



Julio 2017 - ISSN: 1989-4155

UN SISTEMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA CONTRIBUIR AL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS PATRIOTAS DE LA MUNICIPIO CRESPO

MsC Neglys Arguelles Frómata. Asistente.

MsC Mileydis Gamboa Pineda. Asistente

Centro universitario Municipal Imías.

AMI. Asesora Municipal Integral Estado Lara

Asesora de Investigación Postgrado, relaciones internacionales y desarrollo local

arguellesneglys@gmail.com

mileydisgp@cug.co.cu

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Neglys Arguelles Frómata y Mileydis Gamboa Pineda (2017): "Un sistema de juegos didácticos para contribuir al desarrollo de la expresión oral en los patriotas de la Municipio Crespo", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (julio 2017). En línea:

<http://www.eumed.net/rev/atlante/2017/07/expresion-oral-crespo.html>

Resumen

Este trabajo se realiza con el objetivo de diseñar juegos didácticos para contribuir al desarrollo de la expresión oral en los patriotas de la Municipio Crespo, que permita enfrentar el proceso de enseñanza de la expresión oral en los patriotas de la Municipio Crespo, atendiendo a los cambios socio-económicos, necesidades y características del municipio. Para lograr tales propósitos se elabora un conjunto de juegos didácticos que favorecen el tratamiento de las principales insuficiencias diagnosticadas. Los juegos elaborados consisten en desarrollar habilidades para mejorar la expresión oral de los patriotas; para lo cual se emplearon los métodos de la observación, las encuestas, entrevistas que sirvieron para la evaluación necesaria, previo a la proposición de los juegos, para el enriquecimiento y seguridad de esta

investigación, los resultados se validaron a través de estos métodos. Para el diseño de los juegos se tuvo en cuenta las características del municipio, el diagnóstico de necesidades de aprendizaje, la mesa técnica del municipio y los criterios de diversos autores que han investigado el tema.

Palabras claves: patriotas, motivación, expresión, lenguaje, barrio, juegos.

Introducción

El estudio del Lenguaje es uno de los componentes más importantes ya que es la base de las demás asignaturas y en especial en los patriotas tiene gran importancia, puesto que el objetivo esencial es el estudio del idioma que posibilitará el aprendizaje de las otras materias docentes.

El lenguaje tiene gran importancia, ya que la asimilación y el dominio de este constituyen las tareas fundamentales en la sociedad, pues el lenguaje no sólo es un medio esencial para la comunicación de los patriotas, sino también la base para la adquisición de los conocimientos y de la regulación de su propio comportamiento.

Por lo que el enriquecimiento del lenguaje para su comunicación tiene gran significación ya que posibilita una estructuración y desarrollo del componente léxico-semántico, es decir, el vocabulario de los patriotas.

El psicólogo soviético L. S. Vigotsky en sus estudios sobre el pensamiento y el lenguaje demuestran que estos forman una unidad dialéctica y en ciertos momentos entran en contradicción (unidad y diversidad). El pensamiento tiene eslabones relativamente independientes del lenguaje, pero no puede terminar de integrarse sin este, pues en sus partes superpuestas constituye lo que se ha llamado pensamiento verbal, este, sin embargo, no incluye de ningún modo todas las formas del pensamiento y el lenguaje, existe un área muy alta del pensamiento que no tiene relación con el lenguaje.

Uno de los logros fundamentales dentro de la comunicación, y por supuesto dentro del desarrollo psíquico del escolar lo constituye la asimilación de la lengua materna. El lenguaje no es sólo medio de comunicación, sino que es una forma de conocimiento de la realidad, un reflejo especial del mundo de los objetos y fenómenos, mediante el cual posibilita el desarrollo psíquico del individuo, tanto en el plano cognoscitivo – intelectual como el afectivo-motivacional, y su propio proceso de socialización.

Es conocido que el lenguaje desempeña un papel fundamental en la adquisición y desarrollo de los conocimientos y que constituye el vehículo de desarrollo social del individuo y tiene una gran significación en la formación de la personalidad, lo cual es esencial para la labor de enseñar y en el propósito de formar al hombre multilateralmente, aspiración máxima de la sociedad.

La enseñanza del lenguaje es muy importante tanto para las diferentes actividades del proceso de enseñanza y aprendizaje que tiene una estrecha interrelación, así como para las actividades de juego que necesitan de esa comunicación, también para los contenidos de Lenguaje como para las demás asignaturas del currículum con el propósito de que la enseñanza del idioma está encaminado a que el educando continúe progresivamente el aprendizaje de la lengua materna oral o escrita y que logre una correcta comunicación.

Teniendo en cuenta el análisis realizado, se identificó como problema científico: ¿cómo contribuir al desarrollo de la expresión oral en los niños de la Municipio Crespo?

En función de solucionar el problema se propone el objetivo siguiente: elaboración de un sistema de actividades lúdicas para el desarrollo de la expresión oral en los niños de la Municipio Crespo.

Desarrollo

Fundamentación del conjunto juegos didácticos para contribuir al desarrollo de la expresión oral en los niños de la Municipio Crespo

El juego didáctico se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

El uso de los juegos persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en la expresión oral. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la socio-emocional, cognitivo-verbal. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo.

Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha habilidad dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos.

Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión. Antes de hacer referencia al juego didáctico es necesario realizarnos las siguientes interrogantes: ¿Quién no ha jugado alguna vez?, ¿Quiénes juegan con más frecuencia? ¿Qué es lo primero que hacen los niños, adolescentes y jóvenes al salir al recreo?, ¿Qué juegos conocemos?... Algunas de las respuestas serían: ¡Todos hemos jugado alguna vez!, ¡Más que todo el mundo lo hace!; ¡Salen al recreo a jugar!, ¡Algunos de los juegos que conocemos son: dominó, ajedrez, baraja, patineta y rompecabezas, entre otros.

Ahora bien, según Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13). Para autores como Montessori, citada en Newson (2004) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p. 26).

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar (Andrés y García, s/f).

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia como esta hace del

juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia.

La importancia de estos juegos radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido (Bruner y Haste, citados en López y Bautista, 2002) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

Los juegos deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula (Correa, Guzmán y Tirado, citados en López y Bautista, 2002).

Entonces, una vez establecida la importancia de los juegos, el juego didáctico surge "...en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares... cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad"...Yvern (1998) (p. 36).

Qué objetivos persigue un juego didáctico?

Los juegos didácticos cuentan con objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2006).

¿Qué materiales se pueden utilizar para su elaboración?

Foami, cartulina, cartón comprimido, , madera balsa, pintura al frío, pinceles, materiales de desecho, sellador, plantillas, papel contact y papel carbón, tijeras de formas, marcador acrílico, silicón frío y caliente, tijera con buen filo.

¿Cómo se puede presentar el juego didáctico?

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

A continuación se presentan las diversos juegos que conforman el sistema de actividades lúdicas

Actividad lúdica 1

Nombre: El juego de la ranita.



Fig1

“El juego de las ranas” es un juego de mesa que se utiliza para repasar vocabulario, gramática, literatura o cultura.

Objetivo: Describir un animal.

Medios: Tablero (el juego impreso con un tamaño de dos folios), fichas y dados.

Forma de proceder: se sugiere al facilitador inicie con una conversación donde les explique a los patriotas que van a jugar el juego de las ranas para repasar la descripción que se trabajó en clase. Los divide en parejas y les reparte un juego de mesa a cada pareja, una ficha a cada uno y un dado para dos facilitadores. Se les explica las reglas del juego y que se pongan a jugar.

Los dos jugadores tienen que poner sus fichas en la casilla que pone Salida y tirar el dado, el que saque una puntuación más alta tira de nuevo el dado y cuenta tantas casillas como puntos saque en el dado. El patriota tendrá que describir el animal que se encuentra donde cayó la ficha.

Reglas:

Gana el primer jugador que llegue a la casilla que pone fin, donde están las dos ranas felices y contentas.

Si un jugador cae en una RANA debe decir: "ranita, ranita me voy a la próxima casita" y tira otra vez.

Si un jugador cae en el CARACOL, describe el caracol y está un turno sin tirar.

Si un jugador cae en LOS DADOS dice: "de dado a dado y tiro por que me ha tocado", y vuelve a tirar.

Si un jugador cae en EL PUENTE dice: "de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente", y vuelve a tirar.

Si un jugador cae en LA CALAVERA tiene que volver al principio del juego.

Antes de que empiecen a jugar también les puedes enseñar palabras de vocabulario para todos los juegos como: te toca a ti, me toca a mi, pásame el dado, tira, gané, tramposo. Les hace mucha gracia emplear este vocabulario, sobre todo la palabra tramposo / - a.

Este juego se puede utilizar al final de todas las unidades o como repaso. Simplemente se hacen varias copias del juego en blanco y se rellena con la información que se desee repasar. La segunda vez que se realice el juego los docentes ya se sabrán las reglas del juego y no tendrás que perder ni un minuto explicándolas. A mis patriotas les encanta y cada vez que me ven traer las fotocopias, los dados y las fichas ya saben que traigo ese juego y gritan: "¡las ranas, las ranas!", ¡el juego de las ranas!", por lo cual me he decidido a compartirlo con otros facilitadores. Es un juego muy simple, pero con enormes resultados.

Actividad lúdica 2

Nombre: El marinero



Medios: Tarjetas, barcos, caña de pescar

Objetivo: Construir oraciones para favorecer el desarrollo de la expresión oral.

Para este juego se necesitan tarjetas, un barco confeccionado con material recuperado, cajas de cartón u otro que el facilitadores utilice.

Forma de proceder: se sugiere trabajarlo en la clase o turnos de ejercitación. Se orienta a los patriotas a salir a pasear en barco, se presenta el barco y una cajita, se les pregunta a los patriotas ¿Quién desea ser marinero? Se les dice a los patriotas tiene que pescar y se les pide que diga una oración larga (con bastantes palabras o que el patriotas diga todo lo que sabe de esa palabra que tiene representado detrás el pececito)

Regla: se le otorgará un punto a los patriotas que pesque y diga las oraciones más largas.

Gana el que más puntos obtengas.

Con este juego los patriotas formarán oraciones largas, se desarrolla la creatividad de los patriotas. También se le desarrolla amor por lo que le rodea y su conservación, el colectivismo, la honestidad, aprenden a esperar que le toque su turno.

Actividad lúdica 3

Nombre: El abanico



Fig.2

Materiales: titeres de varilla, base de poli espuma

Objetivo: ordenar palabras para formar oraciones

Para este juego se utilizarán titeres confeccionados con materiales en deshuso y una base de poli espuma para ordenar las piezas del abanico.

Forma de proceder: se sugiere al facilitadores trabajarlo en clases o actividad independiente, en la unidad uno del 4to periodo, para el grupo completo o grupos de varios patriotas. Se presenta el juego, se coloca la base del abanico donde se van a ir montando las piezas del mismo. Se le va colocando las piezas poco a poco de acuerdo a la habilidad que van adquiriendo, se comienza por dos piezas, luego se van colocando más, de uno en uno (las piezas estarán seleccionadas por el facilitadores y este le prestará ayuda a los patriotas si lo necesitan)

¿Qué palabra me representa? Vamos a decir algo de ella.

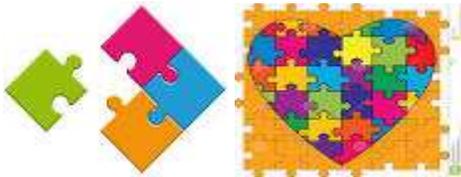
Regla: el patriota que logre ordenar las palabras y formar la oración correcta y que organice la pieza del abanico obtendrá un punto.

Será ganador el que obtengas mayor cantidad de puntos.

Este juego contribuye al desarrollo de la expresión oral y a la fijación del contenido, así como a la habilidad de formar oraciones. Además hemos logrado que los patriotas valoren lo correcto de cada uno de ellos. Se les desarrolla sentimientos y cualidades como son: la amistad, el colectivismo y la honestidad.

Actividad lúdica 3

Nombre: Armamos rompecabezas



Medios: rompecabezas con representaciones de animales y cosas.

Objetivo: formar oraciones a través de representaciones gráficas.

Forma de proceder: se presenta el rompecabezas dividido en partes, 4 o 6 según la etapa del curso, donde cada parte tiene representada, animales de otros objetos.

Según el patriota va armando el rompecabezas debe ir diciendo quienes se encuentran si son animales o personas y si son cosas que tienen que decir el nombre y cómo son.

Regla: el patriotas que la haga correctamente ganará un aplauso y dará el turno a otro patriota, sino lo hace correctamente deberá volver a intentar armar otra parte.

En este juego se contribuye a formar oraciones y ceder su turno.

Actividad lúdica 4

Nombre: Qué cargamos en el tren.



Medios: tarjetas.

Objetivo: perfeccionar la habilidad de formar oraciones para desarrollar la expresión oral.

Formas de proceder: se sugiere al facilitadores trabajarlo en actividad independiente o en clases.

Se le presentará el tren y se le dirá ¿Qué cargamos en el tren?

El patriota deberá tirar el dado y el color que salga será el color de la tarjeta que solucionará.

Regla: el patriota que diga correctamente lo que tiene su tarjeta podrá tirar y seleccionar otra y el que no lo diga correctamente tiene que esperar su turno.

-Con este juego se contribuye a formar oraciones y hábitos de organización.

Actividad lúdica 5

Nombre: A recoger frutas



Fig.4

Objetivo: formar oraciones

Medios: árbol, naranjas.

Formas de proceder: se divide el grupo en dos equipos.

Se le presenta el árbol con muchas naranjas y se invitan a recogerlas pero para eso deben contestar correctamente con bastantes palabras y sólo recogerán las maduras.

Regla: Gana el equipo que más naranjas recoja.

El patriota que no responda correctamente se le dará otra oportunidad.

Con este juego se le despierta el amor por la naturaleza y que conozcan la importancia de las frutas para la salud.

Actividad lúdica 6

Nombre: Maripositas a la flor.



Fig.5

Medios: mariposas y flor

Objetivo: formar y leer oraciones.

Para confeccionar este material el facilitadores utilizará cartulina u otro material que esté a su alcance.

Forma de proceder: se sugiere al facilitadores trabajarlo para el grupo completo o por equipos si es competitivo, en clases o en actividad independiente. Se le presenta la flor y los patriotas tendrán las mariposas para llevarla a la flor, el patriotas debe formar una oración con las palabras que le dé la facilitadora (flor, mariposa) u otras y luego leerla.

Regla: debe formar correctamente la oración y leerla. Gana un punto.

Gana el escolar que forme la oración correctamente.

- Si no la forma se le dará otra oportunidad.
- El escolar debe esperar su turno para responder.

Con este juego despertamos el amor por lo bello y el cuidado de la naturaleza y el desarrollo de la expresión oral.

Actividad lúdica 7

Nombre: La cajita de sorpresa.



Fig.6

Objetivo: observar láminas para elaborar oraciones.

Medio: caja y láminas pequeñas

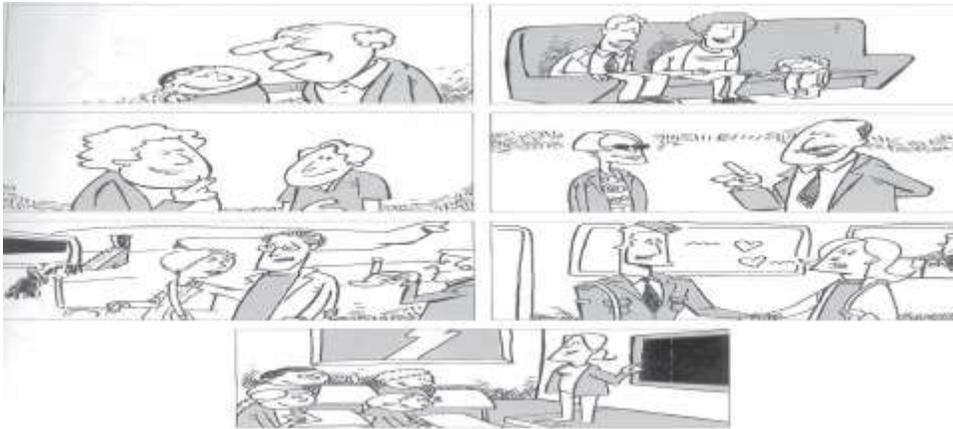


Fig.7

Forma de procederse se sugiere al facilitadores ubicar a los patriotas en una rueda cantando una canción conocida por ellos mientras pasan la cajita de mano en mano, a una señal del facilitador o guía dejan de cantar, el patriotas que se quede con la caja en la mano escogerá una tarjeta, la observa y responde la pregunta que en este caso puede ser:

1. Elabora una oración con lo que representa la lámina.
2. Inventa un cuento.
3. Describe el animalito que en ella aparece.

El control de hará individual y colectivo.

Regla: Esperar su turno para escoger su tarjeta.

Actividad lúdica 8

Nombre: El reloj maravilloso.



Fig.8

Objetivo: conversar acerca de algunas cualidades de héroes y mártires de la Patria

Medios: fotos de héroes y mártires.

Forma de proceder: se sugiere al facilitadores dividir el grupo en equipo o individual.

Se presenta el reloj y se le explica que las manecillas darán la vuelta y dónde se pare el patriotas dirá quién es y algunas de sus cualidades.

El control se hará individual.

Regla: ganarán los patriotas que más respuestas correctas den.

Después de aplicada la propuesta se corroboró que

- Califican de buenas y aplicables todas las actividades y técnicas para trabajar en el grado.
- Se asegura mejores resultados cualitativos en el desarrollo de la expresión oral de los patriotas en todos los órdenes lingüísticos.
- Se promueve un clima emocional favorable para los patriotas aprender, lo que es característico de los procesos desarrollados mediante la utilización correcta de juegos.
- muchas cosas que se ve son efectos de lo que se está haciendo.

Conclusiones.

1. Mediante el estudio de las diferentes bibliografías se logró profundizar en los referentes teóricos y metodológicos que fundamentan la expresión oral. Se pudo constatar además, al ahondar en algunas de las investigaciones realizadas por diversos especialistas en esta materia, que aún persisten dificultades en cuanto a la elaboración de sistema de juegos didácticos para beneficiar la expresión oral los patriotas venezolanos.
2. A través de la aplicación de un conjunto de instrumentos se pudo constatar el estado inicial de la expresión oral de los patriotas. Esto permitió inferir la necesidad de elaborar juegos didácticos que constituyan un cambio en las propuestas ofrecidas en el programa de Español Literatura y que estén dirigidas a favorecer el proceso de comunicación en general.
3. Mediante esta vía se comprobó que existen dificultades en lo que a expresión oral se refiere, demostrado en las siguientes barreras: falta de motivación y creatividad al escribir, pobreza en el vocabulario y las ideas, insuficientes habilidades para la comprensión de textos las cuales inciden de manera directa al hablar y escribir.
4. Se elaboró un conjunto de juegos didácticos dirigidos a favorecer la expresión oral de los patriotas sobre la base de la estructura aportada y de las características psicopedagógicas de los mismos.

Bibliografía

1. Yvern, A. (1998) *¿A qué jugamos?*. Buenos Aires: Bonum.
2. Sanuy, C. (1998) *Enseñar a jugar*. España: Marsiega.
3. Sierra, D. y Guédez, C. (2006) Colección materiales educativos. Juego y aprendo a
4. calcular. Caracas: Fe y Alegría.
5. García, A. (2007) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Disponible en: <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>
6. Andrés, M. y García M. (s/f) Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego
7. didáctico. Disponible en: http://cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
8. Tirapegui, C. (s/f) El juego en la clase de matemática. Disponible en: <http://www.saber.ula.ve/db/ssaber/Edocs/pubelectronicas/equisangulo/num2vol1/articulo12.htm>
9. López, N. y Bautista, J. (2002) El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Disponible en: http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF