo, de diseño interpretativo. Se emplearon observaciones a los estudiantes dentro del salón de clases, también se aplicaron entrevistas semiestructuradas a los profesores titulares y la rectora de la institución. Los hallazgos se trataron a través del análisis de contenido. Los resultados más relevantes arrojaron que el juego es poco aplicado o utilizado por el docente en la labor pedagógica. Se deduce que le dan muy poco valor al juego como innovación didáctica que incite adrede el uso de signos. Se concluyó que el aspecto lúdico si bien es una herramienta aliada está poco asimilada dentro del aula y las actividades diarias de los niños.

2.2 Bases teóricas

Definiciones del juego

De acuerdo con Jiménez (2013) las ciencias de la psicología, la antropología y la pedagogía, han tratado de delimitar conceptualmente la actividad lúdica recurriendo a un método para la definición enmarcado dentro las acciones, lo corporal, los efectos, o la dimensión simbólica que se genera entre los participantes. No obstante, el autor señala que ha sido una empresa infructuosa y limitada, ya que en la descripción de la lúdica siempre es posible encontrar desplazamientos e innovaciones que incluyen la semiótica que involucra tanto el juego propiamente dicho, como el lenguaje, el arte, la danza, el teatro, entre otras posibilidades que ofrece. Ahí radica la dificultad epistémica de abordar con márgenes estrechos, una actividad que desborda los parámetros usuales en cuanto a la interacción comunicativa y las prácticas pedagógicas.

Son varias las investigaciones que, desde diferentes campos como la educación, la psicología, la sociología y la antropología, han optado por encontrar rasgos conceptuales en el juego; se tomaron como base 10 estudios que focalizaron la acción lúdica, delimitando los aspectos más importantes del juego desde diferentes ópticas que se evidencian en la siguiente tabla:

Tabla 1

Definiciones históricas del juego

Autor	Definición del juego
Gross (1916)	El juego es una actividad inicial que integra el comportamiento humano, y mediante situaciones simuladas estimula la parte instintiva, que luego servirá para su proceso evolutivo.
Huizinga (1972)	El juego es una actividad libre, que se realiza dentro unas fronteras espacio temporales delimitadas por reglas de cumplimiento obligatorio y aceptadas de forma libre, actividad que tiene su propósito en sí misma y va ligado de una sensación de presión, felicidad y discernimiento.
Garvey (1977)	El juego es generador de placer, lúdico, esporádico e intencionado, que necesita de la participación dinámica y sistemática del individuo.
Russel (1985)	El juego es una actividad motriz placentera que no se ejecuta con un propósito extrínseco a ella, sino <i>per se</i> .
Blanchard y Cheska (1986)	El juego es una manifestación no necesariamente de los humanos, es también común en otras especies, más que todo en sus primeros estadios de desarrollo.
Ortega (1990)	El juego como competencia lúdica germina enlazando las estructuras psíquicas, cognoscitivas, emotivas y efusivas, con las prácticas sociales que el individuo tiene.
Lavega (1997)	El juego es una demostración, más productiva del tiempo libre, en el encuentro del desarrollo, la sagacidad, la libertad y el placer dinámico del hombre.
Moreno (2002)	El juego es una invariable irremplazable en la evolución, la gestación y en la educación del hombre, sigue al desarrollo fisiológico, psíquico-emocional y subjetivo, cumple con función de vigorizar, moldear y nutrir el desarrollo holístico personal.
Paredes (2003)	El juego, como el hombre, no solo es tangible: es místico y se concreta al concebir con su manifestación de regocijo, divertimento, afecto o manifestaciones emocionales.
Zagalaz, et al; (2014)	El juego es una actividad emancipadora, autónoma, desconocida, consciente, infructuosa que constituye la acción de los estados de ánimo, emociones y la mente que secunda el desarrollo subjetivo y comunitario y que en ocasiones, puede ser orientado.

Nota: Elaboración propia.

Si entrelazamos los conceptos señalados hasta el momento, se puede definir el juego como actividad divertida, que genera placer, emancipadora que no se orienta a propósitos extrínsecos, donde brotan expresiones y sentimientos de felicidad, que busca desarrollar y fortalecer los aspectos motrices, psíquicos y socio afectivos del individuo. En fin, todos estos aportes valiosos han sido de fundamentos teóricos e investigativos en aras de profundizar y analizar el juego desde diferentes concepciones como es la teoría de la inteligencia múltiple que tiene profundas implicaciones para el diseño y desarrollo del juego educativo y proporciona una base para el desarrollo de la enseñanza de la base lúdica (Wang, 2014). La teoría de la inteligencia múltiple del modelo de juego educativo, está estrechamente conectada con el modelo de investigación, puesto que los juegos deben servir para cultivar la inteligencia múltiple en los niños (Dean *et al.*, 2015).

Por lo tanto, es necesario rodear de cerca la teoría de la inteligencia múltiple para desarrollar el intelecto de los niños y la enseñanza del juego desde la perspectiva de la inteligencia, pues son varias e importantes las habilidades que este concepto implica a la hora de transmitir conocimiento al niño y de este asimilarlo de manera efectiva de cara a un aprendizaje mucho más significativo (Craig *et al.*, 2016).

El aprendizaje basado en juegos en los contextos educativos ha sido objeto de investigación durante décadas. Uno de los usos primarios de las computadoras en la educación con simulaciones y juegos, ha sido para el apoyo de prácticas en el tiempo (Arnab *et al.* 2014). Más tarde varios juegos fueron integrados en el currículo escolar como ejercicios de enriquecimiento físico fuera de la clase. La mayoría de los juegos aplicados a la educación

infantil tienen como objetivo complementar el aprendizaje escolar diario y promover en los niños el auto aprendizaje. El valor del aprendizaje a través del juego ha sido reconocido en el campo de la educación infantil durante más de una década, la simulación, los estudios de casos, juegos de rol y juegos están relacionados con métodos de enseñanza basados en el aprendizaje experiencial. Ellos permiten que la experiencia o experimentación con una situación modelando un mundo real (Melero y Hernández, 2014).

Este tipo de aprendizaje podría ser particularmente muy adecuado para jóvenes aprendices. El aprendizaje basado en juegos es considerado como una opción para abordar el aprendizaje y la motivación como requisito de la generación existente de estudiantes. Las evidencias indican que los juegos de implementación pedagógica del diseño pueden fortalecer y apoyar la capacidad cognitiva de los niños (Anthony *et al.* 2012).

Las concepciones occidentales de la infancia como tiempo para el juego y del juego como modo de aprendizaje, no se han sabido implementar con estrategia. Tradicionalmente en la escuela, los niños juegan durante el recreo y trabajan durante la clase. Pero algunos de los hombres más importantes en psicología, como Piaget y Bruner (citado en García, 2017), creen que el juego es un trabajo de niños.

A principios de los años 2000, la creencia en el juego como instrumento del aprendizaje temprano dominó los planes de estudios preescolares de las naciones europeas, americanas y australianas, y se comenzó a infiltrar en los planes de estudios de las antiguas colonias culturales (Hamza, 2019). Los estudiantes que participan en el aprendizaje práctico y las actividades basadas en el juego, experimentan los siguientes beneficios: mayor motivación, la creatividad

animada, las habilidades mejoradas en la resolución de problemas, un mayor sentido de responsabilidad personal, la alegría por la autonomía y la independencia que les ofrecía.

Tradicionalmente, los adultos han tenido poca participación en el juego libre, ya que su función consiste en establecer el entorno de acuerdo con los intereses, las necesidades y el crecimiento del desarrollo de los niños. Los niños son entonces "libres" de jugar, crecer y desarrollarse en entornos de apoyo. La intervención de los adultos tiene el potencial de interrumpir la autonomía e independencia que proviene de la experiencia del juego libre.

Características del juego. Podemos afirmar que el juego es una acción, especialmente motora, que se da sobre todo en los primeros estadios del desarrollo humano y en la adolescencia, en los cuales se ejecutan movimientos involuntarios y el individuo utiliza su potencia de forma desinteresada, siendo por ello apropiado para su evolución e instrucción. El juego es una actividad motriz, cognitiva y socio afectiva, relacionada a la niñez y que debe estar inmersa en el contexto educativo, convirtiéndose en uno de los soportes estructurales en la formación, de las sociedades modernas. El juego posee unos rasgos distintivos tales como: es una actividad de libre escogencia, está limitado por el espacio y el tiempo, sin un fin determinado, genuino y sin algún costo, que utiliza la imaginación y con reglas preestablecidas. Por lo tanto, el juego permea todos los aspectos emocionales, psíquicos, motrices, sociales, cognitivos, comportamentales y físicos en pro del desarrollo holístico e integral del ser humano (Omeñaca y Ruíz, 2019).

También para Méndez. y Méndez (2017), el juego cumple con unos atributos tales como: es una actividad pura, libre y placentera con un fin y utilidad educativa, en aras de mejorar los

aprendizajes estructurados de los educandos, impactando positivamente los procesos comunicacionales en el aula. El juego puede considerarse como una acción contenida en sí misma, natural, placebo, no elaborada, ni estructurada, donde se resuelven situaciones conflictivas e individuales Piaget (1981, citado en Quintas, 2020) esta variedad de características se agrupa en una serie de adjetivos positivos que genera el juego, transformando el alma y el cuerpo del niño.

Quizás uno de los autores más relevantes y fundantes fue Huizinga (1954), en su libro *Homo Ludens* (citado en Omeñaca y Ruíz, 2019), en el que propone como rasgos distintivos del juego, que se trata de una actividad de libre elección, genera complacencia y regocijo, prefigura una acción llena de significación, se ejecuta dentro de ella, está desbordada de avenencias y, a fin de cuentas, produce estructura ordenada en un contexto universal inconcluso a una mejora temporal. Todos estos rasgos distintivos dan forma, estructura y operacionalización al juego.

En el informe de la Unicef (2018) el juego es beneficioso, alegre, invita a la colaboración enérgica, y permite procesos interactivos sociales y comunicacionales, que sin duda alguna aportan al desarrollo estructurado del ser humano. También para Zurita (2018), el juego es de libre albedrío, instintivo, es el modo para que los individuos manifiesten sus intereses, sus razones y formas de proceder, es un comportamiento que genera placebo, en cuya acción el individuo interviene holísticamente. El juego requiere de determinados comportamientos, motivaciones y espacios, donde el niño pueda desarrollar sus habilidades motoras, cognitivas, sensoriales y socio afectivas.

Entre las características del juego es pertinente resaltar su carácter normativo y regulador de las interacciones, puesto que, en todo juego, se establecen unas reglas a seguir, como modo de regulación y significación que son compartidas y permiten el entendimiento entre los niños. Son necesarias para la construcción de sentido, la mediación y el entendimiento mutuo, ya que se construyen por los mismos participantes y pueden ser modificadas en el transcurso de la actividad lúdica.

Teorías del juego. A finales del siglo XIX surgen los primeros acercamientos teóricos e investigativos sobre el juego, donde brotan supuestos teóricos sobre la acción lúdica y el por qué se da. Estos estudios se abordaron desde diferentes disciplinas como la antropología, la psicología y la filosofía. Entre los autores más relevantes se encuentran Spencer *et al.* (citado en Omeñaca y Ruíz, 2019). En la siguiente tabla se sintetizan los aportes más valiosos de cada uno de los autores.

Tabla 2

Teóricos fundantes del juego

Autor	Definición
Spencer	Establece como conjeturas la evidencia de una energía de más en los seres vivos, que, si no ha de ser utilizada para sobrevivir, es empleada para actividades de tipo motora, que liberan de tensiones al cuerpo. El juego es el instrumento para suprimir la energía excedente del organismo.
Gross	Comprende el juego como una forma de ensayo, sin ningún propósito extrínseco, se rige a un incitamiento inconsciente e involuntario, el individuo coloca en juego acciones que coadyuvan al desarrollo de habilidades y competencias, que utilizará más tarde.

Shiller	Relaciona el juego a la acción estética, de ocio, de tiempo libre y creativo, que el individuo realiza en instantes en que el cuerpo se encuentra colmado de energía. Sus estudios se sustentan en las actitudes lúdicas, una visión de la filogénesis de los antepasados.
Hall	Su posición acerca del juego es evolucionista y relaciona los diferentes estadios del desarrollo del niño al desarrollo evolutivo del hombre, de este modo el juego en las diferentes etapas de la vida que se utilizan multiplica las inmensas etapas evolutivas del ser viviente. Se observa la acción lúdica desde el componente filogenético y ontogenético del hombre.
Freud	Refiere al juego como manifestación instintiva o inconsciente que atiende al principio placebo. El juego tiene un carácter metafórico, semejante al del dormir, que permite la manifestación erótica de la niñez y la ejecución de deseos incumplidos. Esta mirada psicoanalítica del juego y de la niñez, trae experiencias inolvidables al niño, y además evoca a través de la acción lúdica, vivencias traumáticas intentando realizar influencia sobre ellas.
Piaget	Sus perspectivas se fundamentan en estadios del desarrollo del niño a través de la acción lúdica. Describió que el desarrollo cognoscente se clasifica en fases: Sensorio motor (juego funcional- desde el nacimiento hasta los 2 años), desarrolla habilidades a través de la interacción con el ambiente por medio de la acción motriz y sensorial. Preoperacional (juego simbólico-2 a 7 años), emerge el juego metafórico, empleando signos verbales y no verbales. Operacional concreta (juego normativo- 6 a 12 años), aparecen los juegos donde predominan las reglas.
Vygotsky	Basa sus estudios en el juego personificado o juego de roles, donde el niño imita tomando el papel de adulto, a través de la imaginación simula y ejemplifica situaciones subjetivas en actividad lúdica.
Elkonin	Asigna un principio social a la actividad lúdica, destaca que entre los 3 a 5 años se centra en actividades motoras y después de los 5 a 7 años el juego toma un rol social, un proceso interactivo de relaciones comunicacionales fundamental en la especie humana.
Wallon	Percibe el desarrollo del ser como una evolución pragmática producida por el continuo proceso interactivo entre el ambiente y el hombre. Piensa el juego como simulación ficticia de la realidad, el papel que cumple el juego son: sensorio motriz, cognitiva y de socialización. Clasifica el juego como funcional, ficticio, de adquisición y fabricación.
Chateau	Considera el juego como imán para simular la vida adulta y el deleite de aprobación de la norma establecida. Establece una taxonomía de los juegos normativizados y no normativizados. Los juegos no normativizados (0-2 años) se clasifican en juegos funcionales, hedonísticos, novedosos, de autoafirmación. Los juegos normativizados (a partir de los 2 años), se clasifican en juegos de imitación, de construcción, de regla arbitral, sociales de carácter pre- figurativo y por último los juegos tradicionales.

Nota: Elaboración propia.

El juego es esencial a la vida de los niños ya que les facilita más, adquirir y asimilar aprendizajes, destrezas y vivencias, por lo tanto, es un instrumento pedagógico fundamental en el ámbito escolar. La teoría clásica del juego se basa en suposiciones de racionalidad perfecta y pleno conocimiento común que están muy alejados de las capacidades cognitivas de los jugadores humanos y de uso limitado para explicar el comportamiento estratégico humano. Por otro lado, la experimentación a ciegas también es inútil, porque el uso apropiado de los experimentos es para probar hipótesis, y sin buenas hipótesis, no se puede hacer ningún progreso útil (Colman y Pulford, 2015). A través del juego Kayi (2016), sostiene que se puede enseñar a comunicarse, y a aprender sobre el mundo y a interactuar utilizando el juego como fin para estimular tanto la comunicación verbal, como no verbal.

Importancia del juego. Es necesario resaltar la importancia de la actividad lúdica como experiencia cultural, que ofrece una amplia gama de posibilidades cuando se enfoca en este sentido: el teatro, la danza, la literatura infantil, el arte, la música, son actividades culturales que, acompañadas didácticamente de la lúdica, pueden adquirir un gran potencial formativo en la niñez (Jiménez, 2013).

La actividad lúdica ha dejado de considerarse exclusivamente como una actividad de entretenimiento, un espacio de fuga, o evasión, alejado del contexto formativo, o cuando menos, como espacio para el ocio y la distensión en los niños, para considerarse como una oportunidad de aprendizaje, socialización y elaboración conceptual. En este sentido, Armero y Rodríguez (2016) sostienen que para autores como Vygotsky (1979) el juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico. En su

proceso de aprendizaje y comprensión del mundo, el niño va asignando significados a los objetos físicos, de manera espontánea en su vida cotidiana.

La formación de conceptos más complejos y abstractos se va estructurando en la etapa educativa, y posteriormente, de una forma más elaborada y abstracta, en la vida investigativa, con la formación superior. Este proceso, se encuentra mediado por la producción de signos, es decir, de señales, y de objetos que se refieren a otros. El inicio de este proceso de construcción de signos en el niño, se produce entre otras formas, con el juego como dinámica inicial que le permitirá ir comprendiendo el pensamiento conceptual (Jiménez, 2013).

De esta forma, puede decirse que el juego es y ha sido a través de la historia de los pueblos, una forma de adquisición, identidad y transmisión cultural, en sus diferentes modalidades y dinámicas propias del lugar y el contexto socio-histórico en que se ha presentado. Las distintas actividades, el acervo cultural, la idiosincrasia propia de un pueblo, los contextos semánticos que provee la cultura, genera nuevos juegos y actitudes que contribuyen a la formación de la infancia, y su inserción en la sociedad y comprensión de su cultura, de distintas formas.

Mediante el juego, el niño accede al mundo que le rodea, adquiere saberes, estructura su personalidad, pues a través de él, adquiere destrezas, establece nuevos nexos con sus pares y la realidad inmediata que le rodea, y obtiene logros que le serán útiles en su crecimiento y en la adquisición de conocimientos para darle significación al mundo e interactuar en él; en el juego, el niño vive sus mejores experiencias, se apropia y recrea la cultura que le es propia Jiménez (2013). Como dador de significados, el juego permite al sujeto ir estructurando su pensamiento

con base en la interpretación simbólica, la interacción comunicativa, el establecimiento de normas y reglas que se interiorizan y hacen parte de la experiencia lúdica, todo lo cual permite la elaboración de conceptos cada vez más complejos de la realidad, lo que convierte al juego en un instrumento generador de conocimientos.

Álvarez *et al.* (2015) analizan aspectos de la expresión teatral como su eficacia comunicacional, el cuidado del lugar y el empleo de los elementos escénicos. Este proceso lo realizan en el contexto de la educación infantil, en donde se emplean estrategias de aprendizaje basadas en la acción y el placer, que se hallan combinados precisamente en el juego, que se constituye en base para el aprendizaje como para el arte dramático. Los autores plantean que el arte, el teatro, y en particular la obra dramática Kubik, se pueden emplear como instrumentos y medios eficaces para el proceso evolutivo y la educación total e integral durante la niñez. Una ventaja de la combinación de estas herramientas es la oportunidad de trabajar múltiples competencias en todas las materias del currículo, dado que recurre y promueve habilidades como la autonomía, el autoconocimiento y exploración del medio, al igual que la expresión y la comunicación (Álvarez *et al.* 2015)

Los programas orientados al desarrollo de la creatividad muestran trabajos como el de Gómez y Vanegas (2016), que en el proyecto Ágora emplearon tecnologías mediadas por computador. El proyecto incluyó proveer a cada estudiante un sitio en la plataforma Moodle, donde pueden hallar juegos y tareas a partir de las herramientas de la web 2.0, y la probabilidad de elaborar un producto cada semana al tiempo que siguen las indicaciones conceptuales y metódicas con la guía del educador, con el acompañamiento familiar. Estas estrategias se

diseñaron de manera que pudieran reforzar lo que los educandos han estado trabajando en el juego y la tarea semanal. Las familias y los profesores tienen roles específicos en el programa. El proyecto ofrece herramientas para asegurar el saber y construir nuevos conocimientos según la edad, los gustos y los intereses de los educandos.

A su vez, Balart y Céspedes (2017) señalaron factores tanto psicológicos como sociales que inciden en forma favorable o desfavorable en el desarrollo de las habilidades creativas; dentro de los primeros están la tolerancia, la libertad, la flexibilidad, la búsqueda de novedades, la capacidad lúdica y la tolerancia al riesgo; mientras que los que tienen efectos negativos incluyen el terror al hacer el ridículo o a la crítica, la angustia que genera al equivocarse, el excesivo perfeccionismo, el apego exagerado al éxito o a lo tradicional.

Otros factores de carácter social que contribuyen al desarrollo de habilidades creativas incluyen el aprendizaje a través de la equivocación y el acierto, la ductilidad ante lo innovador, la valoración social de lo instintivo, lo divertido, lo creativo y lo lírico. Lo contrario sucede cuando el ambiente es de desmesurada disciplina tradicional, inflexibilidad intelectual, el apoyo excluyente a lo racional, así como la presión generada por descalificativos, la ridiculización o el rechazo al cambio.

Como se ha dicho, la creatividad no se enseña, se estimula o incentiva, por lo que las estrategias que se emplean para su promoción se basan especialmente en la creación de un ambiente dentro del aula que la favorezca, en lugar de inhibirla (Alvarado, 2018). El hecho de que no se trate de algo que se aprende como si se tratara de una lección de historia o de ciencias naturales o matemáticas, implica que se adquiere a través de una experiencia más o menos

prolongada, en lugar de ser producto de un esfuerzo puntual (García, 2018). Los diferentes marcos teóricos, indican que la creatividad se desarrolla como consecuencia de que el estudiante participe de un proceso en el que se le lleva a enfocar situaciones de una manera novedosa, aceptando soluciones no tradicionales, aunque puedan parecer extrañas al comienzo que se producen en un ambiente flexible y tolerante.

El juego en el desarrollo de la comunicación en el aula. El desarrollo de habilidades comunicativas, contribuye a crear un concepto moderno de la comunicación, para tratar problemas de interacción y reconocer su importancia para tener éxito en el desenvolvimiento social y en general, en todas las áreas de la vida, a su vez que ofrece herramientas para utilizar la tecnología más disponible para comunicarse en la era moderna (Lin y Ha, 2009). La comunicación eficaz es una necesidad de la era moderna debido a las condiciones comerciales y los acelerados cambios en las tecnologías de la información y la comunicación.

El estilo y la comunicación efectiva es una necesidad de las condiciones sociales modernas y es necesario para la cohesión social (Randall y Graffagnino, 2016). La comunicación efectiva es especialmente necesaria para las organizaciones educativas en la era moderna, en que la economía es la primera dinámica del mundo. Debido a la importancia y necesidad de la comunicación, las personas esperan aprender sobre comunicación y quieren usar la tecnología moderna para comunicarse.

Las habilidades emocionales, sociales y cognitivas emergen en los primeros años y son requisitos previos importantes para el éxito en la escuela, el empleo, los ingresos y las conductas saludables (Heckman *et al.*, 2010). Este impacto beneficioso depende de la calidad de la

educación de la primera infancia, que debería proporcionar un entorno de aprendizaje para que todos los niños tengan éxito en la adquisición de habilidades sociales, emocionales, cognitivas y lingüísticas. Sin embargo, la disponibilidad de educación y atención a la primera infancia asequible y de alta calidad, sigue siendo un desafío en algunos países del Mundo.

Las actividades lúdicas también contribuyen al desarrollo de la comunicación en el aula, puesto que, en ellas, se desarrollan un conjunto de actividades mediadas por lo simbólico y la imaginación, por normas regulativas, que permiten el entendimiento y enriquecen la interacción social, además de que están motivadas por la obtención de logros (Jiménez, 2013). La comunicación en el juego, permite a los niños usar la creatividad y la fantasía, ser recursivos, adquirir aptitudes y enriquecer el vocabulario, toda vez que facilita el intercambio de conocimientos y experiencias entre los participantes.

La Comunicación

Definición de la comunicación. La comunicación es el proceso social fundamental, es aquello que convierte a las personas en seres sociales y cualquier actividad de la sociedad se puede ver como resultado de un proceso de comunicación entre seres humanos (Molina *et al.* 2015). Al mismo tiempo la comunicación implica procesos y estructuras de construcción de sentido, con el fin de ocasionar una transformación de actitud en la sociedad, que puede ser tanto positivo como negativo, dependiendo del enfoque que se lleve a cabo en el proceso.

La comunicación es una dinámica que se lleva a cabo en un espacio y en un tiempo determinado; se produce en formas específicas y puede llegar a tener múltiples resultados. La

comunicación se define como procesos interactivos por medio de los cuales un individuo entabla un diálogo a través de un código, esperando recibir una respuesta, sea una idea, postura o la forma de proceder (Dias y Pagan, 2016). En otras palabras, la comunicación es una forma de entablar contacto con otros individuos mediante opiniones, actos, juicios y comportamientos, que demanda una respuesta al mensaje emitido, para clausurar así el círculo y lograr un objetivo.

Importancia de la comunicación. Las habilidades de comunicación efectiva son realmente importantes para un maestro en la transmisión de la educación, la gestión del aula y la interacción con los educandos en la clase. El docente tiene que enseñar a los alumnos a tener diferentes enfoques de pensamiento. Para enseñar de acuerdo con la capacidad de los estudiantes, un maestro debe adoptar habilidades de comunicación que motiven a los educandos en su proceso de aprendizaje (Cambria, 2016).

Tal como lo reconoce Montero (2016), la comunicación es la que permite que las personas interactúen, inclusive desde que la persona acaba de nacer, resulta evidente su importancia a lo largo de cada una de las fases de la vida humana. Esa importancia de la comunicación se puede evidenciar a partir del análisis del triángulo de necesidades de Maslow (1908-1970), quien sugiere que la persona tiene una serie de necesidades que va satisfaciendo de manera progresiva, como se ilustra en la Figura 1. Las necesidades básicas del ser humano son: el alimento, la sed, la excreción, la respiración, el sueño, etc. Para satisfacer esas necesidades, ya sea que se trate de un bebé o de un adulto con muchos recursos económicos, se necesita que pueda comunicarle esa necesidad a otra persona, ya sea su madre, en el caso del bebé, o al mesero del restaurante o la enfermera del hospital, en otros casos.

Una vez la persona ha satisfecho sus necesidades básicas, surgen las denominadas necesidades de seguridad, que incluyen el sentirse seguro y a salvo o fuera de peligro.

Figura 1

Triángulo de necesidades de Maslow



Nota: Acosta (2014)

La comunicación es necesaria para resolver este tipo de necesidades, dependiendo de la amenaza que perciba. Si de lo que se trata es de pertenecer a un grupo o de satisfacer su autoestima, en la medida en que se van superando las necesidades de nivel inferior, en cualquiera de esos casos las personas necesitan poder comunicarse (Ballesteros, 2016), propone que la importancia de la comunicación no solamente se refiere a las capacidades o competencias que determinan el éxito personal o profesional.

A nivel familiar o escolar, por ejemplo, el desarrollo de habilidades de comunicación asertiva, puede resultar determinante para que los integrantes de su familia o de la comunidad

académica, puedan convivir de manera pacífica y constructiva. En parte, toda una sociedad puede depender de que unos y otros logren una buena comunicación y se eviten de esa forma conflictos sociales y guerras civiles. En el caso de la vida en familia, la calidad de la convivencia cotidiana se fundamenta en una comunicación fluida y constructiva (Ugalde y Canales, 2016). Así mismo, en la escuela la calidad de la comunicación ha sido señalada como uno de los requisitos no solo para que el proceso de enseñanza aprendizaje pueda ser efectivo, sino para prevenir conflictos escolares.

La comunicación verbal. La comunicación verbal usa palabras habladas para transmitir un mensaje. Comúnmente, las personas asocian a la comunicación verbal, el acto de hablar, sin considerar que igualmente es importante saber escuchar, para que la comunicación sea efectiva. La comunicación verbal se aplica a un amplio espectro de situaciones, tanto en la vida cotidiana, las relaciones laborales, educativas, o para emitir discursos a una multitud de personas (Claro, 2019). Sonidos como ah, er, um, no son palabras y no forman parte del vocabulario y no tienen significado. Los rellenos verbales se usan para conectar las declaraciones de los interlocutores en una conversación y se emplean para indicar la vacilación de un hablante durante la interacción (Córdova, 2016).

Las preguntas, o interrogativos, también se utilizan en las conversaciones, que es una estrategia utilizada para comenzar o continuar una conversación. Aquí, un orador que plantea una pregunta tiene la autoridad para obtener respuestas del oyente y, por lo tanto, se asegura de que el orador pueda controlar lo que se supone que debe decir el destinatario. El uso de preguntas

crea la seguridad de continuar la conversación, ya que estas preguntas requieren respuestas, lo que las hace más fuertes que una simple declaración declarativa (Cestero, 2019).

Comunicación oral en el aula de clase.

En el proceso comunicacional de tipo oral que se entablan en el aula deben existir unos elementos que permitan la comunicación, como el emisor que envía el mensaje (estimulo) esperando una respuesta al mensaje por parte del receptor, como se evidencia en la siguiente figura

Figura 2

Comunicación oral



Nota: Sánchez *et al.* (2018)

En los elementos que conforman la comunicación oral, se parte de la transmisión del mensaje, efectuado a través del emisor que conllevará una respuesta al mensaje obtenido por el receptor. El lenguaje oral es la unión de sonidos que transmite el individuo para hablar y

manifestarse con los demás (Machado y Rodríguez, 2020); es decir, el ser humano utiliza una gran variedad de sonidos (palabras) para comunicarse, expresando sus ideas, percepciones y sus puntos de vista con los demás.

A su vez el lenguaje oral se podría definir como la acción mediante la cual se establece un contacto entre dos personas de forma verbal, transmitiendo un mensaje que puede tener una respuesta inmediata (Sánchez *et al.* 2018). Se podría hablar de una gran variedad recursos a la hora de expresarse con la voz, pero la forma de comunicarse en el aula es un lenguaje oral estructurado, organizado y con un fin académico.

La forma en que los maestros se comunican con los estudiantes es uno de los factores que ayudan a determinar una enseñanza efectiva y cómo los estudiantes perciben que la comunicación de los maestros puede afectar su aprendizaje efectivo y cognitivo y sus sentimientos durante todo el proceso de aprendizaje. Los comportamientos inmediatos verbales y no verbales por parte del maestro mejoran la interacción educativa positiva y efectiva, lo que tiene efectos directos en la actitud de los estudiantes hacia el maestro y el curso y la disposición de los estudiantes para aprender (Covarrubias y Piña 2004).

En el contexto de la enseñanza, la comunicación verbal oral se puede definir como una relación que se puede lograr a través del habla y la conversación. Los maestros deben usar las palabras cuidadosamente para tener éxito en la enseñanza (Romo, 2017). Cada palabra provoca un sentimiento en las personas, emociones específicas y una función distinta; si las palabras se aplican en el lugar apropiado, afectarán el alma y el cuerpo de la audiencia de inmediato. Por lo

tanto, es apropiado que el maestro evite el uso de palabras negativas al tratar con los estudiantes, es decir, palabras como "No puedo, es imposible, nunca, etc."

En la comunicación oral establecida en el aula -que se efectúa entre los principales actores educativos, se evidencia un nivel jerárquico comunicacional, un modo de hablar entre docente- estudiantes y otra forma de hablar entre estudiantes. Esta comunicación se puede dar dentro y fuera del aula, se puede presentar forma continua o discontinua, es decir, la comunicación está mediada por las interacciones jerárquicas, por el espacio, por el tiempo y lugar; todos estos aspectos pueden incidir negativa o positivamente en los procesos comunicativos verbales orales. Es evidente que en el aula de clase se entablan procesos comunicativos verbales en este caso mediante el lenguaje oral. Dependiendo de la cantidad de individuos, se puede dar de forma inmediata entre el profesor y el alumno, o de forma individual, en el sitio, es decir, se establece una comunicación bidireccional donde se transmite un mensaje por parte del docente, que es a su vez recibida por el alumno, del cual se espera una respuesta de forma directa e inmediata.

Es común que en el espacio áulico las interacciones comunicativas verbales orales se presenten en forma extensiva, agrupando a todo el grupo poblacional que se encuentra dentro del aula. Se realiza con el fin de que el conocimiento llegue simultáneamente, a todos los estudiantes (Robles, 2011). En esta forma de comunicación existen varios destinatarios a los cuales les llega el saber, interpretándolo y analizándolo de forma distinta. Es de suma relevancia reconocer que la comunicación verbal empleada en el ámbito escolar, es un lenguaje estructurado y elaborado,

existe un desarrollo meta-cognitivo a la hora de comunicar el mensaje, como se observa en la siguiente figura.

Figura 3

Lo que se quiere decir a lo que se pone en práctica



Nota: Sánchez, *et al.*, (2018).

Se confirma que existe una distancia evidente entre lo que se desea hablar a lo que se hace en la praxis. Es importante inculcar habilidades cognitivas que faciliten a la hora de emplear el lenguaje oral, que sean entendidos los puntos de vista, percepciones e ideas. Es importantísimo que a la hora de hablar se emplee el volumen, pronunciación y entonación acertados para que quien recibe la información, la entienda de forma correcta. Así mismo, el vocabulario que se utiliza a la hora de hablar debe ser acorde a las edades de los estudiantes; en lo posible, los procesos comunicativos verbales que se entablan en el aula, deben estar encaminados a cautivar al receptor.

La Comunicación escrita en el aula de clase

El hombre en el trasegar de su proceso evolutivo e histórico, ha escogido diversas maneras para comunicarse con los otros, indudablemente, uno de los recursos empleados que ha

marcado a la humanidad es el lenguaje escrito. Para satisfacer una excelente comunicación escrita es necesario identificar los aspectos que le atañen. El lenguaje escrito establecido en los diferentes ámbitos en que se desenvuelve el individuo requiere de claridad y simplicidad; entre más breve sea una explicación escrita, mayor será el logro comunicativo.

El lenguaje escrito a comparación del lenguaje oral, no está supeditado a los aspectos de lugar y tiempo. Los procesos interactivos comunicacionales entre el docente y el estudiante se dan por medio de la escritura. Se puede establecer que la información está plasmada en lo escrito, es una comunicación discontinua, el docente da la información de forma escrita para que el estudiante decodifique e intérprete los mensajes escritos. Por lo tanto, el mensaje escrito es una comunicación diferida, en la que una persona (emisor) le dice algo a otra (receptor) (Sánchez *et al.* 2018). Es decir, se emplea el lenguaje escrito cuando no necesariamente se requiere una respuesta inmediata por parte del estudiante, más bien requiere de un análisis de la información para transmitir un mensaje escrito u oral estructurado.

Constantemente en el aula se utiliza el lenguaje escrito con el propósito de plasmar y guardar el concepto o la información en un papel, que un tiempo no lejano, el estudiante leerá y repasará con el único objetivo de aprender el nuevo conocimiento. En el lenguaje escrito no hay *feedback* o respuesta de inmediato, no hay interacción comunicativa no verbal, tiene la virtud de que existe la evidencia con el mensaje plasmado en el papel. Además, se requiere contar con una gran variedad léxica y gramatical, semántica y sintáctica para poder entender lo plasmado en forma escrita. Como afirman Ariza y Ariza (2018) para la correcta transmisión de un mensaje escrito, se precisa una adecuada elección de palabras, ya que es lo único con que contamos.

Comunicación no verbal. El ser humano tiene la característica de que genera influencias en los demás, inclusive a pesar de que no desee hacerlo; el solo hecho de que alguien no salga de su casa nunca y no interactúe con nadie, o que un padre se levante temprano a trabajar o a sacar su mascota a caminar, son mecanismos de comunicación, en este caso, comunicación no verbal. Chóliz (2015), se refiere a la función de las emociones en el mimetismo del hombre, y explica que se trata de un tema que ha sido reconocido e investigado desde diversos momentos de la historia y por lo mismo desde diferentes puntos de vista, desde Hipócrates en el siglo IV A.C., Galeno en el siglo III DC, Darwin en el siglo XIX, pasando por Le Doux, Cacioppo, Larsen, Smith y Bernston en el siglo XX.

Existen tres componentes en la emoción y en la comunicación: neurofisiológico, comportamental y cognoscitivo. El primero se hace visible en reacciones como taquiarritmia, transpiración, vasoconstricción, paratonía, sonrojes, sequedad en los labios, cambios en los modos de respirar, etc. Todo esto son reacciones inconscientes, que el individuo no puede dominar, sin embargo, se pueden impedir mediante métodos adecuados como la distensión. El segundo hace referencia al análisis del comportamiento humano y permite deducir qué patrón de emociones está vivenciando. Y, por último, las expresiones de la cara, el lenguaje corporal, la entonación de la voz, la amplitud, el ritmo, la kinésica, etc., dan señales de exactitud sobre las percepciones de los estados emocionales (Bisquerra, 2014).

Esos elementos son los que permiten que los individuos entablen procesos comunicativos sin necesidad de expresar palabras, por medio de gestos, movimientos del cuerpo, risas y demás elementos de la comunicación humana (Tarantino, 2018). Estas formas no verbales de la

comunicación también son percibidas por los miembros de las comunidades académicas, como sucede en el grupo poblacional de la presente investigación; es decir, el hecho de que un estudiante modifique su expresión verbal en su interacción con un compañero o si se ríe de lo que dice, la persona que interactúa con él entiende e interpreta esas manifestaciones, como parte o complemento de lo que han estado expresando mediante palabras.

Cuando los individuos se comunican, integran sus cuerpos en la interacción; por ejemplo, con posturas, dirección de la mirada y gestos. Los estudios han demostrado que las posiciones de los individuos en la sala, la dirección de la mirada, los matices vocales y los gestos pueden proporcionar pistas importantes para comprender su grado de atención y participación en la interacción. Una postura elegida puede expresar una invitación a interactuar o al desinterés, lo que puede afectar la experiencia de la interacción (Sánchez y Macías, 2019).

La posición del cuerpo junto con la dirección de la mirada puede mejorar o debilitar la comunicación. La comunicación no verbal más importante es la mediada por la cara, especialmente la dirección de la mirada. El contacto visual indica una invitación a unirse a la conversación, y un giro de la mirada señala que la atención se dirige a otro objetivo. La comunicación no verbal a menudo es más delicada y más efectiva que la comunicación verbal y puede transferir una connotación más relevante que las palabras. De acuerdo con Herranz y López (2015), el lenguaje corpóreo tiene la potestad de transferir las formas de actuar y pensar de los individuos a otros y, en muchos casos, puede ser incluso más efectivo que las informaciones verbales.

El estudio realizado por Almeida y Ortiz (2016) sobre la función de la comunicación no verbal en el desempeño educativo, mostró una correlación positiva significativa entre las destrezas de comunicación no verbal y el rendimiento educativo de los profesores. Más de la mitad de las conversaciones cara a cara son no verbales, así como el lenguaje de señas, y los gestos, expresan los sentimientos y actitudes sin decir una palabra. Existe una correlación significativa entre las conductas verbales y no verbales apropiadas y oportunas del maestro y el rendimiento y buena conducta de los alumnos, así como entre las destrezas de comunicación verbal y no verbal de los maestros y la formación y la motivación de los educandos.

Los estudiantes reciben inconscientemente señales no verbales enviadas por el profesor; inmediatamente notan que el que está delante de ellos está enseñando con toda su voluntad o está esperando constantemente a que termine la clase. Por lo tanto, debe mencionarse que la comunicación no verbal puede complementar o reemplazar la comunicación verbal; es una repetición de mensajes verbales, haciendo que la comunicación verbal sea más prominente y específica, o complementa la comunicación verbal. Los seres humanos utilizan el comportamiento no verbal para completar su interacción interpersonal; dependen de la conducta no verbal para reconocer cuándo hablar, cuándo dejar que otros hablen y cómo hablar (Gordillo *et al.* 2016).

La comunicación no verbal a menudo crea conceptos de interacción, ya que la comunicación siempre tiene dos niveles de significado literal y conceptual, y este tipo de comunicación se asocia con el nivel semántico. Refleja valores culturales. Esta afirmación indica implícitamente que la mayoría de los comportamientos no verbales se adquieren durante la

socialización y son totalmente variables, según la cultura y las tradiciones. Un punto relevante en la comunicación no verbal es el uso de esta relación, especialmente cuando se enseña de manera correcta y oportuna.

Los maestros que utilizaron técnicas de comunicación no verbal para interactuar con estudiantes con discapacidades físicas y motoras en la provincia de Teherán desempeñaron un papel eficaz para aumentar la autoestima de los estudiantes y reducir su timidez (Gómez, 2018). Por tratarse de una forma de comunicación que acompaña y complementa a la comunicación verbal, el desarrollo de la comunicación no verbal también puede ser promovido a través de diferentes modalidades de juego, con lo cual se puede lograr que los niños aprendan a expresarse de manera más eficaz.

Tipos de comunicación no verbal en el aula de clase. Al realizar un análisis riguroso de la comunicación no verbal, existen tres formas de comunicarnos con nuestro cuerpo: la *proxémica*, la *paralingüística* y la *kinestésica*, este modo de expresión se realiza de una manera consciente e inconsciente (Sánchez *et al.*, 2018). El lenguaje del cuerpo es una de las formas alternas de comunicación no verbal. Se podrían mencionar como formas de expresión corporal: la expresión facial, el contacto visual, los gestos, la cercanía o lejanía con el otro y la postura adoptada para comunicarse; empleamos todo nuestro cuerpo de forma voluntaria o involuntaria para transmitir un mensaje. A continuación, se detallan cada una de las clases de comunicación no verbal.

Comunicación proxémica. La *proxémica* es un concepto importante relacionado con la comunicación entre los seres humanos. Si bien hay una variedad de definiciones para el término

proxemics, esta investigación utiliza la definición sugerida por primera vez por el antropólogo Hall (1963, citado en Bang, 2018) se centró en la relación entre la distancia física y la distancia interpersonal y observó que los seres humanos controlan la distancia física durante las interacciones con los demás según su distancia social. En este estudio se organizó la distancia interpersonal en cuatro zonas: distancia íntima, distancia personal, distancia social y distancia pública, de acuerdo con la distancia física de la entidad. A partir de los nombres, se puede suponer que la distancia física es más corta en la zona íntima y crece cada vez más hacia la zona pública. En resumen, los humanos controlan la distancia entre dos personas a través de la distancia social.

En general, la proxemia media muchos aspectos de la interacción social. Por ejemplo, influye en los encuentros casuales y fortuitos, es un matiz en la forma en que las personas se saludan y se organizan para una colaboración óptima en pequeños grupos a través del espacio. La proxemia es una forma de interacción no verbal y un aspecto social en sí mismo. Si un individuo detecta que una persona se acerca a él, se preparará para interactuar con dicha persona. Un individuo también puede desencadenar una interacción con otra persona al acercarse sin ninguna comunicación verbal. Entonces, se podría plantear la cuestión de cómo *la proxemia* es diferente de la noción de "distancia". La distancia es el espacio físico entre dos puntos.

Comunicación paralingüística. La paralingüística es la ciencia de la comunicación no verbal que analiza los elementos que acompañan a la comunicación verbal y que conforman indicios o señales no verbales que aportan una mayor comprensión al mensaje que se quiere transmitir. La variedad de formas en que el maestro y los estudiantes caminan, se paran o se

sientan puede afectar la percepción interpersonal. Si el maestro se encorva o se retuerce cuando habla con los estudiantes, no será percibido como una persona compuesta. Por el contrario, es probable que el maestro que siempre parece tranquilo, independientemente de las circunstancias, sea percibido como frío y retraído. Las posturas y movimientos corporales son frecuentemente indicadores de autoconfianza, energía, fatiga o estado de ánimo. En el aula, los estudiantes reciben un mensaje corporal de entusiasmo o aburrimiento sobre el tema que se les enseña, y pueden sentir confianza o frustración por los comportamientos inconscientes de los maestros (Ramos *et al.* 2019).

Los profesores observadores también pueden saber cuándo los estudiantes entienden el contenido presentado o cuándo tienen problemas para comprender los conceptos principales. Un estudiante que se encorva en su asiento envía un mensaje muy diferente que el estudiante que aprende hacia adelante o se sienta erguido. La comunicación humana también se mejora mediante el uso apropiado de los gestos. Los maestros usan gestos en el aula para aclarar el contenido de la lección enfatizando puntos específicos o haciendo una explicación más gráfica, para mantener mejor la atención y, por lo tanto, mantener el interés.

Por otro lado, los maestros también deben prestar atención a su postura en el aula. Si desea darles a los estudiantes señales positivas no verbales, el docente debe estar en el “centro del escenario” cuando desee la atención de todos, especialmente al comienzo de una lección; esta es una señal poderosa de que es su espectáculo y que está listo para comenzar. El lenguaje corporal muestra que el docente toma en serio el asunto del aula, por ejemplo; el docente se asegura de que los estudiantes puedan verlo y escucharlo, con buena postura, mostrándose alerta

e interesado. Al moverse con frecuencia por el salón, les dice a sus estudiantes que tiene todo el espacio en el salón de clases, pero también ayuda a la comunicación entre los maestros y los alumnos porque incluye a todos los alumnos y su proximidad cambiante los mantiene enfocados (Castellanos y Rodríguez, 2017).

Comunicación kinésica. La palabra *cinética* procede del vocablo *kinesis*, que significa movimiento, y se refiere al estudio de los movimientos de manos, brazos, cuerpo y cara. Específicamente, esta sección describirá el uso de gestos, movimientos de la cabeza y postura, contacto visual y expresiones faciales como comunicación no verbal.

Existen tres tipos principales de gestos:

...adaptadores, emblemas e ilustradores. Los adaptadores son comportamientos y movimientos conmovedores que indican estados internos típicamente relacionados con la excitación o la ansiedad. Los adaptadores pueden ser dirigidos hacia uno mismo, objetos u otros. En situaciones sociales regulares, los adaptadores resultan de la inquietud, la ansiedad o la sensación general de no tener el control del entorno. (Rodríguez, 2018, p.45)

De manera subconsciente las personas hacen movimientos como expresión bien sea de nerviosismo o ansiedad, como hacer clic en bolígrafos, sacudir las piernas o recurrir a otros adaptadores durante las clases, reuniones, o mientras esperan, como una forma de hacer algo con el exceso de energía (Rodríguez, 2018). Los comportamientos de auto-toque comunes como rascarse, dar vueltas al cabello o mover los dedos o las manos se consideran auto-adaptadores.

En cuanto a los movimientos de la cabeza y postura, a menudo se usan para reconocer a otros y comunicar interés o atención. En términos de movimientos de la cabeza, un movimiento de cabeza es un signo universal de reconocimiento en culturas donde el arco formal ya no se usa como saludo. En estos casos, el movimiento de cabeza sirve esencialmente como un arco abreviado. Un movimiento de cabeza innato y universal es el movimiento de la cabeza de un lado a otro para indicar "no". Esta señal no verbal comienza al nacer, incluso antes de que un bebé tenga la capacidad de saber que tiene un significado correspondiente. Los bebés sacuden la cabeza de lado a lado para rechazar el pecho de su madre y luego sacuden la cabeza para rechazar los intentos de alimentación con cuchara.

También las personas se comunican a través de comportamientos oculares, principalmente mediante el contacto óptico. La cara y los ojos son el primer punto de enfoque durante el proceso interactivo comunicacional, y junto con los oídos, los ojos perciben gran parte del mensaje comunicativo que rodea a las personas. El refrán: "los ojos son la ventana al alma" es realmente preciso en términos en donde las personas generalmente piensan que los demás están "ubicados", que está justo detrás de los ojos (Rodríguez, 2018).

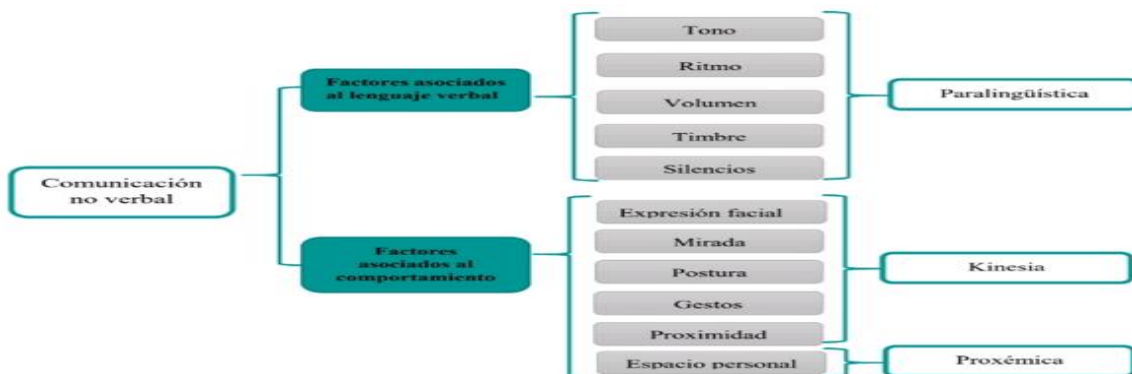
El contacto visual cumple varios propósitos comunicativos que van desde la regularización de la interacción, hasta comunicar información, para instaurar conexiones interpersonales (Rodríguez, 2018). Como forma de regulación de la comunicación, el contacto visual se usa para indicar a los asistentes o audiencia, que la persona está lista para hablar o bien, para indicar a otros que hablen. Por ejemplo, un maestro hace una pregunta, nadie más ofrece una respuesta, y el docente mira directamente a un estudiante sin hablarle como diciendo: "¿Qué

piensa?" En ese caso, el contacto visual del maestro se usa para indicarnos que la persona a quien se mira, debe responder (Castellanos y Rodríguez, 2017).

Pasando a las expresiones faciales, los rostros son la parte más expresiva del cuerpo humano; las fotos a menudo están destinadas a capturar una expresión particular "en un instante" para preservarla y verla más tarde. Aunque una foto es una instantánea en el tiempo, aún se puede interpretar mucho significado de un rostro humano capturado en un momento de expresión, y los humanos de todo el mundo reconocen las expresiones faciales básicas: felicidad, tristeza, miedo, ira y asco. Los primeros cuatro son especialmente identificables en todas las culturas. Se puede inferir que la comunicación verbal y no verbal están entrelazados entre sí. En los procesos interactivos comunicacionales existe una combinación entre las dos, es inconcebible que haya una comunicación verbal sin componentes que involucran la expresión corpórea (comunicación no verbal). Como muestra la siguiente figura.

Figura 5

La comunicación no verbal y su vínculo con la comunicación verbal



Nota: Machado y Rodríguez (2020)

El lenguaje no verbal está estrechamente correlacionado como el lenguaje verbal y conforman el acto comunicativo racional, donde se utiliza la voz, las palabras, acompañando esa forma de expresión oral con el cuerpo. Empleamos todos los elementos necesarios de la comunicación verbal para transmitir lo que deseamos, nos valemos de la voz, del tono, del ritmo, del volumen, del timbre, de los silencios (Machado y Rodríguez, 2020), acompañado y armonizado por la expresión facial, con el contacto visual, la posición del cuerpo, los ademanes, la cercanía o la lejanía con el estudiante en un espacio delimitado que se llama aula, con el propósito de entablar interacciones comunicativas que fortalezcan los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Comunicación conciliadora. Dentro del aula de clase se pueden presentar diferentes tipos de comunicación, algunas de ellas a propósito y con fines específicos, así como otras imprevistas y con consecuencias no deseadas o contraproducentes. Como líder del proceso educativo, el docente establece una comunicación interpersonal con cada estudiante; se trata de una comunicación dinámica, que no siempre se da de la misma forma, dependiendo del propósito que se debe alcanzar en cada momento.

La comunicación es quizás la herramienta más importante donde expresamos ideas, sentimientos, emociones, dudas, percepciones, etc. Como a través de ese proceso comunicativo racional -y a veces irracional- establecemos relaciones que en ocasiones pueden convertirse en conflictivas. Es entonces a partir de la comprensión directa entre individuos, la aceptación del otro, el compromiso de reconocer el conflicto por parte de cada una de los involucrados y la

posibilidad de resolverlo de una manera civilizada con el acompañamiento de un tercero, que se favorece el proceso comunicacional (Montoya y Salinas, 2016).

En el entorno escolar, al igual que en los demás escenarios en donde los niños y las personas en general se relacionan, se pueden presentar conflictos, los cuales deben ser resueltos o previstos por medio de la comunicación conciliadora. Las competencias comunicativas son aquellas relacionadas con los medios a través de los cuales se comunica el conjunto de mensajes deseados. Dichas competencias consisten en establecer que cada persona debe ser responsable de la forma en que se entienden los mensajes, es decir, cada persona debe saber cómo solicitar y la forma en que se entienden los mensajes de los interlocutores, es decir, cada persona debe saber cómo escuchar, lo que otro está solicitando.

A través del juego también se puede promover la comunicación conciliatoria; este tipo de comunicación, también conocida como despolarizante consiste en un proceso comunicativo en el que la información se comunica y se recibe para estimular la comprensión recíproca y el logro de los intereses reales de los interlocutores (Sierra, 2015). La premisa principal de la comunicación conciliatoria consiste en escuchar las solicitudes implícitas contenidas en el discurso para dirigir la comunicación hacia el logro de tales intereses o necesidades. Por ejemplo, como parte de una interacción, uno de los actores puede expresarse diciendo:

...si él no me devuelve mi taladro, lo denunciaré al departamento de policía por apropiación indebida. Aquí un mediador podría interpretar este discurso como una petición rudimentaria. La parte en realidad podría estar diciendo: Me gustaría ser respetado y, una vez más, disfrutar de una buena relación con mi vecino y ser validado al

ser abordado con consideración. Por lo tanto, me gustaría recuperar mi taladro con la debida mención de gratitud por el préstamo. (Peñas, 2018, p.55)

Un aspecto fundamental de la comunicación conciliatoria consiste en escuchar las afrentas o amenazas como solicitudes comunicativas ineptas. La comunicación conciliatoria aboga por registros de comunicación más rudimentarios para buscar resultados más satisfactorios para ambas partes negociadoras. Se podría sugerir que la mediación también consiste en la comunicación catalizada de un tercero, el mediador, que es hábil en la comunicación y es capaz de transformar el conflicto en una oportunidad para comprender y cumplir con los requisitos. Por lo tanto, en palabras de Peñas (2018), el lenguaje es la herramienta principal para los mediadores, ya que, al usar una comunicación efectiva, la persona puede entender los intereses explícitos e implícitos y manejar la transformación perceptiva, desde el conflicto de un fenómeno negativo hasta un factor positivo para aquellos que están siendo mediados.

Comunicación autoritaria. La comunicación autoritaria son mensajes de orden arbitrario, cuyas señales han sido elegidas y mezcladas para llevar al individuo a una sola exégesis, la que le interesa al dominador. El lenguaje autoritario tiene una connotación de imposición de ideas y percepciones, de forma tal que se reduce la participación individual o grupal, se coacciona al individuo de expresar libremente sus posturas; ese tipo de interacciones comunicacionales autoritarias implican el dominio total de los mensajes, en este caso del profesor.

Ese autoritarismo impartido desde el aula por parte del docente pretende que el estudiante acepte y responda positivamente al mensaje recibido, sin ninguna posibilidad de participación

crítica y reflexiva; es una comunicación cuyo fin es dominar y persuadir; es importante recalcar que un autoritarismo exagerado trae consecuencias nefastas para los educandos, que conlleva a un fracaso debido a la presión ejercida sobre ellos (Miguel *et al.* 2018).

Hoy en día, existen docentes que recurren a clases expositivas y magistrales, con interacciones de carácter autoritario, en las que el educando es un receptor del saber (Gutiérrez, 2017); es decir, el docente es activo y el alumno pasivo, una comunicación en un solo sentido o dirección, una verticalidad de la información. Esta clase de comunicación que se establece en el aula, se caracteriza muchas veces por el aumento excesivo de la voz, posturas corporales desafiantes, con el ánimo de intimidar y generar silencios absolutos. Se trata de imponer un dominio total sobre el individuo; el empleo de métodos como la imposición de autoridad y el reconocimiento de poder, son utilizados para alcanzar los logros académicos establecidos, donde el autoritarismo se simboliza en el maestro, poseedor del saber, de las normas, y del dominio total Guillote (2003, citado en Gallego *et al.* 2016).

La autoridad ejercida dentro del aula está amparada por la norma, que le concede las herramientas para que sea obedecido. Muchas veces el docente recurre al chantaje y la intimidación, -colocándole una mala calificación en la asignatura-, como medios arbitrarios y autoritarios, con el único propósito de generar silencios, miedo y angustia en el alumno (Miguel *et al.*, 2018). Sin duda alguna, en este tipo de comunicación el objetivo es implantar el orden y la disciplina absoluta en el aula, es obedecer mandatos, reglas arbitrarias, para mantener el orden establecido. Es evidente que un lenguaje autoritario no favorece las interacciones comunicativas con el ánimo de construir el saber.

Comunicación jerárquica. El nivel jerárquico, es el mayor rango de autoridad establecido por la norma o por su rol en una sociedad. Este tipo de nivel maneja un orden jerárquico en los procesos comunicativos, mediante una verticalidad en la información; esta posición de clase en cierta medida tiene una fuerte conexión con el poder; entre más alto sea su cargo en una organización más autoridad de mando tendrá entre sus subalternos.

En el ámbito escolar el docente maneja un nivel jerárquico superior en los procesos comunicativos dentro del aula, es la persona encargada de manejar tiempos, espacios, formas de trabajo y participación, en aras de garantizar y construir el saber, el orden y la disciplina; para ello, es indispensable que se presente una comunicación jerárquica (Peña, 2016), es decir, más similar a la comunicación militar en donde un superior, responsable último por los objetivos académicos, tome las decisiones y las comunique a los estudiantes, para que estos las ejecuten o las acaten. En momentos como esos, de crisis o de incertidumbre, la comunicación excesivamente flexible puede conducir al caos y al desorden, y debe salir a flote la capacidad de mando y la visión a futuro por parte del docente.

Existe un nivel jerárquico en el aula de clase, los procesos comunicativos pueden ser ascendentes, descendentes y horizontales (Machado y Rodríguez, 2020); un nivel ascendente en la comunicación que se efectúa del estudiante hacia el profesor; un nivel descendente en la comunicación que se realiza del profesor hacia estudiantes y un nivel horizontal en la comunicación que se da entre los mismos estudiantes. Todos estos niveles jerárquicos de la comunicación convergen y actúan con unos propósitos educativos.

Comunicación afectiva. La comunicación afectiva hace alusión a las manifestaciones de afecto, cariño, ternura, expresadas a través de las emociones, sentimientos e interacciones con la imperiosa necesidad de ser reconocidos como sujetos que necesitan afecto. Esta comunicación debe estimular el desarrollo de la personalidad de los estudiantes en las dimensiones afectiva, cognitiva y conductual (Arguello *et al.* 2017); es decir, que no solamente se trata de una comunicación en la que se transmite información y conocimiento, sino que también expresa afectos y emociones que inciden en el proceso educativo. Mediante esa comunicación, el docente estimula cambios tanto externos como internos, de largo, corto y mediano plazo, es decir, durante el momento mismo en que se está dando la clase, así como fuera de ella, cuando el estudiante prepara sus actividades o tareas o simplemente cuando reflexiona sobre lo que manifiesta el docente.

Así mismo es probable que, en otras circunstancias, sea necesario que exista una comunicación más cercana a la dimensión sentimental, cuando se debe tener la capacidad de escuchar sin que se espere ninguna respuesta, pues en tales momentos el emisor solo espera atención o escucha, comprensión y apoyo. Surge en esos casos la comunicación afectiva. Chirino y Hernández (2015), que es necesaria en los diferentes rangos de edad y en la que el docente es el principal emisor, aunque no el único. En efecto, los estudiantes también deben aprender a hacer uso de la comunicación afectiva entre ellos y hacia el docente, pues se espera que el estudiante no solamente adquiera conocimientos en matemáticas, historia, geografía o idiomas, sino que se convierta de manera progresiva, como consecuencia de su interacción con el medio escolar, en una persona mejor preparada para vivir en sociedad.

Interacción comunicativa. Las interacciones humanas pueden tener diferentes propósitos; cuando se habla de interacción comunicativa se hace referencia a la intención de transmitir un mensaje entre las personas que interactúan o incluso a la transmisión de ese mensaje, a pesar de que esa no haya sido la intención inicial (Soler, 2016). Las personas pueden interactuar de múltiples formas; así, los bebés interactúan con sus madres desde mucho antes de dominar el lenguaje verbal; lo hacen recurriendo a muecas, expresiones faciales, llanto, movimientos de las manos y pies, risas, etc. En ese caso, la madre aprende a interpretar cada una de las señales que el bebé le intenta transmitir, lo que le permite saber cuándo el bebé tiene hambre, sueño, calor, necesita cambio de pañal, etc. Es decir que el bebé logra comunicar lo que desea para recibir alimento, abrigo, cariño, o simplemente atención.

Cuando dos personas que no se conocen caminan por la calle, también se comunican inclusive sin hablar; de esta manera, logran indicarle a la otra persona por qué lado del andén se desplazarán, mediante lenguaje no verbal. Este tipo de comunicación permite que los individuos circulen en grandes cantidades en una intersección vial sin chocarse entre ellas. Sin embargo, también puede lograrse el mismo objetivo por medio de señales o convenciones; así, cuando un viajero llega a un punto de la carretera en donde se están haciendo obras, una señal dibujada en un banderín le puede indicar que debe parar o que puede continuar; también le puede indicar el límite de velocidad, la distancia a la ciudad más próxima, etc.

En este caso los símbolos pueden estar acompañados de números y letras, que también son signos que la persona aprende a leer y a asignarles significado (Carretero y Rangel, 2017). En el caso de las convenciones, las letras y los números, su aprendizaje y dominio requiere

enseñanza y/o entrenamiento, con el fin de que todas las personas les asignen a esos símbolos el mismo significado, lo que posibilita la comunicación por medio de textos y documentos.

El juego también contribuye a mejorar la interacción comunicativa entre los niños, puesto que cumple una función de organización, ya que, por lo general, en la etapa previa al inicio del juego se establecen unas reglas a las que todos los participantes se deben someter. Por otra parte, durante la actividad lúdica se presentan una serie de signos, símbolos y códigos que los participantes deben entender e interpretar, por lo que establecen una comunicación referida tanto a los roles a desempeñar como a las demandas que surgen durante el juego. Puede afirmarse, por tanto, que mediante las interacciones comunicativas que los juegos generan, se propicia en los educandos la formación de actitudes y valores, que en el futuro serán útiles en su vida cotidiana (Jiménez, 2013).

Dimensiones que intervienen en el entorno escolar

Relación docente-estudiante. La relación docente-estudiante es esencial para implementar los procesos de aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes en el aula. Educar a los niños(as) conforma una de las inquietudes permanentes no solo a nivel del país, sino a nivel mundial, ya que la formación integral de la persona, es y será el primordial propósito del proceso de aprendizaje.

La relación docente-estudiante es la correlación que se genera de forma recíproca y se manifiesta constantemente en las aulas de clase, conforma el trato mutuo que surge entre el docente y los estudiantes, de cuya relación depende casi siempre el proceso de enseñanza

aprendizaje, ya que mientras dure este proceso intervienen distintos factores que generan que el aprendizaje del estudiante sea más efectivo; o por el contrario más demorado, todo depende de la relación que exista entre estos dos sujetos comprometidos (educador-educando) (Durán y Viviescas, 2016).

El docente es el titular de la clase y el que genera los vínculos de aproximación durante el desarrollo de ésta. Es con base en la autoridad y/o el autoritarismo que el docente practique sobre los estudiantes, que se comienza a manifestar la actitud de éstos hacia el docente, y, por tanto, resultan determinantes en la relación entre estos dos sujetos. La importancia del análisis de las relaciones docente-alumno, se fundamenta en que para entender el entorno educativo como aquel contexto social donde se concentran todos los factores que tienen que ver con los sucesos del aula de clase, se requiere entender la interacción entre los individuos que forman parte en el tema de la enseñanza-aprendizaje dentro del aula (Covarrubias y Piña, 2004). Con relación a la interacción entre el docente y el alumno. Camere (2009) comenta que:

La relación profesor-alumno presenta algunas configuraciones que la hacen especialmente diferente de cualquier otra interpersonal: Primero porque la relación entre el profesor y el alumno no se establece sobre la base de simpatía mutua, afinidad de caracteres o de intereses comunes se funda en una cierta imposición, después porque es una relación –bipolar de ida y vuelta- que se establece entre personas de diferente edad y grado de madurez mental. (p. 3)

De otra parte, otro aspecto fundamental de análisis en la relación docente-estudiante lo conforma el clima motivacional que los docentes generan dentro del aula, el cual posibilita a los

alumnos qué es lo que trasciende en las clases, qué busca alcanzar el docente con ellos, y qué tipo de efectos puede tener dentro del aula actuar de cierta forma o de otra. Para ello, se requiere que, tanto el docente como el estudiante comprendan la clase de relación que existe entre ellos. García (2016) señala que al sensibilizar las formas inter relacionales docente-estudiante que utilizan para llegar al conocimiento, es posible que exista mayor autogestión a la motivación.

De igual manera, el autor recalca que lo fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, tiene que ver con los procesos de pensamiento motivacional, aquellos procesos afectivos en la parte externa, que pronostican la clase de aprendizaje de los estudiantes que se genera durante la enseñanza. Aunque, Rizo (2007) señala que se requiere inicialmente de un proceso de colaboración generado por la relación que surge entre dos sujetos fundamentales vinculados en dicho proceso; de una parte, el docente, y de la otra, el estudiante. Pero también, el propósito final de la enseñanza es “la transmisión de información mediante la comunicación” (Rizo, 2007, p. 6), por lo cual es indiscutible que otro componente que tiene incidencia en el proceso enseñanza –aprendizaje es la comunicación que se genera entre docente-alumno. Lo fundamental del proceso enseñanza-aprendizaje, es que posibilita que el alumno genere habilidades para entender lo que sucede en su entorno y lo modifique.

Dimensión ambiente en el aula. La expresión “espacio del aula” hace alusión al espacio físico o de ubicación donde se llevan a cabo las actividades, y que está compuesto por los objetos, materiales didácticos, mobiliario y decoración. Entre tanto la expresión “ambiente de aula” tiene que ver con el conjunto del espacio físico y los vínculos que se instauran en éste,

como lo son los afectos, los vínculos entre los alumnos y el docente. El ambiente de aula, es definido por Iglesias (2008) como:

Un todo indicado de objetos, olores, formas, colores, sonidos y personas que habitan y se relacionan en un determinado marco físico que lo contiene todo y, al mismo tiempo, es contenido por todos estos elementos que laten dentro de él como si tuviesen vida. Es por eso que decimos que el ambiente “habla”, nos transmite sensaciones, nos evoca recuerdos, nos da seguridad o nos inquieta, pero nunca nos deja indiferentes. (p. 52)

De esta forma, la manera como estén estructurados los espacios, el mobiliario, los materiales y la misma decoración, dejan ver la clase de actividades que allí se realizan y los vínculos que se generan, teniendo en cuenta el modelo educativo que sea útil para estructurar el ambiente de aprendizaje dentro del salón de clases. Estos modelos educativos son definidos por Acosta (2008) como:

El modelo constituye la base para orientar la práctica educativa, por lo que tendrá en cuenta las formas de organización, los agentes educativos que la realizarán y los requerimientos que el proceso educativo debe cumplir para contribuir al alcance del máximo desarrollo posible de los niños y niñas, como resultado de la atención educativa que los mismos reciben (...). En el modelo educativo se identifican elementos cuya integración determina su alcance, que son los denominados componentes. Ellos son: las bases teóricas, los objetivos y contenidos; la organización del proceso educativo, los requerimientos de dicho proceso y los requerimientos materiales necesarios para su realización. (pp. 1-2)

De acuerdo con lo anterior, se requiere que los ambientes de aula o de aprendizaje se adecúen al entorno y al territorio de tal forma que se acoplen al modelo educativo que se utiliza en cada entidad educativa, para que se relacione de manera adecuada con los demás componentes del modelo. Esos aspectos posibilitan entender la forma como se percibe el espacio del aula, como un ambiente de aprendizaje; además que permite determinar los juicios que tienen que ver para definir la manera como se debe organizar y disponer este espacio, los mobiliarios y recursos, para buscar a través de estas disposiciones hacerlos estimulantes con el fin de generar desarrollo y aprendizaje, y que estén acordes con los recursos que cuenta la institución educativa, teniendo en cuenta además los intereses y requerimientos de los estudiantes.

Desde la pedagogía planteada por Montessori se quiere capacitar a los estudiantes para que sean seres independientes y que piensen por ellos mismos, que sean capaces de escoger, de tomar decisiones y de actuar en un entorno organizado (Ustate, 2017). Montessori (1957), destaca que el material sensorial conforma los cimientos del aprendizaje de un niño. Por lo tanto, propone que el material sea un componente auxiliar del menor que le sirva para formarse a sí mismo, de acuerdo con las características presentadas dentro de su proceso de desarrollo, y se le deben entregar con el fin de que los experimente, cuando ya cuente con los conocimientos requeridos para ejercer nuevos procesos mentales; fomentando de esta manera el interés en las actividades requeridas para que acceda a conocimientos específicos e impulse su aprendizaje a su propio ritmo (García, 2018).

El ambiente de aprendizaje conforma aquellas relaciones que se generan entre el entorno físico y la conducta, entre preparaciones ambientales y el aprendizaje. Loughlin y Suina (1997),

señalaron que “el entorno de aprendizaje puede ser un poderoso instrumento docente a disposición del profesor (quienes) pueden enseñar a través del ambiente y sus materiales” (p. 27). Es decir, conforma un entorno dispuesto por el docente para incidir en la vida y el comportamiento del estudiante durante su día en el aula. Teniendo en cuenta este punto de vista, el ambiente de aprendizaje son todas las actividades que se estructuran para el estudiante, se producen por el docente y van enfocadas a lograr propósitos educativos por medio de la organización del espacio del aula (Ustate, 2017).

Dimensión praxis pedagógica. Según Fierro *et al.* (1999) las prácticas pedagógicas son “[...] la praxis social, objetiva e intencional en la que intervienen los significados, las percepciones y acciones de los agentes implicados en el proceso educativo” (pp. 20-21). Con base en esta definición, las prácticas pedagógicas conllevan un entorno de acción que está conformado por “[...] los procesos de formación académica, la experiencia profesional, las creencias, las concepciones pedagógicas, las políticas curriculares, la visión del mundo, la forma de ser de quien organiza y conduzca el trabajo en el aula” (Castro, 2007, p. 113).

Las prácticas pedagógicas se basan en aprendizajes alcanzados durante la formación recibida por el profesional desde sus comienzos, adicionado a la presencia nociones referentes a lo que conforma ser un buen docente, por lo cual, no puede desvincularse de su entorno socio-educativo y las múltiples realidades a las cuales se tendrán que enfrentar dentro de todo su proceso como formador, aspecto que le posibilitará estar instruyéndose y reaprendiendo este arte de enseñar (Cortés *et al.*, 2013). De esta forma, la praxis docente debe estar enfocada a la mejora didáctica diaria.

De esta forma, el docente adquiere un rol de guía, con base en una comunicación positiva, basada en el respeto para brindarle una oportuna orientación al estudiante, estos componentes son esenciales para el proceso de enseñanza-aprendizaje; e igualmente, para que se genere un desarrollo profesional del docente, y así mismo éste contempla el desarrollo integral del estudiante, incorporando el total ejercicio de las capacidades humanas del estudiante (Delsy, 2015).

Dimensión actitud para el aprendizaje. La actitud es aquel estado de disposición mental y física que surge a causa de las experiencias vividas y que generan una determinada respuesta conforme sea el entorno y los hechos donde esté involucrada la persona. En cuanto a la actitud para el aprendizaje, es la manera como un sujeto adopta una postura tanto física como mental, frente a un contexto (aula) y a unos sujetos determinados y con relación a su saber específico (disciplina) (Garzón, 2014).

Las actitudes conforman un aspecto fundamental de estudio para diversas disciplinas, especialmente en la psicología educativa, donde junto con otras variables afectivas como la motivación, la autoestima, el auto concepto, se han tenido en cuenta como integrantes y objetivos que tienen injerencia dentro del aprendizaje a Gargallo *et al.* (2007), quienes manifiestan que las variables que limitan el rendimiento de los estudiantes son considerables y conforman un sistema complicado; por lo tanto, es complejo valorar la incidencia que tienen dichas variables. Aunque, se considera que las actitudes son las más esenciales en los procesos de aprendizaje y el rendimiento.

De esta forma, Vallejo (2011) señala que cuando las actitudes poseen un direccionamiento negativo, llevan al fracaso académico y la deserción de los estudiantes. Así mismo, una mala postura frente al proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de los estudiantes, puede agravar la situación escolar, hasta poder llegar a que éstos dejen de lado sus estudios. Un elemento fundamental para el aprendizaje, según Hernández *et al.* (2011) lo conforma la predisposición por aprender, esto posibilita que el alumno conciba de manera crítica su proceso de aprendizaje; es decir, las actitudes que adopta el estudiante con relación a las tareas que tiene que realizar para poder aprender (Gutiérrez, 2015).

En gran medida, las actitudes de los estudiantes son variadas y se enfocan hacia el centro de estudio, los docentes y el pensum. García (2008), señala que hay un vínculo entre la motivación y el rendimiento académico que tiene injerencia en los procesos cognitivos del estudiante y en las tácticas de aprendizaje que debe utilizar cuando lleva a cabo una actividad. Con el fin de que el rendimiento escolar sea el esperado, se requiere tener las capacidades y motivación suficientes para ponerlas en práctica, utilizando estrategias de aprendizaje eficaces. Amat (2010) considera que los estudiantes que cuentan con una actitud positiva siempre se encuentran abiertos a conocimientos nuevos, poseen el deseo y requerimiento de aprender y son conscientes de esto, poseen buena relación tanto con su docente como con sus compañeros y siguen todas las indicaciones del docente.

Entre tanto, los estudiantes que poseen actitud negativa se reconocen porque no les interesa lo que el docente alecciona en clase, ya que estiman que todo lo sabe y no le es útil, subestiman el trabajo que desarrolla el docente, se dedica a jugar con su material de trabajo y

pierde tiempo, escriben sin poner atención a lo señalado por el docente, hablan con sus compañeros durante la clase y dan señales de aburrimiento (Amat, 2010). De esta forma, se requiere que los estudiantes tengan una actitud positiva frente a los procesos de enseñanza-aprendizaje, con el fin de que su rendimiento académico sea excelente y su aprendizaje revelador (Cerón, 2013).

Dimensión innovación de recursos didácticos. La inquietud de brindar a los estudiantes un entorno físico y humano en las entidades educativas proporcionándoles para ello materiales didácticos apropiados se presentó desde hace tiempo. De acuerdo con Zúñiga (1998):

Destaca la importancia del juego en la educación, el desarrollo de la creatividad en los niños y despertó su interés haciendo que observaran los objetos cercanos, las plantas, en general la naturaleza. Concibió a la maestra como educadora de la infancia y al niño como un ente reflexivo, activo, responsable y agente de su propio desarrollo, construyendo materiales graduados sistemáticamente de lo concreto a lo abstracto. (p.42)

Dentro de los materiales que este autor utilizaba se encuentran los juegos, dramatizaciones, poesías, cuentos, materiales que aún se encuentran vigentes. Ahora el empleo de recursos didácticos innovadores para el proceso de enseñanza aprendizaje, es un tema trascendental, a causa del desarrollo que ha presentado el sistema educativo, aspecto que ha generado que los docentes pongan en marcha nuevas estrategias metodológicas para favorecer el trabajo en el aula de clase.

A través del manejo de múltiples clases de materiales didácticos posibilita cimentar nuevos conocimientos, ya que se utiliza una pedagogía activa, fundamentada en la acción y no únicamente en los temas. Esto genera que surjan procesos de participación y comunicación, procesos manejables, con situaciones específicas de aprendizaje. Cada material, así se estime como fácil de utilizar, cumple una función fundamental para cimentar la educación en los alumnos, y los docentes se transforman en facilitadores y guías de ese proceso de enseñanza-aprendizaje. Para este fin, es necesario tener en cuenta las fases de desarrollo de los niños/as, al igual que sus ritmos de aprendizaje.

Según lo señala Piaget (1981), los niños/as tienen una etapa pre operacional, donde se generan los procesos cognoscitivos a través del juego simbólico, del lenguaje; e igualmente de pinturas e imágenes mentales, transformándose el juego en una táctica lúdica que pueden utilizar los docentes para ayudar a generar destrezas cognoscitivas, sociales, de ingenio e iniciativa. El juego con materiales didácticos tanto elaborados, como no elaborados, ofrece a los estudiantes, la ocasión de amalgamar praxis y raciocinio, desplegar su indagación, socializar vivencias, emociones y necesidades, enlazar la realidad y la imaginación, el saber y el sentimiento, afirmar su libertad y dignidad, inventar, investigar, examinar, y sobre todo encadenar los recientes hallazgos con experiencias vividas y así originar nuevos saberes (Rivera, 2011).

De esta forma, la utilización de materiales didácticos está constituida por los procesos cognoscentes, psicomotores y psicoafectivos, ya que estimula la imaginación y la cimentación de comportamientos positivos entre los estudiantes y sus docentes. Por lo tanto, es fundamental estimar el proceso de escogencia de los recursos didácticos a utilizar, puesto que es necesario

valorar las utilidades y necesidades de alumnos, docentes, y el conocimiento social y cultural que debe recibir de cada grupo.

De otra parte, también se debe señalar que el docente debe saber utilizar las nuevas tecnologías, ya que éstas aportan de manera relevante al proceso de enseñanza-aprendizaje. Para que tanto docentes y estudiantes usen de forma eficaz las nuevas tecnologías deben poder acceder a tecnologías digitales, así como al internet dentro de las aulas; ya que muchos de los contenidos educativos de gran trascendencia se encuentran actualmente en formato digital, y deben tener las habilidades básicas para el manejo de estas herramientas.

Los materiales didácticos conforman el conjunto de medios materiales que participan y posibilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje; pueden ser físicos o virtuales, estos materiales avivan el interés y atraen la atención de los estudiantes. Los materiales didácticos se hacen atractivos a los estudiantes cuando presentan información pertinente y que generen experiencias parecidas y cercanas a la realidad; que contribuyen a la motivación, conservación y comprensión por parte del estudiante, facilitándole las tareas a los docentes por ser coherentes y apropiados a los contenidos.

Los docentes deben contar con materiales didácticos innovadores que abarquen recursos tecnológicos, ya que éstos le generan nuevas oportunidades para el medio educativo y les despiertan la motivación a los estudiantes para adquirir su propio aprendizaje con las actividades propuestas por los docentes; puesto que los estudiantes aprenden con mayor vehemencia cuando se implican y les es más interesante, puesto que interactúan con herramientas que ellos conocen y usan asiduamente. Por lo tanto, el docente debe comprender que debe dejar a un lado lo habitual,

ser más creativo e innovador en el proceso de enseñanza aprendizaje; como es el caso de la internet, que posee gran cantidad de recursos para los docentes, y la mayoría de ellos son sin costo alguno, los cuales pueden incrementar en gran medida dicho proceso, permitiendo elevar el nivel académico de los estudiantes (Bautista *et al.* 2014).

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Método de la investigación

El saber científico es asunto de creación, que implicó diversas formas para originarlo con base a la observación. Esto trajo consigo, que un medio para crear el saber, es el método de investigación, conocido como mecanismos para investigar, dilucidar y clasificar fragmentos de la realidad que se han determinado como problemas. El método de investigación pudo considerarse como una agrupación de procedimientos metódicos que permitieron guiar al investigador para encontrar e interpretar la realidad (Aguilera, 2013). Por consiguiente, el método utilizado para la presente investigación es el método deductivo que permitirá obtener conclusiones generales del fenómeno que se está observando partiendo de enunciados particulares. De esta forma se dará paso al análisis de procesos sistemáticos que involucró la empiria y el juicio de valor en la investigación y que se implicaron en el acopio y la interpretación de la información cuantitativa y cualitativa, realizando deducciones como consecuencia de la información recolectada (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

El saber científico es asunto de creación, que implicó diversas formas para originarlo con base a la observación. Esto trajo consigo, que un medio para crear el saber, es el método de investigación, conocido como mecanismos para investigar, dilucidar y clasificar fragmentos de la

realidad que se han determinado como problemas. El método de investigación pudo considerarse como una agrupación de procedimientos metódicos que permitieron guiar al investigador para encontrar e interpretar la realidad (Aguilera, 2013). De esta forma se dará paso al análisis de procesos sistemáticos que involucró la empiria y el juicio de valor en la investigación y que se implicaron en el acopio y la interpretación de la información cuantitativa y cualitativa, realizando deducciones como consecuencia de la información recolectada (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

3.2 Enfoque de la investigación

La investigación dilucidó un enfoque mixto, que supuso una agrupación de procesos de recolección, estudio y relación de la información tanto cuantitativa como cualitativamente en el mismo trabajo investigativo para debatir el planteamiento del problema; los datos se analizaron de una manera objetiva y subjetiva, que enriquece dicho estudio. Todo enfoque mixto intenta vigorizar y robustecer la investigación, no se trató de interponer lo cuantitativo con lo cualitativo, más bien se trató de emplear la solidez de ambos enfoques, acoplándolos e intentando reducir sus falencias y fortalezas.

Los métodos mixtos simbolizan una unión de procesos metódicos, concretos y analíticos de la investigación e involucró el recogimiento y el análisis de la información cuantitativa y cualitativa, así como su incorporación y el disentimiento de ambos métodos, para hacer deducciones como resultado de todos los datos obtenidos y entender el fenómeno que se estudió (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). El enfoque mixto analizó tanto aspectos numéricos

como fuentes documentales, visuales, orales e iconográficas intentando comprender la realidad objeto de estudio de una manera objetiva, enriqueciendo el estudio investigativo.

3.3. Tipo de investigación

Este estudio se enmarcó dentro del tipo descriptivo e interpretativo. Los estudios descriptivos son la primera aproximación real del investigador a un fenómeno que acontece en un contexto, tiene el oficio de caracterizar la asiduidad de manifestación del mismo (Villavicencio, 2016). Es decir, este tipo de estudio permitió conocer los primeros datos reales, confiables del fenómeno a estudiar. Por otra parte, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) definen el propósito de los estudios descriptivos como el de pormenorizar atributos y rasgos de significados, manifestaciones, variables o acciones en un espacio definido. Este estudio aspiró a detallar los atributos y rasgos del juego y los procesos interactivos comunicacionales entre docente- estudiantes en el ámbito escolar.

3.4 Diseño de la Investigación

Diseño anidado o incrustado concurrente de modelo dominante (DIAC)

El *diseño anidado concurrente* analizó a la vez información cuantitativa y cualitativa; en este tipo de diseño sobresalió un método que dirige el estudio, en este caso el cualitativo. El método que tiene menor prelación que es el cuantitativo, es insertado al de mayor predominancia (cualitativo). Tal anidación indicó que el método de menor relevancia corresponda a distintos interrogantes del estudio investigativo respecto al método predominante (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Se afirma que el presente estudio integró ambos métodos, existiendo una hegemonía de lo cualitativo sobre lo cuantitativo (como se muestra en la figura 9). Las

informaciones recogidas entre los dos métodos fueron contrastadas y combinadas en la etapa de análisis.

Figura 6

Diseño anidado o incrustado concurrente de modelo dominante



Nota: Elaboración propia

Es evidente que la combinación de ambos métodos enriqueció la investigación, dándole un enfoque multifacético al análisis e interpretación de resultados, por cuanto un método sirvió de apoyo o de sustento al otro (Chaverri, 2017), es decir, ambos necesitaron del otro para interpretar y comprender, dando diferentes perspectivas del fenómeno a estudiar. En este caso el método cualitativo se robusteció con los resultados cuantitativos descriptivos.

Como lo propone Creswell (2009, citado en Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018) “un estudio básicamente cualitativo puede enriquecerse con datos cuantitativos descriptivos de la muestra” (p.32); se puede deducir que los datos cuantitativos fueron la primera aproximación real, confiable y objetiva; que, en este caso, permitiendo entender de una manera numérica las particularidades de las interacciones comunicativas y la posible incidencia del juego en el desarrollo de estas. A partir de estos primeros resultados cuantitativos se empezó a realizar un análisis cualitativo riguroso, identificando rasgos, atributos, patrones y cualidades del juego y de los procesos interactivos comunicacionales que se establecerán en el ámbito escolar, con el fin de obtener una óptica total e integral del objeto de estudio.

3.5. Población, muestra y muestreo

Carrillo (2015) describe a la población como “el conjunto de individuos, objetos, elementos o fenómenos en los cuales podrán presentarse determinada característica susceptible de ser estudiada; es aquella población sobre la que se desea extrapolar los resultados” (p.17). A su vez, la población accesible es el grupo de casos que cumplieron los principios prefijados, y también a los cuales pudo el investigador acceder.

La población accesible se definió por las consideraciones prácticas con base en las factibilidades o recursos con que cuenta el investigador, es decir, es el conjunto de sujetos que conformaron la población objeto de estudio, y que se encontraron disponibles para la investigación (Arias *et al.* 2016). A su vez, la población elegible, es aquella que se definieron según los criterios de escogencia. El total de la población accesible es de 484 estudiantes de grados preescolar, primaria, secundaria y media.

Muestra

En los procesos investigativos cualitativos y cuantitativos “la muestra es un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible” (Arias, 2012, p.81). Es decir, la muestra es un subconjunto de la población que te sedujo, sobre la cual se recolectaron la información concerniente, sin que inevitablemente sea estadísticamente específico (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Se recogió esta muestra de los estudiantes de la Sede Principal teniendo en cuenta que se trata de aulas completas por cada grado para un total de muestra de 125 estudiantes. Los estudiantes que hicieron parte de la muestra tienen edades que van desde los cinco hasta los 11 años; el 45% son hombres y el 55% mujeres.

Tabla 3

Muestra

Estudiantes	Cantidad
Preescolar:	19
Primero:	21
Segundo:	18
Tercero:	19
Cuarto:	22
Quinto:	26
Muestra total	125

Nota: Elaboración propia.

Tabla 4

Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
<ul style="list-style-type: none">● Estudiantes matriculados en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario.● Estudiantes de la sede central.● Estudiantes de grado preescolar y básica primaria	<ul style="list-style-type: none">● Estudiantes que no estén matriculados en la institución● Estudiantes de las sedes rurales de la institución.● Estudiantes de básica secundaria y media.

Nota: Elaboración propia

Muestreo

El muestreo tuvo como finalidad examinar los vínculos existentes entre la partición de una variable y la población objeto de estudio y la partición de esta a la muestra a analizar. La técnica de muestreo fue no probabilística, en este caso se empleó la muestra homogénea que permitió seleccionar patrones, características o rasgos. Su finalidad se enfoca en el tema por investigar (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Por consiguiente, la muestra homogénea permitió analizar rasgos o características de las interacciones comunicativas verbales y no verbales, como también del juego.

Por lo tanto, para la obtención de mejores resultados se tuvo en cuenta a toda la población (125 estudiantes) de educación de preescolar y básica primaria, considerándose como parte de la muestra de este proceso investigativo. Cómo se utilizó toda la población (muestra) objeto de estudio, no se requirió la aplicación de una fórmula de carácter probabilístico, más bien se respetó la experticia y autonomía del investigador al escoger el tamaño de la muestra, ya que la metodología empleada fue enfoque mixto donde sobresale lo cualitativo más que lo cuantitativo.

3.6. Variables y operacionalización

Tabla 5

Matriz operacional de la variable 1: El juego como innovación didáctica

Dimensión	Indicadores	Escala de medición	Escala valorativa (niveles o rangos)
Innovación de recursos didácticos	21. El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	Ordinal	Grados (0°-1°-2°)
	22. El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido		1: Si 2: Algunas veces 3: No
	23. Me encanta que la clase se transforme en un juego inteligente que me ayude a aprender		
	24. Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego		Grados (3°-4°-5°)
	25. El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc..) para explicar algo que no entendimos en la clase.		1: Nunca 2.: Casi nunca 3: Algunas veces 4: Casi siempre 5: siempre

Nota: Elaboración propia

Tabla 6

Matriz operacional de la variable 2: Procesos interactivos comunicacionales

Dimensión	Indicadores	Escala de medición	Escala valorativa (niveles o rangos)
Relación docente-estudiante	1. En clase me siento feliz. 2. El profesor se interesa por mí y me escucha con atención. 3. El docente es respetuoso y amable. 4. El maestro tiene en cuenta mis opiniones cuando hablo. 5. Puedo hablar fácilmente con el profesor.	Ordinal	
Ambiente en el aula	6. No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido. 7. Los sonidos como (carros, aviones, pitos, etc.) me distraen. 8. Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase. 9. Los gritos o bulla son producidos dentro del aula de clase. 10. Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.	Ordinal	Grados (0°-1°-2°)
Praxis pedagógica	11. El profesor toma en cuenta mis conocimientos para propiciar mi aprendizaje. 12. Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado. 13. El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase 14. El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase. 15. Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	Ordinal	1: Si 2: Algunas veces 3: No Grados (3°-4°-5°) 1: Nunca 2.: Casi nunca 3: Algunas veces 4: Casi siempre 5: siempre
Actitud para el aprendizaje	16. Mis compañeros no obedecen las normas de la clase. 17. El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva 18. El docente llama la atención gritando, los niños se quedan callados. 19. Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención. 20. Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	Ordinal	

Nota: Elaboración propia

3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.7.1 Técnicas

Para Tamayo y Tamayo (2003) “las técnicas de recolección de datos es la expresión operativa del diseño de investigación, la especificación concreta de cómo se hará la investigación” (p. 182). Se ayudó de diversas técnicas tales como la observación directa y el test de Likert. Para Hernández *et al.* (2014) “la recolección de los datos está orientada a proveer de un mayor entendimiento de los significados y experiencias de las personas” (p.12).

3.7.2 Descripción

Las técnicas que se utilizaron en esta investigación son la observación, aplicando como instrumento guías de observación, el cual constará de 5 dimensiones, que permitió observar los comportamientos e interacciones de los estudiantes en el entorno escolar como lo propone Tamayo y Tamayo (2003) como “El proceso de socialización, mediante el cual un individuo aprende los aspectos fundamentales de su cultura, se efectúa mediante procesos de observación y participación, con tanta eficacia, que el individuo percibe a su entorno social como natural” (p.63). Las observaciones permitieron contrastar lo que los estudiantes expresan de lo que producen, para poder así determinar su verdadera realidad. La observación permitió interactuar con el objeto de estudio y el entorno; como lo proponen Hernández, *et al.* (2014) “El investigador mantiene experiencias directas con los participantes y el ambiente” (p.417).

Otra técnica a aplicar fue la encuesta que utilizó como instrumento la escala de Likert, la cual constó de 5 categorías; cada categoría contiene 5 preguntas, un total de 25 preguntas, las

cuales son cerradas. “La encuesta permite obtener la información con alto grado de confiabilidad” (Tamayo y Tamayo, 2003, p.160). Por medio de la encuesta se identificó los problemas más relevantes en las interacciones comunicativas, precisando el objeto de estudio.

Por otro lado:

...el escalamiento Likert consiste en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios, ante los cuales se pide la reacción de los participantes. Es decir, se presenta cada afirmación y se solicita al sujeto que externe su reacción eligiendo uno de los cinco puntos o categorías de la escala (Hernández *et al.*, 2014, p.238).

3.7.3. Validación

De acuerdo con Hernández *et al.* (2014), la validez de un instrumento es el nivel bajo el cual un instrumento midió de manera precisa la variable que debe estar midiendo. Según Soriano (2013), los instrumentos son mecanismos operativos que posibilitan el acopio de los datos. Todo instrumento utilizado conformará un mecanismo operativo que permitieron la recolección de datos, y debieron ser producto de una articulación entre paradigma, epistemología, perspectiva teórica, metodología y técnicas para el acopio y el estudio de los datos.

El paradigma conllevó la manera de interpretar la realidad, encerró un patrón conceptual, cuya naturaleza reglamentaria produce métodos y técnica, es el direccionamiento general de una disciplina, que incidieron en la determinación de los objetivos y el direccionamiento metodológico de la investigación. Con relación a las bases epistemológicas de la investigación, Soriano (2013) señala que hace relación a la idea acerca del proceso de conocimiento que

cimiento la relación sujeto-objeto y el entorno donde se desarrolló dicha relación, es decir, el patrón que escogió el investigador para relacionarse con lo que está investigando. De igual forma, los instrumentos se transformaron en el mecanismo concreto y operativo que permitió la recolección de datos. Un instrumento fue válido con relación al nivel de propiedad de los análisis y deducciones que surgen de un test y que abarca consecuencias sociales y éticas.

Así mismo, Soriano (2013), señala que, al escoger el instrumento de validación, se debió someter al juicio de expertos, que son individuos especializados, con experiencia profesional e investigativa, con relación al tema investigado, que, por estas circunstancias, pueden evaluar el contenido y la forma, de cada uno de los ítems que están dentro de la herramienta escogida. Su evaluación se realizó con base en la pertinencia de cada uno de los ítems, y tiene que ver con los objetivos específicos del instrumento. Determinando la clase de formato para la validación, permitiendo que todos los jueces efectuaran la misma observación, bajo los mismos criterios para cada uno de los ítems.

Después de haber realizado el análisis de confiabilidad, se pasa a la entrega de los instrumentos de investigación, dos test de Likert y una observación directa para que sean evaluados por expertos investigadores constituyendo en una técnica para medir la validez de contenido o importancia del ítem con relación a los instrumentos valorados por un número de expertos en el tema. Ese diseño preliminar del instrumento fue sometido al concepto de diez expertos, todos ellos con grado de formación doctoral, con experiencia académica, investigativa y científica. A cada uno de ellos se le pidió evaluar frente a cada pregunta y frente al instrumento en general, para respectiva validez.

Tabla 7

Jueces validadores

Nombre	Formación académica	Nacionalidad
Luz Estela Nieto Osorio	Dra. en Ocio	Colombiana
Javier Taborda Chaurra	Dr. en Educación	Colombiano
Yasaldez Eder Loaiza Zuluaga	Dr. en Educación	Colombiano
Edwin Andrés Narváez	Dr. en Educación Física y Deporte	Colombiano
Delsi Mariela Huaita Acha	Dra. en Educación	Peruana
Freddy Felipe Luza Castillo	Dr. en Educación	Peruano
Abel Rodríguez Taboada	Dr. en Psicología	Peruano
Judith Soledad Yangali Vicente	Dra. en Educación	Peruana
Kriss Melody Calla Vásquez	Dra. en Ciencias de la Educación	Peruana
Fredy Belito Hilario	Dr. en Educación	Peruano

Nota: elaboración propia

Después de haber realizado el análisis de confiabilidad, se pasa a la entrega de los instrumentos de investigación, dos test de Likert y una observación directa para que sean evaluados por expertos investigadores constituyendo en una técnica para medir la validez de contenido o importancia del ítem con relación a los instrumentos valorados por un número de expertos en el tema. Los instrumentos sometidos a validez por los expertos son soportados por la fórmula del coeficiente V de Aiken es: $v = \frac{s}{n(c-1)}$

$$(n(c-1))$$

Donde:

S = la suma de si

si = valor asignado por el juez i.

n = Número de jueces

c = Número de valores de la escala de valoración

Tabla 8

Test de Likert (grados 0°-1°-2°) validez de contenido, Coeficiente V de Aiken

Ítems	Suma de calificaciones de todos los jueces	V de Aiken para cada ítem
Ítem 1	10	1,00
Ítem 2	10	1,00
ítem 3	10	1,00
ítem 4	10	1,00
Ítem 5	10	1,00
Ítem 6	10	1,00
Ítem 7	10	1,00
Ítem8	10	1,00
Ítem 9	10	1,00
Ítem10	10	1,00
Ítem 11	10	1,00
Ítem 12	10	1,00
Ítem 13	10	1,00
Ítem 14	10	1,00
ítem 15	10	1,00
Ítem 16	10	1,00
ítem 17	10	1,00
Ítem 18	10	1,00
Ítem 19	10	1,00
ítem 20	10	1,00
Ítem 21	10	1,00
Ítem 22	10	1,00
Ítem 24	10	1,00
Ítem 24	10	1,00
Ítem 25	10	1,00
V de Aiken Total		1,00

Nota: elaboración propia.

En la tabla 6 se evidencia que la validez de contenido consta de 25 ítems donde se evalúa cada ítem por los jueces expertos donde todos ellos están valorados sobre 1,00 una validez muy alta. El resultado total de la V de Aiken es 1,00, es decir, validez de contenido muy alta que permite que el instrumento sea muy confiable. Con esto se pretende verificar el grado de validez según los expertos.

Tabla 9*Test de Likert (grados 3°-4°-5°) validez de contenido, Coeficiente V de Aiken*

Ítems	Suma de calificaciones de todos los jueces	V de Aiken para cada ítem
Ítem 1	10	1,00
Ítem 2	10	1,00
ítem 3	10	1,00
ítem 4	10	1,00
Ítem 5	10	1,00
Ítem 6	10	1,00
Ítem 7	10	1,00
Ítem8	10	1,00
Ítem 9	10	1,00
Ítem10	10	1,00
Ítem 11	10	1,00
Ítem 12	10	1,00
Ítem 13	10	1,00
Ítem 14	10	1,00
ítem 15	10	1,00
Ítem 16	10	1,00
ítem 17	10	1,00
Ítem 18	10	1,00
Ítem 19	10	1,00
ítem 20	10	1,00
Ítem 21	10	1,00
Ítem 22	10	1,00
Ítem 24	10	1,00
Ítem 24	10	1,00
Ítem 25	10	1,00
V de Aiken Total		1,00

Nota: elaboración propia.

En la tabla 8 se evidencia que la validez de contenido consta de 25 ítems donde se evalúa cada ítem por los jueces expertos donde todos ellos están valorados sobre 1,00 una validez muy alta. El resultado total de la V de Aiken es 1,00, es decir, validez de contenido muy alta que permite que el instrumento sea muy confiable. Con esto se pretende verificar el grado de validez según los expertos y la confiabilidad que el mismo posee.

Tabla 10

Observación directa (grados 0°-1°-2°- 3°-4°-5°) validez de contenido, Coeficiente V de Aiken

Ítems	Suma de calificaciones de todos los jueces	V de Aiken para cada ítem
Ítem 1	10	1,00
Ítem 2	10	1,00
ítem 3	10	1,00
ítem 4	10	1,00
Ítem 5	10	1,00
Ítem 6	10	1,00
Ítem 7	10	1,00
Ítem8	10	1,00
Ítem 9	10	1,00
Ítem10	10	1,00
Ítem 11	10	1,00
Ítem 12	10	1,00
Ítem 13	10	1,00
Ítem 14	10	1,00
ítem 15	10	1,00
Ítem 16	10	1,00
ítem 17	10	1,00
Ítem 18	10	1,00
Ítem 19	10	1,00
ítem 20	10	1,00
Ítem 21	10	1,00
Ítem 22	10	1,00
Ítem 24	10	1,00
Ítem 24	10	1,00
Ítem 25	10	1,00
V de Aiken Total		1,00

Nota: elaboración propia.

En tabla 9 se evidencia que la validez de contenido consta de 25 ítems donde se evalúa cada ítem por los jueces expertos donde todos ellos están valorados sobre 1,00 una validez muy alta. El resultado total de la V de Aiken es 1,00, es decir, validez de contenido muy alta que permite que el instrumento sea muy confiable. Con esto se pretende verificar el grado de validez según los expertos y la confiabilidad que el mismo posee.

3.7.4 Confiabilidad

El método empleado que midió la consistencia interna de los dos instrumentos (test de likert para los grados 0°-1°-2°-3°-4°-5°), fue el estadístico Alfa Conbrach, que determinó la fiabilidad de los ítems; también se utilizó el software SPSS versión 26, que estableció la validez de los instrumentos. Según Arias (2012) los valores para realizar el análisis de confiabilidad de los instrumentos se clasifican en:

- 0,53 a menos Confiabilidad nula
- 0,54 a 0,59 Confiabilidad baja
- 0,60 a 0,65 Confiable
- 0,66 a 0,71 Muy Confiable
- 0,72 a 0,99 Excelente confiabilidad
- 1 Confiabilidad perfecta

Los resultados obtenidos en la prueba piloto, aplicado a los grados transición – primero - segundo se muestran en tabla 11 y 12.

Tabla 11

Procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	6	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	6	100,0

Nota: Programa SPSS 26

Tabla 12

Estadística de fiabilidad

Alfa Cronbach	Nº de elementos
,888	25

Nota: Programa SPSS 26

De acuerdo a los resultados del test de Likert para los grados transición, primero y segundo de la Institución educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría-Caldas, arrojados por el Alfa Cronbach de acuerdo a Arias (2012) posee una excelente confiabilidad de 0,88. Los resultados obtenidos en la prueba piloto, aplicado a los grados tercero – cuarto – quinto, se muestran en tabla 13 y 14.

Tabla 13

Procesamiento de casos

Casos	Válido	N	%
	Válido	6	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	6	100,0

Nota: Programa SPSS 26

Tabla 14

Estadística de fiabilidad

Alfa Cronbach	Nº de elementos
,914	25

Nota: Programa SPSS 26

De acuerdo a los resultados del test de Likert para los grados tercero, cuarto y quinto arrojados por el Alfa Cronbach de acuerdo a Arias (2012) posee una excelente confiabilidad de 0,91. Luego se realizó una triangulación de datos que permitiera conferirle rigor, profundidad y complejidad al estudio y permitir generar consistencia en los hallazgos a la vez de reducir sesgos y aumentar la comprensión del objetivo de estudio.

3.8. Procesamiento y análisis de datos

El presente proceso de investigación se desarrolló en tres fases: diseño, intervención y reflexión, primero se realizó una revisión bibliográfica sobre el juego como innovación didáctica y los procesos interactivos comunicacionales, con la finalidad de construir una red conceptual, luego se empleó la indagación por medio del cuestionario con escala tipo Likert (ver anexo) y la observación directa como pre test, después se realizó el proceso de reflexión, en el cual se dio un proceso detallado para el análisis de los resultados del pre test.

Fase de diseño

A partir de la propuesta de investigación se diseñó el proceso investigativo; se realizó una revisión bibliográfica exhaustiva para construir un marco de referencia coherente y estructurado que permitió entender el estado del arte sobre el juego como innovación didáctica y los procesos interactivos comunicacionales. En esta fase incluyó la formulación precisa del interrogante que se deseó resolver, los objetivos que se desearon alcanzar, los antecedentes investigativos que existieron sobre el tema y los referentes teóricos que sustentan el diseño metodológico y la construcción de los instrumentos.

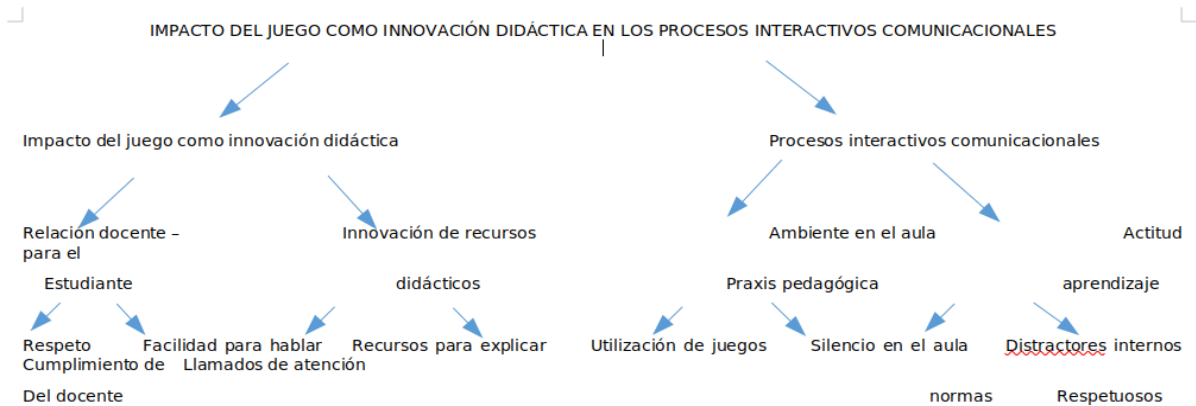
Fase de intervención.

Solo se aplicó prueba de pretest, en las cuales, las técnicas que se emplearon para recolectar la información en esta fase fueron la observación, aplicando como instrumento guías de observación, el cual constó de 5 dimensiones, que permitieron observar los comportamientos e interacciones de los estudiantes en el entorno escolar. Otra técnica a aplicar son las encuestas que utilizó como instrumento la escala de likert, la cual consta de 5 categorías; cada categoría contiene 5 preguntas, un total de 25 preguntas, las cuales son cerradas, por consiguiente, fue una investigación de campo, ya que se recolectaron los datos in situ; es decir, se observaron los procesos interactivos comunicacionales en su forma habitual, y a su vez, si el juego es empleado como innovación didáctica en el espacio áulico.

Fase de Reflexión

Figura 7

Impacto del juego como innovación didáctica



Nota: Elaboración propia

En esta fase, para el proceso de análisis de la información, se realizó la sistematización, codificación de datos a través de los softwares SPSS versión 26 (Statistical Package for Social Sciences), una agrupación de instrumentos de tratamiento de la información para el análisis estadístico; es un software aceptado y empleado para la realización de estudios investigativos de tipo cuantitativo o cualitativo relacionados con las ciencias sociales que tienen por objeto analizar una gran variedad de datos y variables, que arrojará datos estadísticos descriptivos que permitieron un primer acercamiento a la realidad a estudiar Álvarez *et al.* (2002, citado en Bausela, 2005); muy apropiado para este estudio de enfoque mixto que trató información cualitativa y cuantitativa.

En cuanto el NVivo versión 11 es un software de tipo cualitativo que permitieron valorar, analizar e interpretar fenómenos de la realidad a estudiar muy ligado al estudio de las ciencias sociales; este software accedió a analizar información no configurada o semi-configurada como observaciones, este software está diseñado especialmente para investigaciones de enfoque cualitativo para planificar, analizar y comprender datos o informaciones y partir de allí realizar inferencias y tomar las mejores decisiones a la hora en los interpretar de resultados (Días *et al.* 2016); por consiguiente, muy pertinente para tratar los datos que se obtuvieron del instrumento observación. En esta fase estuvo sujeta al trabajo de campo (prueba pretest). A su vez, se sistematizó y se categorizó la información mediante los *softwares* SPSS y Nvivo, se trató la información a través de tablas y gráficas, que luego fueron analizadas para su respectiva interpretación, haciendo una triangulación de la información.

Tabla 15

Matriz de categorización

Ambito temático	Problema de investigación	Pregunta de investigación	Objetivo general
	¿Cómo impacta el juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas 2021?		Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021.
	Categorías		Subcategorías
Educación	Interacción docente-estudiante.		Estados de ánimo Escucha activa Valores en el aula Participación Comunicación face to face
	Factores extrínsecos y extrínsecos que inciden en el aula		Ruidos producidos en el aula Contaminación acústica. Silencio en el aula Atención en el aula
	Quehacer del maestro		Proceso de enseñanza – aprendizaje Estrategias semánticas Domino curricular. Comunicación bidireccional Participación en clase
	Lenguaje verbal y no verbal		Normas establecidas Comunicación afectiva Comunicación autoritaria Interés por el alumno
	Implementación de Estrategias lúdicas por parte del docente		El juego en la clase El juego mediador del aprendizaje Estrategias lúdicas La lúdica en clase Innovación en el aula

Nota: Elaboración propia

3.9 Aspectos éticos

De acuerdo a los fundamentos en la normativa de la Universidad Privada Norbert Wiener S.A y según los códigos éticos, el presente estudio de investigación cumplió con los siguientes criterios, se rigió bajo los estatutos y principios éticos de la actividad investigadora de la Universidad Privada Norbert Wiener, de acuerdo al capítulo 6, se cumplirán los lineamientos presentados: reserva del sumario de las personas participantes en la investigación, consentimiento informado, publicación, divulgación y socialización de los resultados de la investigación, cumplimiento y acatamiento de la normativa existente, rigurosidad científica y respeto por los derechos de autor.

Para Koepsell y Ruíz (2015) el código de Núremberg describe 10 deberes específicos que se cumplieron en esta investigación: consentimiento informado por parte del investigador hacia las personas o comunidad que fueron a investigar, la investigación trajo beneficios para la comunidad educativa, tuvo en cuenta el conocimiento previo, la investigación no causó lesiones físicas, mentales y psicológicas a los participantes, la investigación cumplió con protocolos de seguridad, sin que se pusiera en riesgo la integridad de los estudiantes y profesores, la investigación favoreció siempre al objeto de estudio, se tuvo un protocolo para reducir el riesgo de la investigación y se contó con buenos recursos locativos para los participantes, el investigador posee la experticia en el tema y está capacitado, los individuos que participaron en la investigación tuvieron la libre opción de retirarse y la investigación cumplió en no generar ningún riesgo para los participantes.

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. Resultados

4.1.1. Análisis descriptivo de resultados

A los estudiantes de transición, primero y segundo, se les aplicó un cuestionario con escala tipo Likert fundamentado en las siguientes dimensiones: relación docente - estudiante, ambiente en el aula, praxis pedagógica, actitud para el aprendizaje e innovación de recursos didácticos, con el objeto de conocer las percepciones de los estudiantes, acerca de estas dimensiones y la forma como impacta el juego en los procesos interactivos comunicacionales.

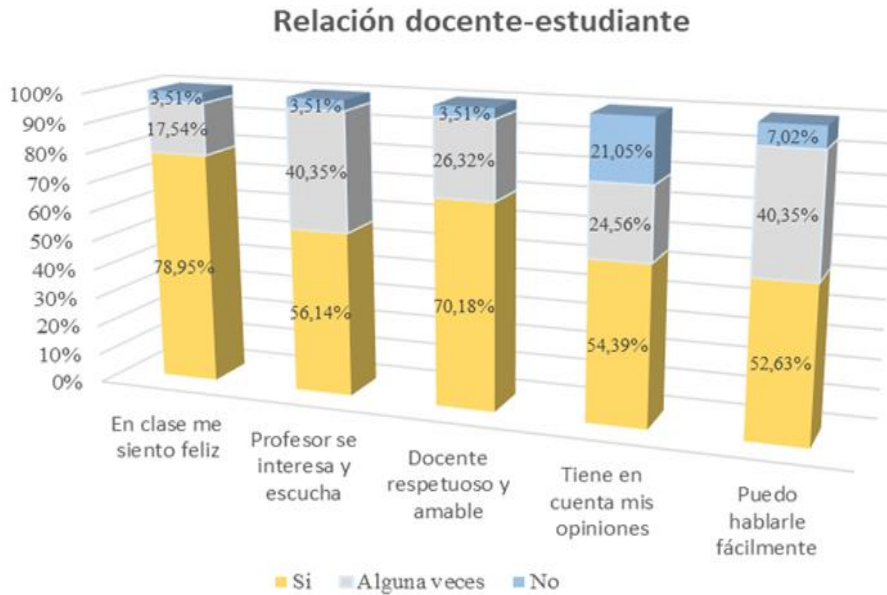
A continuación, se dan a conocer los resultados de la estadística descriptiva y las imágenes obtenidas de las respuestas de los educandos.

Dimensión relación docente – estudiante

El análisis de los datos se realizó teniendo en cuenta los indicadores a evaluar. Se presenta a continuación un compilado de los diversos indicadores que se definieron para esta dimensión en los que se encuentra: en clase me siento feliz, la profesora se interesa y escucha, el docente es respetuoso y amable, tiene en cuenta mis opiniones, y puedo hablarle fácilmente.

Figura 8

Relación Docente - Estudiante



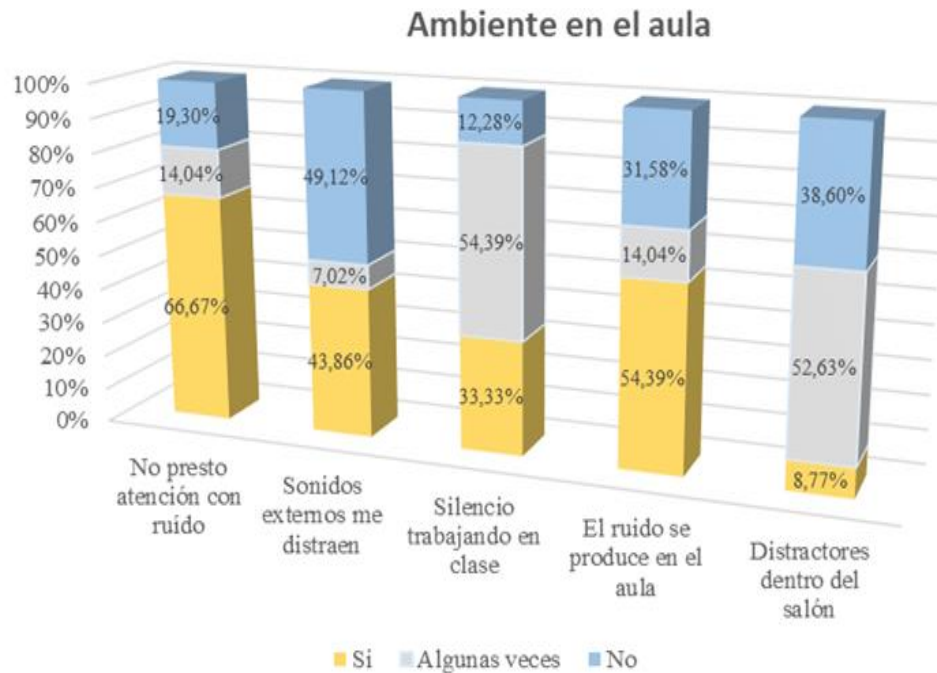
Nota: Programa SPSS 26

Para el análisis de la dimensión relación docente – estudiante se concluye que la mayoría de los estudiantes se sienten felices en clase con un 78,95% aunque un 56,14% si siente que el profesor se interesa y los escucha; también se observó que el 70,18% reconoce que el profesor sí es respetuoso y amable y que, al mismo tiempo, el profesor con un 54,39% tienen en cuenta las opiniones de los estudiantes. Sin embargo, los estudiantes con un 52,63% si pueden hablar fácilmente con el profesor.

Ambiente en el aula

Figura 9

Dimensión agrupada ambiente en el aula



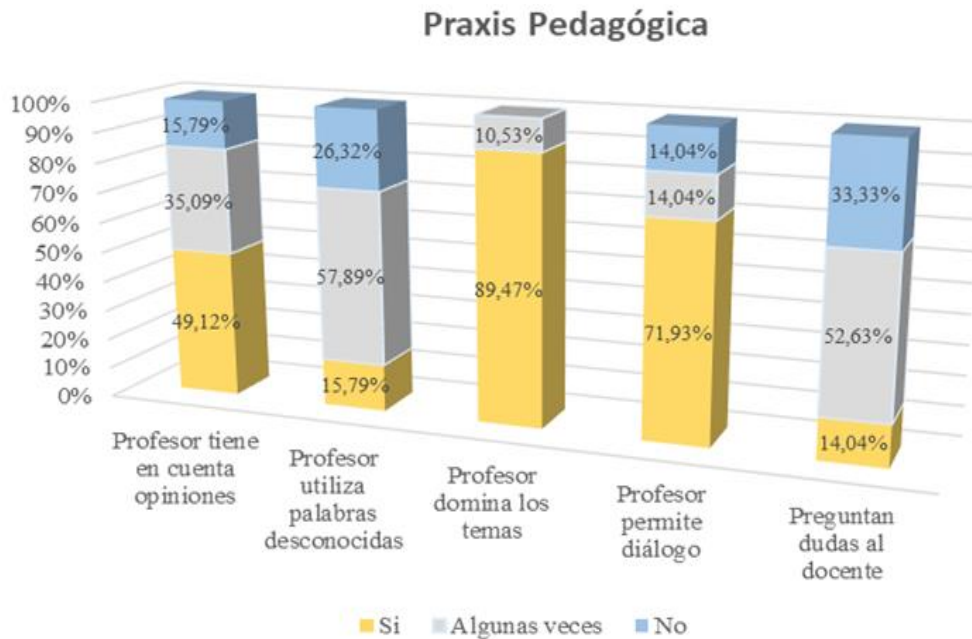
Nota: Programa SPSS 26

Esta segunda dimensión de ambiente en el aula se puede resumir señalando que la mayoría de los estudiantes con un 66,67% reconocen que no prestan atención en clase cuando los compañeros hacen mucho ruido, el 49,12% niega que los sonidos externos los distraen, la mayoría con un 54,39% reconoció que algunas veces se mantienen en silencio cuando trabajan en clase, mientras que los gritos o la bulla con un 54,39% son producidos dentro del aula, por último, algunas veces con un 52,63% existen distractores dentro del salón de clases para los estudiantes.

Dimensión praxis pedagógica

Figura 10

Dimensión agrupada praxis pedagógica



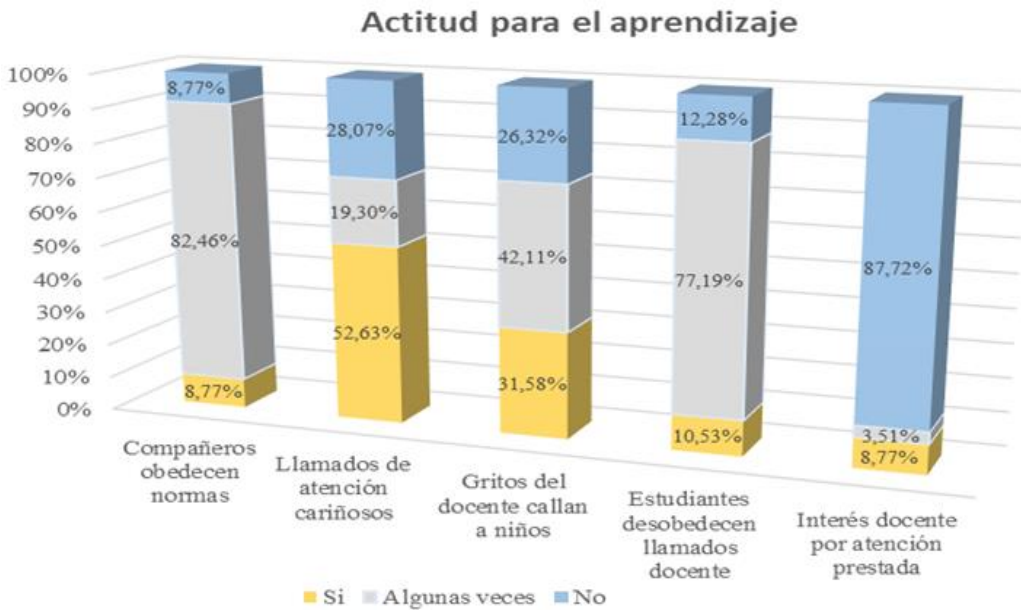
Nota: Programa SPSS 26

Al resumir los resultados de esta dimensión de praxis pedagógica, se concluye que con un 49,12% el profesor sí tiene en cuenta los conocimientos de los estudiantes para propiciar el aprendizaje, además que el 57,89% algunas veces usa palabras desconocidas para ellos durante las clases y de que el 89,47% si presenta dominio de los temas de las clases, además de que el 71,93% si permite el diálogo para fomentar la participación. También sucede que el 52,63% de estudiantes algunas veces le hace preguntas al profesor cuando tienen dudas en clase.

Dimensión actitud para el aprendizaje

Figura 11

Dimensión agrupada actitud para el aprendizaje



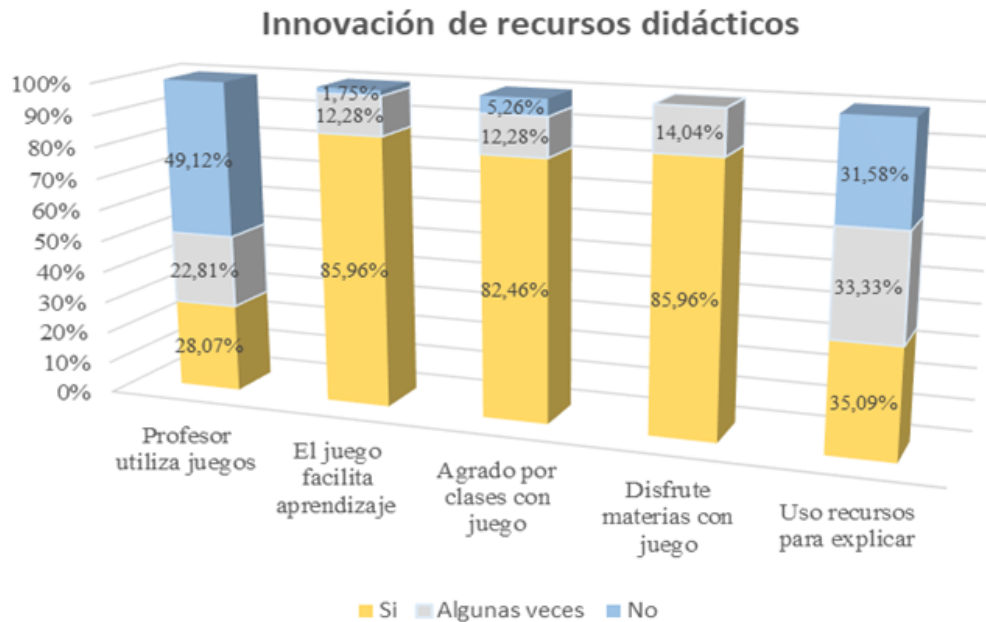
Nota: Programa SPSS 26

Esta dimensión de actitud para el aprendizaje mostró que el 82,46% la mayoría de las veces los estudiantes obedecen las normas, mientras que el 52,63% el profesor si llama la atención de forma cariñosa y afectiva, y cuando lo hace gritando, con un 42,11% los niños se quedan callados algunas veces; entre tanto el 77,19% de estudiantes algunas veces no obedecen cuando el maestro llama la atención y al profesor con un 87,72% le interesa la atención prestada por parte del alumno.

Dimensión innovación de recursos didáctico

Figura 12

Dimensión agrupada innovación de recursos didácticos.



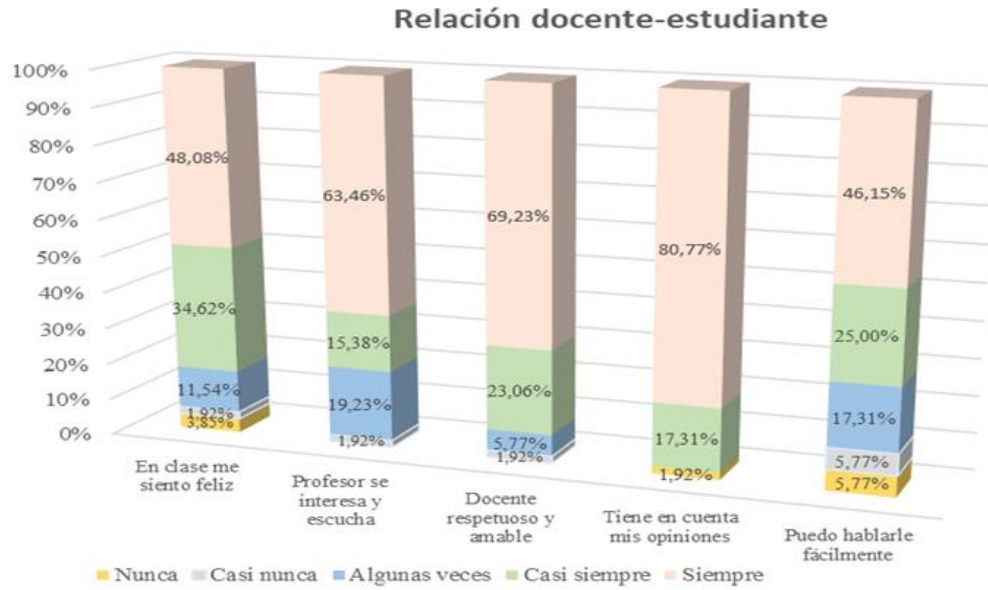
Nota: Programa SPSS 26

Esta dimensión de innovación de recursos didácticos mostró el 49,12% el uso del juego no es reconocido por los estudiantes como algo que el profesor utilice para permitirles mayor participación; el 85,86% de estudiantes perciben que el juego si facilita el aprendizaje al hacerlo más entretenido y divertido, entre tanto el 82,46% si les gusta que la clase se vuelva un juego que les ayude a aprender más, por lo que el 85,96% si disfrutan que el docente haga de la materia un juego, y el 35,09% el maestro si utiliza recursos como videos, imágenes y juegos interactivos para explicar aquello que no es entendido en la clase.

Pre Test de Tercero, Cuarto y Quinto

Figura 13

Dimensión agrupada relación docente-estudiante



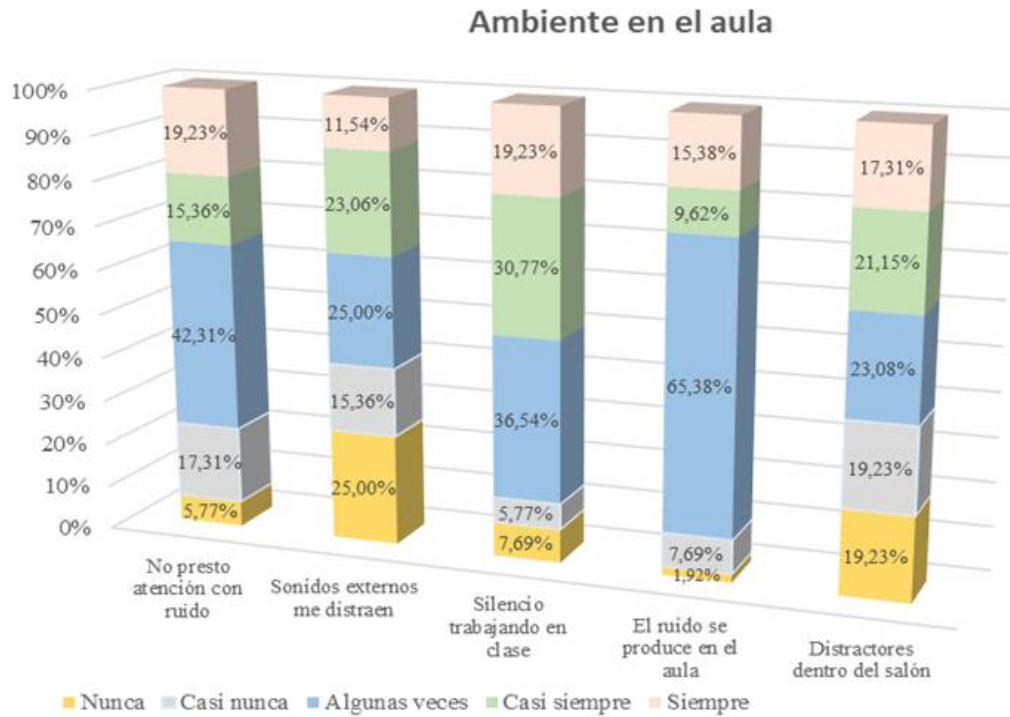
Nota: Programa SPSS 26

Al tomar los cinco ítems de esta dimensión de relación docente-estudiante para los estudiantes de los grados tercero, cuarto y quinto, indican que, de manera mayoritaria, estos estudiantes se sienten felices en clase con un 48,08%, perciben que el director se interesa por ellos y los escucha con un 63,46%, reconocen que su relación con el maestro es respetuosa y cortés con un 69,23%, consideran que el profesor les da la oportunidad de expresar sus opiniones con un 80,77% y señalan que el docente tiene comportamiento amable y es fácil comunicarse con él, 46,15%.

Dimensión ambiente en el aula

Figura 14

Dimensión agrupada ambiente en el aula



Nota: Programa SPSS 26

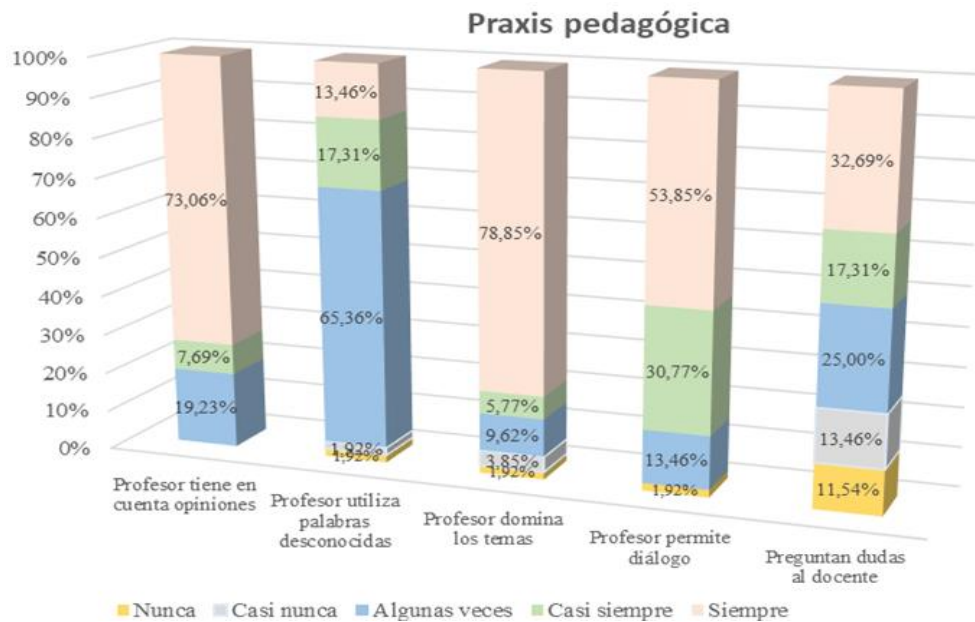
En síntesis, en la dimensión de ambiente en el aula se encontró para estos estudiantes de los grados tercero a quinto que el 42,31% algunas veces prestan atención cuando sus compañeros hacen ruido, el 25% algunas veces dejan de concentrarse debido a los ruidos externos, el 36,54% algunas veces no está en silencio cuando trabajan en clase, el 65% señalaron que algunas veces

los gritos y el ruido se generan dentro del aula y con el 23,08% algunas veces los objetos dentro del salón impiden que los estudiantes presten atención.

Dimensión praxis pedagógica

Figura 15

Dimensión agrupada praxis pedagógica



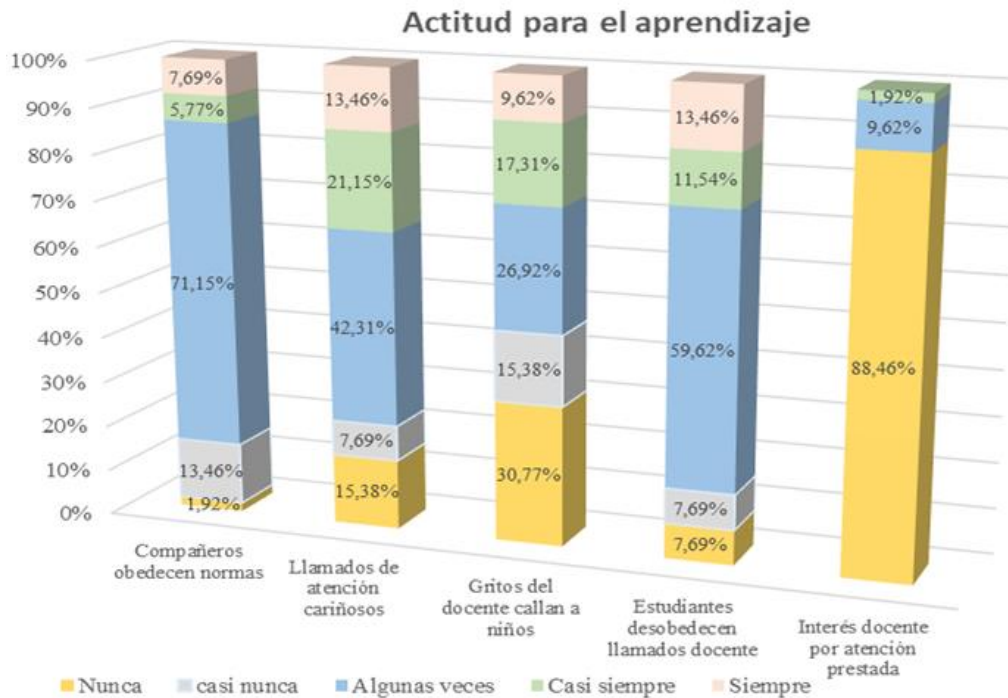
Nota: Programa SPSS 26

La dimensión de praxis pedagógica, mostró que los estudiantes en un 73,06% siempre sienten que el profesor tiene en cuenta sus conocimientos previos para propiciar su aprendizaje, en un 65,36% encuentran que algunas veces el docente utiliza palabras desconocidas en la clase, en un 78,85% consideran que siempre el maestro muestra dominio de los temas de clase, en un 53,85% perciben que el profesor siempre permite el diálogo para fomentar la participación y, a excepción del 32,69%, le preguntan al docente cuando tienen dudas.

Dimensión actitud para el aprendizaje

Figura 16

Dimensión agrupada actitud para el aprendizaje



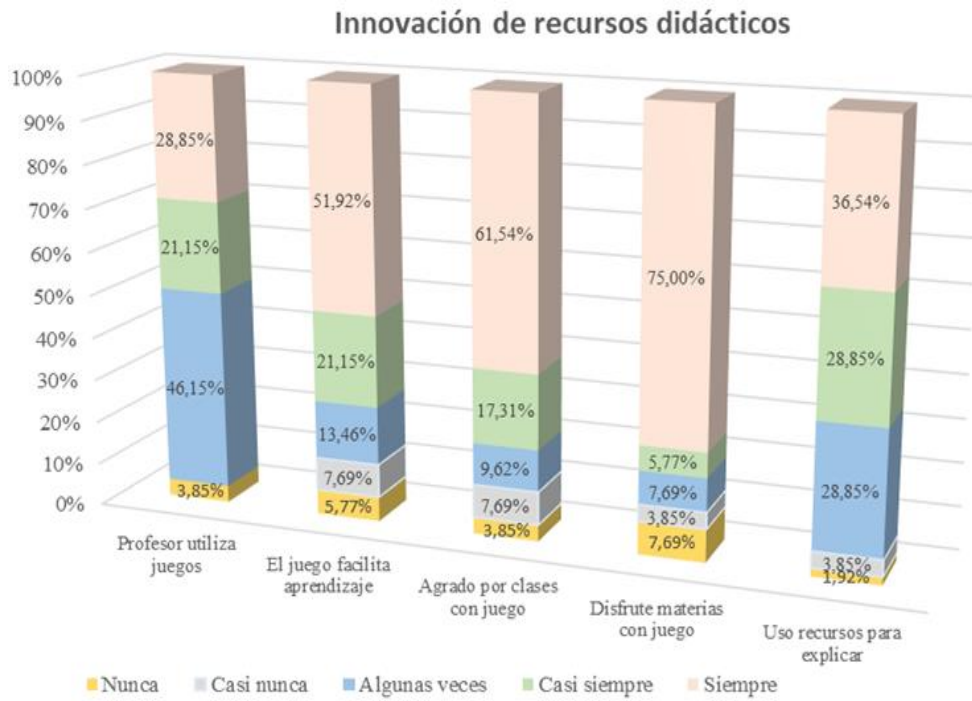
Nota: Programa SPSS 26

En esta dimensión se encontró que el 71,15% de los estudiantes algunas veces obedecen las normas, en cuanto al profesor algunas veces llama la atención de forma cariñosa y afectiva con el 42,31%, alrededor del 26,92% indicó que cuando el docente llama la atención gritando, algunas veces los niños se quedan callados; para el 59,62% de los estudiantes, sus compañeros algunas veces obedecen cuando el maestro llama la atención y el 88,46% de los estudiantes señaló que el director sí se interesa por la atención que ellos presentan a su clase.

Dimensión innovación de recursos didácticos

Figura 17

Dimensión agrupada innovación de recursos didácticos



Nota: Programa SPSS 26

En esta dimensión innovación de recursos didácticos se encontró que el 46,15% de los estudiantes algunas veces el profesor utiliza el juego, en cuanto al juego siempre facilita el aprendizaje con el 51,92%, mientras que el 61,54% indicó siempre el agrado del juego en las clases; para el 75% de los estudiantes, sus compañeros siempre disfrutaban cuando la materia se hace un juego y el 36,54% de los estudiantes señaló que el docente usa diversos recursos didácticos para explicar en la clase.

Análisis Observación directa grados transición

Dimensión Relación docente – estudiante.

Figura 18

Análisis léxico-métrico relación docente-estudiante



Nota: Programa Nvivo 11

En la observación directa de la relación docente-estudiante se destacan obviamente esos dos términos; en segundo lugar, aparecen los términos: escucha, expresar, comportamiento, comunicación, interacciones y comportamiento amable, cuyos resultados muestran que la relación se presenta en un estado de ánimo que favorece la comunicación, con una disposición a escuchar de forma activa, y que puede generar buenas relaciones (Durán y Viviescas, 2016). Es decir, en esta etapa inicial del niño en su ciclo escolar, es importante fortalecer los procesos comunicativos preverbal, verbal como forma de relacionarse con los demás (Durand *et al.* 2020); por lo tanto, el juego es la nueva metodología para implementar en el aula de clase, una

herramienta importantísima en el quehacer pedagógico, de la cual se requiere de un proceso de adaptación entre docente y estudiantes y se le dé el valor real al juego en el proceso de relacionarse con el mundo (Montero, 2017).

Dimensión ambiente en el aula.

Figura 19

Análisis léxico – métrico ambiente en el aula



Nota: Programa Nvivo 11

En la figura anterior muestra que predominan los términos concentración, ruido, atención, externos, trabajan, gritar, juego, hablar y factor; esos términos indican que el ambiente en el aula se ve interrumpido por ruidos externos que distraen la atención de los estudiantes. existe una relación directa de la contaminación acústica, con la desatención y falta de concentración de los estudiantes, que perjudica notoriamente los procesos de interacción, socialización y aprendizaje en el espacio áulico; este ruido existente en el aula de clase genera un malestar generalizado

entre docente y estudiantes se evidencia la poca escucha por parte de los actores educativos, por lo tanto, hay un resquebrajamiento en el proceso de la comunicación pedagógica, ya que saber escuchar es parte fundamental de la práctica del lenguaje (Motta, 2017).

También es importante reconocer, aunque se utiliza el juego en el aula de clase, no se emplea con una intención didáctica, más bien el juego es utilizado como actividad libre y placentera, pero que a su vez genera aprendizajes significativos que ayuda a la formación de conceptos complejos y abstractos para entender el mundo que lo rodea y de ese modo potenciar la abstracción de lo circundante (Jiménez, 2013).

Dimensión praxis pedagógica.

Figura 20

Análisis léxico - métrico praxis pedagógica



Nota: Programa Nvivo 11

La Figura anterior muestran de manera destacada las palabras: clase, aprendizaje, juguetes, comunicación, actividad, estrategias, enseñanza, dominio y bidireccional, lo que indica que la praxis pedagógica se lleva a cabo incluyendo estrategias que involucran juegos, es de carácter bidireccional y el docente tiene dominio de los temas durante las actividades de enseñanza; el docente debe estar en capacidad de planificar estratégicamente sus clases, en las cuales utilice variedad de actividades, recursos y didácticas en relación al proceso de enseñanza –aprendizaje (Barreto y Pereda, 2011).

Se evidencia que existen interconexiones, que demuestran que la interacción entre docentes y estudiantes, mediadas por el juego, ofrecen mejores resultados en los procesos de enseñanza-aprendizaje, donde surgen interacciones comunicativas bidireccionales, en las que el alumno pregunta las dudas que tiene y el docente responde correctamente, evidenciando un dominio curricular de la asignatura. Se podría confirmar que el juego como innovación didáctica ayuda a desarrollar habladas y escritas, además que potencializa la imaginación y la creatividad (Arias *et al.* 2014).

Dimensión actitud para el aprendizaje.

Figura 21

Análisis léxico - métrico actitud para el aprendizaje



Nota: Programa Nvivo 11

En cuanto a la actitud para el aprendizaje se muestra que se destacan los términos: llama atención, normas, aula, obedecen, palabras, prestan, cariñosa y constante. Se puede deducir que la actitud se basa en normas; se puede determinar como el docente es reconocido como una figura jerárquica de autoridad, que llama la atención y es obedecido por los estudiantes, donde el docente tiene el control total de la clase, busca que en el espacio áulico se cumplan las normas (Chaux, 2012). También se observan expresiones afectivas por parte del docente hacia los estudiantes, que genera espacios de socialización e interacción positivas, la comunicación afectiva hace alusión a las manifestaciones de afecto, ternura expresada a través de la comunicación verbal y no verbal con la imperiosa necesidad de ser reconocidos como individuos

que necesitan afecto (Arguello *et al.* 2017), es decir, no se trata solamente de transmitir conocimientos e información, sino que también se expresa afecto y sentimientos que inciden en el proceso educativo.

Dimensión innovación de recursos didácticos

Figura 22

Análisis léxico - métrico innovación de recursos didácticos



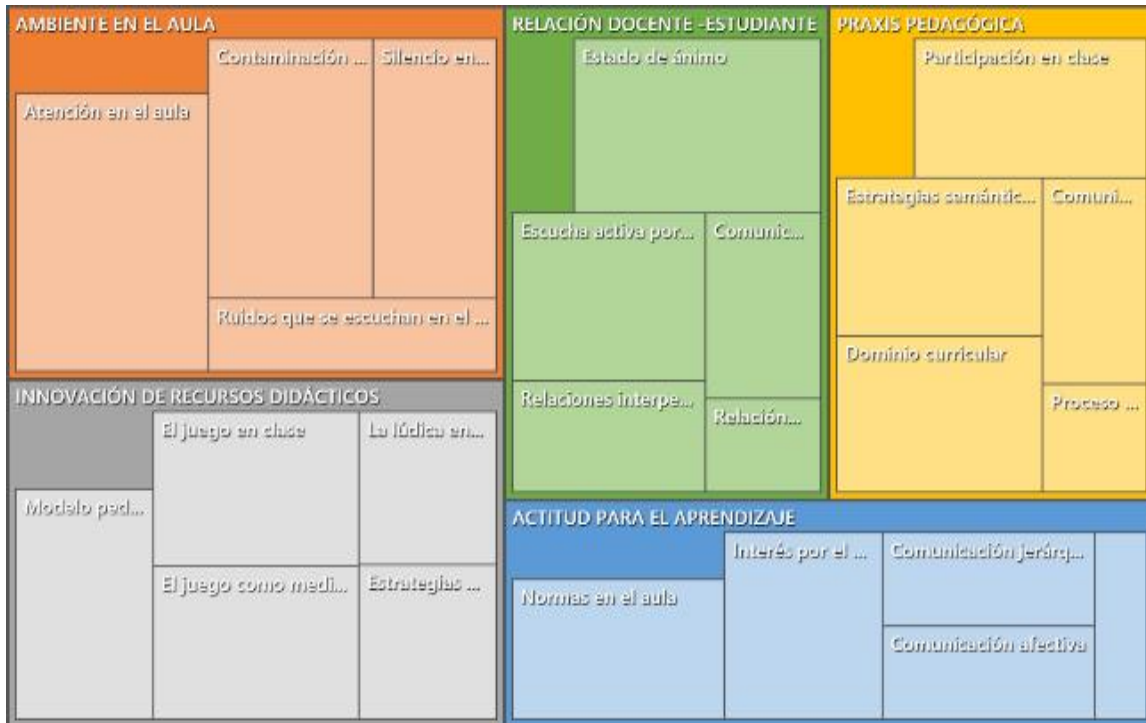
Nota: Programa Nvivo 11

Esta figura muestra de forma destacada los términos: juego, utiliza, comunicativas, habilidades sociales, juguetes, enseñanza, aprendizaje, divertido y desarrollo. Se deduce que la dimensión de innovación en recursos didácticos involucra juegos que favorecen la comunicación y las habilidades sociales, de forma entretenida, que generan mayor motivación e interés por parte de los estudiantes (Jiménez y Muñoz, 2012). Se evidencian vínculos del juego como innovación didáctica que permite el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas, afectivas y

psicológicas; el juego es reconocido como forma de aprender amena y divertidamente (Gómez, 2020).

Tabla 16

Mapa jerárquico



Nota: Programa Nvivo 11

En el mapa jerárquico se muestra un predominio de la dimensión ambiente en el aula, seguida por la innovación de recursos didácticos, la relación docente- estudiante y de la praxis pedagógica; la dimensión que menos espacio ocupó durante la observación directa fue el de actitud para el aprendizaje. A su vez el aspecto más frecuente fue la atención en el aula, lo que hace pensar que este es el de mayor influencia en general. Dados los hallazgos mostrados a partir

de los resultados, las interferencias debido al ruido externo son la situación que mayor influencia tuvo.

Análisis grado primero

Dimensión relación docente – estudiante

Figura 23

Análisis léxico - métrico relación docente – estudiante



Nota: Programa Nvivo 11

En el grado primero la figura anterior muestra que la relación docente-estudiante fue observada con presencia destacada de los términos: relación, clase, escucha, opiniones, entusiastas, emociones, demuestran, estado y ánimo, lo que implica relaciones con estado de ánimo no solo favorables sino entusiastas, en donde se escucha lo que dice el docente. se observa un vínculo entre docente y estudiantes, más académica y formal, basada en interacciones

y participaciones de estudiantes y docentes, en un marco de tolerancia y respeto, es decir, un modelo de interacción donde el docente instaura pocas relaciones de afecto con sus alumnos, estableciendo un vínculo unidireccional (Correa, 2006).

En este sentido el aula de clase se instaura un modelo tradicional, donde el alumno es pasivo y el docente activo, no se emplea el juego como innovación didáctica, el juego es poco aplicado en la labor docente como lo plantea Sánchez *et al.* (2020), se deduce que le dan muy poco valor al juego como innovación didáctica que incite adrede al uso de signos comunicacionales.

Dimensión ambiente en el aula

Figura 24

Análisis léxico – métrico ambiente en el aula



Nota: Programa Nvivo 11

En cuanto al ambiente en el aula se destacaron los términos: clase, producidos, sonidos, atención, ruido, desconcentran, desatención, consonantes, desmotivación y distraído. Se hace evidente que, respecto al ambiente en el aula, predomina un ambiente ruidoso, con alta contaminación acústica., Cuando existen factores extrínsecos e intrínsecos que distraen la atención, la concentración y la motivación de los estudiantes, es decir, cuando el ruido es producido dentro del aula de clase existe una actitud de desescucha (Motta, 2017).

El déficit de escucha se debe al contexto en que se desenvuelve el alumno afectando el acto pedagógico, por consiguiente, la comunicación debe ser entendida como un acto de escucha activa y hablar en el momento indicado, para no distorsionar la información. Es un acto de respeto hacia el otro; en cambio si el ruido es producido fuera del salón es más difícil de controlar, causando estrés, agotamiento físico y mental tanto a docente como estudiantes, ya que tienen que un esfuerzo de más para ser entendido el mensaje aumentando el tono y volumen de la voz.

Dimensión praxis pedagógica

Figura 25

Análisis léxico - métrico praxis pedagógica



Nota: Programa Nvivo 11

En la dimensión praxis pedagógica se destacaron los términos: dominio, aprendizaje, activa, consonantes, correcto y sonido. Esos términos prevalecientes llevan a pensar en una praxis activa, sin otros términos que se refieran de manera destacada a otras de sus posibles características, es decir, las praxis pedagógicas se basan en la planificación adecuada de la clase por parte del docente en aras de garantizar el aprendizaje del estudiante, donde el docente toma un rol planificador, para esbozar y poner en práctica sus contenidos y las metodologías más apropiadas para enseñar- aprender al estudiante (Delsy, 2015). En síntesis, el docente es el que planifica, esboza, crea, una sesión de aprendizaje con el propósito de alcanzar los logros esperados de la asignatura. Es evidente, que en la praxis pedagógica es poco utilizado el juego

En el aula las actividades están reguladas por normas para la intervención en clase. En el espacio áulico el docente maneja un nivel jerárquico superior en los procesos comunicacionales, es la persona de manejar tiempo, espacios, maneras de trabajar y participar, se emplea un rol jerárquico en la comunicación (Peña, 2016). Es decir, es reconocido su nivel de poder que maneja en el ámbito escolar. Esa autoridad ejercida dentro del espacio áulico está amparada por la norma, que le da el poder de ser obedecido. Muchas veces se recurre al chantaje y a la intimidación con el único propósito de generar silencios y temor en el estudiante (Miguel *et al.* 2018).

Dimensión innovación de recursos didácticos

Figura 27

Análisis léxico - métrico innovación de recursos didácticos



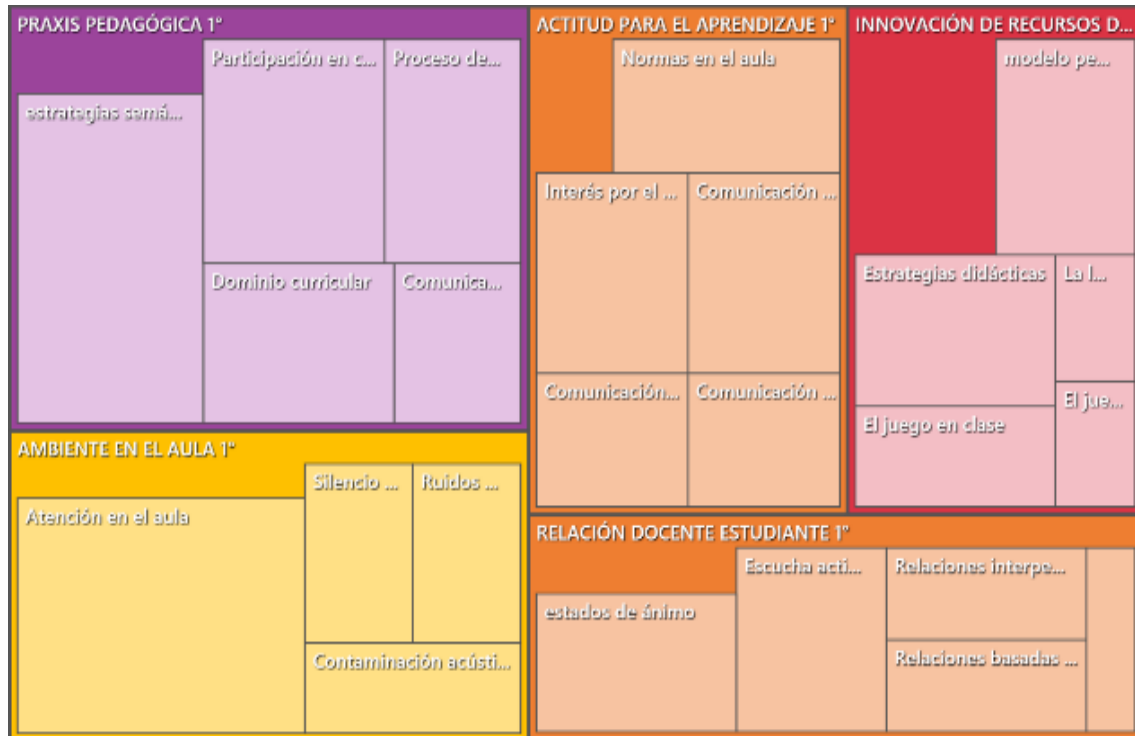
Nota: Programa Nvivo 11

La anterior figura corresponde a la dimensión innovación en recursos didácticos y en ellas se destacaron los términos: juego, clase, explicar, didáctico, aprendizaje, imágenes, participación, ayuda, aprender y enseñar. Indican que las clases incluyen el juego como recurso didáctico para explicar y lograr el aprendizaje de forma participativa. Los profesores utilizan distintos recursos didácticos para hacer más amenas las clases, con resultados satisfactorios en el aprendizaje, que estimula la creatividad, fomenta la interacción y el trabajo colaborativo (Tapia *et al.* 2017).

Sin duda alguna el impacto del juego deja aprendizajes significativos duraderos difíciles de borrar, cuando se implementa el juego con una intención didáctica en el aula favorece los procesos de interacción, de socialización y comunicación con el único fin de mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje. las evidencias señalan que los juegos con implementación pedagógica fortalecen y desarrollan la capacidad cognitiva de los niños (Anthony *et al.* 2018), es necesario, implementar en el aula el juego con un propósito educativo en aras de potencializar el proceso mental y racional en el estudiante.

Tabla 17

Mapa jerárquico



Nota: Programa Nvivo 11

El mapa jerárquico de la Tabla 17 indica que la dimensión predominante fue la praxis pedagógica, seguida de la actitud para el aprendizaje y la innovación de recursos didácticos; la dimensión con menor presencia fue la de la relación docente-estudiante. Como se observó en los resultados, la praxis pedagógica empleada en los niños de primer año se destaca por ser activa.

Análisis grado segundo

Dimensión relación docente – estudiante

Figura 28

Análisis léxico – métrico relación docente – estudiante



Nota: Programa Nvivo 11

En la observación directa de las clases de los niños de grado segundo se destacaron las expresiones escucha, comunicación, opiniones, relación, confianza, comunicar y amable; esto indica que la relación docente- estudiante se presenta en un entorno de escucha y confianza, que permite la comunicación de forma amable. También, muestra que docente y estudiantes, cumplen un papel preponderante en el acto educativo, donde se establecen dinámicas basadas en valores, teniendo en cuenta las ideas, percepciones y opiniones de los demás, generando confianza recíproca que mejoran el clima en el aula., se puede deducir que la relación entre

docente y estudiantes es la correlación que se da de forma recíproca y evidencia diariamente en el aula de clase, conforma el trato mutuo que surge entre los dos actores educativos, de cuya interacción y socialización depende el proceso de enseñanza – aprendizaje (Durán y Viviescas, 2016).

De ese vínculo estrecho ente docente y estudiantes indudablemente depende el acto educativo, entre más confianza y comunicación haya en el espacio áulico, mejor será los procesos de enseñanza –aprendizaje. Además, es importante reseñar, se evidencia que no se aplica el juego como innovación didáctica, que podría coadyuvar a esas relaciones amistosas y de respeto, una estrategia de aprendizaje esencial, tal vez, el juego se convierte en una de las estrategias en la que los estudiantes alcanzan saberes y habilidades vitales (Unicef, 2018); por lo tanto, el juego ayuda al desarrollo de habilidades sociales y cognitivas importantísimas para interpretar y relacionarse con el mundo que lo rodea.

Dimensión ambiente en el aula

Figura 29

Análisis léxico - métrico ambiente en el aula



Nota: Programa Nvivo 11

El ambiente en el aula estuvo caracterizado por distractores, desconcentración y desmotivación. En el análisis de conglomerados se evidencia que los factores intrínsecos y extrínsecos interfieren en los procesos comunicacionales y de aprendizaje al interior de las aulas. Muchos de estos ruidos son generados por los mismos estudiantes., se evidencia un malestar generalizado en el aula con predominancia de un ruido aturdidor que es generado desde otras aulas y desde el mismo salón haciendo imposible los procesos interactivos comunicacionales efectivos pedagógicos, como lo plantea Motta (2017) el saber escuchar y es parte fundamental

Cuando el estudiante cumple con dichas normas, el docente utiliza un lenguaje corporal afectivo que es de agrado, motivación y satisfacción para el estudiante.

En este sentido la actitud es el estado de disposición mental y física que se origina de las vivencias positivas y negativas, que determinan la forma como se relacionaran con los demás (Garzón, 2014), si el docente es respetado y obedecido utiliza una comunicación afectiva en cambio si no es reconocido su rol jerárquico, ni obedecido, empleara una comunicación autoritaria para recuperar su poder en el aula.

Dimensión innovación de Recursos didácticos

Figura 32

Análisis léxico - métrico Innovación de recursos didácticos



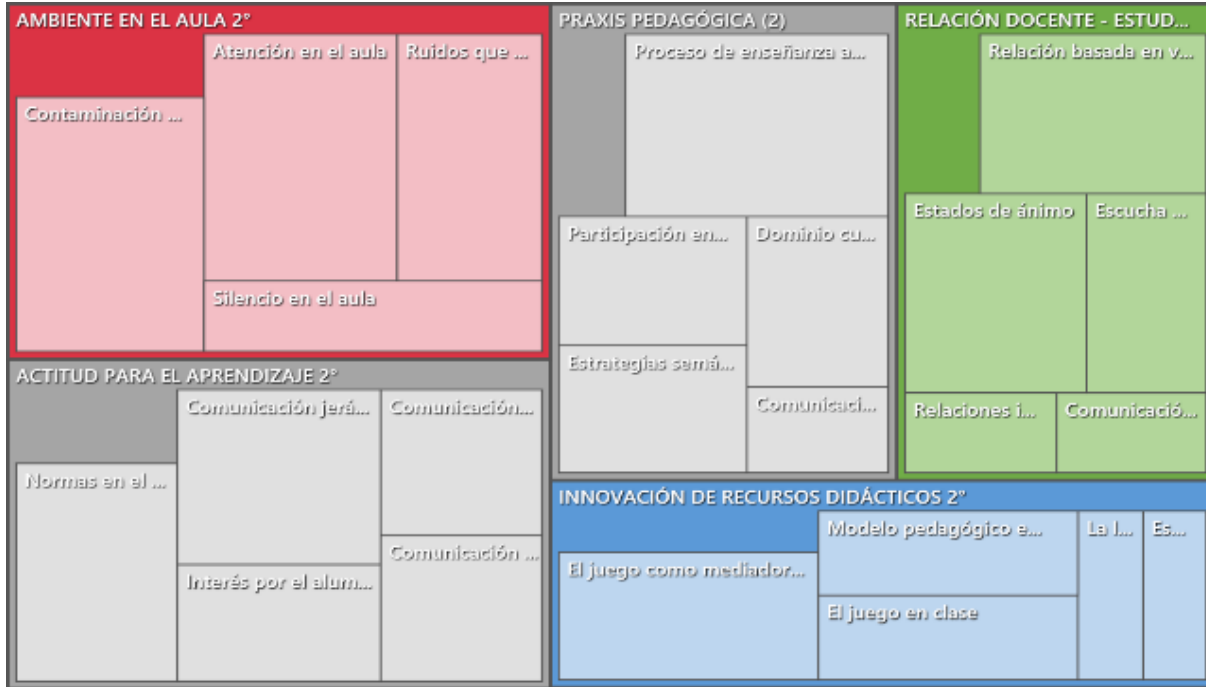
Nota: Programa Nvivo 11

Respecto a la innovación en recursos didácticos se destacaron: juego, aprendizaje, recursos, tecnológicas, proceso, canto, herramientas, concentran, cantar, cambian, ayuda, activo, modelo y recurre. Es decir que se trata de clases que involucran recursos como el juego, recursos tecnológicos y el canto para un modelo activo de enseñanza; mediante el juego se establecen otras dinámicas como el canto, para aprender activamente con resultados positivos, es decir la utilización de materiales didácticos tanto estructurados como no estructurados.

Estos brindan a los educandos la oportunidad de mezclar actividad y raciocinio fomentado la creatividad y la imaginación, donde tiene la oportunidad de relacionar el nuevo saber con los presaberes y así generar nuevos conocimientos (Rivera, 2011). De esta forma, al emplear diversidad de recursos didácticos ente caso el juego está conformado por los procesos cognitivos, psicomotores y afectivos, que estimulan el ingenio y la inventiva, desarrollando la habilidad comunicativa y el despertar el interés por el sentido artístico (Álvarez, *et al.*, 2015).

Tabla 18

Mapa jerárquico



Nota: Programa Nvivo 11

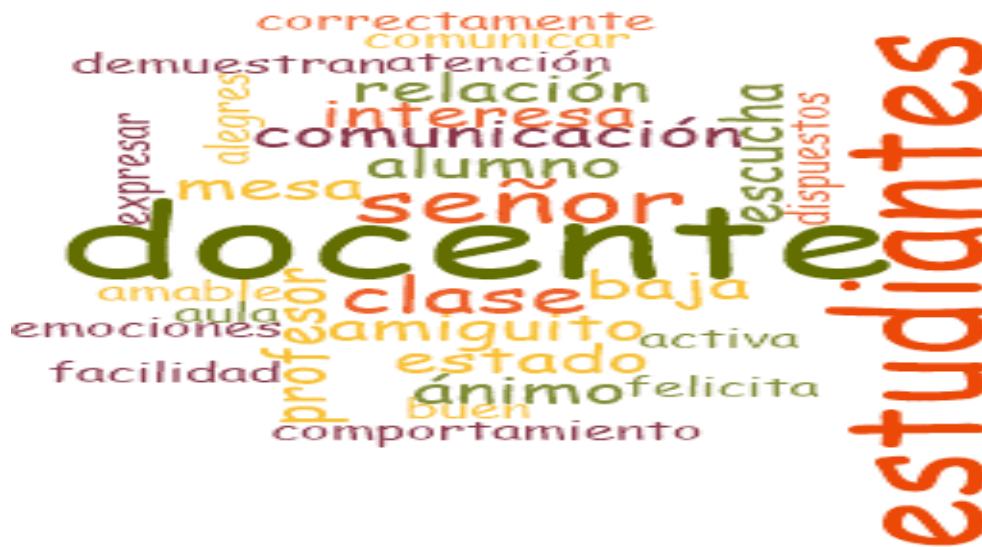
En la Tabla 18 se muestra el mapa jerárquico correspondiente a la observación directa de las clases de los niños de grado segundo; esa tabla muestra que el ambiente en el aula es el más destacado, seguido por la actitud para el aprendizaje, luego la praxis pedagógica y la relación docente-estudiante; la dimensión con menor presencia esta vez fue la innovación en recursos didácticos. Como se evidenció en los resultados, el ambiente en el aula estuvo caracterizado por distractores, desconcentración y desmotivación.

Análisis Observación directa grado tercero

Dimensión relación docente – estudiante.

Figura 33

Análisis léxico – métrico relación docente – estudiante



Nota: Programa Nvivo 11

Se puede apreciar que en esta dimensión sobresalen las palabras: señor, escucha, ánimo, comportamiento, emociones, dispuestos, demuestran y bien; esos términos pueden corresponder a una relación en la que se asume una actitud con ánimo de escucha, con buen comportamiento en el que ambas partes se muestran dispuestas emocionalmente. El análisis arroja como resultado, buenas comunicaciones afectivas, entre docente-estudiante, utilizando palabras como Señor; amiguito, que generan confianza en el estudiante y lo hacen participar activamente en la clase. Es una relación de comunicación bidireccional, basada en el respeto mutuo. Es evidente

que en el aula de clase se maneja una comunicación basada en el respeto, donde se disfruta de una buena relación con el otro y ser reconocido con consideración.

Una característica fundamental de la comunicación conciliadora consiste en escuchar los reclamos y sugerencias entre las partes, por lo tanto, el lenguaje es la herramienta principal para los mediadores (Peñas, 2018), ya que, al emplear una comunicación eficaz, el individuo puede comprender y cumplir con el requerimiento deseado; a su vez también es explícito que el docente utiliza también una comunicación afectiva donde el estudiante solo espera, atención, escucha, comprensión y apoyo (Chirino y Hernández, 2015).

Es relevante reconocer, que el juego es poco utilizado en el aula. Y podría llegar a ser una herramienta didáctica en el desarrollo de los procesos interactivos comunicacionales, generando aptitudes y valores que un futuro serán de vital importancia para desenvolverse en una sociedad determinada (Jiménez, 2013), en este sentido, el juego ayuda a los procesos, cognitivos, motrices y sociales del niño, que luego aplicará en un futuro. Sin duda alguna, la relación docente-estudiante es de vital importancia fortalecerla a través del juego en aras de garantizar la participación, la comunicación y el buen clima en el aula, mediadas por comunicaciones conciliadoras y afectivas que son reconocidas por los estudiantes como la mejor manera de alcanzar el aprendizaje y mejorar las relaciones interpersonales.

Dimensión ambiente en el aula.

Figura 34

Análisis léxico – métrico ambiente en el aula



Nota: Programa Nvivo 11

En la dimensión ambiente en el aula se destacan las palabras: sonidos, permite, silencio, filtre, salón, producidos, concentración, desconcentran y demasiado. Estas palabras coinciden con las halladas en los otros niveles y corresponden a los inconvenientes de ruido que se presentan en todas las aulas y que impiden la concentración de los estudiantes. Se evidencia que el ambiente en el aula, se ve perjudicado por la interferencia en algunas ocasiones de factores externos, como ruido producido por otros estudiantes, de otras aulas de clase, ruidos en el patio de recreo o de vehículos que transitan por la zona, obstruyendo la comunicación al interior del aula, muy en sintonía con el estudio de Motta (2017) donde existe un ruido exagerado que produce un malestar generalizado, donde la reverberación del sonido no permite que la

información llegue sin interferencias al estudiante, lo que conlleva a una barrera comunicacional entre el emisor y el receptor, que genera desatención y desconcentración generalizada por parte de los estudiantes.

Dimensión praxis pedagógica.

Figura 35

Análisis de conglomerados ambiente en el aula



Nota: Programa Nvivo 11

La dimensión praxis pedagógica cuya observación directa se representa en estas figuras mostró como palabras destacadas: conocimiento, conceptos, América, participación, aprendizaje, dominio, pobladores, permite, preguntan, primeras, diálogo, fomentar y aula. Tales expresiones en la dimensión praxis pedagógica hacen referencia a unas clases en donde se presenta participación, se interactúa con conocimientos y conceptos que se aprenden en un ambiente que

permite las preguntas y se fomenta el diálogo en el aula, con respecto al tema de los primeros pobladores de América, también se observa que se establecen relaciones directas e indirectas en el proceso de aprendizaje para la adquisición de conocimientos, algo que permite el discurso dialógico de saberes; por lo tanto, el docente toma un rol de facilitador convirtiéndose en un mediador del aprendizaje, lo cual supone la habilidad de elegir diferentes opciones de enseñanza y la utilización de estrategias cognitivas y metacognitivas (Gutiérrez, 2017).

Dimensión actitud para el aprendizaje.

Figura 36

Análisis léxico - métrico actitud para el aprendizaje



Nota: Programa Nvivo 11

Los términos prevalentes en la dimensión actitud para el aprendizaje fueron: llama, atención, autoritario, afectiva, cariñosa, obedecen, acata y lenguaje, que pueden describir una actitud basada en llamar la atención de forma autoritaria y a la vez afectiva, con lenguaje

cariñoso, que los estudiantes obedecen y acatan. Se evidencia que existen interconexiones surgidas en las diferentes formas de comunicarse: autoritario, conciliador, jerárquico y afectivo, dependiendo del contexto en el que se enseña cada asignatura. En el aula de clase se podría mencionar que el docente emplea en diferentes momentos varios tipos de comunicación en el aula, entre los cuales sobresalen el jerárquico, donde el autoritarismo se simboliza en el maestro poseedor del conocimiento, de las normas y del dominio total. Guillote (2003, citado en Gallego *et al.* 2016), indica que este nivel jerárquico es reconocido y establecido culturalmente.

En otros momentos de la clase puede utilizar un lenguaje conciliador cuando se presentan conflictos entre los estudiantes o incluso el mismo docente con sus estudiantes, donde surge la mediación, para transformar el conflicto en una oportunidad para comprender y dar solución al problema de una eficaz y oportuna, por consiguiente, el lenguaje se convierte en la herramienta primordial para el docente (Peñas, 2018). Por último, el docente también puede emplear una comunicación afectiva, utilizando palabras como “mami y papi” cuando observa que sus estudiantes cumplen con las normas establecidas, trabajan en silencio, participan activamente de la clase, teniendo una respuesta positiva, donde sobresale, la atención, escucha, comprensión y apoyo entre ambos (Chirino y Hernández, 2015).

conocimientos y conceptos que se aprenden en un ambiente que permite las preguntas y se fomenta el diálogo en el aula, en torno al tema de los primeros pobladores de América.

Análisis grado cuarto

Dimensión relación docente – estudiante.

Figura 38

Análisis léxico – métrico relación docente – Estudiante



Nota: Programa Nvivo 11

Los resultados representados mediante en la anterior figura indica que la relación docente estudiante estuvo marcada por expresiones como: participación, fortalecimiento, estado, ánimo, amable, jerárquico, facilidad, dispuestos y escuchar. Pueden concatenarse esas palabras como una participación jerárquica que fortalece el estado de ánimo amable, en donde se facilita estar dispuestos a escuchar, también arroja como resultado una relación docente-estudiante mediada

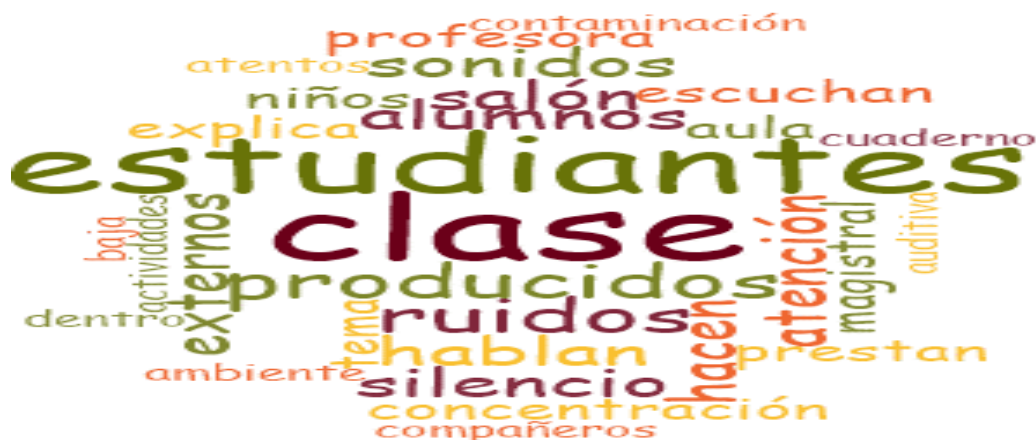
por la atención, participación, y la escucha activa por parte de los actores involucrados en el proceso educativo.

Dicha relación se favorece para lograr los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje en la institución educativa, por consiguiente, en los procesos interactivos comunicacionales se observan diferentes niveles jerárquicos ,un nivel ascendente en la comunicación que se efectúa del estudiante hacia el profesor, un nivel descendente en la comunicación que se efectúa del profesor hacia los estudiantes y un nivel horizontal en la comunicación que se efectúa entre los mismos estudiantes (Machado y Rodríguez, 2020); todos estos niveles jerárquicos de la comunicación convergen con unos fines educativos, que permite la participación, la escucha y la interacción docente-estudiante.

Dimensión ambiente en el aula.

Figura 39

Análisis léxico – métrico ambiente en el aula



Nota: Programa Nvivo 11

La segunda dimensión es el ambiente en el aula, que se caracteriza por: salón, silencio, hablan, externos, atención, sonidos, hacen, silencio y hablan. Se observa en este caso, a diferencia de los grados anteriores, que la fuente de ruido y contaminación auditiva proviene más de lo que hablan los estudiantes, que del ruido exterior. Se deduce que el ambiente en el aula para este grado no es tan perjudicado por ruidos externos, lo cual favorece mucho más, el aprendizaje y la interacción comunicativa al interior del salón de clase. Se observa, además, que los alumnos trabajan en silencio, y los pocos ruidos producidos se generan por ellos mismos en el aula. Sin duda alguna, por eso concluimos que el ambiente habla, nos transmite sensaciones, nos rememora recuerdos, nos da certeza o nos perturba, pero nunca nos deja impasibles (Iglesias, 2008), se podría decir, que se instauran unos vínculos de afecto entre ambos, que permiten que el clima del aula sea positivo y favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Dimensión praxis pedagógica.

Figura 40

Análisis léxico - métrico praxis pedagógica



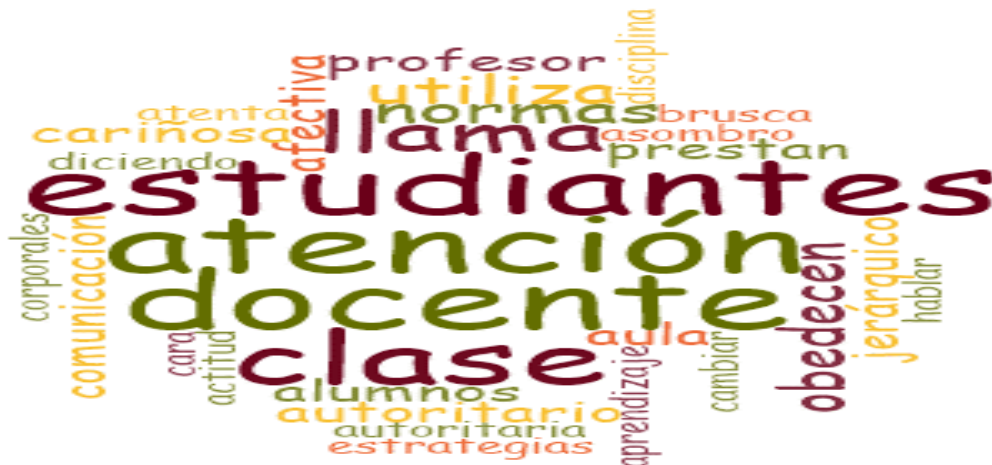
Nota: Programa Nvivo 11

La dimensión de praxis pedagógica mostró como expresiones más observadas: preguntas, fomentar, utiliza, presenta, permite, participación y dominio, las que pueden referirse a una praxis basada en el uso de preguntas que fomentan la participación e intercambio de conocimientos y permiten el dominio del tema por parte del docente, dándole un mayor dinamismo al proceso de aprendizaje, en este sentido Estanga (2002) argumenta que para que los procesos comunicacionales entre docente y estudiantes sea eficaz, se precisa de una interacción basada en el respeto mutuo, es decir, el respeto es vital puesto que representa un valor social referente al proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto, el profesor adquiere un rol guía, con base a una comunicación efectiva, basada en el respeto para brindarle una oportuna instrucción al estudiante (Delsy, 2015), esenciales en el quehacer pedagógico del docente.

Dimensión actitud para el aprendizaje.

Figura 41

Análisis léxico - métrico actitud para el aprendizaje



Nota: Programa Nvivo 11

La cuarta dimensión fue la de actitud para el aprendizaje, en la que se destacaron: llama, norma, utiliza, autoritario, obedecen, conocimiento, diciendo, corporales y brusca. Son palabras que muestran diferentes formas de actitud, que van desde el empleo de normas autoritarias para lograr la obediencia, y facilitan el conocimiento, hasta otras actitudes corporales bruscas. Se evidencia una comunicación autoritaria por parte del docente a la hora de impartir su clase. Además, utiliza posturas corporales que refuerzan este autoritarismo. El aula de clase se rige por normas, aunque a veces poco mencionadas, lo que en ocasiones puede ocasionar actos de indisciplina.

Es evidente, el docente a la hora de impartir la clase emplea la comunicación kinestésica donde sobresalen las posturas corporales desafiantes, mientras el docente habla, fluyen gestos inconscientes y aparentemente naturales, variando de intensidad y frecuencia según el entorno (Hernández y Zamora, 2017), es decir, el docente utiliza su parte corpórea que entrelazado con la comunicación verbal (oral) transmite un nivel jerárquico y autoritario en la comunicación; es evidente que la clase es expositiva y magistral, con interacciones de carácter autoritario, en la que el estudiante es un receptor pasivo del saber (Gutiérrez, 2017).

Dimensión innovación de recursos didácticos.

Figura 42

Análisis léxico - métrico innovación de recursos didácticos



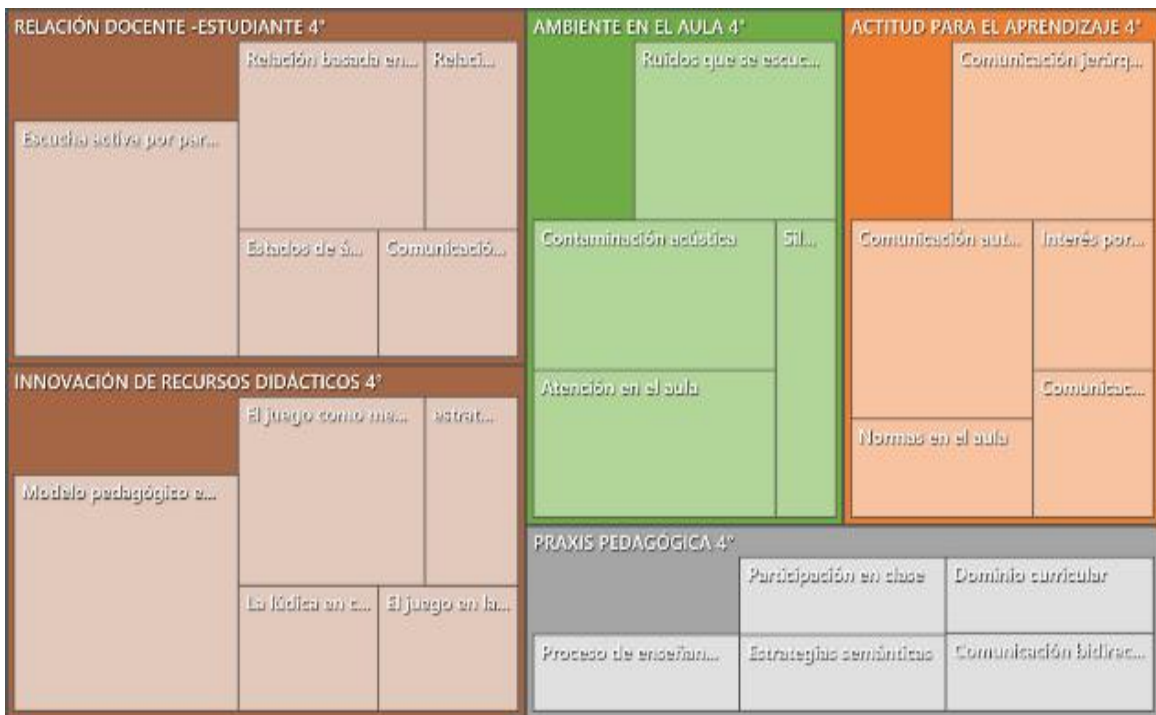
Nota: Programa Nvivo 11

La quinta dimensión de recursos didácticos se observó destacando expresiones como: juego, modelo, recurso, tradicional, explicar, enseñar, didáctico y conocimiento, correspondientes a una descripción de la combinación de recursos de juego y métodos tradicionales para explicar y enseñar de forma didáctica los conocimientos. Se observa que el juego es poco utilizado en la clase, más bien utiliza un modelo tradicional de clase magistral.

Tal esquema es poco divertido y ameno para los estudiantes, generando en ellos distracción, desatención y aburrimiento, muy similar con el estudio de Gómez (2020), muchos docentes no reconocen el juego como mediador del aprendizaje y solo se dedican a enseñar los contenidos curriculares sin una innovación didáctica y el poco tiempo que le dan al juego en la clase; a su vez, Jiménez y Muñoz (2016) plantean que existen concepciones incorrectas que presentan los docentes, primordialmente en cuanto la praxis y la estrategia de diseño de situación del juego para potencializar la creatividad, lo que conlleva a una clase de tipo tradicional donde prevalece el aburrimiento y la desatención por aprender.

Tabla 20

Mapa jerárquico



Nota: Programa NVivo 11

El mapa jerárquico de la Tabla 20 muestra que la observación directa de los estudiantes de grado cuarto estuvo predominantemente marcada por la dimensión de relación docente-estudiante, seguida por el ambiente en el aula, la actitud para el aprendizaje y la innovación de recursos didácticos; en el último lugar se ubicó la dimensión de praxis pedagógica. La dimensión de relación estudiante-docente se caracterizó por la participación jerárquica que fortalece el estado de ánimo amable, en donde se facilita estar dispuestos a escuchar.

Análisis grado quinto

Dimensión relación docente – estudiante.

Figura 43

Análisis léxico – métrico Relación docente – estudiante



Nota: Programa Nvivo 11

Al igual que en los grados anteriores, la primera dimensión fue la de relación docente estudiante, en la que se destacaron los términos: aula, escuchar, ruidos, lenguaje, silencio, amable, comportamiento, comunicación, volumen, hablar, facilidad y concernientes, que pueden enlazarse para describir una relación de escucha en el aula, con ruidos, lenguaje y silencios, con un comportamiento amable y de comunicación, en donde se habla con facilidad. En el grado 5°, el docente recurre a ejemplos para explicar mejor los temas en clase y ser entendido con facilidad por parte de sus alumnos, aunque no recurre al juego como estrategia, utiliza talleres teórico-prácticos que favorecen la adquisición de nuevos conocimientos.

En clase se produce una relación de respeto mutuo. De esta forma se evidencia que el rol del maestro desborda el contexto pedagógico, pues traspasa la vida de los estudiantes y forma parte del ambiente afectivo y social donde se desenvuelven ambos, los procesos interactivos comunicacionales que se establecen entre estudiantes y profesor, son relaciones sociales que mezclan aspectos fundamentales del ser humano, como son sus percepciones que definen el rumbo que darán estas interacciones (Escobar, 2015); es decir, no son solamente relaciones de tipo académico, también se establecen relaciones que se preocupan por el bienestar y desarrollo integral del estudiante que a su vez impacta el proceso de enseñanza-aprendizaje; aunque no se utiliza el juego como innovación didáctica, recurren a otros recursos didácticos para edificar el saber.

Dimensión ambiente en el aula.

Figura 44

Análisis léxico – métrico ambiente en el aula



Nota: Programa Nvivo 11

La dimensión ambiente en el aula destacó los términos: clase, externos, temperatura, desconcentración, escucha, sonidos, producido, compañeros, prestan, ánimo y ruido. Además del factor de ruido externo, en este caso se presentó un factor nuevo como la temperatura que no había sido destacado anteriormente y que surge como una nueva dificultad para el buen ambiente en el aula; estos elementos distractores como el ruido, dentro y fuera del salón, y la temperatura ambiente, obstaculizan el aprendizaje en los estudiantes y causan malestar aún en el mismo profesor.

Es evidente, el ruido sigue generando barreras comunicacionales causando malestar y apatía en general (Motta, 2017), los salones de clases no fueron diseñados para contener el ruido y el calor, son ambientes que no cumple con su función, como lo plantea García (2017) los componentes físicos sensoriales como la luz, el color, el sonido, el espacio el mobiliario simboliza donde el estudiante interactúa construye el saber; aunque se presentan dificultades en el diseño arquitectónico del salón, que hace que el ruido y el calor se incrementen exuberantemente haciendo imposible el acto educativo de enseñar.

Dimensión praxis pedagógica.

Figura 45

Análisis léxico - métrico praxis pedagógica



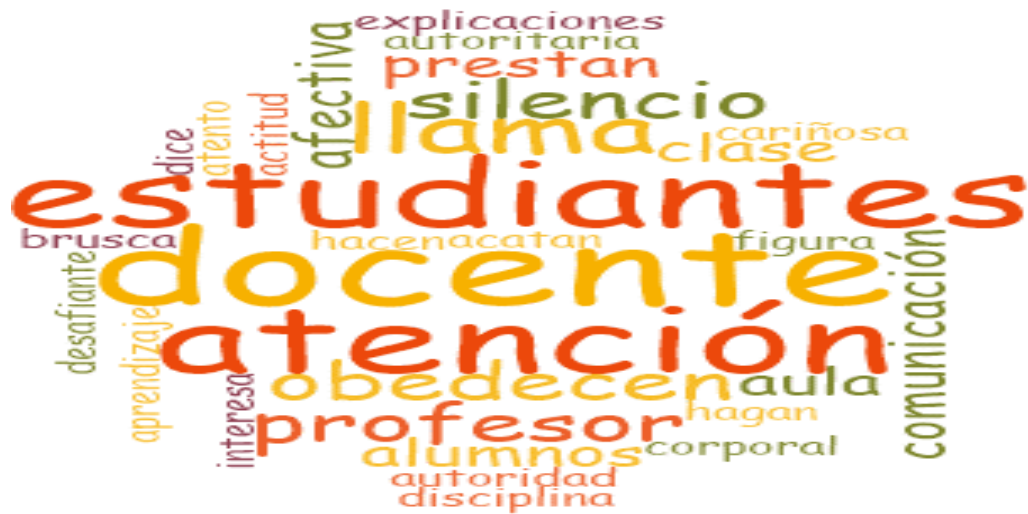
Nota: Programa Nvivo 11

La dimensión de praxis pedagógica mostró como términos prevalentes: participación, dominio, dudas, palabras, conocimiento, comunicación, clase, ayuda y aula, correspondientes a una praxis participativa en donde el docente exhibe dominio del tema, resuelve dudas y comunica el conocimiento mediante ayudas de clase en el aula. La praxis pedagógica está mediada por la participación en clase, y la buena comunicación entre docentes y estudiantes, centrada más en lo académica que en lo personal. Es evidente que el docente emplea un rol orientador, puesto que hace salir el rol del docente, su vocación de enseñar, lo que posibilita establecer relaciones eficaces de comunicación con sus alumnos, como lo sugiere Estanga (2002) la comunicación entre profesor alumnos sea eficaz, se requiere una interacción basada en el respeto, para así alcanzar un ambiente positivo en el aula, donde convergen estos actores educativos para construir el conocimiento, a través de una comunicación verbal y no verbal del respeto.

Dimensión actitud para el aprendizaje.

Figura 46

Análisis léxico - métrico actitud para el aprendizaje



Nota: Programa Nvivo 11

En esta dimensión de actitud de aprendizaje se destacaron los términos: llama, silencio, obedecen, afectiva, atención, prestan, corporal y brusca; son términos que denotan una actitud de llamados de atención para el silencio, hechos de forma afectiva y que los estudiantes obedecen debido a una actitud corporal brusca. El docente maneja una comunicación jerárquica y autoritaria, cuando llama la atención, generando silencios absolutos por parte del estudiante.

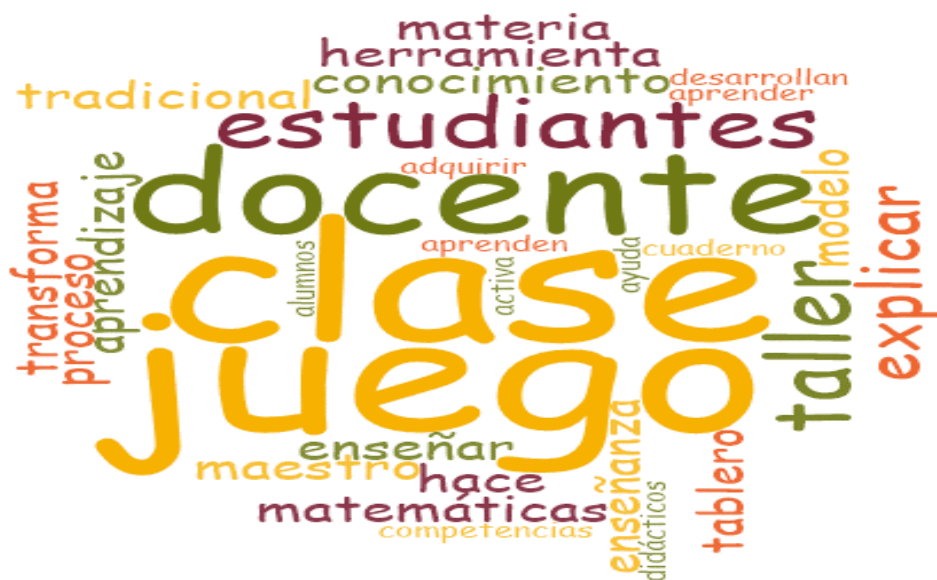
En otras ocasiones, el docente utiliza un lenguaje afectivo, generando confianza en los alumnos. Dependiendo de la actitud del estudiante, incide en las actitudes que tome el docente, tienen incidencia no solo a nivel personal sino también a nivel del grupo como lo plantea Klein (2011) los docentes expresan diversas actitudes como arrogancia, autoritarismo, intimidación,

despotismo, permisión total y desequilibrios emocionales que directa o indirectamente incide en los estudiantes y en el proceso de aprendizaje de los alumnos. Dependiendo del estilo autoritario o democrático asertivo que utilice el docente en el aula de clase (Chaux, 2012).

Dimensión innovación de recursos didácticos.

Figura 47

Análisis léxico - métrico innovación de recursos didácticos



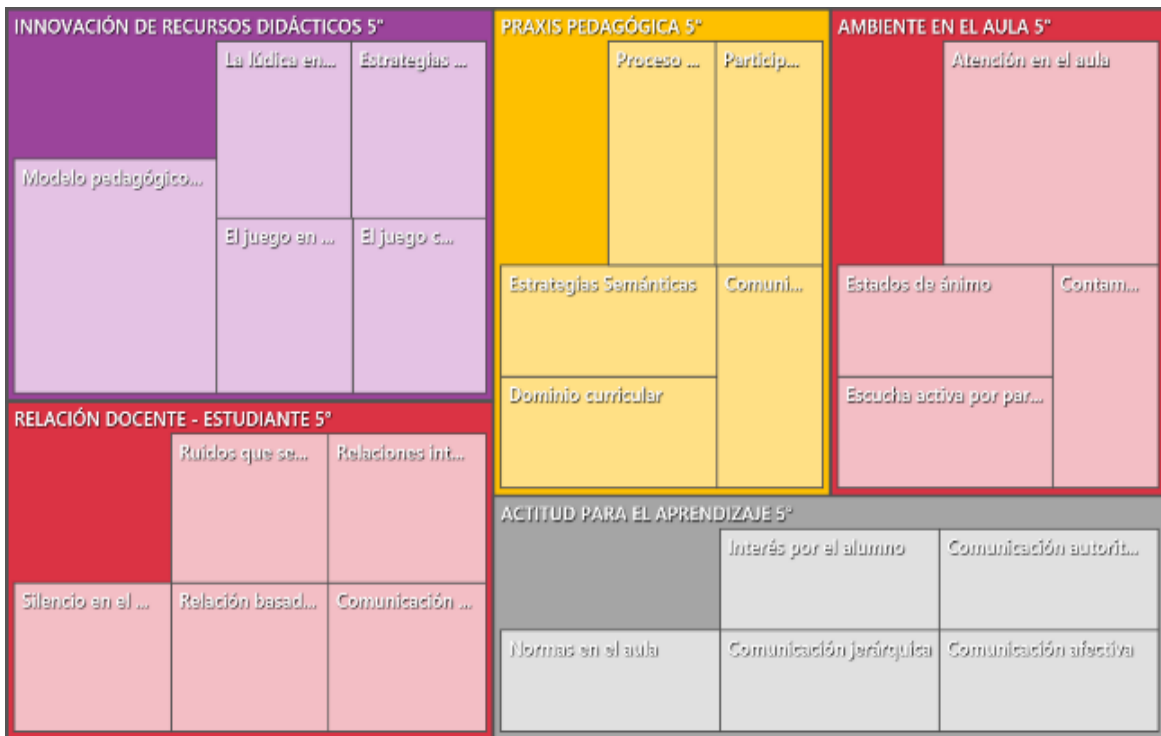
Nota: Programa Nvivo 11

La dimensión innovación de recursos didácticos mostró los términos juego, clase, taller, herramienta, transforma, ayuda, competencias y matemáticas, que pueden unirse como unos recursos que combinan juegos en clase con talleres y herramientas que se transforman para ayudar en el desarrollo de competencias, especialmente en matemáticas. El uso de distintas estrategias didácticas propicia un mejor aprendizaje en la clase de matemáticas. Muy similar al

estudio de Lorenzo (2018), el empleo de juegos de estrategias, como instrumento didáctico facilita el discernimiento y la comprensión de las matemáticas; su vez, la investigación de Aristizábal *et al.* (2016) muestra como resultados que la enseñanza de las matemáticas mediadas por el juego como estrategia didáctica logra la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir, el juego se convierte en el vehículo para aprender las matemáticas jugando.

Tabla 21

Mapa jerárquico



Nota: Programa NVivo 11

En el mapa jerárquico de la Tabla 21 se ubica en primer lugar el dominio de la innovación en recursos didácticos, luego la actitud de aprendizaje, la relación docente-estudiante, y al final la praxis pedagógica y el ambiente en el aula. La dimensión de dominio de

la innovación en recursos didácticos mostró que se combinan juegos en clase con talleres y herramientas que se transforman para ayudar en el desarrollo de competencias, especialmente en matemáticas.

4.1.2. Discusión de resultados

En cuanto el objetivo general: analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas (2021) después del análisis e interpretación de los resultados se evidenció el aula como el espacio donde se estimula los procesos interactivos comunicacionales verbales y no verbales y como cuando el juego es empleado en el aula impacta significativamente las interacciones comunicativas que a su vez inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje; muy concordantes con el estudio de Álvarez *et al.* (2015).

En ese sentido, Cantor *et al.* (2017) y Tapia *et al.* (2017) dejaron claro en sus investigaciones la importancia de fomentar no solo las habilidades sociales para potenciar valores importantes como la convivencia y la tolerancia dentro del aula, procesos unidos al aprendizaje significativo de la mano de estrategias lúdicas que hacen del juego una herramienta valiosa para mejorar no solo la manera de adquirir conocimiento, también para asimilarlo con buena capacidad de recordación.

Estos autores plantean que el juego de roles potencializa la habilidad e interacción comunicativa, es decir, el juego se convierte en la herramienta indispensable para establecer y desarrollar procesos interactivos comunicacionales verbales y no verbales, haciendo que la comunicación sea posible entre dos o más individuos, en la que se pueden coordinar

mutuamente para establecer y lograr los objetivos comunes y compartir actividades y deberes con el único propósito de alcanzar las metas propuestas (Martín, 2019); que en este caso es la adquisición de nuevos aprendizajes.

Respecto al primer objetivo específico: Valorar el impacto del juego como innovación didáctica en la relación docente-estudiante en la institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio (2021). De acuerdo a los resultados arrojados fue la dimensión con mejor desempeño con un 92% los grados (0°-1°-2°) y con un 93 % los grados (3°-4-5°), la dimensión relación docente-estudiante, muestra que los estudiantes manejan una buena relación con los docentes, que se ve influenciada por los estados de ánimo, de acuerdo, a como fueron las interacciones en la familia o la escuela el alumno se sentirá triste o alegre; muy concordantes el estudio de Mieles y Tonon (2018), quienes afirman que las disposiciones anímicas y estados emocionales de los estudiantes se derivan de situaciones transcurridas en la familia o escuela, se puede decir, que las emociones están determinadas por acontecimientos positivos y negativos que en forma subjetiva el estudiante interpreta, y de acuerdo a sus percepciones y creencias va a afectar su felicidad.

Es importante traer a colación los trabajos de Rabía *et al.* (2017) y Jaimes (2019), que se centraron en el propósito estipulado como primero objetivo específico de esta investigación, es decir, aportar a la enseñanza de los niños en primaria maneras innovadoras para enseñar, gracias a propuestas lúdicas unidas a la novedad didáctica con énfasis en los elementos tecnológicos que dotan a la pedagogía de entretenimiento e interés.

El segundo objetivo específico: determinar el impacto del juego como innovación didáctica en el ambiente de aula en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas (2021) demostró que fue la dimensión con menor nivel de puntuación con un 71% los grados (0°-1°-2°) y con un 75% los grados (3°-4-5°). El ambiente en el aula evidencia que los salones no están diseñados arquitectónicamente lo que causa que el ruido genere desatención y desconcentración en los estudiantes, como lo sugiere Rodríguez (2017), incide el estilo arquitectónico de las aulas cuando se prevé el factor ruido y trata de aislarse.

Para respaldar lo antes dicho las investigaciones de Cabrera (2019) y Durán *et al.* (2019) dejaron concluir que la gamificación y el uso de estrategias basadas en el ocio, ayudan a afianzar los contenidos curriculares a la hora de las clases. Este hecho se toma como un avance relevante, pues todo docente busca transmitir su conocimiento a la vez que genera empatía en sus alumnos; de ahí que estos autores hayan aportados hallazgos de gran valor en ese aspecto, relacionado directamente con el propósito de esta tesis.

Es decir, las aulas de la institución no cumplen con su función, aumentando periodos largos de reverberación que se acrecienta por el ruido generado por los mismos estudiantes y provenientes de aulas adyacentes o el mismo patio de recreo que conlleva a la contaminación acústica, lo que causa una barrera en la comunicación originando una interferencia en el proceso comunicacional entre el docente y estudiantes, como lo plantea Motta (2017) en su investigación se evidencia una actitud de desescucha, una escuela del bullicio, es decir donde no se reconoce al otro, donde prima el caos, el ruido exorbitante, una barrera comunicacional que no permite la

interacción entre docente y estudiante con el fin de lograr los objetivos propuestos para la clase, un entorno ruidoso, que dificulta la atención y la concentración.

Entre tanto, el tercer objetivo específico: comprender el impacto del juego como innovación didáctica en la praxis didáctica en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas (2021). De acuerdo a los resultados respecto a la praxis pedagógica con un 80% los grados (0°-1°-2°) y con un 86% los grados (3°-4-5°), se evidencia que el docente de la institución tiene en cuenta los presaberes para propiciar el aprendizaje, utilizado un lenguaje técnico y especializado de acuerdo a las edades de los estudiantes, a que algunas veces el docente emplea un vocabulario sofisticado que es difícil de entender para los educandos; pero indiscutiblemente reconocen que el docente está altamente capacitado disciplinar y pedagógicamente, donde se permite la interacción y la participación; muy concordante el estudio de (Torán, 2016).

A este respecto Nassr (2017) y Gómez (2020) fueron de gran importancia al mostrar con sus resultados que las estrategias didácticas acompañadas de elementos o utensilios facilitadores, así como la puesta en marcha de la concepción juego-trabajo, dotó de autonomía y capacidad de decisión a los niños, por lo cual la praxis didáctica fue fortalecida y complementada en un proceso cada vez más rico de aprendizaje significativo

En la praxis pedagógica se evidenció poco el empleo del juego como innovación didáctica, es utilizado con y sin propósito educativo, que en ambos casos dejan aprendizajes significativos en los estudiantes, muy similar a los resultados arrojados de la investigación de Montero (2017) que demuestra que la utilización del juego en la praxis pedagógica fortalece el

proceso de enseñanza y aprendizaje, convirtiéndose en una herramienta indispensable en el quehacer pedagógico del docente. Entre tanto, en los grados (3°-4|-5°) no se evidencio el juego como innovación didáctica, se recurre al modelo tradicional a la hora de impartir la clase, por consiguiente, el docente solo imparte el conocimiento de una forma tradicional sin innovar en el aula y que concuerda los estudios de Sánchez *et al.* (2020) y Gómez (2020) en las que el juego es poco aplicado o utilizado en la labor pedagógica, solo se dedican a dar los contenidos curriculares o el poco tiempo que le dedican a este, se infiere que todavía el juego no se le da el valor preponderante en el aula.

Por último, el objetivo específico: el impacto del juego como innovación didáctica en la actitud para el aprendizaje en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas (2021). De acuerdo a los resultados del test del likert, en cuanto a la actitud para el aprendizaje con un 83% los grados (0°-1°-2°) y con un 82% los grados (3°-4-5°). Se observa que las interacciones están mediadas por una comunicación jerárquica y autoritaria, establecidas bajo normas y reglas dentro del aula de clase, que son reconocidas culturalmente, aunque también se utiliza la comunicación afectiva siempre y cuando el estudiante cumpla con lo establecido en lo académico, disciplinar y comportamental, como lo plantea Guillote (2003, citado en Gallego *et al.* 2016).

También Morales y Urrego (2017) y Gastelu (2017) aportaron razones según los hallazgos de sus estudios para argumentar que la actitud hacia el aprendizaje, puede cada vez más moldearse en pro de los estudiantes y sus comportamientos en el aula, pues el juego y el

entretenimiento fortalece su capacidad de entendimiento, pues el placer de jugar y competir es un estimulante muy valioso para mejorar los niveles educativos de los educandos.

Se demuestra en este estudio que cuando se emplea una comunicación afectiva, empleando actitudes cariñosas para llamar la atención de forma afectiva y lograr así la oportuna atención de los estudiantes, este tipo de comunicación estimula el desarrollo de la personalidad de los estudiantes en las dimensiones afectiva, cognitiva y conductual (Arguello, 2017), es decir, no se trata de una comunicación para adquirir conocimiento, sino que también se manifiesta expresiones de afecto y emociones que inciden en el proceso educativo.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Primera: Al escudriñar la realidad objetiva y subjetiva de la escuela, se dilucida el aula como el espacio donde se estimula los procesos interactivos comunicacionales verbales y no verbales; además se entendió como el juego, indudablemente impacta positivamente los procesos de enseñanza – aprendizaje en el espacio aúlico, se evidencia que a través del juego se participa más, la clase se vuelve divertida y amena, aunque los resultados mostraron que el juego es poco empleado en la labor pedagógica y solo se dedican a cumplir con los contenidos curriculares.

Finalmente, es pertinente señalar que se precisa por parte de los docentes, reconocer la importancia del juego como innovación didáctica como elemento integrador de procesos educativos, de socialización, de adquisición de cultura, pues a través de la interpretación de símbolos, lenguajes, reglas, y procedimientos que se presentan en el juego, los estudiantes adquieren destrezas, habilidades, desarrollan aptitudes y estructuran su personalidad para tener un crecimiento que les posibilite asumir los desafíos futuros de su vida.

Segunda: Se logró identificar que existe una empatía en la relación docente – estudiante que juega un papel preponderante en los procesos interactivos comunicacionales, y favorece la creación de un ambiente positivo en el aula, enmarcado bajo los principios del respeto y la tolerancia. Los resultados evidencian que los juegos no solo cumplen un rol de entretenimiento y

diversión, si no que pueden insertarse entre los propósitos educativos, como una herramienta que aporta elementos importantes en la interacción comunicativa, entre el profesor y los educandos, y entre los alumnos mismos.

Tercera: Respecto al ambiente en el aula se concluye que el estilo arquitectónico de las aulas no cumple con su función, aulas mal diseñadas permiten el acceso del ruido y el calor, aumentando significativamente la reverberación y la temperatura que generan la desatención y la desconcentración en los estudiantes, que se acrecienta por el ruido procedente de salones contiguos, el patio de recreo y las voces que se producen en el mismo salón de clases, factores que generan contaminación acústica o sonora causando interferencias en los procesos interactivos comunicacionales que afectan indiscutiblemente el acto educativo en sí, pero es interesante cuando es utilizado el juego en el aula de clase, estos factores contaminantes sonoros pasan desapercibidos, ya que a través del juego los estudiantes se encuentran concentrados, atentos y participativos en clase; por lo tanto el juego se convierte en el vehículo para mejorar el ambiente del aula.

Cuarta: En cuanto a la praxis pedagógica los resultados mostraron que se enmarca dentro del modelo pedagógico tradicional, donde el estudiante es un receptor pasivo en la adquisición del saber, mientras que el profesor es un emisor activo que posee el conocimiento, todo el proceso educativo recae sobre él. Es evidente que este modelo prevalece la memoria, la repetición y la evaluación. Cuando el juego es utilizado dentro de este modelo pedagógico tradicional; en ocasiones se utiliza con un fin educativo y en otros instantes como actividad libre y espontánea, pero sin duda alguna hace que la clase sea más amena y entretenida.

Quinta: por último, respecto a la actitud para el aprendizaje, los profesores que utilizan con frecuencia las interacciones comunicativas de tipo afectivo, facilitan la participación de sus estudiantes, porque promueven la confianza y la seguridad en ellos, y generan un mayor compromiso hacia el aprendizaje. El tipo de comunicación que el docente emplea en clase, está vinculado con las percepciones y los imaginarios que construyen los estudiantes sobre él. Así mismo, los profesores que no establecen una comunicación predominante autoritaria, logran los objetivos de su planificación, presentando un rol de asesor, orientador y amigo, lo cual se aleja de los procedimientos didácticos del conductismo donde el aprendizaje es considerado como un proceso de estímulo-respuesta y presenta una falta de participación en el proceso de construcción de significados.

Aquí, por el contrario, se asocia el modelo de comunicación afectiva y democrática con un proceso de aprendizaje donde el estudiante de-construye la realidad y mediante la participación reafirma su comprensión y re-construye el conocimiento, lo cual le permite desarrollar capacidades y actitudes que le facilitan tomar decisiones por sí mismo para abordar su medio ambiente.

5.2 Recomendaciones

A Partir del análisis realizado a esta investigación y las conclusiones obtenidas, se dan las siguientes recomendaciones:

Primera: por ser un proyecto que se aplicó en el ámbito educativo, puede ser replicado en otras instituciones, en aras de identificar o determinar los procesos de interacción comunicativa mediada por el juego, y cómo influye en los procesos de enseñanza –

aprendizaje. En ese sentido fue posible saber que el aspecto lúdico fue fundamental para el aprendizaje.

Segunda: desarrollar una guía didáctica de juegos, que pueda favorecer y mejorar la comunicación verbal y no verbal en el aula de clase. Al respecto, el autor ha elaborado una propuesta didáctica consistente en diversas estrategias lúdicas – pedagógicas que sirvan de ejemplo para los docentes y puedan ser replicadas en distintos grados de básica primaria.

Tercera: diseñar e implementar un proceso de intervención a través de la propuesta didáctica, para establecer el grado de impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales. La gamificación, por tanto, sirvió para potencializar los procesos cognitivos de los educandos y la apropiación de contenidos curriculares.

Cuarta: respecto al área directiva se sugiere implementar festivales recreativos utilizando como herramienta el juego con fines educativos, en aras de potencializar los componentes cognitivos, psicomotrices y sociales en los estudiantes. Pues como ya se vio, estas estrategias son vitales para estimular la motivación y el interés por aprender a la vez que juegan.

Quinta: respecto a los profesores se le recomienda implementar el juego como innovación didáctica en sus praxis y discurso pedagógico, haciendo de la clase atractiva, agradable y lúdica para los estudiantes, que permite la participación activa y la motivación continua, con el fin de alcanzar los aprendizajes propuestos para la clase.

REFERENCIAS

- Acosta, L. (2008). El modelo educativo y su importancia en la calidad. *Educación: Una revista cubana que hace esencia de pensamiento*, 33-39.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2963783>
- Amat. (2010). *Aprender a enseñar. Una visión práctica de la formación de formadores*. España: Bresca.
- Aprender a enseñar. Una visión práctica de la formación de formadores*. España: Bresca.
- Anthony, L., Brown, Q., Nias, J., Tate, B., y Mohan, S. (2015). *Los desafíos de interacción y reconocimiento en la interpretación de los toques y toques de los niños en dispositivos móviles*. Actas de la conferencia internacional ACM sobre mesas interactivas.
- Acosta, J. (2014). *Marketing personal*. Madrid: ESIC.
- Aguilera, R. (2013). Identidad y diferenciación entre Método y Metodología. *Estudios políticos (México)*, (28), 81-103.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-16162013000100005&lng=es&tlng=es.
- Anthony, L; Brown; Q; Nias, J; Tate, B y Mohan, S. (2012). Interaction and Recognition Challenges in Interpreting Children's Touch and Gesture Input on Mobile Devices. ITS 2012 - Proceedings of the ACM Conference on Interactive Tabletops and Surfaces. DOI: 225-234. 10.1145/2396636.2396671.
- Almeida, M y Ortiz, E. (2016). Desarrollo de habilidades para la comunicación no verbal en la formación inicial del comunicador social. *REFCalE: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*, 137-146.
<http://refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/1111>
- Arguello, T. (2017). La importancia de la determinación de indicadores de desarrollo. La unidad de lo afectivo y lo cognitivo. *Didasc@ lia: Didáctica y Educación*, 193-206.
<http://revistas.ult.edu.cu/index.php/didasca/article/view/598>

- Arias, C., Buitrago, M., Camacho, y Vanegas, Y. (2014). *Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa*. . Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología, 7(1), 39-.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4905113>
- Armero, P y Rodríguez, J (2016). La lúdica en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes del grado primero de la Institución Educativa Municipal ITSIM sede San Vicente II de la ciudad de San Juan de Pasto. RIDUM Repositorio Universidad Manizales.
<https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/handle/20.500.12746/2867>
- Alvarado, R. (2019). Creatividad y educación: Importancia de la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Tsantsa. Revista De Investigaciones artísticas*, (6), 35–44. Recuperado a partir de
<https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2649>
- Alvarez, A., Tresserras, A., Zelaieta, E., y Vizcarra, M. T. (2015). Juego, teatro y educación infantil: la obra teatral Kubik y su valor pedagógico-artístico. *Enseñanza & Teaching*, 143-161. Doi: <http://dx.doi.org/10.14201/et2015331143161>
- Aparicio, Ó. Y y Vanegas, D. (2016). Proyecto Ágora: un espacio virtual para afianzar el aprendizaje escolar y brindar herramientas para la construcción de nuevos conocimientos. *El suso educativo de las TIC*, 115-124.
<http://hdl.handle.net/11634/27859>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Fideas.
https://www.researchgate.net/publication/301894369_EL_PROYECTOe_DE_INVESTIGACION_6a_EDICION
- Arias, J., Villasís, M., y Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: La población de estudio. *Aler Méx*, 201-206. DOI: <https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>
- Aristizábal, J., Colorado, H. y Gutiérrez, H. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1), 117-125. <http://www.scielo.org.co/pdf/sph/v12n1/v12n1a08.pdf>

- Ariza, F., y Ariza, J. (2018). *Comunicación y atención al cliente*. Bogotá, D.C: McGrawHill S.A.
- Arnab, S; Lim, T; Carvalho, M; Bellotti, F; Freitas, S, Louchart, S; Suttie; Berta, R y De Gloria, A. (2014). Mapping learning and game mechanics for serious games analysis: Mapping learning and game mechanics. *British Journal of Educational Technology*. <http://dx.doi.org/10.1111/bjet.12113>
- Balart, C., y Céspedes, I. (2017). Proceso de enseñanza aprendizaje en un paradigma educacional innovador. *Extramuros: revista de la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación*, 23-33. <http://revistas.umce.cl/index.php/contextos/article/view/811>
- Ballesteros, D. (2016). El lenguaje escrito como canal de comunicación y desarrollo humano. *Razón y palabra*, 20, 442-455. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199545660027>
- Bang, G. (2018). *Human-Telepresence Robot Proxemics Interaction: An ethnographic approach to non-verbal communication*. Suecia: Uppsala, University. <http://www.diva-portal.se/smash/get/diva2:1193844/FULLTEXT01.pdf>
- Bausela, E. (2005). SPSS: Un instrumento de análisis de datos cuantitativos. *Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales*, 2 (4), 62-69. <http://laboratorios.fi.uba.ar/lie/Revista/Articulos/020204/A3mar2005.pdf>
- Beltrán, O y Martínez, Z. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis Pedagógica*. 17. 123. [10.26620/uniminuto.praxis.17.20.2017.123-136](https://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.17.20.2017.123-136).
- Bisquerra, R. (2014). Educación emocional e interioridad. *En: L. López, Maestros del Corazón. Hacia una pedagogía de la interioridad*, 223-250 / Wolkers Kluwer. <https://online.ucv.es/resolucion/files/Bisquerra-R.-2014.-Educaci%C3%B3n-emocional-e-interioridad.pdf>
- Blanchard, K., y Cheska, A. (1986). *Antropología del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- Bolaño, M. (2017). Uso de Herramientas Multimedia Interactivas en educación preescolar. *DIM.* <http://dimglobal.net/revista.htm>.

- Barreto, A., y Pereda, D. (2011). *Análisis del rol del docente en la enseñanza de valores del subsistema de educación bolivariana*. Caracas: Biblioteca.udo.edu.ve
http://ri.biblioteca.udo.edu.ve/bitstream/123456789/3781/1/TESIS_DPAB.pdf.
- Bautista, M., Martínez, R., y Hiracheta, R. (2014). El uso de material didáctico y las tecnologías de información y comunicación (Tics) para mejorar el alcance académico. *Ciencia Y Tecnología*, 183–194.
https://www.palermo.edu/ingenieria/pdf2014/14/CyT_14_11.
- Cantor, C y Palencia C. (2017). Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de grado tercero del colegio universidad libre en la clase de educación física.
https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F._Cantor_Y_PALENCIA%20final%5B1%5D.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cabrera, L. (2019). *Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio nuestra señora del carmen en Villavicencio, (Meta)*.
<https://repositorio.iberamericana.edu.co/bitstream/001/929/1/Gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20did%C3%A1ctica%20para%20la%20ense%C3%B1anza%20%E2%80%93%20aprendizaje%20del%20ingl%C3%A9s%20en%20el%20grado%20transici%C3%B3n%20del%20colegio%20Nuestra%20Se%C3%B1ora%20del%20Carmen%20en%20Villavicencio%2C%20%28Meta%29.pdf>
- Cambria, A. (2016). La importancia de la Comunicación Estratégica. *bie3: Boletín IEEE*, (2), 475-487. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5998262>
- Camere, E. (2009). *La relación profesor-alumno en el aula*. México.
<http://entreeducadores.com/2009/08/01/la-relacion-profesor-alumno-en-el-aula/>.
- Carrillo, A. (2015). *Población y muestra*. Ciudad de México: Universidad Autónoma del Estado de México. <http://hdl.handle.net/20.500.11799/35134>.

- Carretero, M. J., y Rangel, C. (2017). Comunicación estratégica integral frente a publicidad tradicional. *aDResearch: Revista Internacional de Investigación en Comunicación*, 32-53. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6432260>
- Castro, J. (2007). Experiencias didácticas para el mejoramiento de la práctica pedagógica del profesor de artes plásticas. *Educación*, 31, 109-121. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44031107>
- Castellanos, A., y Rodríguez F. (2017). Una revisión a la configuración de la gestión del diseño, el pensamiento visual y el pensamiento de diseño. *Iconofacto*, 13(29), 84-103. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6302056>
- Cestero, A. (2019). Apéndices interrogativos de control de contacto: estudio sociolingüístico. *Cuadernos de Lingüística de El Colegio de México*, 6(1), 13-27. <https://doi.org/10.24201/clecm.v6i1.111>
- Cerón, C. (2013). *Actitud de los alumnos de secundaria del colegio Capouilliez ante la implementación de la metodología de períodos dobles de clase*. Guatemala: Universidad Rafael Landívar. <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/84/Ceron-Carlos.pdf>
- Chaux, E. (2012). *“Educación, convivencia y agresión escolar”*. Bogotá, Colombia: Universidad de los Andes. DOI: <http://dx.doi.org/10.7440/2012.62>
- Chóliz, M. (2015). *Psicología de la emoción: el proceso emocional*. Retrieved 2015. www.uv.es/=cholz
- Claro, M. (2019). Organizational listening: a conceptual proposal. *Rumbos y sentidos de la comunicación*, 17 (334), 239-253. DOI: <https://doi.org/10.22395/angr.v17n34a12>
- Colman, A. y Pulford, B. (2015). *Psicología del juego: Introducción a un número especial*. *Ed. Juegos* 6 (4): 677–684.
- Constitución Política Colombiana, Art. 44: Derecho a la educación. (1991)

- Córdova, P. (2016). La esgrima conversacional: entre la tradición discursiva y la tradición popular. *Anuario de letras: Lingüística y filosofía*, 4 (2), 59-98.
DOI:10.19130/iifl.adel.4.2.2016.1394
- Cortés, K., Fuentes, V., Villablanca, I., y Guzmán, C. (2013). Creencias docentes de profesores ejemplares y su incidencia en las prácticas pedagógicas. *Estudios pedagógicos*, (2), 97-113. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173529673007>
- Correa, M. (2006). Contexto, interacción y conocimiento en el aula. *Revista pensamiento psicológico*, 2(7), 133-148. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80120709>
- Covarrubias, P., y Piña, M. (2004). La interacción maestro-alumno y su relación con el aprendizaje. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, 47-84.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=270/27034103>.
- Craig, Brown, Upright, y DeRosier. (2016). Craig, Brown, Upright, and DeRosier. (2016). Improves children's social-emotional functioning through game-based social skills training. *Journal of Child and Family Studies*, 25 (3), pp. 959.
<https://psycnet.apa.org/doi/10.1007/s10826-015-0274-8>
- Chirino, A, y Hernández, E. (2015). Comunicación afectiva y manejo de las emociones en la formación de profesionales de la salud. *Educación Médica Superior*, 29(4), 872-879.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412015000400020&lng=es&tlng=es.
- Chaverri, D. (2017). *De los métodos a la metodología en los diseños de investigación en ciencias sociales*. San José de Costa Rica: Universidad de Costa Rica. DOI:
<http://dx.doi.org/10.15359/abra.37-55.4>
- Dean H, Ronald H, Glenda D, et al. (2015) Theory and skill of direct practice in social work. Translation by He X and Yu X. Shanghai: Shanghai people's publishing house. 1 (1), pp. 18 - 19. <http://ndl.ethernet.edu.et/bitstream/123456789/4411/1/19.pdf.pdf>
- Días, R., y Pagán, M. (2017). Comunicación y nuevas tecnologías: Crisis de identidad organizacional e individual || Communication and New Technologies: Crisis of

- Organizational Identity and Individual. *Razón Y Palabra*, 20(3_94), 1074–1096.
<https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/756>
- Dias, J; Meireles, I; Ribeiro Lacerda, B, Tatiana, Catafesta U; Fernanda, & Bernardino, E. (2016). Uso del software NVivo® en una investigación con Teoría Fundamentada. *Index de Enfermería*, 25(4), 263-267.
http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-12962016000300009&lng=es&tlng=es.
- Durán, J., y Viviescas, A. (2016). Dimensiones de la relación interpersonal, profesor estudiante vinculadas a la convivencia escolar en instituciones de educación básica del municipio de Charalá. Bucaramanga: Universidad Industrial de Santander.
- Delsy, M. (2015). *Plan de evaluación de desempeño docente como estrategia para la mejora de la praxis pedagógica del docente*. Valencia: Universidad de Carabobo.
<http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/1499/1/Mdelsy.pdf>
- Durán, I. y Ramírez, I. (2019). *Estrategias Pedagógico-Didácticas centradas en la Gamificación aplicada a la metodología basada en proyectos en el grado quinto de Básica Primaria del Colegio Divino Niño de la Ciudad de Barranquilla, Colombia*.
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/30250/iramirez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Durand, M., Martinez, M., Gago-Galvagno, L. y Elgier, A. (2020). El desarrollo temprano de la comunicación verbal y preverbal: : Estudiando la importancia del juego. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 13(1), 23-32.
<https://reviberopsicologia.iberu.edu.co/article/view/1684>
- Montero, A. (2016). Efecto de Interacción Animal y Humana en Comunicación y Comportamiento Molecular. *Scientia*, 18(18), 145-175.
<https://doi.org/10.31381/scientia.v18i18.727>
- Dunlosky, J., Rawson, K., Marsh, E., Nathan, M., y Willingham, D. (2013). Improving Student's Learning With Effective Learning Techniques: Promising directions from cognitive and educational psychology. *Psychological Science in the public interest*, 14(1), 4-58. / [https:// doi:10.1177/1529100612453266](https://doi.org/10.1177/1529100612453266)

- Durand, M., Martínez, M., Gago-Galvagno, L. y Elgier, A. (2020). El desarrollo temprano de la comunicación verbal y preverbal: Estudiando la importancia del juego. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 13(1), 23-32.
<https://reviberopsicologia.iberro.edu.co/article/view/1684>
- Castellanos, A., y Rodríguez F. (2017). Una revisión a la configuración de la gestión del diseño, el pensamiento visual y el pensamiento de diseño. *Iconofacto*, 13(29), 84-103.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6302056>
- Estanga, C. (2002). Docencia. *Monografías.com*.
<http://www.monografias.com/trabajos15/docencia/docencia3.shtml>.
- Fierro, C., Forour, B., & Rosas, L. (1999). *Transformando la práctica docente. Una propuesta basada en la investigación-acción*. México: Paidós.
https://www.researchgate.net/publication/31679933_Transformando_la_practica_docente_una_propuesta_basada_en_la_investigacion-accion_C_Fierro_B_Fortoul_L_Rosas
- Gallego, L., Acosta, J., Villalobos, Y., López, A., & Giraldo, A. (2016). Violencia del docente en el aula de clase. *Revista de Investigaciones UCM*, 16(28), 116-125.
<http://dx.doi.org/10.22383/ri.v16i2.81>
- García, R. (2018). Artistas-docentes que aprenden a enseñar. Abrir espacios pedagógicos y transgredir dualidades. *Innovación educativa*, 18(77), 39-56.
<http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v18n77/1665-2673-ie-18-77-39.pdf>
- Herrarte, M y Zamora, P. (2020). Análisis comparativo del comportamiento kinésico de las presentadoras de magazine en la televisión generalista.
https://www.researchgate.net/publication/340871588_Analisis_comparativo_del_comportamiento_kinesico_de_las_presentadoras_de_magazine_en_la_television_generalista
- García, E. (2016). Generar investigación científica desde la observación de la sesión de educación física/scientific research generated from observation session of physical education. *Revista Edu-Física*, 8-18.
<http://revistas.ut.edu.co/index.php/edufisica/article/view/1072>

- García, C. (2017). Juego como herramienta de aprendizaje. *Revista Educación Virtual*. Recuperado de: <https://revistaeducacionvirtual.com/archives/2916>
- Garzón (2014). *Importancia de la actitud del docente en el proceso de aprendizaje*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/571>
- Rivera, M. (2011). Materiales didácticos del nivel inicial. <http://masiellriverac.blogspot.com/2011/11/materiales-didacticos-del-nivel-inicial.html>
- García. (2017). "*Juego como herramienta de aprendizaje*". <https://revistaeducacionvirtual.com/archives/2916>
- García, F. (2008). *Motivar para el aprendizaje desde la actividad orientadora*. España: Obtenido de books.google.com.
- García, J. (2019). Actividades y juegos para trabajar la expresión oral en el aula. Trabajo de grado. Universidad de Valladolid. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/37989>
- Gargallo, L., Pérez, P., Serra, C., Sánchez, I., & Ros, R. (2007). Actitudes ante el aprendizaje y rendimiento académico en los estudiantes universitarios. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1-11. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201022647010>
- Garvey, C. (1977). *El juego infantil*. Madrid: Morata.
- Gastelu, L y Padilla, D. (2017). *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la Institución Educativa, Huaycán*. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2786/tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gómez, M. (2018). *La importancia de la cultura en los negocios internacionales: caso Japón*. Bogotá: Universidad Uniagustuniana.
- Gómez, A. (2020). El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y en las niñas de preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta. Trabajo de grado. Universidad Santo Tomás. Colombia. [file:///C:/Users/PC%20Lenovo/Downloads/2020andreinagomez%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/PC%20Lenovo/Downloads/2020andreinagomez%20(3).pdf)

- Gordillo, M., Ruíz, M., Sánchez, S., & Calzado, Z. (2016). Clima afectivo en el aula: vínculo emocional maestro-alumno. *Revista INFAD de Psicología, International Journal of Developmental and Educational Psychology*, (1), 195-2002.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=271045358007>
- Gross, K. (1916). *The Play of man*. Nueva York: Appleton.
- Guarín, L., y Castellanos, J. (2017). Entre el juego y la agresión: Normas y reglas del evento comunicativo lúdico en un contexto escolar. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(1), 193-205.
<https://doi.org/10.11600/1692715x.1511130112016>
- Gutiérrez, D. (2017). Comunicación en el aula. *Revista de Tecnología/ Journal of Technology*, 90-103. <https://doi.org/10.18270/rt.v16i2.2523>.
- Gutiérrez, V. (2015). Actitudes de los estudiantes hacia el estudio. *Caleidoscopio*, 139-156.
<https://doi.org/10.33064/33crscsh562>
- Gómez, A. (2020). El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y en las niñas de preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta. Trabajo de grado. Universidad Santo Tomás. Colombia.
[file:///C:/Users/PC%20Lenovo/Downloads/2020andreinagomez%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/PC%20Lenovo/Downloads/2020andreinagomez%20(3).pdf)
- Hamza. (2019). *Contextualizando la política en la educación de la primera infancia*. Universidad de Jos.
- Heckman, J., Moon, S., Pinto, R., Savelyev, P., y Yavitz, A. (2010). Analysis of Implemented Social Experiments: A Reexamination of the Evidence from the HighScope Perry School Program. DOI: 10.3982 / QE8
- Hernández-Sampieri, R y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y Mixta*. Bogotá: Editorial McGraw Hill/ Educación.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. Bogotá: McGraw Hill.

- Herranz, A., y López, V. M. (2015). La expresión corporal en educación infantil." La Peonza: Revista de Educación Física para la paz. *La Peonza: Revista de Educación Física para la paz*, 23-44. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5367747>
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Jiménez. (2013). La lúdica y los nativos digitales. *Lúdica Pedagógica*. DOI:<https://doi.org/10.17227/01214128.18ludica49.57>.
- Escobar, M. (2015). Influencia de la interacción alumno-docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *REvista de Tecnología y Sociedad*, (8), 1-18. <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/230>
- Jaimes, A. (2019). *El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes*. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/7949/JaimesDelgadilloAlixJohanna_201910.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Jiménez, L y Muñoz, M. (2012). Educar en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre. *Electronic journal of research in educational psychology*, 1099-1122. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293124654008>
- Kayi, H. (2016). *Enseñar a hablar: Actividades para promover el habla en un segundo idioma*. <http://iteslj.org/Techniques/Kayi-TeachingSpeaking.html>
- Koepsell, D y Ruiz, M. (2015). *Ética de la investigación e integridad científica*. México: Conbioética. https://abacoenred.com/wpcontent/uploads/2015/10/Etica_de_la_Investigacion_e_Integridad_Cientifica-rustica-D.pdf
- Lavega, P. (1997). The educational and recreational application of play and games from their respective levels of organisation” en *20th World Play Conference, ICCP y la Facultad de Motricidad Humana* (pp. 15-77). Portugal. www.praxiologiamotriz.inefc.es.

- Lin, C., y Ha, L. (2009). Subcultures and Use of Communication Information Technology in Higher Education Institutions. *The Journal of Higher Education*. 80. 564-590. Doi: 10.1353/jhe.0.0064.
- López de Maturana, D. (2010). El juego como manifestación cuántica: una aproximación a la epistemología infantil. *POLIS, Revista Latinoamericana*, 9 (25), 243-254. ISSN: 0717-6554. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=30512376014>
- Klein, F. (2011). *Las tensiones en la relación docente-alumno. Una investigación del ámbito educativo*. Uruguay: Instituto de Profesores Artigas. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=495950247003>
- Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura (Tesis de licenciatura en Educación, Nivel Inicial)*. Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú.
- Lorenzo, M. (2018). Juegos de estrategia en formato tecnológico y resolución de problemas en la ESO. Tesis Doctoral. Universidad autónoma de Barcelona. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/665832/melf1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Loughlin, C. y Suina, J. (1997). *El ambiente de aprendizaje: diseño y organización*. Madrid: Ediciones Morata.
- Machado, M., & Rodríguez, O. (2020). *Comunicación oral y escrita en la empresa*. Madrid, España: Tutor Formación.
- Martín, M. (2019). La comunicación y la información en un mundo que se virtualiza. *Desarrollos y funciones previsibles. Comunicación Y Sociedad*, 1-29. <https://doi.org/10.32870/cys.v2019i0.7478>
- Melero, J & Hernández, L. (2014). A Model for the Design of Puzzle-based Games Including Virtual and Physical Objects. *Educational Technology & Society*, 192-207. https://www.researchgate.net/figure/Overview-of-puzzle-based-game-design-including-virtual-and-physical-objects_fig2_265206701

- Meneses, M y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25 (2), 113-124. ISSN: 0379-7082. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Méndez, A., & Méndez, C. (2017). *Juegos en el currículum de la Educación Física*. Barcelona, España: Paidotribo.
- Mieles, M., y Tonon, G. (2015). *Calidad de vida y niñez: Perspectiva desde la investigación cualitativa*. Bogotá: Unimagdalena. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt1zk0mbs>
- Miguel, J., López, C., y Chablé, A. (2018). Ser docente: entre la autoridad y el autoritarismo. *RECIE/ Revista Electrónica Científica de Investigación Educativa* pp. 753-761. <https://www.rediech.org/ojs/2017/index.php/recie/article/view/307>
- Molina, A., Roque, L., Garcés, B., Rojas, Y., Dulzaides, M., y Selín, M. (2015). El proceso de comunicación mediado por las tecnologías de la información. Ventajas y desventajas en diferentes esferas de la vida social. *MediSur*, 13(4), 481-493. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180041204004>
- Monroy, M y Monroy, P. (2019). El aula invertida versus método tradicional: En la calidad del aprendizaje. *Revista electrónica sobre Ciencia, Tecnología y Sociedad*. <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/692/811>
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Pensamiento matemático*, pp.75-92. <file:///C:/Users/PC%20Lenovo/Downloads/DialnetAplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065.pdf>.
- Montoya, M., y Salinas, N. (2016). La conciliación como proceso transformador de relaciones de conflicto. *Opinión pública*, 127-144. DOI: [HTTPS://DOI.ORG/10.22395/OJUM.V15N30A6](https://doi.org/10.22395/OJUM.V15N30A6)
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. México: Ediciones Aljibe.
- Motta, J. (2017). La actitud de escucha, fundamento de la comunicación y la democracia en el aula. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, (30), 149-169. <https://doi.org/10.19053/0121053X.n30.0.6192>

- Omeñaca, R., & Ruíz, J. (2019). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona, España: Paidotribo, 3a. ed.
- Ortega, R. (1990). *Jugar y aprender*. Sevilla, España: Diada.
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla, España: Wanceulen.
- Peña, B. (2016). *Dirección de comunicación y habilidades directivas*. México: Dykinson.
- Peñas, E. (2018). *La gestión de la comunicación poscrisis. El caso Tarjetas Black de Bankia*. Valladolid, España: Universidad de Valladolid.
<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/33077>
- Piaget, J. (1981). *Seis estudios de psicología*. Madrid, España.
http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget__Seis_estudios_de_Psicologia.pdf.
- Pons, C. (2015). *La comunicación no verbal*. Madrid: Kairós.
- Quintas, A. (2020). *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil*. Zaragoza, España: Pressas Universidad de Zaragoza.
https://www.researchgate.net/publication/340756062_Teoria_educativa_sobre_tecnologia_juego_y_recursos_en_didactica_de_la_educacion_infantil
- Puchaicela, D. (2018). “*El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018*”.
- Rabia, M; Romero, B y Vargas, V. (2017). Estrategia didáctica mediada por juegos interactivos para fortalecer la atención y concentración en los niños de jardín A del Colegio Santa Luisa. Trabajo de postgrado. Fundación Universitaria los Libertadores. Bogotá, Colombia.
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1237/rabiamaria2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

- Ramos, M., Ruíz, M., y Solano, M. (2019). Percepción del alumnado de Educación Física y de Educación Primaria sobre diferenciales de género en las aulas universitarias: Estudio de caso. *Revista complutense de Educación*, 30(3), 8-47.
- Randall, W., y Graffagnino, J. (2016). *Comunicaciones The New England*. Londres: Quarterly, 85 (4): 735-740.
- Rivera, M. (2011). Materiales didácticos del nivel inicial. *masielriverac.glogspot.com*. <http://masiellriverac.blogspot.com/2011/11materiales-didacticos-del-nivel-inicial.html>.
- Rizo, M. (2007). Interacción y comunicación en entornos educativos. reflexiones teóricas, conceptuales y metodológicas. *Revista asociación nacional de programas de progrado en comunicación*, 1-16. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68710210>
- Iglesias, F. (2008). Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en educación infantil: dimensión y variables a considerar. *Revista iberoamericana de educación*, 49-70. <https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a03.pdf>
- Robles, B. (2011). El Espacio áulico: una mirada desde la complejidad. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*, No. XV. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/269_libro.pdf.
- Rodríguez. (2017). La Teoría del Aprendizaje Significativo. In M. Rodríguez, *La Teoría del Aprendizaje Significativo en la perspectiva de la psicología* (pp. 7-44). Barcelona, España: Octaedro. <https://elibros.octaedro.com/appl/botiga/client/img/10112.pdf>.
- Rodríguez, A., y Hernández, E. (2015). Comunicación afectiva y manejo de las emociones en la formación de profesionales de la salud. *Revista Cubana de Educación Médica Superior*, 872-879.
- Rodríguez, H. (2018). Satisfacción familiar, comunicación e inteligencia emocional. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*. *Revista INFAD de Psicología*, 117-128.
- Romo, P. (2017). *Estrategias Didácticas y Evaluación de la Comunicación Oral*. Alicante: DIALNET. <http://hdl.handle.net/10045/82388>

- Russel, A. (1985). *El juego en los niños*. Barcelona, España: Herder.
- Sánchez, J; Castillo, S y Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural *Revista Educación*.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44062184041>
- Sánchez, O., Herrero, R., y Hortiguera, M. (2018). *Comunicación oral y escrita en la empresa*. Madrid, España: Paraninfo.
- Sánchez, M., y Macias, A. (2019). El papel de la comunicación pública de la ciencia sobre la cultura científica: acercamientos a su evaluación. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 110-131.
https://doi.org/10.25267/Rev_Eureka_ensen_divulg_cienc.2019.v16.i1.1103
- Sierra, A. (2015). *La comunicación pedagógica no verbal: lo que el docente expresa y fomenta con su cuerpo: estudio de caso*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/938/TO-%2018278.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Silva, I., Sandoval, C., y Pizarro, C. (2016). Organizando el aula en función del lenguaje escrito. Una explicación pedagógica en educación parvularia. *Revista Electrónica Educare*, 20 (3). 298-323. <https://dx.doi.org/10.15359/ree.20-3.15>.
- Soler, G., López, L y Duarte, J. (2019). El Juego Dramático. Una Estrategia para Mejorar La Expresión Oral. *EDUCACIÓN Y CIENCIA*, (21), 61-79.
https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/9390
- Soriano, A. (2015). Diseño y validación de instrumentos de medición. *Diálogos*, 19-40.
<https://doi.org/10.5377/dialogos.v0i14.2202>
- Tamayo, M y Tamayo. (2003). *El proceso de la investigación científica*. México, D.F.: Limusa Noriega Editores.
- Tapia, A., Benavides, Y., Caicedo, M. y Contreras, Z. (2017). *La lúdica como herramienta para el aprendizaje*. Puerto Asís, Putumayo: Universidad Pontificia Bolivariana.

- Tapia, C., Madueño, M. y Valdez, L. (2018). Experiencias de docentes y estudiantes de educación media superior sobre la enseñanza eficaz. *RECIE Revista electrónica científica de investigación educativa*, 4(1), 619-636.
<https://www.rediech.org/ojs/2017/index.php/recie/article/view/427>.
- Tarantino, S. (2018). Breve recorrido histórico de la emoción: desde Platón hasta Damásio y la toma de decisiones. *CICAG: Revista del Centro de Investigación de Ciencias Administrativas y Gerenciales*, 1-27.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6430977>
- Tibble, S. (2017). Desarrollo de estrategia de comunicación. *Revista de gestión de la comunicación*, 356-361.
- Torán, M. (2016). *La narrativa oral como elemento favorecedor del desarrollo oral del vocabulario en la etapa 3-6 años*. México: Tesis de doctorado. <https://bit.ly/2UedjBL>.
- Torres. (2017). La importancia de la determinación de indicadores de desarrollo. La unidad de lo afectivo y lo cognitivo. *Didasc@ lia: Didáctica y Educación*, 193-206.
- Ugalde, M. E., y Canales, A. (2016). El liderazgo académico, comunicación asertiva y motivación. *Ensayos Pedagógicos*, 45-61. DOI: <https://doi.org/10.15359/rep.11-2.2>
- Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Ginebra.
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>.
- UNESCO. (1980). El niño y el Juego. Planteamientos Teóricos y aplicaciones Pedagógicas.
Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
- Ustate, L. (2017). *Las creencias de docentes de educación infantil acerca de los ambientes de aprendizaje: Un estudio de caso*. Barranquilla: Universidad del Norte.
<https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/7705/130313.pdf?sequence=1>
- Villavicencio, E. (2016). : La importancia de los estudios descriptivos. The importance of descriptive studies. *Evidencia en Odontología Clínica*, pp. 6-7.
<https://revistas.uancv.edu.pe/index.php/EOC/article/view/77/59>

- Vygotsky. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo, ed.
- Wang, Z. (2014). *La aplicación de la teoría de la inteligencia múltiple en la enseñanza de lectura en inglés en la escuela intermedia*. Chongqing: Chongqing Normal University, 2014, 31 (1), pp. 106 - 115.
- Zagalaz, M., Cachón, J., & Lara, A. (2014). *Fundamentos de la Programación de Educación Física en Primaria*. Madrid: Síntesis.
- García, C. (2017, 12 de febrero). Juego como herramienta de aprendizaje. Revista Educación Virtual. Recuperado de: <https://revistaeducacionvirtual.com/archives/2916>
- Zurita, T. (2018). *Habilidades sociales y dinamización de grupos*. . España: IC, Editorial, 2a.ed.
- Zúñiga, I. (1998). *Principios y técnicas para la elaboración del material didáctico para el niño de 0-6 años*. Costa Rica: Asoingraf.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría – Caldas. 2021

Formulación del problema	Objetivos	Variables	Diseño Metodológico
<p style="text-align: center;">Problema General</p> <p>¿Cómo impacta el juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas 2021?</p> <p style="text-align: center;">Problemas Específicos</p> <p>a. ¿Cómo impacta el juego como innovación didáctica en la relación docente-estudiante en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas 2021?</p> <p>b. ¿Cómo impacta el juego como innovación didáctica en el ambiente en el aula en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas 2021?</p> <p>c. ¿De qué manera el juego como innovación didáctica impacta en la praxis pedagógica en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas 2021?</p> <p>d. ¿De qué manera el juego como innovación didáctica impacta en la actitud para el aprendizaje en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas 2021?</p>	<p style="text-align: center;">Objetivo General</p> <p>Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021.</p> <p style="text-align: center;">Objetivos Específicos</p> <p>a. Valorar el impacto del juego como innovación didáctica en la relación docente-estudiante en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021.</p> <p>b. Determinar el impacto del juego como innovación didáctica en el ambiente del aula en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021.</p> <p>c. Comprender el impacto del juego como innovación didáctica en la praxis pedagógica en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021</p> <p>d. Interpretar el impacto del juego como innovación didáctica en la actitud para el aprendizaje en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021</p>	<p>Variable 1: juego como innovación didáctica</p> <p>Dimensiones:</p> <p>Innovación de recursos didácticos</p> <p>Variable 2: procesos interactivos comunicacionales</p> <p>Dimensiones:</p> <p>Relación docente-estudiante</p> <p>Ambiente en el aula</p> <p>Praxis pedagógica</p> <p>Actitud para el aprendizaje</p>	<p>Tipo de Investigación</p> <p>Descriptivo e interpretativo</p> <p>Método y diseño de la investigación</p> <p>Método deductivo y diseño anidado o incrustado concurrente de modelo dominante (DIAC) (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018)</p> <p>Población Muestra</p> <p>125 estudiantes de grados (0°-1°-2°-3-4°-5 °)</p> <p>Muestreo no probabilístico</p> <p>Muestra Homogénea (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018)</p>

Anexo 2: Instrumentos



INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO
CARÁCTER PÚBLICO
INSTRUMENTO DE PRE TEST
ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
ESTUDIANTES GRADO 0º, 1º Y 2º



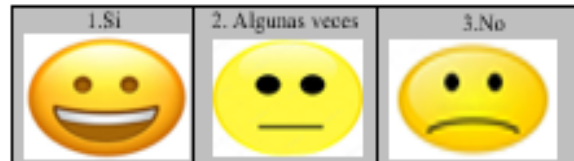
FECHA:

CÓDIGO: EL_ _

RESPONSABLE: Carlos Andrés Giraldo Rivas

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021]

INDICACIONES: Apreciado estudiante, a continuación, encontrará una serie de afirmaciones con las cuales algunos estudiantes se identifican más que otras. Después de cada afirmación se mostrarán tres (3) alternativas de respuestas posibles. Se solicita su opinión sincera al respecto. Después de leer cuidadosamente cada enunciado, colorea la carita que corresponda a su opinión, no hay respuestas correctas o incorrectas. Solicite ayuda en caso de requerirlo



Dimensión: Relación docente-estudiante.		1	2	3
1.	En clase me siento feliz.			
2.	El profesor se interesa por mí y me escucha con atención.			
3.	El docente es respetuoso y amable.			
4.	El maestro tiene en cuenta mis opiniones cuando hablo.			
5.	Puedo hablar fácilmente con el profesor.			
Dimensión: Ambiente en el aula		1	2	3
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido.			
7.	Los sonidos como (carros, aviones, pítos, etc.) me distraen.			
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.			
9.	Los gritos o bulla son producidos dentro del aula de clase.			
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.			
Dimensión: Praxis Pedagógica		1	2	3



INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO
 CARÁCTER PÚBLICO
 INSTRUMENTO DE PRE TEST
 ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
 ESTUDIANTES GRADO 0º, 1º Y 2º



12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.			
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase			
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.			
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.			
Dimensión: Actitud para el aprendizaje		1	2	3
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de la clase.			
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva			
18.	El docente llama la atención gritando, los niños se quedan callados.			
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.			
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.			
Dimensión: Innovación de recursos didácticos		1	2	3
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más			
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido			
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego inteligente que me ayude a aprender			
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego			
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc..) para explicar algo que no entendimos en la clase.			

Muchas gracias por tu participación.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO
 CARÁCTER PÚBLICO
 INSTRUMENTO DE PRE TEST
 ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
 ESTUDIANTES GRADO 3º, 4º y 5º



FECHA:

CÓDIGO: EL_ _

RESPONSABLE: Carlos Andrés Giraldo Rivas

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

INDICACIONES: Apreciado estudiante, a continuación, encontrará una serie de afirmaciones con las cuales algunos estudiantes se identifican más que otras. Después de cada afirmación se mostrarán cinco (5) alternativas de respuestas posibles. Se solicita su opinión sincera al respecto. Después de leer cuidadosamente cada enunciado, colorea la carita que corresponda a su opinión, no hay respuestas correctas o incorrectas. Solicite ayuda en caso de requerirlo.



1. Nunca	2. Casi nunca	3. Algunas veces	4. Casi siempre	5. Siempre

Dimensión: Relación docente-estudiante.		1	2	3	4	5
1.	Cuando estoy en clase me siento feliz.					
2.	El profesor se interesa por mi y me escucha con atención.					
3.	La relación con el maestro son con respeto y un trato cortés.					
4.	El profesor me da la oportunidad de expresar mis opiniones					
5.	El docente tiene un comportamiento amable y puedo comunicarme con él con facilidad.					
Dimensión: Ambiente en el aula.		1	2	3	4	5
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido.					
7.	Los sonidos externos (carros, aviones, pitos, etc.) no me dejan concentrar cuando estoy en clase.					
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.					
9.	Los ruidos que más se escuchan son producidos dentro del aula de clase.					
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.					
Dimensión: Praxis Pedagógica		1	2	3	4	5



INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO
 CARÁCTER PÚBLICO
 INSTRUMENTO DE PRE TEST
 ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
 ESTUDIANTES GRADO 3º, 4º y 5º



12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.	☹	☹	☹	☹	☹
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase	☹	☹	☹	☹	☹
14.	El profesor permite el diálogo para fomentar la participación en clase.	☹	☹	☹	☹	☹
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	☹	☹	☹	☹	☹
Dimensión: Actitud para el aprendizaje		1	2	3	4	5
		☹	☹	☹	☹	☹
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de disciplina.	☹	☹	☹	☹	☹
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	☹	☹	☹	☹	☹
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	☹	☹	☹	☹	☹
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	☹	☹	☹	☹	☹
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	☹	☹	☹	☹	☹
Dimensión: Innovación de recursos didácticos		1	2	3	4	5
		☹	☹	☹	☹	☹
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	☹	☹	☹	☹	☹
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	☹	☹	☹	☹	☹
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego que me ayude a aprender	☹	☹	☹	☹	☹
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego	☹	☹	☹	☹	☹
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc..) para explicar algo que no entendimos en la clase.	☹	☹	☹	☹	☹

Muchas gracias por tu participación.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO
CARÁCTER PÚBLICO
INSTRUMENTO DE PRE TEST
OBSERVACIÓN DIRECTA
ESTUDIANTES GRADO 0°, 1°, 2°, 3°, 4° Y 5°



RESPONSABLE:	Carlos Andrés Giraldo Rivas
OBJETIVO:	Analizar el impacto de juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

FECHA:		HORA:		NÚMERO DE OBSERVACIÓN:	
ASIGNATURA:			GRADO:		

DIMENSIONES CATEGORIAS	ASPECTOS A OBSERVAR	OBSERVACIÓN	COMENTARIOS
RELACIÓN DOCENTE-ESTUDIANTE	¿Qué estado de ánimo demuestran docente y estudiantes durante el proceso de clase?		
	El profesor se interesa y escucha al alumno con atención		
	La relación con el maestro son con respeto y un trato cortés.		
	El profesor le da la oportunidad de expresar opiniones a los alumnos		
	El docente tiene un comportamiento amable y se puede comunicar con ellos con facilidad.		
	Los estudiantes no prestan atención en clase cuando		



INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO



INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO
 CARÁCTER PÚBLICO
 INSTRUMENTO DE PRÉ TEST
 OBSERVACIÓN DIRECTA
 ESTUDIANTES GRADO 0º, 1º, 2º, 3º, 4º Y 5º



⊕

RESPONSABLE:	Carlos Andrés Giraldo Rivas
OBJETIVO:	Analizar el impacto de juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

FECHA:		HORA:		NÚMERO DE OBSERVACIÓN:	
ASIGNATURA:		GRADO:			

DIMENSIONES CATEGORIAS	ASPECTOS A OBSERVAR	OBSERVACIÓN	COMENTARIOS
RELACIÓN DOCENTE-ESTUDIANTE	¿Qué estado de ánimo demuestran docente y estudiantes durante el proceso de clase?		
	El profesor se interesa y escucha al alumno con atención		
	La relación con el maestro son con respeto y un trato cortés.		
	El profesor le da la oportunidad de expresar opiniones a los alumnos		
	El docente tiene un comportamiento amable y se puede comunicar con ellos con facilidad.		
	Los estudiantes no prestan atención en clase cuando		



INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO
CARÁCTER PÚBLICO
INSTRUMENTO DE PRE TEST
OBSERVACIÓN DIRECTA
ESTUDIANTES GRADO 0°, 1°, 2°, 3°, 4° Y 5°



INNOVACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS	estudiantes.		
	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido		
	La clase se transforma en un juego que ayuda a aprender nuevos conocimientos a los alumnos.		
	El docente hace de la materia un juego.		
	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc..) para explicar lo que los estudiantes no entendieron en clase,.		

Anexo 3 Validez del instrumento



VALIDEZ DEL INSTRUMENTO JUICIO DE EXPERTO

**INSTRUMENTO DE PRE TEST
ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
ESTUDIANTES GRADO 0º, 1º Y 2º**

IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems del test de Likert que le mostramos, marque con una (x) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad.

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión: Relación docente-estudiante.						
1.	En clase me siento feliz.	X		X		X	
2.	El profesor se interesa por mí y me escucha con atención.	X		X		X	
3.	El docente es respetuoso y amable.	X		X		X	
4.	El maestro tiene en cuenta mis opiniones cuando hablo.	X		X		X	
5.	Puedo hablar fácilmente con el profesor.	X		X		X	
	Dimensión: Ambiente en el aula	Si	No	Si	No	Si	No
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido	X		X		X	
7.	Los sonidos como (carros, aviones, pitos, etc.) me distraen.	X		X		X	
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.	X		X		X	
9.	Los gritos o bulla son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.	X		X		X	
	Dimensión: Praxis pedagógica	Si	No	Si	No	Si	No

11.	El profesor tiene en cuenta mis conocimientos para propiciar mi aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase	X		X		X	
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	X		X		X	
Dimensión: Actitud para el aprendizaje		Si	No	Si	No	Si	No
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de la clase	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva	X		X		X	
18.	El docente llama la atención gritando, los niños se quedan callados.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	X		X		X	
Dimensión: Innovación de recursos didácticos		Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego, que me ayude a aprender más.	X		X		X	
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc..) para explicar algo que no entendimos en la clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Luz Estella Nieto Osorio. CC: 30303340

Especialidad del validador: Doctora en Ocio

***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ***Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

10 de febrero del 2021

Luz Estella Nieto O.

Dra. Luz Estella Nieto Osorio.

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRETEST
ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
ESTUDIANTES GRADO 3º, 4º Y 5º**

IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: : Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems del test de Likert que le mostramos, marque con una (x) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión: Relación docente-estudiante.						
1.	Cuando estoy en clase con mi profesor me siento feliz..	X		X		X	
2.	El profesor se interesa por mí y me escucha con atención.	X		X		X	
3.	La relación con el maestro son con respeto y un trato cortés.	X		X		X	
4.	El profesor me da la oportunidad de expresar mis opiniones	X		X		X	
5.	El docente tiene un comportamiento amable y puedo comunicarme con él con facilidad.	X		X		X	
	Dimensión: Ambiente en el aula.	Si	No	Si	No	Si	No
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido.	X		X		X	
7.	Los sonidos externos (carros, aviones, pitos, etc.) no me dejan concentrar cuando estoy en clase.	X		X		X	
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.	X		X		X	
9.	Los ruidos que más se escuchan son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.	X		X		X	

11.	El profesor toma en cuenta mis conocimientos para propiciar mi aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase	X		X		X	
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	X		X		X	
	Dimensión: Actitud para el aprendizaje	Si	No	Si	No	Si	No
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de disciplina.	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	X		X		X	
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	X		X		X	
	Dimensión: Innovación de recursos didácticos	Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego que me ayude a aprender más.	X		X		X	
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc.) para explicar algo que no entendimos en la clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Luz Estella Nieto Osorio. CC: 30303340

Especialidad del validador: Doctora en Ocio

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

10 de febrero del 2021

Luz Estella Nieto Osorio

Dra. Luz Estella Nieto Osorio.

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRE TEST
OBSERVACIÓN DIRECTA
ESTUDIANTES GRADO 0º, 1º, 2º, 3º, 4º Y 5º**

IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems a observar en la observación directa que le mostramos, marque con una (X) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad.

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión: Relación docente-estudiante.						
1.	¿Qué estado de ánimo demuestran docente y estudiantes durante el proceso de clase?	X		X		X	
2.	El profesor se interesa y escucha al alumno con atención.	X		X		X	
3.	La relación con el maestro son con respeto y un trato cortés.	X		X		X	
4.	El profesor le da la oportunidad de expresar opiniones a los alumnos	X		X		X	
5.	El docente tiene un comportamiento amable y se puede comunicar con ellos con facilidad.	X		X		X	
	Dimensión: Ambiente en el aula.	Si	No	Si	No	Si	No
6.	Los estudiantes no prestan atención en clase cuando sus compañeros hacen demasiado ruido.	X		X		X	
7.	Los sonidos externos (carros, aviones, pitos, etc.) no permiten la concentración de los estudiantes cuando están en clase.	X		X		X	
8.	Los alumnos hacen silencio cuando trabajan en clase	X		X		X	
9.	Los ruidos que más se escuchan son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	

10.	Lo que hay en el salón de clases no permite que los estudiantes presten atención	X		X		X	
Dimensión: Praxis Pedagógica		Si	No	Si	No	Si	No
11.	El profesor toma en cuenta el conocimiento de los alumnos para propiciar el aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que los estudiantes no conocen su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase.	X		X		X	
14.	El profesor permite el diálogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Los alumnos preguntan al docente las dudas que tienen en clase.	X		X		X	
Dimensión: Actitud para el aprendizaje		Si	No	Si	No	Si	No
16.	Los estudiantes no obedecen las normas de disciplina.	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	X		X		X	
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si los alumnos prestan o no prestan atención a la clase.	X		X		X	
Dimensión: Innovación de recursos didácticos		Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego durante la clase permitiendo la participación activa de los estudiantes.	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	La clase se transforma en un juego que ayuda a aprender nuevos conocimientos a los alumnos.	X		X		X	
24.	El docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc.), para explicar lo que los estudiantes no entendieron en clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Luz Estella Nieto Osorio. CC: 30303340

Especialidad del validador: Doctor en Ocio

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. *Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo *Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

10 de febrero del 2021

Luz Estella Nieto Osorio

Dra. Luz Estella Nieto Osorio.

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRE TEST
ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
ESTUDIANTES GRADO 0º, 1º Y 2º**

**IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS
INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA
SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021**

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems del test de Likert que le mostramos, marque con una (x) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad.

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
Dimensión: Relación docente-estudiante.							
1.	En clase me siento feliz.	X		X		X	
2.	El profesor se interesa por mí y me escucha con atención.	X		X		X	
3.	El docente es respetuoso y amable.	X		X		X	
4.	El maestro tiene en cuenta mis opiniones cuando hablo.	X		X		X	
5.	Puedo hablar fácilmente con el profesor.	X		X		X	
Dimensión: Ambiente en el aula		Si	No	Si	No	Si	No
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido	X		X		X	
7.	Los sonidos como (carros, aviones, pitos, etc.) me distraen.	X		X		X	
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.	X		X		X	
9.	Los gritos o bulla son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.	X		X		X	
Dimensión: Praxis pedagógica		Si	No	Si	No	Si	No

11.	El profesor tiene en cuenta mis conocimientos para propiciar mi aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase	X		X		X	
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	X		X		X	
Dimensión: Actitud para el aprendizaje		Si	No	Si	No	Si	No
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de la clase	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva	X		X		X	
18.	El docente llama la atención gritando, los niños se quedan callados.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	X		X		X	
Dimensión: Innovación de recursos didácticos		Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego, que me ayude a aprender más.	X		X		X	
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc..) para explicar algo que no entendimos en la clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

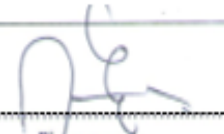
Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Javier Taborda Chaurra. CC: 15913845

Especialidad del validador: Doctor en Educación

***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ***Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



10 de febrero del 2021

Dr. Javier Taborda Chaurra.

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO

INSTRUMENTO DE PRETEST
ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
ESTUDIANTES GRADO 3º, 4º Y 5º

IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: : Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems del test de Likert que le mostramos, marque con una (x) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su expertise y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión: Relación docente-estudiante.						
1.	Cuando estoy en clase con mi profesor me siento feliz..	X		X		X	
2.	El profesor se interesa por mí y me escucha con atención.	X		X		X	
3.	La relación con el maestro son con respeto y un trato cortés.	X		X		X	
4.	El profesor me da la oportunidad de expresar mis opiniones	X		X		X	
5.	El docente tiene un comportamiento amable y puedo comunicarme con él con facilidad.	X		X		X	
	Dimensión: Ambiente en el aula.						
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido.	X		X		X	
7.	Los sonidos externos (carros, aviones, pitos, etc.) no me dejan concentrar cuando estoy en clase.	X		X		X	
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.	X		X		X	
9.	Los ruidos que más se escuchan son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.	X		X		X	

11.	El profesor toma en cuenta mis conocimientos para propiciar mi aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase	X		X		X	
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	X		X		X	
	Dimensión: Actitud para el aprendizaje	Si	No	Si	No	Si	No
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de disciplina.	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	X		X		X	
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	X		X		X	
	Dimensión: Innovación de recursos didácticos	Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego que me ayude a aprender más.	X		X		X	
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc..) para explicar algo que no entendimos en la clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

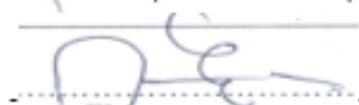
Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable [g]

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Javier Taborda Chaurra. CC: 15913845

Especialidad del validador: Doctor en Educación

***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ***Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

10 de febrero del 2021



Dr. Javier Taborda Chaurra.

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRE TEST
OBSERVACIÓN DIRECTA
ESTUDIANTES GRADO 0º, 1º, 2º, 3º, 4º Y 5º**

IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: Carlos Andrés Giraldó Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems a observar en la observación directa que le mostramos, marque con una (X) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad.

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión: Relación docente-estudiante.						
1.	¿Qué estado de ánimo demuestran docente y estudiantes durante el proceso de clase?	X		X		X	
2.	El profesor se interesa y escucha al alumno con atención.	X		X		X	
3.	La relación con el maestro son con respeto y un trato cortés.	X		X		X	
4.	El profesor le da la oportunidad de expresar opiniones a los alumnos	X		X		X	
5.	El docente tiene un comportamiento amable y se puede comunicar con ellos con facilidad.	X		X		X	
	Dimensión: Ambiente en el aula.	Si	No	Si	No	Si	No
6.	Los estudiantes no prestan atención en clase cuando sus compañeros hacen demasiado ruido.	X		X		X	
7.	Los sonidos externos (carros, aviones, pitos, etc.) no permiten la concentración de los estudiantes cuando están en clase.	X		X		X	
8.	Los alumnos hacen silencio cuando trabajan en clase	X		X		X	
9.	Los ruidos que más se escuchan son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	

10.	Lo que hay en el salón de clases no permite que los estudiantes presten atención	X		X		X	
Dimensión: Praxis Pedagógica		Si	No	Si	No	Si	No
11.	El profesor toma en cuenta el conocimiento de los alumnos para propiciar el aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que los estudiantes no conocen su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase.	X		X		X	
14.	El profesor permite el diálogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Los alumnos preguntan al docente las dudas que tienen en clase.	X		X		X	
Dimensión: Actitud para el aprendizaje		Si	No	Si	No	Si	No
16.	Los estudiantes no obedecen las normas de disciplina.	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	X		X		X	
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si los alumnos prestan o no prestan atención a la clase.	X		X		X	
Dimensión: Innovación de recursos didácticos		Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego durante la clase permitiendo la participación activa de los estudiantes.	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	La clase se transforma en un juego que ayuda a aprender nuevos conocimientos a los alumnos.	X		X		X	
24.	El docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc.), para explicar lo que los estudiantes no entendieron en clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X]Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Javier Taborda Chaurra. CC: 15913845

Especialidad del validador: Doctor en Educación

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. *Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo *Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

10 de febrero del 2021



Dr. Javier Taborda Chaurra.

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRE TEST
ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
ESTUDIANTES GRADO 0º, 1º Y 2º**

**IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS
INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA
SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021**

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems del test de Likert que le mostramos, marque con una (x) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad.

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión: Relación docente-estudiante.						
1.	En clase me siento feliz.	X		X		X	
2.	El profesor se interesa por mí y me escucha con atención.	X		X		X	
3.	El docente es respetuoso y amable.	X		X		X	
4.	El maestro tiene en cuenta mis opiniones cuando hablo.	X		X		X	
5.	Puedo hablar fácilmente con el profesor.	X		X		X	
	Dimensión: Ambiente en el aula	Si	No	Si	No	Si	No
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido	X		X		X	
7.	Los sonidos como (carros, aviones, pitos, etc.) me distraen.	X		X		X	
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.	X		X		X	
9.	Los gritos o bulla son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.	X		X		X	
	Dimensión: Praxis pedagógica	Si	No	Si	No	Si	No

11.	El profesor tiene en cuenta mis conocimientos para propiciar mi aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase	X		X		X	
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	X		X		X	
Dimensión: Actitud para el aprendizaje		Si	No	Si	No	Si	No
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de la clase	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva	X		X		X	
18.	El docente llama la atención gritando, los niños se quedan callados.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	X		X		X	
Dimensión: Innovación de recursos didácticos		Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego, que me ayude a aprender más.	X		X		X	
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc..) para explicar algo que no entendimos en la clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Yasaldez Eder Loaiza Zuluaga. CC: 79457451

Especialidad del validador: Doctor en Educación

***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ***Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



10 de febrero del 2021

Dr. Yasaldez Eder Loaiza Zuluaga.

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRETEST
ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
ESTUDIANTES GRADO 3º, 4º Y 5º**

IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: : Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems del test de Likert que le mostramos, marque con una (x) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión: Relación docente-estudiante.						
1.	Cuando estoy en clase con mi profesor me siento feliz.	X		X		X	
2.	El profesor se interesa por mí y me escucha con atención.	X		X		X	
3.	La relación con el maestro son con respeto y un trato cortés.	X		X		X	
4.	El profesor me da la oportunidad de expresar mis opiniones	X		X		X	
5.	El docente tiene un comportamiento amable y puedo comunicarme con él con facilidad.	X		X		X	
	Dimensión: Ambiente en el aula.	Si	No	Si	No	Si	No
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido.	X		X		X	
7.	Los sonidos externos (carros, aviones, pitos, etc.) no me dejan concentrar cuando estoy en clase.	X		X		X	
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.	X		X		X	
9.	Los ruidos que más se escuchan son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.	X		X		X	

11.	El profesor toma en cuenta mis conocimientos para propiciar mi aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase	X		X		X	
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	X		X		X	
Dimensión: Actitud para el aprendizaje		Si	No	Si	No	Si	No
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de disciplina.	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	X		X		X	
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	X		X		X	
Dimensión: Innovación de recursos didácticos		Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego que me ayude a aprender más.	X		X		X	
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc..) para explicar algo que no entendimos en la clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

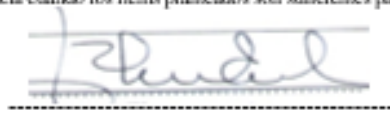
Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Yasaldez Eder Loiza Zuluaga. CC: 79457451

Especialidad del validador: Doctor en Educación

***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ***Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

10 de febrero del 2021



Dr. Dr. Yasaldez Eder Loiza Zuluaga.

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRE TEST
OBSERVACIÓN DIRECTA
ESTUDIANTES GRADO 0º, 1º, 2º, 3º, 4º Y 5º**

IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems a observar en la observación directa que le mostramos, marque con una (X) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad.

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión: Relación docente-estudiante.						
1.	¿Qué estado de ánimo demuestran docente y estudiantes durante el proceso de clase?	X		X		X	
2.	El profesor se interesa y escucha al alumno con atención.	X		X		X	
3.	La relación con el maestro son con respeto y un trato cortés.	X		X		X	
4.	El profesor le da la oportunidad de expresar opiniones a los alumnos	X		X		X	
5.	El docente tiene un comportamiento amable y se puede comunicar con ellos con facilidad.	X		X		X	
	Dimensión: Ambiente en el aula.						
6.	Los estudiantes no prestan atención en clase cuando sus compañeros hacen demasiado ruido.	X		X		X	
7.	Los sonidos externos (carros, aviones, pitos, etc.) no permiten la concentración de los estudiantes cuando están en clase.	X		X		X	
8.	Los alumnos hacen silencio cuando trabajan en clase	X		X		X	
9.	Los ruidos que más se escuchan son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	

10.	Lo que hay en el salón de clases no permite que los estudiantes presten atención	X		X		X	
Dimensión: Praxis Pedagógica		Si	No	Si	No	Si	No
11.	El profesor toma en cuenta el conocimiento de los alumnos para propiciar el aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que los estudiantes no conocen su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase.	X		X		X	
14.	El profesor permite el diálogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Los alumnos preguntan al docente las dudas que tienen en clase.	X		X		X	
Dimensión: Actitud para el aprendizaje		Si	No	Si	No	Si	No
16.	Los estudiantes no obedecen las normas de disciplina.	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	X		X		X	
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si los alumnos prestan o no prestan atención a la clase.	X		X		X	
Dimensión: Innovación de recursos didácticos		Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego durante la clase permitiendo la participación activa de los estudiantes.	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	La clase se transforma en un juego que ayuda a aprender nuevos conocimientos a los alumnos.	X		X		X	
24.	El docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc.), para explicar lo que los estudiantes no entendieron en clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Yasaldez Eder Loaliza Zuluaga. CC: 79457451

Especialidad del validador: Doctor en Educación

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. *Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo *Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

10 de febrero del 2021



Dr. Yasaldez Eder Loaliza Zuluaga.

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRE TEST
ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
ESTUDIANTES GRADO 0º, 1º Y 2º**

IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems del test de Likert que le mostramos, marque con una (x) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad.

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión: Relación docente-estudiante.						
1.	En clase me siento feliz.	X		X		X	
2.	El profesor se interesa por mí y me escucha con atención.	X		X		X	
3.	El docente es respetuoso y amable.	X		X		X	
4.	El maestro tiene en cuenta mis opiniones cuando hablo.	X		X		X	
5.	Puedo hablar fácilmente con el profesor.	X		X		X	
	Dimensión: Ambiente en el aula	Si	No	Si	No	Si	No
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido	X		X		X	
7.	Los sonidos como (carros, aviones, pitos, etc.) me distraen.	X		X		X	
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.	X		X		X	
9.	Los gritos o bulla son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.	X		X		X	
	Dimensión: Praxis pedagógica	Si	No	Si	No	Si	No

11.	El profesor tiene en cuenta mis conocimientos para propiciar mi aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase	X		X		X	
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	X		X		X	
	Dimensión: Actitud para el aprendizaje	Si	No	Si	No	Si	No
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de la clase	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva	X		X		X	
18.	El docente llama la atención gritando, los niños se quedan callados.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	X		X		X	
	Dimensión: Innovación de recursos didácticos	Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego, que me ayude a aprender más.	X		X		X	
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc..) para explicar algo que no entendimos en la clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Delsi Mariela Huaita Acha. DNI: 08876743

Especialidad del validador: Doctor en Educación

***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ***Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

10 de febrero del 2021



Dra. Delsi Mariela Huaita Acha

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRETEST
ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
ESTUDIANTES GRADO 3º, 4º Y 5º**

IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: : Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems del test de Likert que le mostramos, marque con una (x) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
Dimensión: Relación docente-estudiante.							
1.	Cuando estoy en clase con mi profesor me siento feliz.	X		X		X	
2.	El profesor se interesa por mí y me escucha con atención.	X		X		X	
3.	La relación con el maestro son con respeto y un trato cortés.	X		X		X	
4.	El profesor me da la oportunidad de expresar mis opiniones	X		X		X	
5.	El docente tiene un comportamiento amable y puedo comunicarme con él con facilidad.	X		X		X	
Dimensión: Ambiente en el aula.							
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido.	X		X		X	
7.	Los sonidos externos (carros, aviones, pitos, etc.) no me dejan concentrar cuando estoy en clase.	X		X		X	
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.	X		X		X	
9.	Los ruidos que más se escuchan son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.	X		X		X	

11.	El profesor toma en cuenta mis conocimientos para propiciar mi aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase	X		X		X	
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	X		X		X	
	Dimensión: Actitud para el aprendizaje	Si	No	Si	No	Si	No
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de disciplina.	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	X		X		X	
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	X		X		X	
	Dimensión: Innovación de recursos didácticos	Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego que me ayude a aprender más.	X		X		X	
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc..) para explicar algo que no entendimos en la clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Delsi Mariela Huaita Acha DNI: 08876743

Especialidad del validador: Doctora en Educación

***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ***Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

10 de febrero del 2021



Dra. Delsi Mariela Huaita Acha

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRE TEST
OBSERVACIÓN DIRECTA
ESTUDIANTES GRADO 0º, 1º, 2º, 3º, 4º Y 5º**

**IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS
INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA
SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021**

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems a observar en la observación directa que le mostramos, marque con una (X) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad.

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
Dimensión: Relación docente-estudiante.							
1.	¿Qué estado de ánimo demuestran docente y estudiantes durante el proceso de clase?	X		X		X	
2.	El profesor se interesa y escucha al alumno con atención.	X		X		X	
3.	La relación con el maestro son con respeto y un trato cortés.	X		X		X	
4.	El profesor le da la oportunidad de expresar opiniones a los alumnos	X		X		X	
5.	El docente tiene un comportamiento amable y se puede comunicar con ellos con facilidad.	X		X		X	
Dimensión: Ambiente en el aula.							
6.	Los estudiantes no prestan atención en clase cuando sus compañeros hacen demasiado ruido.	X		X		X	
7.	Los sonidos externos (carros, aviones, pitos, etc.) no permiten la concentración de los estudiantes cuando están en clase.	X		X		X	
8.	Los alumnos hacen silencio cuando trabajan en clase	X		X		X	
9.	Los ruidos que más se escuchan son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	

10.	Lo que hay en el salón de clases no permite que los estudiantes presten atención	X		X		X	
	Dimensión: Praxis Pedagógica	Si	No	Si	No	Si	No
11.	El profesor toma en cuenta el conocimiento de los alumnos para propiciar el aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que los estudiantes no conocen su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase.	X		X		X	
14.	El profesor permite el diálogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Los alumnos preguntan al docente las dudas que tienen en clase.	X		X		X	
	Dimensión: Actitud para el aprendizaje	Si	No	Si	No	Si	No
16.	Los estudiantes no obedecen las normas de disciplina.	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	X		X		X	
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si los alumnos prestan o no prestan atención a la clase.	X		X		X	
	Dimensión: Innovación de recursos didácticos	Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego durante la clase permitiendo la participación activa de los estudiantes.	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	La clase se transforma en un juego que ayuda a aprender nuevos conocimientos a los alumnos.	X		X		X	
24.	El docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc.), para explicar lo que los estudiantes no entendieron en clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Delsi Mariela Huaita Acha DNI: 08876743

Especialidad del validador: Doctor en Educación

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. *Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo *Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



10 de febrero del 2021

Dra. Delsi Mariela Huaita Acha

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRE TEST
ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
ESTUDIANTES GRADO 0º, 1º Y 2º**

IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems del test de Likert que le mostramos, marque con una (x) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad.

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión: Relación docente-estudiante.						
1.	En clase me siento feliz.	X		X		X	
2.	El profesor se interesa por mí y me escucha con atención.	X		X		X	
3.	El docente es respetuoso y amable.	X		X		X	
4.	El maestro tiene en cuenta mis opiniones cuando hablo.	X		X		X	
5.	Puedo hablar fácilmente con el profesor.	X		X		X	
	Dimensión: Ambiente en el aula	Si	No	Si	No	Si	No
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido	X		X		X	
7.	Los sonidos como (carros, aviones, pitos, etc.) me distraen.	X		X		X	
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.	X		X		X	
9.	Los gritos o bulla son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.	X		X		X	
	Dimensión: Praxis pedagógica	Si	No	Si	No	Si	No

11.	El profesor tiene en cuenta mis conocimientos para propiciar mi aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase	X		X		X	
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	X		X		X	
	Dimensión: Actitud para el aprendizaje	Si	No	Si	No	Si	No
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de la clase	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva	X		X		X	
18.	El docente llama la atención gritando, los niños se quedan callados.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	X		X		X	
	Dimensión: Innovación de recursos didácticos	Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego, que me ayude a aprender más.	X		X		X	
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc..) para explicar algo que no entendimos en la clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después [] Inaplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Freddy Felipe Luza Castillo. DNI: 06798311

Especialidad del validador: Doctor en Educación

***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ***Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

04 de noviembre del 2020



Dr. Freddy Felipe Luza Castillo.

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRETEST
ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
ESTUDIANTES GRADO 3º, 4º Y 5º**

IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: : Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems del test de Likert que le mostramos, marque con una (x) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión: Relación docente-estudiante.						
1.	Cuando estoy en clase con mi profesor me siento feliz..	X		X		X	
2.	El profesor se interesa por mí y me escucha con atención.	X		X		X	
3.	La relación con el maestro son con respeto y un trato cortés.	X		X		X	
4.	El profesor me da la oportunidad de expresar mis opiniones	X		X		X	
5.	El docente tiene un comportamiento amable y puedo comunicarme con él con facilidad.	X		X		X	
	Dimensión: Ambiente en el aula.						
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido.	X		X		X	
7.	Los sonidos externos (carros, aviones, pitos, etc.) no me dejan concentrar cuando estoy en clase.	X		X		X	
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.	X		X		X	
9.	Los ruidos que más se escuchan son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.	X		X		X	

11.	El profesor toma en cuenta mis conocimientos para propiciar mi aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase	X		X		X	
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	X		X		X	
	Dimensión: Actitud para el aprendizaje	Si	No	Si	No	Si	No
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de disciplina.	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	X		X		X	
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	X		X		X	
	Dimensión: Innovación de recursos didácticos	Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego que me ayude a aprender más.	X		X		X	
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc.) para explicar algo que no entendimos en la clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de e []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Freddy Felipe Luza Castillo

Especialidad del validador: Doctor en Educación

¹**Relevancia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo. ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo. **Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

04 de noviembre del 2020



Dr. Freddy Felipe Luza Castillo.

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRE TEST
OBSERVACIÓN DIRECTA
ESTUDIANTES GRADO 0º, 1º, 2º, 3º, 4º Y 5º**

**IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS
INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA
SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021**

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems a observar en la observación directa que le mostramos, marque con una (X) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad.

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión: Relación docente-estudiante.						
1.	¿Qué estado de ánimo demuestran docente y estudiantes durante el proceso de clase?	X		X		X	
2.	El profesor se interesa y escucha al alumno con atención.	X		X		X	
3.	La relación con el maestro son con respeto y un trato cortés.	X		X		X	
4.	El profesor le da la oportunidad de expresar opiniones a los alumnos	X		X		X	
5.	El docente tiene un comportamiento amable y se puede comunicar con ellos con facilidad.	X		X		X	
	Dimensión: Ambiente en el aula.	Si	No	Si	No	Si	No
6.	Los estudiantes no prestan atención en clase cuando sus compañeros hacen demasiado ruido.	X		X		X	
7.	Los sonidos externos (carros, aviones, pitos, etc.) no permiten la concentración de los estudiantes cuando están en clase.	X		X		X	
8.	Los alumnos hacen silencio cuando trabajan en clase	X		X		X	
9.	Los ruidos que más se escuchan son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	

10.	Lo que hay en el salón de clases no permite que los estudiantes presten atención	X		X		X	
Dimensión: Praxis Pedagógica		Si	No	Si	No	Si	No
11.	El profesor toma en cuenta el conocimiento de los alumnos para propiciar el aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que los estudiantes no conocen su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase.	X		X		X	
14.	El profesor permite el diálogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Los alumnos preguntan al docente las dudas que tienen en clase.	X		X		X	
Dimensión: Actitud para el aprendizaje		Si	No	Si	No	Si	No
16.	Los estudiantes no obedecen las normas de disciplina.	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	X		X		X	
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si los alumnos prestan o no prestan atención a la clase.	X		X		X	
Dimensión: Innovación de recursos didácticos		Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego durante la clase permitiendo la participación activa de los estudiantes.	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	La clase se transforma en un juego que ayuda a aprender nuevos conocimientos a los alumnos.	X		X		X	
24.	El docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, et explicar lo que los estudiantes no entendieron en clase.,			X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Hay suficiencia**

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]**Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: **Dr. Freddy Felipe Luza Castillo. DNI: 06798311**

Especialidad del validador: **Doctor en Educación**

***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo. ***Claridad:** Se analiza de vía dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo. **Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

04 de noviembre del 2020



Dr. Freddy Felipe Luza Castillo.

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRE TEST
ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
ESTUDIANTES GRADO 0º, 1º Y 2º**

**IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS
INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA
SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021**

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems del test de Likert que le mostramos, marque con una (x) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad.

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
Dimensión: Relación docente-estudiante.							
1.	En clase me siento feliz.	X		X		X	
2.	El profesor se interesa por mí y me escucha con atención.	X		X		X	
3.	El docente es respetuoso y amable.	X		X		X	
4.	El maestro tiene en cuenta mis opiniones cuando hablo.	X		X		X	
5.	Puedo hablar fácilmente con el profesor.	X		X		X	
Dimensión: Ambiente en el aula		Si	No	Si	No	Si	No
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido	X		X		X	
7.	Los sonidos como (carros, aviones, pitos, etc.) me distraen.	X		X		X	
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.	X		X		X	
9.	Los gritos o bulla son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.	X		X		X	
Dimensión: Praxis pedagógica		Si	No	Si	No	Si	No

11.	El profesor tiene en cuenta mis conocimientos para propiciar mi aprendizaje.]	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase	X		X		X	
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	X		X		X	
	Dimensión: Actitud para el aprendizaje	Si	No	Si	No	Si	No
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de la clase	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva	X		X		X	
18.	El docente llama la atención gritando, los niños se quedan callados.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	X		X		X	
	Dimensión: Innovación de recursos didácticos	Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego, que me ayude a aprender más.	X		X		X	
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc..) para explicar algo que no entendimos en la clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Abel Rodríguez Taboada. DNI: 08012553

Especialidad del validador: Doctor en Psicología

***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ***Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

10 de febrero del 2021



Dr. Abel Rodríguez Taboada

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRETEST
ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
ESTUDIANTES GRADO 3º, 4º Y 5º**

IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: : Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems del test de Likert que le mostramos, marque con una (x) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
Dimensión: Relación docente-estudiante.							
1.	Cuando estoy en clase con mi profesor me siento feliz..	X		X		X	
2.	El profesor se interesa por mí y me escucha con atención.	X		X		X	
3.	La relación con el maestro son con respeto y un trato cortés.	X		X		X	
4.	El profesor me da la oportunidad de expresar mis opiniones	X		X		X	
5.	El docente tiene un comportamiento amable y puedo comunicarme con él con facilidad.	X		X		X	
Dimensión: Ambiente en el aula.		Si	No	Si	No	Si	No
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido.	X		X		X	
7.	Los sonidos externos (carros, aviones, pitos, etc.) no me dejan concentrar cuando estoy en clase.	X		X		X	
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.	X		X		X	
9.	Los ruidos que más se escuchan son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.	X		X		X	

11.	El profesor toma en cuenta mis conocimientos para propiciar mi aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase	X		X		X	
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	X		X		X	
	Dimensión: Actitud para el aprendizaje	Si	No	Si	No	Si	No
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de disciplina.	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	X		X		X	
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	X		X		X	
	Dimensión: Innovación de recursos didácticos	Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego que me ayude a aprender más.	X		X		X	
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc..) para explicar algo que no entendimos en la clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Abel Rodríguez Taboada. DNI: 08012553

Especialidad del validador: Doctor en Psicología.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

10 de febrero del 2021



Dr. Abel Rodríguez Taboada

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRE TEST
OBSERVACIÓN DIRECTA
ESTUDIANTES GRADO 0º, 1º, 2º, 3º, 4º Y 5º**

**IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS
INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA
SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021**

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas, 2021

RESPONSABLE: Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems a observar en la observación directa que le mostramos, marque con una (X) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad.

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión: Relación docente-estudiante.						
1.	¿Qué estado de ánimo demuestran docente y estudiantes durante el proceso de clase?	X		X		X	
2.	El profesor se interesa y escucha al alumno con atención.	X		X		X	
3.	La relación con el maestro son con respeto y un trato cortés.	X		X		X	
4.	El profesor le da la oportunidad de expresar opiniones a los alumnos	X		X		X	
5.	El docente tiene un comportamiento amable y se puede comunicar con ellos con facilidad.	X		X		X	
	Dimensión: Ambiente en el aula.	Si	No	Si	No	Si	No
6.	Los estudiantes no prestan atención en clase cuando sus compañeros hacen demasiado ruido.	X		X		X	
7.	Los sonidos externos (carros, aviones, pitos, etc.) no permiten la concentración de los estudiantes cuando están en clase.	X		X		X	
8.	Los alumnos hacen silencio cuando trabajan en clase	X		X		X	
9.	Los ruidos que más se escuchan son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	

10.	Lo que hay en el salón de clases no permite que los estudiantes presten atención	X		X		X	
Dimensión: Praxis Pedagógica		Si	No	Si	No	Si	No
11.	El profesor toma en cuenta el conocimiento de los alumnos para propiciar el aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que los estudiantes no conocen su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase.	X		X		X	
14.	El profesor permite el diálogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Los alumnos preguntan al docente las dudas que tienen en clase.	X		X		X	
Dimensión: Actitud para el aprendizaje		Si	No	Si	No	Si	No
16.	Los estudiantes no obedecen las normas de disciplina.	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	X		X		X	
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si los alumnos prestan o no prestan atención a la clase.	X		X		X	
Dimensión: Innovación de recursos didácticos		Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego durante la clase permitiendo la participación activa de los estudiantes.	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	La clase se transforma en un juego que ayuda a aprender nuevos conocimientos a los alumnos.	X		X		X	
24.	El docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc.), para explicar lo que los estudiantes no entendieron en clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Abel Rodríguez Taboada. DNI: 08012553

Especialidad del validador: Doctor en Psicología

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo **Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Dr. ABEL RODRIGUEZ TABOADA

10 de febrero del 2021

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRETEST
ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
ESTUDIANTES GRADO 3º, 4º Y 5º**

IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: : Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems del test de Likert que le mostramos, marque con una (x) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
Dimensión: Relación docente-estudiante.							
1.	Cuando estoy en clase con mi profesor me siento feliz...	X		X		X	
2.	El profesor se interesa por mí y me escucha con atención.	X		X		X	
3.	La relación con el maestro son con respeto y un trato cortés.	X		X		X	
4.	El profesor me da la oportunidad de expresar mis opiniones	X					
5.	El docente tiene un comportamiento amable y puedo comunicarme con él con facilidad.	X		X		X	
Dimensión: Ambiente en el aula.		Si	No	Si	No	Si	No
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido.	X		X		X	
7.	Los sonidos externos (carros, aviones, pitos, etc.) no me dejan concentrar cuando estoy en clase.	X		X		X	
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.	X		X		X	
9.	Los ruidos que más se escuchan son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.	X		X		X	

11.	El profesor toma en cuenta mis conocimientos para propiciar mi aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase	X		X		X	
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	X		X		X	
	Dimensión: Actitud para el aprendizaje	Si	No	Si	No	Si	No
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de disciplina.	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	X		X		X	
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	X		X		X	
	Dimensión: Innovación de recursos didácticos	Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego que me ayude a aprender más.	X		X		X	
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc.) para explicar algo que no entendimos en la clase.	X		X		X	


Observaciones: Tener en cuenta la intención de las dimensiones enfocando las características del juego y la intencionalidad hacia las relaciones interpersonales. (Leer forced – Choice); El objetivo sería prudente afinar la interacción: ¿Entre maestro y estudiante o estudiante y estudiante? ¿Relaciones para el aprendizaje o interacciones comunicativas entre todos los miembros de la institución educativa? (precisar si hay suficiencia): **Hay suficiencia**

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Edwin Andrés Narváez. CC: 983972

Especialidad del validador: Doctor en Educación Física y Deportes

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


Dr. Edwin Andrés Narváez

09 de noviembre del 2020

10.	Lo que hay en el salón de clases no permite que los estudiantes presten atención	X		X		X	
	Dimensión: Praxis Pedagógica	Si	No	Si	No	Si	No
11.	El profesor toma en cuenta el conocimiento de los alumnos para propiciar el aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que los estudiantes no conocen su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase.	X		X		X	
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Los alumnos preguntan al docente las dudas que tienen en clase.	X		X		X	
	Dimensión: Actitud para el aprendizaje	Si	No	Si	No	Si	No
16.	Los estudiantes no obedecen las normas de disciplina.	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	X		X		X	
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro los llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si los alumnos prestan o no prestan atención a la clase.	X		X		X	
	Dimensión: Innovación de recursos didácticos	Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego durante la clase permitiendo la participación activa de los estudiantes.	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	La clase se transforma en un juego que ayuda a aprender nuevos conocimientos a los alumnos.	X		X		X	
24.	El docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc.), para explicar lo que los estudiantes no entendieron en clase.	X		X		X	

Observaciones: Tener en cuenta la intención de las dimensiones, enfocando las características del juego y la intencionalidad hacia las relaciones interpersonales. Leer (forced - Choice). El objetivo sería crear prudente afinar la interacción: ¿Entre maestro y estudiante o estudiante y estudiante? ¿Relaciones para el aprendizaje o interacciones comunicativas entre todos los miembros de la institución? (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia - Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []


Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Edwin Andrés Narváez. CC: 98397269

Especialidad del validador: Doctor en Educación Física y Deportes

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ²Relevancia: El ítem es apropiado para representar o dimensiones específicas del constructo ³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

09 de noviembre del 2020



Dr. Edwin Andrés Narváez

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRE TEST
ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
ESTUDIANTES GRADO 0º, 1º Y 2º**

IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems del test de Likert que le mostramos, marque con una (x) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad.

		Pertinencia ¹		Relevancia ¹		Claridad ¹	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión: Relación docente-estudiante.						
1.	En clase me siento feliz.	X		X		X	
2.	El profesor se interesa por mí y me escucha con atención.	X		X		X	
3.	El docente es respetuoso y amable.	X		X		X	
4.	El maestro tiene en cuenta mis opiniones cuando hablo.	X		X		X	
5.	Puedo hablar fácilmente con el profesor.	X		X		X	
	Dimensión: Ambiente en el aula						
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido	X		X		X	
7.	Los sonidos como (carros, aviones, pitos, etc.) me distraen.	X		X		X	
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.	X		X		X	
9.	Los gritos o bulla son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.	X		X		X	
	Dimensión: Praxis pedagógica						
		Si	No	Si	No	Si	No

11.	El profesor tiene en cuenta mis conocimientos para propiciar mi aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase	X		X		X	
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	X		X		X	
Dimensión: Actitud para el aprendizaje		Si	No	Si	No	Si	No
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de la clase	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva	X		X		X	
18.	El docente llama la atención gritando, los niños se quedan callados.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	X		X		X	
Dimensión: Innovación de recursos didácticos		Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego, que me ayude a aprender más.	X		X		X	
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc..) para explicar algo que no entendimos en la clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Judith Soledad Yangali Vicente. DNI: 80649293

Especialidad del validador: Doctora en Educación.

***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ***Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



10 de febrero del 2021

Dra. Judith Soledad Yangali Vicente

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRETEST
ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
ESTUDIANTES GRADO 3º, 4º Y 5º**

**IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS
INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA
SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021**

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: : Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems del test de Likert que le mostramos, marque con una (x) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experiencia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión: Relación docente-estudiante.						
1.	Cuando estoy en clase con mi profesor me siento feliz...	X		X		X	
2.	El profesor se interesa por mí y me escucha con atención.	X		X		X	
3.	La relación con el maestro son con respeto y un trato cortés.	X		X		X	
4.	El profesor me da la oportunidad de expresar mis opiniones	X		X		X	
5.	El docente tiene un comportamiento amable y puedo comunicarme con él con facilidad.	X		X		X	
	Dimensión: Ambiente en el aula.						
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido.	X		X		X	
7.	Los sonidos externos (carros, aviones, pitos, etc.) no me dejan concentrar cuando estoy en clase.	X		X		X	
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.	X		X		X	
9.	Los ruidos que más se escuchan son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.	X		X		X	

11.	El profesor toma en cuenta mis conocimientos para propiciar mi aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase	X		X		X	
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	X		X		X	
Dimensión: Actitud para el aprendizaje		Si	No	Si	No	Si	No
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de disciplina.	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	X		X		X	
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	X		X		X	
Dimensión: Innovación de recursos didácticos		Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego que me ayude a aprender más.	X		X		X	
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc..) para explicar algo que no entendimos en la clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Judith Soledad Yangali Vicente. DNI: 80649293

Especialidad del validador: Doctora en Educación

***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ***Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



05 de noviembre del 2020

Dra. Judith Soledad Yangali Vicente

10.	Lo que hay en el salón de clases no permite que los estudiantes presten atención	X		X		X	
Dimensión: Praxis Pedagógica		Si	No	Si	No	Si	No
11.	El profesor toma en cuenta el conocimiento de los alumnos para propiciar el aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que los estudiantes no conocen su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase.	X		X		X	
14.	El profesor permite el diálogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Los alumnos preguntan al docente las dudas que tienen en clase.	X		X		X	
Dimensión: Actitud para el aprendizaje		Si	No	Si	No	Si	No
16.	Los estudiantes no obedecen las normas de disciplina.	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	X		X		X	
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si los alumnos prestan o no prestan atención a la clase.	X		X		X	
Dimensión: Innovación de recursos didácticos		Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego durante la clase permitiendo la participación activa de los estudiantes.	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	La clase se transforma en un juego que ayuda a aprender nuevos conocimientos a los alumnos.	X		X		X	
24.	El docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc.), para explicar lo que los estudiantes no entendieron en clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Judith Soledad Yangali Vicente. DNI: 80649293

Especialidad del validador: Doctora en Educación

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo. ³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo. **Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Dra. Judith Soledad Yangali Vicente

10 febrero del 2021

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRE TEST
ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
ESTUDIANTES GRADO 0º, 1º Y 2º**

IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems del test de Likert que le mostramos, marque con una (x) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad.

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión: Relación docente-estudiante.						
1.	En clase me siento feliz.	X		X		X	
2.	El profesor se interesa por mí y me escucha con atención.	X		X		X	
3.	El docente es respetuoso y amable.	X		X		X	
4.	El maestro tiene en cuenta mis opiniones cuando hablo.	X		X		X	
5.	Puedo hablar fácilmente con el profesor.	X		X		X	
	Dimensión: Ambiente en el aula						
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido	X		X		X	
7.	Los sonidos como (carros, aviones, pitos, etc.) me distraen.	X		X		X	
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.	X		X		X	
9.	Los gritos o bulla son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.	X		X		X	
	Dimensión: Praxis pedagógica						
		Si	No	Si	No	Si	No

11.	El profesor tiene en cuenta mis conocimientos para propiciar mi aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase	X		X		X	
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	X		X		X	
Dimensión: Actitud para el aprendizaje		Si	No	Si	No	Si	No
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de la clase	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva	X		X		X	
18.	El docente llama la atención gritando, los niños se quedan callados.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	X		X		X	
Dimensión: Innovación de recursos didácticos		Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego, que me ayude a aprender más.	X		X		X	
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc.) para explicar algo que no entendimos en la clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Kriss Melody Calla Vásquez. DNI: 41599709

Especialidad del validador: Doctora en Ciencias de la Educación

***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ***Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



11 de febrero del 2021

Dra. Kriss Melody Calla Vásquez

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRETEST
ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
ESTUDIANTES GRADO 3º, 4º Y 5º**

IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: : Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems del test de Likert que le mostramos, marque con una (x) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
Dimensión: Relación docente-estudiante.							
1.	Cuando estoy en clase con mi profesor me siento feliz...	X		X		X	
2.	El profesor se interesa por mí y me escucha con atención.	X		X		X	
3.	La relación con el maestro son con respeto y un trato cortés.	X		X		X	
4.	El profesor me da la oportunidad de expresar mis opiniones	X		X		X	
5.	El docente tiene un comportamiento amable y puedo comunicarme con él con facilidad.	X		X		X	
Dimensión: Ambiente en el aula.		Si	No	Si	No	Si	No
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido.	X		X		X	
7.	Los sonidos externos (carros, aviones, pitos, etc.) no me dejan concentrar cuando estoy en clase.	X		X		X	
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.	X		X		X	
9.	Los ruidos que más se escuchan son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.	X		X		X	

11.	El profesor toma en cuenta mis conocimientos para propiciar mi aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase	X		X		X	
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	X		X		X	
	Dimensión: Actitud para el aprendizaje	Si	No	Si	No	Si	No
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de disciplina.	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	X		X		X	
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	X		X		X	
	Dimensión: Innovación de recursos didácticos	Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego que me ayude a aprender más.	X		X		X	
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc..) para explicar algo que no entendimos en la clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

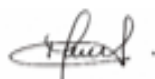
Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Kriss Melody Calla Vásquez. DNI: 41599709

Especialidad del validador: Doctora en Ciencias de la Educación

***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ***Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

11 de febrero del 2021



Dra. Kriss Melody Calla Vásquez

10.	Lo que hay en el salón de clases no permite que los estudiantes presten atención	X		X		X	
Dimensión: Praxis Pedagógica		Si	No	Si	No	Si	No
11.	El profesor toma en cuenta el conocimiento de los alumnos para propiciar el aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que los estudiantes no conocen su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase.	X		X		X	
14.	El profesor permite el diálogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Los alumnos preguntan al docente las dudas que tienen en clase.	X		X		X	
Dimensión: Actitud para el aprendizaje		Si	No	Si	No	Si	No
16.	Los estudiantes no obedecen las normas de disciplina.	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	X		X		X	
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si los alumnos prestan o no prestan atención a la clase.	X		X		X	
Dimensión: Innovación de recursos didácticos		Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego durante la clase permitiendo la participación activa de los estudiantes.	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	La clase se transforma en un juego que ayuda a aprender nuevos conocimientos a los alumnos.	X		X		X	
24.	El docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc.), para explicar lo que los estudiantes no entendieron en clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Kriss Melody Calla Vásquez. DNI: 41599709

Especialidad del validador: Doctora en Ciencias de la Educación.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo. **Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



11 de febrero del 2021

.....
Dra. Kriss Melody Calla Vásquez

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRE TEST
ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
ESTUDIANTES GRADO 0º, 1º Y 2º**

IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems del test de Likert que le mostramos, marque con una (x) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad.

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión: Relación docente-estudiante.						
1.	En clase me siento feliz.	X		X		X	
2.	El profesor se interesa por mí y me escucha con atención.	X		X		X	
3.	El docente es respetuoso y amable.	X		X		X	
4.	El maestro tiene en cuenta mis opiniones cuando hablo.	X		X		X	
5.	Puedo hablar fácilmente con el profesor.	X		X		X	
	Dimensión: Ambiente en el aula						
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido	X		X		X	
7.	Los sonidos como (carros, aviones, pitos, etc.) me distraen.	X		X		X	
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.	X		X		X	
9.	Los gritos o bulla son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.	X		X		X	
	Dimensión: Praxis pedagógica						
		Si	No	Si	No	Si	No

11.	El profesor tiene en cuenta mis conocimientos para propiciar mi aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase	X		X		X	
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	X		X		X	
	Dimensión: Actitud para el aprendizaje	Si	No	Si	No	Si	No
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de la clase	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva	X		X		X	
18.	El docente llama la atención gritando, los niños se quedan callados.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	X		X		X	
	Dimensión: Innovación de recursos didácticos	Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego, que me ayude a aprender más.	X		X		X	
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc..) para explicar algo que no entendimos en la clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Fredy Belito Hilario. DNI: 41446811

Especialidad del validador: Doctor en Educación

***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ***Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

11 de febrero del 2021



Dr. Fredy Belito Hilario.

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRETEST
ESCALAMIENTO TIPO LIKERT
ESTUDIANTES GRADO 3º, 4º Y 5º**

IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: : Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems del test de Likert que le mostramos, marque con una (x) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión: Relación docente-estudiante.						
1.	Quando estoy en clase con mi profesor me siento feliz.	X		X		X	
2.	El profesor se interesa por mí y me escucha con atención.	X		X		X	
3.	La relación con el maestro son con respeto y un trato cortés.	X		X		X	
4.	El profesor me da la oportunidad de expresar mis opiniones	X		X		X	
5.	El docente tiene un comportamiento amable y puedo comunicarme con él con facilidad.	X		X		X	
	Dimensión: Ambiente en el aula.						
6.	No presto atención en clase cuando mis compañeros hacen mucho ruido.	X		X		X	
7.	Los sonidos externos (carros, aviones, pitos, etc.) no me dejan concentrar cuando estoy en clase.	X		X		X	
8.	Estoy en silencio en el salón, cuando trabajamos en clase.	X		X		X	
9.	Los ruidos que más se escuchan son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	
10.	Lo que hay en el salón de clases no me deja prestar atención.	X		X		X	

11.	El profesor toma en cuenta mis conocimientos para propiciar mi aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que no conozco su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase	X		X		X	
14.	El profesor permite el dialogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Pregunto al docente las dudas que tengo en clase.	X		X		X	
	Dimensión: Actitud para el aprendizaje	Si	No	Si	No	Si	No
16.	Mis compañeros no obedecen las normas de disciplina.	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	X		X		X	
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si presto o no presto atención a su clase.	X		X		X	
	Dimensión: Innovación de recursos didácticos	Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego en la clase lo que me permite participar más	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	Me encanta que la clase se transforme en un juego que me ayude a aprender más.	X		X		X	
24.	Disfruto de la clase cuando el docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (videos, imágenes, juegos interactivos, etc..) para explicar algo que no entendimos en la clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Fredy Belito Hilario. DNI: 41446811

Especialidad del validador: Doctor en Educación

***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ***Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

11 de febrero del 2021



Dr. Fredy Belito Hilario

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
JUICIO DE EXPERTO**

**INSTRUMENTO DE PRE TEST
OBSERVACIÓN DIRECTA
ESTUDIANTES GRADO 0º, 1º, 2º, 3º, 4º Y 5º**

IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA, CALDAS. 2021

OBJETIVO: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021

RESPONSABLE: Carlos Andrés Giraldo Rivas

INDICACIONES: Respetado jurado se le pide su opinión, después de haber realizado un riguroso análisis de los ítems a observar en la observación directa que le mostramos, marque con una (X) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su experticia y experiencia profesional, denotando si cuenta o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación, de acuerdo a su pertinencia, relevancia y claridad.

		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³	
		Si	No	Si	No	Si	No
	Dimensión: Relación docente-estudiante.						
1.	¿Qué estado de ánimo demuestran docente y estudiantes durante el proceso de clase?	X		X		X	
2.	El profesor se interesa y escucha al alumno con atención.	X		X		X	
3.	La relación con el maestro son con respeto y un trato cortés.	X		X		X	
4.	El profesor le da la oportunidad de expresar opiniones a los alumnos	X		X		X	
5.	El docente tiene un comportamiento amable y se puede comunicar con ellos con facilidad.	X		X		X	
	Dimensión: Ambiente en el aula.						
6.	Los estudiantes no prestan atención en clase cuando sus compañeros hacen demasiado ruido.	X		X		X	
7.	Los sonidos externos (carros, aviones, pitos, etc.) no permiten la concentración de los estudiantes cuando están en clase.	X		X		X	
8.	Los alumnos hacen silencio cuando trabajan en clase	X		X		X	
9.	Los ruidos que más se escuchan son producidos dentro del aula de clase.	X		X		X	

10.	Lo que hay en el salón de clases no permite que los estudiantes presten atención	X		X		X	
	Dimensión: Praxis Pedagógica	Si	No	Si	No	Si	No
11.	El profesor toma en cuenta el conocimiento de los alumnos para propiciar el aprendizaje.	X		X		X	
12.	Cuando el docente habla en clase, utiliza palabras que los estudiantes no conocen su significado.	X		X		X	
13.	El maestro presenta dominio de los temas presentados en clase.	X		X		X	
14.	El profesor permite el diálogo para fomentar la participación en clase.	X		X		X	
15.	Los alumnos preguntan al docente las dudas que tienen en clase.	X		X		X	
	Dimensión: Actitud para el aprendizaje	Si	No	Si	No	Si	No
16.	Los estudiantes no obedecen las normas de disciplina.	X		X		X	
17.	El profesor llama la atención de forma cariñosa y afectiva.	X		X		X	
18.	El docente llama la atención de forma brusca, los alumnos se quedan en silencio.	X		X		X	
19.	Los estudiantes no obedecen cuando el maestro les llama la atención.	X		X		X	
20.	Al profesor no le interesa si los alumnos prestan o no prestan atención a la clase.	X		X		X	
	Dimensión: Innovación de recursos didácticos	Si	No	Si	No	Si	No
21.	El profesor utiliza el juego durante la clase permitiendo la participación activa de los estudiantes.	X		X		X	
22.	El juego durante el proceso de la clase facilita el aprendizaje haciéndolo entretenido y divertido	X		X		X	
23.	La clase se transforma en un juego que ayuda a aprender nuevos conocimientos a los alumnos.	X		X		X	
24.	El docente hace de la materia un juego	X		X		X	
25.	El maestro utiliza (vídeos, imágenes, juegos interactivos, etc.), para explicar lo que los estudiantes no entendieron en clase.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X]Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Dr. Fredy Belito Hilario. DNI: 41446311

Especialidad del validador: Doctor en Educación

***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico fundamentado. ***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ***Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

11 de febrero del 2021



Dr. Fredy Belito Hilario

Anexo 4: Confiabilidad del instrumento

Confiabilidad Alfa de Cronbach Grados (0°-1°-2°)

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Ítem 1	44,67	55,067	,400	,886
Ítem 2	44,17	52,567	,957	,876
Ítem 3	44,17	52,567	,957	,876
ítem 4	44,67	55,067	,400	,886
Ítem 5	44,67	55,067	,400	,886
Ítem 6	43,83	50,167	,719	,876
Ítem 7	44,17	52,567	,957	,876
Ítem 8	43,67	57,867	,034	,893
Ítem 9	44,67	55,067	,400	,886
Ítem 10	43,83	58,967	-,098	,901
Ítem 11	44,67	55,067	,400	,886
Ítem 12	44,17	52,567	,957	,876
Ítem 13	44,17	52,567	,957	,876
Ítem 14	44,83	56,567	,271	,888
Ítem 15	43,83	50,167	,719	,876
Ítem 16	43,67	57,867	-,011	,900
Ítem 17	44,33	53,867	,563	,882
Ítem 18	43,83	50,167	,719	,876
Ítem 19	43,83	55,767	,184	,893
Ítem 20	43,83	50,167	,719	,876
Ítem 21	44,00	50,000	,601	,881
Ítem 22	44,17	52,567	,957	,876
Ítem 23	44,67	55,067	,400	,886
Ítem 24	44,17	52,567	,957	,876
Ítem 25	43,33	61,867	-,460	,903

Confiabilidad Confiabilidad alfa de Cronbach grados (3°-4°-5°)

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Ítem 1	68,67	206,667	-,083	,920
Ítem 2	69,00	179,600	,779	,905
Ítem 3	68,83	195,767	,391	,913
Ítem 4	67,00	178,400	,820	,904
Ítem 5	69,33	189,867	,720	,908
Ítem 6	68,50	185,900	,844	,906
Ítem 7	68,33	198,667	,289	,914
Ítem 8	68,00	171,600	,919	,901
Ítem 9	68,00	200,800	,187	,916
Ítem 10	68,17	170,167	,900	,901
Ítem 11	70,00	202,800	,206	,915
Ítem 12	68,17	194,567	,589	,911
Ítem 13	66,50	196,300	,608	,911
Ítem 14	67,83	203,767	,090	,916
Ítem 15	69,33	189,067	,567	,910
Ítem 16	68,33	195,467	,853	,910
Ítem 17	67,83	175,767	,685	,908
Ítem 18	68,33	182,267	,689	,907
Ítem 19	68,00	194,000	,307	,915
Ítem 20	68,67	172,267	,649	,910
Ítem 21	67,17	187,367	,702	,908
Ítem 22	67,83	198,167	,168	,919
Ítem 23	67,00	184,000	,765	,906
Ítem 24	69,00	190,000	,434	,913
Ítem 25	70,17	205,367	,000	,916

Anexo 5: Aprobación del Comité de Ética



COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA PARA LA INVESTIGACIÓN

Lima, 25 de febrero de 2021

Investigador(a):
Carlos Andrés Giraldo Rivas
Exp. N° 435-2021

Cordiales saludos, en conformidad con el proyecto presentado al Comité Institucional de Ética para la investigación de la Universidad Privada Norbert Wiener, titulado: **“Impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021”**, el cual tiene como investigador principal a **Carlos Andrés Giraldo Rivas**.

Al respecto se informa lo siguiente:

El Comité Institucional de Ética para la investigación de la Universidad Privada Norbert Wiener, en sesión virtual ha acordado la **APROBACIÓN DEL PROYECTO** de investigación, para lo cual se indica lo siguiente:

1. La vigencia de esta aprobación es de un año a partir de la emisión de este documento.
2. Toda enmienda o adenda que requiera el Protocolo debe ser presentado al CIEI y no podrá implementarla sin la debida aprobación.
3. Debe presentar 01 informe de avance cumplidos los 6 meses y el informe final debe ser presentado al año de aprobación.
4. Los trámites para su renovación deberán iniciarse 30 días antes de su vencimiento juntamente con el informe de avance correspondiente.

Sin otro particular, quedo de Ud.,

Atentamente



Yenny Marisol Bellido Fuentes
Presidenta del CIEI- UPNW

Anexo 6: Formato de consentimiento informado



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Responsable: Carlos Andrés Giraldo Rivas.

Objetivo: Analizar el impacto del juego como innovación didáctica en los procesos interactivos comunicacionales en la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario del Municipio de Villamaría, Caldas. 2021.

Yo _____
mayor de edad, madre, padre, acadiente o representante legal del estudiante

_____ de _____ años de edad, he (hemos) sido informado(s) acerca de la implementación de la propuesta educativa, la cual se requiere para que el docente de la institución, realice la intervención de su tesis doctoral. Luego de haber sido informado(s) sobre las condiciones de la participación de mi (nuestro) hijo(a), resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo (entendemos) que: |

- * La participación de mi (nuestro) hijo(a) en esta investigación no genera ningún riesgo físico o psicológico.
- * La participación de mi (nuestro) hijo(a) en esta investigación o los resultados obtenidos por el docente no tendrán repercusiones o consecuencias en las actividades escolares, evaluaciones o calificaciones en el curso.
- * La participación de mi (nuestro) hijo(a) no generará ningún gasto, ni recibirá remuneración alguna por ella.
- * No habrá ninguna sanción para mí (nuestro) hijo(a) en caso de que no autoricemos su participación.
- * El participante tendrá el derecho de retirarse de la investigación en cualquier momento. No habrá ningún tipo de represalias o sanción.
- * La identidad de mi (nuestro) hijo(a) no será publicada.
- * El docente investigador garantizará la protección de las imágenes de mi (nuestro) hijo(a) y el uso de las mismas, de acuerdo con la normatividad vigente, durante y posteriormente al proceso.
- * De acuerdo a los resultados obtenidos de la investigación se hará entrega de una propuesta didáctica a docentes de preescolar y básica primaria para fortalecer las interacciones comunicativas verbales y no verbales.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados, y de forma consciente y voluntaria

DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO NO DOY (DAMOS) EL CONSENTIMIENTO

Para la participación de mi (nuestro) hijo(a) en las actividades del proceso investigativo llevadas por el docente de la institución en las instalaciones educativas donde su hijo(a) estudia.

Lugar y Fecha: _____

FIRMA MADRE CC/CE:

FIRMA PADRE CC/CE

Carlos Andrés Giraldo Rivas

C.C. 75092963

Investigador principal

Contacto número celular: 3103931928

Email: carlos26giraldo@yahoo.es

Anexo 7: Carta de aprobación de la institución



INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO

SEDES: NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO – DOCE DE OCTUBRE – NAZARIO RESTREPO – MONTAÑO – ASPAR
BACHILLERATO ACADÉMICO: Resolución: N°586 de nov 27/2005 y 1386-6 del 12 de Marzo de 2019
EDUCACIÓN DE ADULTOS: Resolución N°. 7242-6 de Octubre 22 de 2014
NIT 900127553-6 – CAJE 217273060890
VILLAMARÍA

Villamaría Caldas, Febrero 11 de 2021

Señor
CARLOS ANDRÉS GIRALDO RIVAS
Docente institución Educativa
Villamaría.

La presente tiene por objeto concederle el permiso solicitado para desarrollar la Tesis de Grado: **"IMPACTO DEL JUEGO COMO INNOVACIÓN DIDÁCTICA EN LOS PROCESOS INTERACTIVOS COMUNICACIONALES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DEL MUNICIPIO DE VILLAMARÍA CALDAS"**, como requisito para optar al Título Académico de Doctor en Educación, que le otorgará la Universidad privada Norbert Wiener.

La Comunidad beneficiada son los estudiantes de la Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario en el Nivel de Preescolar y Básica Primaria de la Sede Central.

Atentamente.

LUIS HEBERTH LÓPEZ CALDERÓN
Rector

Revisó: Luis Heberth López Calderón - Rector
Elaboró: María Helena Reinaud T. Asa. Académico

"NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO: UNA GRAN FAMILIA"
Carrera 1ª No. 60-136 La Florida, Teléfono: 8741317
E-mail: ienuestrasenioradelrosariovillamaria@sedcaldas.gov.co
Villamaría, Caldas, Colombia

Anexo 8: Informe del asesor de turnitin

TESIS

INFORME DE ORIGINALIDAD

1 %	1 %	1 %	0 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	archive.org Fuente de Internet	1 %
2	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1 %
