

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
ESCUELA DE POSTGRADO



**PROGRAMA DE JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR EL
LENGUAJE ORAL EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS
DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL
NUEVO CHIMBOTE - ANCASH**

TESIS

PARA OBTENER EL GRADO

DE MAESTRO EN EDUCACIÓN

MENCIÓN EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

Autor: Br. JESSICA VELÁSQUEZ YUPANQUI

Asesor: DR. LUIS CABRERA VÉRTIZ

Trujillo – 2018

Nº Registro: _____

DEDICATORIA:

Dedico este trabajo a Dios por su
inmensa fortaleza, a mis padres por
su ejemplo, apoyo y motivación en este
camino profesional, a mis hermanos:
Jenny quien día a día me enseña cómo
ser perseverante y firme,
Christian quien fue el motivo de estudiar
esta maestría y a todas aquellas
personas por su apoyo constante.

RESUMEN

El trabajo de investigación es un programa de juegos infantiles para mejorar el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 1661 La Alegría del Saber de la ciudad de Nuevo Chimbote, realidad problemática, donde se observó alteraciones e inconsistencias en el lenguaje, expresando frases y oraciones cortas, omitiendo y sustituyendo fonemas en palabras que utilizan los niños al momento de manifestar sus ideas en diálogos y conversaciones con sus compañeros. Para ello se planteó como objetivo determinar que el programa de juegos infantiles mejore significativamente el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años. La investigación fue de tipo Aplicativa cuyo diseño es pre experimental, pre y post test con un solo grupo de trabajo, utilizando como técnica la observación e instrumento de aplicación el Test PLON-R, el cual nos permitió conocer los resultados de las dificultades de lenguaje oral en sus tres componentes: forma, contenido y uso; considerándose una población de 45 estudiantes de 5 años, de las dos aulas: Los exploradores y Manitos Creativas, luego mediante la selección de muestra por conveniencia se trabajó con 25 niños del aula "Manitos creativas", a quienes se les aplicó el programa de juegos. El cual está elaborado con 14 sesiones consideradas bajo la clasificación de Hurlock quien propone juegos: sensoriales, motrices, de lenguaje, sociales, dramáticos y competitivos, desarrollándose en cada una de ellos diferentes actividades pedagógicas, amenas y motivadoras, las cuales se complementaron con materiales educativos adecuados y pertinentes. El resultado de esta investigación ha demostrado que el programa de juegos infantiles ha mejorado significativamente el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 1661, en base a la prueba T Student que brindó como resultado de un $T_c=18,210$ valor que es superior al valor tabular $T_t=1,714$, logrando alcanzar un nivel normal de lenguaje oral, en sus tres componentes: forma, contenido y uso, visualizando la significatividad relevante del programa en los estudiantes de 5 años.

Palabras claves: Juegos Infantiles, Lenguaje oral, Juegos, Lenguaje.

ABSTRACT

The research work is a children's play program to improve oral language in the 5 year old students of the I.E. N° 1661 The Joy of Knowledge of the city of Nuevo Chimbote, problematic reality, where alterations and inconsistencies were observed in the language, expressing sentences and short sentences, omitting and substituting phonemes in words that children use when expressing their ideas in dialogues and conversations with your classmates. To that end, the objective was to determine that the children's play program significantly improves oral language in 5-year-old students. The research was of the application type whose design is pre-experimental, pre-test and post-test with a single working group, using as a technique the observation and application instrument PLON-R Test, which allowed us to know the results of the difficulties of oral language in its three components: form, content and use; Considering a population of 45 students of 5 years, of the two classrooms: The Explorers and Creative Manitos, then through the selection of sample for convenience we worked with 25 children from the classroom "Creative Manitos", to whom the game program was applied . Which is elaborated with 14 sessions considered under the classification of Hurlock who proposes games: sensory, motor, language, social, dramatic and competitive, developing in each of them different pedagogical activities, entertaining and motivating, which were supplemented with materials appropriate and relevant educational The result of this research has shown that the children's play program has significantly improved oral language in the 5 year old students of the I.E. N° 1661, based on the Student's T test that resulted in a $T_c.18,210$ value that is higher than the tabular value $T_t. = 1.714$, achieving a normal level of oral language, in its three components: form, content and use , visualizing the relevant significance of the program in the 5 year old students.

Keywords: Children's Games, Oral Language, Games, Language.

ÍNDICE

PORTADA	
CONTRAPORTADA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
RESUMEN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
INDICE.....	v
INDICE DE TABLAS Y FIGURAS	vii
INTRODUCCIÓN.....	1
A. Antecedentes.....	2
B. Formulación del Problema.....	7
C. Enunciado del problema.....	11
D. Objetivos	11
E. Formulación de hipótesis.....	12
F. Justificación.....	12
CAPITULO II	
MARCO TEÓRICO	
2.1. Juegos infantiles.....	16
2.2. Juego	
2.2.1. Concepto y definición.....	16
2.2.2. Características.....	17
2.2.3. Objetivos.....	21
2.2.4. Enfoques teóricos del juego	21
2.2.5. Clasificación.....	25
2.2.6. Funciones	27
2.2.7. Fases.....	27
2.2.8. Medios para jugar	28
2.2.9. Importancia.....	30
2.3. Lenguaje oral.....	32
2.4. Lenguaje.....	32
2.4.1. Definición.....	32
2.4.2. Propiedades del lenguaje.....	33
2.4.3. Teorías.....	35
2.4.4. Componentes del lenguaje.....	37

2.4.4.1. Forma	
A. Fonología.....	37
B. Sintaxis	39
C. Morfología.....	40
2.4.4.2. Contenido	
a) Semántica.....	41
2.4.4.3. Uso	
a) Pragmática	42
2.4.5. Funciones del lenguaje	43
2.4.6. Desarrollo del lenguaje oral	45
a) Etapas del desarrollo.....	46

CAPITULO III

MATERIAL Y MÉTODOS

3.1. Material	
3.1.1. Población	53
3.1.2. Muestra	53
3.1.3. Unidad de análisis	54
3.2. Métodos	
3.2.1. Tipo de estudio	54
3.2.2. Diseño de Investigación	54
3.2.3. Variables y operativización	55
3.2.4. Instrumentos de recolección de datos	61
3.2.5. Procedimientos para recolectar información.....	66

CAPITULO IV

RESULTADOS.....	68
-----------------	----

CAPITULO V

DISCUSIÓN.....	74
----------------	----

CAPITULO VI

PROPUESTA

Programas de juegos infantiles.....	77
-------------------------------------	----

CAPITULO VII

CONCLUSIONES.....	83
-------------------	----

SUGERENCIAS.....	84
------------------	----

BIBLIOGRAFÍA.....	86
-------------------	----

ANEXOS

INDICE DE CUADROS Y TABLAS

TABLA 1	
Análisis de fiabilidad del instrumento prueba del lenguaje oral.....	65
TABLA 2	
Estadístico total-elemento.....	65
TABLA 3	
Dificultades del lenguaje oral de la I.E. N° 1661 “La Alegría del Saber” a través de un pre y post test.....	68
FIGURA 1	
Dificultades del lenguaje oral de la I.E. N° 1661 “La Alegría del Saber” a través de un pre y post test.....	68
TABLA 4	
Indicadores estadísticos del lenguaje oral según el componente de forma, antes y después de aplicar el programa de juegos infantiles.....	69
TABLA 5	
Prueba T Student y su significancia.....	69
FIGURA 2	
Demostración de la significancia del programa de juegos infantiles en el componente de forma del lenguaje oral.....	69
TABLA 6	
Indicadores estadísticos del lenguaje oral según el componente de contenido, antes y después de aplicar el programa.....	70
TABLA 7	
Prueba T Student y su significancia.....	70
FIGURA 3	
Demostración de la significancia del programa de juegos infantiles en el componente de Contenido del lenguaje oral.....	70
TABLA 8	
Indicadores estadísticos del lenguaje oral según el componente de uso antes y después de aplicar el programa.....	71
TABLA 9	
Prueba T Student y su significancia.....	71
FIGURA 4	
Demostración de la significancia del programa de juegos infantiles en el Componente de Uso del lenguaje oral.....	71
TABLA 10	
Indicadores estadísticos sobre el lenguaje oral antes y después de aplicar el programa de juegos infantiles.....	72
TABLA 11	
Prueba T Student y su significancia.....	72
FIGURA 5	
Demostración de la significancia del programa de juegos infantiles en el lenguaje oral.....	72

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

I. INTRODUCCIÓN

A. ANTECEDENTES

1. A nivel Internacional

Moreno y Mateos (2012) en su tesis Doctoral “Rasgos de la personalidad asociados a alteraciones del lenguaje de mayor incidencia en la población escolar”, en España, concluye en lo siguiente:

- Los niños con dislalia tienen dificultades para relacionarse con los demás, se muestran tímidos, inhibidos, precavidos y reservados en las interacciones sociales (no les gusta actuar en grupo), alejándose del contacto con compañeros. Mediante el alejamiento intentan evitar la amenaza del entorno y la excesiva estimulación social. Los niños se muestran muy sensibles, sensibilidad que puede estar fomentada por la sobreprotección parental.
- Los niños evaluados se amedrentan fácilmente y muestran inestabilidad emocional. Muestran una gran dependencia hacia el adulto (padres y maestros). Tienen menos tolerancia a la frustración y son más propensos a perder el control emocional, manifestando inseguridad, irritabilidad, preocupación y elevados niveles de ansiedad, lo que a su vez hace difícil la sociabilidad”

Alfaro (2010) en su tesis magistral “El papel que juegan los padres en la adquisición del lenguaje oral” Universidad Estatal a distancia. Costa Rica, afirma lo siguiente:

- Concientizar a la población en general y sobre todo a los padres y las madres de familia, sobre la importancia de la

prevención como estrategia para evitar la propagación de los problemas de lenguaje en nuestros niños.

- Los problemas de lenguaje de origen ambiental o social, se pueden evitar con una buena estimulación, por parte de los padres para sus hijos, esta no solo pretende que los adultos simbolicen buenos modelos sino que además de esto se conviertan en personas interesadas en comunicarse, en escuchar, en leerle a sus hijos, en cantarles y motivarles.

ORTIZ, Monserrat (2007) en su trabajo de investigación “La expresión oral en educación Infantil desde el marco de la conciencia fonológica”, en el C.E.I.P. El Zargal – España., nos refiere que:

- Al fomentar entre nuestro alumnado, la reflexión de los segmentos del habla creamos así “conciencia Fonológica” que garantice a posteriori, el éxito en los procesos de lecto-escritura.
- Al experimentar la creación de nuevos recursos didáctico, de elaboración propia, en el ámbito de la Comunicación y Expresión, ello tiene como objeto desarrollar la Estimulación Lingüística, conciencia fonológica y proceso de lecto-escritura.

Hernández y Carmenates (2016) en su investigación “El juego en el desarrollo de la expresión oral en niños de primer grado”. Universidad de Camagüey “Ignacio Agramonte Loynaz” Cuba. Concluye:

- A través del juego el análisis fonético ayuda al conocimiento de las vocales, a la formación de sílabas, palabras, oraciones en diferentes formas, esto ayuda al desarrollo del vocabulario a través del diálogo y la descripción.

2. A nivel Nacional

Becerra (2014), en su tesis doctoral “Modelos regionales de Educación: Comunicación Oral en educación Inicia”. Universidad Católica de Santa María – Arequipa. Arriba a las siguientes conclusiones:

- La estimulación insuficiente del lenguaje en el niño redundaba en desarmonías cognitivas subyacentes al fracaso escolar.
- La estimulación es eficaz para el desarrollo de la madurez escolar en determinado momento, es decir, cuando las estructuras mentales están preparadas para recibir las

Saldaña (2012), en su tesis magistral “Programa de cuentos pictográficos para incrementar el lenguaje oral en niños(as) de 3 años de una I.E. del Callao”. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima, concluye:

- Que el programa fue efectivo debido a que se incrementó el lenguaje oral en los niños(as) de 3 años de una I.E. del Callao, debido a que el 100% del grupo experimental alcanzó la condición de “normal”, luego de haber estado por debajo del promedio esperado en el pre-test. Esto se vio evidenciado en los resultados obtenidos en cada una de las dimensiones del lenguaje oral, lo que permite constatar que los niño(as) al finalizar la aplicación del programa se mostraron con un lenguaje más claro, mejor estructurado y de uso pertinente en sus interacciones con los demás.
- Por otro lado el programa fue efectivo en cuanto al incremento del lenguaje oral en su dimensión de contenido, debido a que el 100% del grupo experimental logró incrementar su vocabulario haciendo uso de un repertorio más amplio de palabras que comprendían al momento de expresarse

Paucar, Paulino y Hurtado (2013), en su tesis “Características de la expresión Verbal en niños preescolares de la Región Callao”. Pontifica Universidad Católica del Perú, presenta las siguientes conclusiones:

- La tesis tuvo como objetivo general identificar las características de la expresión verbal en niños preescolares de la Región Callao y como objetivos específicos identificar las características de acuerdo al sexo, edad y de acuerdo al tipo de gestión Educativa. Fue de tipo cuantitativo, descriptivo simple.
- Se comprobó que en la variable de sexo no hay diferencias, debido a que las niñas(os) se encuentran en el mismo nivel de expresión oral sin mostrar una particularidad o distinción ya que el sexo no es un factor preponderante que determine las características de la misma.
- En la edad, se manifiesta que sí se encontró diferencias porque estas son determinadas por las etapas de adquisición del desarrollo del lenguaje oral ya que van de acuerdo a ella.

3. A nivel Local

BONIFAZ y VEGA (2008), “Aplicación del programa de juegos de lenguaje para mejorar la expresión oral en os niños de 4 años I.E.P. Santa Rosa de Lima patrona de la P.N.P” Nuevo. Chimbote. Concluyen en lo siguiente:

- Los tipos de juego del programa que tuvieron una mayor contribución en la expresión oral de los niños fueron: canciones, interpretación de imágenes, mención de objetos y nombres conocidos de personas, interpretación de canciones agradables y la pronunciación de ciertas consonantes.
- La efectividad del programa de juegos de lenguaje se evidencia: cuando los niños del grupo experimental se

expresan con fluidez, espontaneidad y con un incremento progresivo de su vocabulario; utilizando diferentes formas de expresión, a la vez que escuchan con atención y comprenden los mensajes del adulto o de otra persona con la que necesite comunicarse.

Araujo, I. y Carmona, N. (2012) en su Tesis “Programa de títeres para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de la I.E. N° 1678 – Nicolás Garatea – Nuevo Chimbote, concluyen:

- Los niveles de expresión oral alcanzados por los niños y niñas de 4 años del grupo experimental y del grupo control, antes de aplicar el programa de títeres, los ubicaron en un nivel regular (68%) y adecuado (72%), lo que indica que el programa se inició en condiciones similares para ambos grupos, prevaleciendo el mayor porcentaje en el nivel regular.
- En el contexto social local la expresión oral de niños, jóvenes y adultos no contribuyen a mejorar la expresión oral del niño, pues en la socialización e interacción cotidiana es común escuchar términos como: “Botea” por botella, “La María” por María; “sube para arriba” por sube; “El Pedro” por Pedro; etc., como también observamos que se trata de niños tímidos, introvertidos, temerosos de expresarse en público.
- Existen diferencias significativas de los resultados entre los promedios del grupo control y experimental al aplicar el post test, el cual nos indica que la aplicación del programa de títeres para desarrollar la expresión oral en los niños(as) de 4 años influye significativamente.

GARCÍA (2016), Aplicación del Taller de dramatización “Mis cuentos favoritos” para mejorar la expresión oral en os niños de 4 años I.E. N° 1685 Villa Magisterial-Nuevo. Chimbote. Concluyen en lo siguiente:

- La aplicación del Taller ha influenciado en el mejoramiento de la expresión oral de los niños.
- El mejoramiento del Taller se visualiza cuando los niños socializan entre sí, crean amistades venciendo la timidez, compartiendo con los demás y trabajando en equipo, todo ello les permite comunicarse adecuadamente, con una buena expresión oral.

B. Planteamiento del Problema

El lenguaje oral puede describirse como la capacidad de comprender y usar símbolos verbales como forma de comunicación, o bien se puede definir como un sistema estructurado de símbolos que cataloga los objetos, las relaciones y los hechos en el marco de una cultura. Owens (2012)

Al ser el lenguaje un aspecto específico de la comunicación, se afirma que es un código que entiende todo aquel que pertenece a una comunidad lingüística.

Un español especialista en psicología del lenguaje afirma “que el 14% de los niños tiene problemas de aprendizaje tardío del lenguaje. De ese porcentaje, más o menos el 40% presentará trastornos del lenguaje aproximadamente a los 5 años”. Aguado (2008). De ahí la importancia de que los niños sean evaluados a los 2 años, cuando sus padres notan que manejan un vocabulario escaso.

Por otro lado, es conveniente puntualizar que en la escuela, la lectura, la comprensión, el análisis, la síntesis, así como la valoración de las expresiones orales, escritas y otras formas de comunicación permiten a la persona y a los grupos sociales,

acceder a saberes humanísticos, científicos y tecnológicos indispensables para desenvolverse en el presente y el futuro, en la vida personal, familiar, ciudadana y laboral.

Los estudiantes con dificultades de habla y lenguaje que no articulan bien las palabras, hablan con frases cortas o con oraciones cortadas, el volumen de su voz es bajo y no puede hablar fluentemente, así mismo el efecto más pronunciado de esta deficiencia de lenguaje es que la comprensibilidad de la comunicación es afectada. Nieto (2010) Por lo tanto el estudiante tiene dificultad para comunicarse con los maestros(as), con los demás estudiantes, con su familia y dentro de su comunidad.

En nuestra sociedad hedonista y materialista se manifiesta la sobreprotección en los niños de parte de sus padres, hablándoles con palabras en diminutivo, omitiendo o sustituyendo fonemas al momento de expresar sus frases, que para ellos es la manera adecuada de expresar su cariño, acompañándolo con un juguete al cual le cambian de nombre dándole una inconsistencia a la palabra y por ende al lenguaje de su niño, para **López (2013)** estas dificultades afectan negativamente la participación y el progreso académico del estudiante debido a las discrepancias en sus habilidades de comunicación. El estudiante con esta dificultad necesita una instrucción especialmente diseñada que le ayude a desarrollar habilidades para comunicarse eficientemente.

Por ello, la sociedad juega un papel importante en el desarrollo del lenguaje oral del niño de donde adquiere patrones y/o modelos de conducta. Pero encontramos muchas deformaciones verbales, entre las que están las jergas y otros vicios los cuales están fomentados por los medios de comunicación como la televisión que transmiten programas, con un lenguaje grotesco, al igual que los

medios escritos, como los periódicos, afiches, o carteles publicitarios, que muestran contenidos e imágenes orientados a lo sexual. Para **Garaigordobil (2013)**, no solo la sociedad influye en el lenguaje del niño, pues la responsabilidad recae con mayor incidencia en sus padres y familiares cercanos quienes son los primeros educadores en propiciar y estimular el desarrollo del lenguaje.

En las diferentes familias tanto hombre como mujer realizan actividades laborales y profesionales dejando a sus hijos al cuidado de terceras personas y por ende descuidando la estimulación temprana y oportuna que debe recibir el niño a temprana edad siendo el lenguaje uno de los aspectos a desarrollar de mayor importancia.

Cuando el niño inicia su edad escolar, es allí donde se aprecia las dificultades de lenguaje en ellos, así mismo es importante resaltar que también se pueden presentar por problemas orgánicos de los cuales necesitan de un especialista médico para poder atender dicho problema y por ende una recuperación terapéutica. Cabe resaltar que el nivel cultural y el dialecto del niño influye en este problema pues presentará inconsistencia en las palabras y por ende sus expresiones serán ininteligibles. Nieto (2010)

Para eso, se está haciendo incidencia en la importancia de la Educación Primordial, que es aquella que se empieza en casa, y aún desde los primeros años de edad, es adecuado que los padres envíen a sus niños a estos centros educativos especializados, que nos ayudarán en la estimulación temprana del lenguaje.

Los centros de Educación (Cunas, SET, Jardines), es donde los niños deben asistir desde los 2 años, incluso antes; en donde las docentes pondrán en alerta a los padres de estas pequeñas

alteraciones del lenguaje, que ellas observan y evalúan tempranamente.

Los niños tienen diferentes ritmos de aprendizaje, esto lo podemos evidenciar en los niños de edad preescolar se encuentran en constante aprendizaje y de acuerdo con la evolución de lenguaje, están en la etapa lingüística, en la cual deben llegar a conocer alrededor de 2000 palabras distintas, con un lenguaje ya estructurado. Owens (2012)

Actualmente se observa, que en las evaluaciones Internacionales (PISA) las deficiencias en la comprensión de textos, también en las aulas de primaria, las dificultades de los niños al momento de leer y comprender un texto, conflictos durante las exposiciones para organizar sus ideas. Como se sabe nuestros índices de mejora están elevándose de manera progresiva, pero aún hay mucho por trabajar en la competencia comunicativa, donde se desarrollan habilidades metalingüísticas, las cuales se deben estimular a temprana edad y desde ya reforzar en las aula del nivel inicial y con mayor incidencia en al niños de 5 años.

En nuestra realidad problemática institucional, se observa que el niño habla lo que asimila de fuentes como la televisión, los padres, amigos y otros medios de comunicación, un lenguaje pobre e inadecuado para su formación, siendo la televisión un factor que limita el lenguaje oral de los niños, ya que presenta un exceso de imágenes, convirtiéndolo en receptor de información es decir en un ente pasivo, donde la mayoría de sus programas utilizan palabras en diminutivos, jergas y un vocabulario deficiente, todas estas características han sido adquiridas de nuestros niños de la institución.

Así mismo se observó manifestaciones con este problema evidenciado una alteración e inconsistencia en sus frases, oraciones y al momento de expresarse oralmente sustituyen, omiten y alteran las palabras apreciándose un habla ininteligible.

C. ENUNCIADO DEL PROBLEMA:

¿De qué manera el Programa de Juegos Infantiles mejora el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 1661 “La Alegría del Saber” – Nuevo Chimbote?

D. OBJETIVOS:

1. GENERALES

Determinar que el programa de juegos infantiles mejore significativamente el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 1661 “La Alegría del Saber”

2. ESPECÍFICOS

- Identificar en los estudiantes de 5 años sus dificultades de lenguaje oral según su forma, contenido y uso de la I.E. N° 1661 “La Alegría del Saber” a través de un pre y post test.
- Diseñar un programa basado en juegos infantiles para mejorar el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años.
- Aplicar el programa de juegos infantiles para mejorar el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 1661 “La Alegría del Saber”
- Sistematizar y procesar los resultados estadísticamente para identificar la eficacia del programa de juegos infantiles mediante el post test.

E. FORMULACIÓN DE HIPOTESIS:

Hi: Si aplicamos el Programa de juegos infantiles entonces mejora significativamente el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1661 La Alegría del Saber de la ciudad de Nuevo Chimbote año 2017

Ho: Si aplicamos el Programa de juegos infantiles entonces no mejora significativamente el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1661 La alegría del Saber de la ciudad de Nuevo Chimbote año 2017.

F. JUSTIFICACIÓN

Los seres humanos vivimos inmersos en un verdadero océano verbal, en un mundo o una realidad social eminentemente competitiva, donde la palabra, en especial la expresada verbalmente, es un factor decisivo que viene a constituir el puente, el lazo, el arma, el medio o instrumento importante de unión o desunión; de comprensión o incomprensión; de éxito, reconocimiento o indiferencia; de fracaso, frustración o marginación entre los seres humanos

Así pues, todos los seres humanos necesitamos del habla para expresar nuestras necesidades, pensamientos, sentimientos y emociones: lo necesitamos incluso para solucionar lo más elemental de nuestra vida: hambre, sed, abrigo, trabajo. También lo necesitamos para adquirir conocimientos, para abstraer y proyectarlos simbólicamente, realmente en el tiempo y espacio como para comunicarnos y adaptarnos al medio.

“El lenguaje, es un aspecto instrumental imprescindible para la vida de relación. Sin él el hombre es un ser socialmente mutilado, sin capacidad para proyectarse simbólicamente”. Owens (2012)

La pronunciación de los sonidos del lenguaje, al igual que los otros elementos del habla, es una habilidad que el niño debe adquirir a lo largo de su desarrollo. “Comenzará emitiendo los sonidos más simples como el sonido “m” o “b” y a medida que sus habilidades mejoren comenzará a pronunciar sonidos más complejos y finos que requieran de más músculos y órganos fonadores. Con la producción de las primeras palabras, entre los 12 y los 18 meses de edad, donde se inician los primeros errores de pronunciación. El niño dirá “lete” cuando se refiera a “leche” o “mimir” por “dormir”. Castañeda (2010)

Estos errores son la consecuencia de la inmadurez de su lenguaje que tienden a simplificar los sonidos para que resulte más sencilla su pronunciación. A medida que avancen en la adquisición de habilidades articulatorias, los patrones fonatorios se irán automatizando, mejorando su pronunciación y su fluidez verbal. Cuando este proceso de adquisición de habilidades comunicativas no se realiza con normalidad hablamos de dificultades en el lenguaje.

En el nivel de Educación Inicial, son numerosos los estudios relacionados con el desarrollo del lenguaje oral en el niño; pero, en pocas ocasiones se han realizado investigaciones para determinar las dificultades, teniendo en cuenta sus componentes de forma, contenido y uso, por eso la relevancia de realizar esta investigación es con la finalidad de incorporar una propuesta pedagógica que aporte a la mejora de las dificultades que tienen los niños de 5 años en el lenguaje oral, pues ellos ya dejan las aulas de inicial para pasar al nivel primaria, dando inicio a la lectoescritura, donde

necesitan obtener los fonemas bien posicionados al momento de articular cada uno de ellos en la producción de sus palabras, para la comprensión y producción de las mismas en frases y oraciones e incremento de su vocabulario que son importantes para trabajar la lectura y escritura a través de la decodificación y codificación de la letras, palabras y oraciones, logrando una mejor comprensión de textos, por lo que el lenguaje, tiene utilidad para su aprendizaje, por ende los maestros son quienes detectan más este problema por estar en contacto frecuente con los estudiantes. Ellos observan cuando el estudiante no puede comunicar sus deseos y necesidades de una manera adecuada para su edad en el salón de clases.

Por lo tanto la investigación propone, un programa de juegos infantiles, pues en el nivel inicial es muy importante el Juego, como estrategia metodológica, dinámica y activa para el niño.

Así mismo plantea un material que va a permitir determinar de manera eficaz y rápida si el niño está o no empleando su lenguaje oral correctamente, puesto que el instrumento a utilizar considera en su evaluación los componentes del lenguaje, como son forma, contenido y uso, dando así una visión general del nivel de competencia verbal de los niños de 5 años, proporcionando la información actualizada, validada y necesaria para identificar las dificultades del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de la I.E. 1661 La Alegría del Saber, y la aplicación del programa con diversas actividades lúdicas, las cuales pueden ser utilizadas por las maestra de inicial con diversas habilidades adecuadas para optimizar su trabajo y les conlleve a seguir investigando para mejorar las estrategias propuestas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

II. MARCO TEÓRICO

2.1. JUEGOS INFANTILES:

Los juegos infantiles son actividades que se utilizan para el disfrute y diversión, que se pueden usar como herramientas educativas, como un medio de expresión, instrumento de conocimiento de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento del desarrollo de la estructura del pensamiento. <http://adivertirsejugando.blogspot.com> (2011)

2.2. JUEGO:

2.2.1. Concepto y definición

La palabra “juego” viene del latín *jocus* que significa broma. Por consiguiente, el juego es gozoso, lleva en si humor, diversión y risa. Ferland, (2005 p. 78)

Ludus – i”, vocablo latino, que abarca el campo del juego, diversión. “Ludo, lusi, lusum” es el acto de jugar, es el gusto por la dificultad gratuita, alegría, jolgorio. Moreno, (2012 p.174)

Por lo tanto el juego consiste en la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional. El jugador debe poder controlar sus acciones. Pugmire (2006 p.67)

El juego, es espiritual, y se materializa al crearse, al hacerse con su alegría o amor o al expresarse a través de emociones. Me atrevería a afirmar que el juego nos sirve de cordón umbilical o nexo de unión a nuestra más íntima naturaleza, significar la raíz de la vida del ser humano y la propia vida. El ser humano necesita de la realidad del juego para recuperar su comportamiento natural, su equilibrio vital. (Moreno, 2012)

2.2.2. Características:

Garaigordobil, (2013, p. 16-17), define el juego desde siete parámetros o características:

a) Placer: El juego es siempre una actividad fuente de placer, divertida, que generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría y hasta carcajadas; pero, aun cuando no va acompañada de estos signos de regocijo, siempre es evaluada positivamente por quien la realiza. Procura satisfacciones presentes, goce, descubrimiento, y la naturaleza del placer de esta actividad es divergente, ya que cada tipo de juego genera distintos tipos de placeres en el niño. El placer de ser causa, de provocar efectos, placer sensoriomotriz, placer de crear o destruir sin culpa, placer de hacer lo prohibido, placer de mostrar sus capacidades, placer de expresar sus deseos, placer de interactuar y compartir.

b) Libertad: El juego es una experiencia de libertad, ya que la característica psicológica principal del juego es que se

produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección. Es el paradigma de la autodecisión, de lo no coercitivo. El juego es una actividad voluntaria, libremente elegida, y no admite imposiciones externas. El niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a representar, los medios con los que realizarlo, lo que representarán los objetos. No obstante, y pese a que el juego es el reino de la libertad y de la arbitrariedad, presenta una paradoja interna, ya que impone al niño restricciones internas, porque, para jugar, el niño se debe ajustar (aunque voluntariamente) a las pautas de conducta del personaje (como médico tiene que ser amable y manifestar respeto por el paciente, con independencia de que unos segundos antes se haya enfadado con el que representa al paciente), y cuando el juego es grupal, tiene que acatar las reglas de juego.

c) Proceso: El juego es sobre todo un proceso, una finalidad sin fin, es una realización que tiende a realizarse a sí misma; sus motivaciones son intrínsecas, no tiene metas o finalidades extrínsecas. Por ello, si entra el utilitarismo o se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde la atracción y el carácter de juego.

Es sobre todo “proceso”, aunque los niños cuando juegan a modistas que hacen un vestido a su muñeca, o hacen puzzles, intentan acabarlos bien, y atribuyen a esto una gran importancia, ya que los productos del juego son fuente de autoestima.

d) Acción: El juego es una actividad que implica acción y participación activa. Jugar es hacer, y siempre implica participación activa por parte del jugador.

e) Ficción: es un elemento constitutivo del juego. Jugar es hacer el “como si” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Así, es la actitud no literal, el tratamiento no literal de un recurso (palo como caballo, cuchara como avión...), lo que permite al juego ser juego. Lo que caracteriza el juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad. La ficción implica oposición con la función de lo real y le permite al niño liberarse de las imposiciones que lo real le impone, para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que se impone a sí mismo y que de buena gana acepta y cumple.

f) Seriedad: El juego es una actividad seria. Si observamos a un niño cuando juega, lo primero que llama la atención es su seriedad. Ya haga un flan con arena, construya con cubos, juegue a los barcos o con el caballo..., al observar su cara, podemos ver que pone toda su alma en el tema en cuestión, y está tan absorto en ella como un adulto cuando se halla interesado y concentrado en el trabajo que realiza. Pero no es el mismo concepto de seriedad que entendemos los adultos, que asociamos lo serio con lo que es eficaz y obtiene resultados.

En el adulto el juego se opone al trabajo, a las actividades serias de producción; pero para el niño, cuya única actividad es el juego, es una actividad seria porque en ella activa todos los recursos y capacidades de su

personalidad. El juego le implica en toda su globalidad. El juego es tomado por el niño con gran seriedad, porque el juego para el niño es el equivalente al trabajo en el adulto, en él afirma su personalidad, y por sus aciertos se crece lo mismo que el adulto lo hace a través del trabajo. Es serio, porque es una prueba para la personalidad infantil; por los aciertos en el juego mejora su autoestima, es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad del niño.

g) Esfuerzo: Aunque algunos estudiosos del juego lo han definido como descanso y han señalado la ausencia de esfuerzo como característica del juego, sin embargo, podemos observar que el juego puede implicar un gran esfuerzo por parte del niño. En ocasiones un juego puede exigir que se empleen cantidades de energía superiores a las requeridas para una tarea obligatoria. Muchos juegos poseen reglas severas, comportan fatigas para el niño y lo conducen al agotamiento. Incluso muchos de los juegos infantiles consisten en ponerse dificultades para superarlas. Por ello, no existen actividades por costosas o arduas que sean que no puedan servir de motivo de juego; incluso, en muchos momentos, los juegos buscan la dificultad. El juego puede obligar al niño a realizar un esfuerzo intenso, a perseverar, a concentrarse, mientras que en otras ocasiones transcurre en medio de tranquilas repeticiones, y sin otra intención aparente que la obtención de placer. Pero, en cierto modo, para que haya juego y para que el niño se divierta, los obstáculos a superar desempeñan un papel importante; y parecen

necesarios porque, de lo contrario, los niños se aburren pronto.

2.2.3. Objetivos del juego:

Según Cañeque (2003. p.68) entre los principales objetivos podemos mencionar los siguientes:

- Fomentar actitudes favorables de sociabilidad en el niño.
- Crear en el niño actitudes favorables en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Favorecer el desarrollo intelectual del niño.
- Favorecer el desarrollo biosicomotor del niño.
- Fomentar la sensibilidad en el niño que con lleven a una creatividad.

2.2.4. Enfoques teóricos del Juego

Se ha considerado a Garvey (2011 p.40-42) y Dicarpio (2012, p.184-186), porque nos presentan los más importantes exponentes que han estudiado el juego como una actividad integral que trasciende en la vida del niño, y a la vez nos explican sus beneficios:

a) Teoría Cognoscitiva de Piaget: considera. el juego es la manera de aprender acerca de objetivos y sucesos nuevos y complejos, una forma de consolidar y ampliar conceptos y destrezas y un medio para integrar el pensamiento con la acción. La forma como un niño un juegue en un momento determinado depende de un grado de desarrollo cognoscitivo.

Por consiguiente, en la etapa sensorio motora el niño juega en forma correcta, moviendo su cuerpo,

manipulando objetos tangibles. Después a medida que se desarrolla la función simbólica, puede pretender que existe algo que no está ahí, puede jugar su imaginación, por así decirlo, más que con su cuerpo.

Cuando los niños pueden integrar símbolos a los procesos de pensamientos, también pueden en consecuencia, desarrollar juegos que tengan reglas y objetos bien definidos.

b) Teoría Psicoanalista de Freud: Freud afirma que el juego ayuda a que el niño desarrolle la fuerza de su ego. A través del juego el niño puede resolver conflictos entre el id y el súper ego. Motivado por el principio del placer, el juego es una fuente de gratificación. Es también una respuesta catártica que reduce la tensión física y da al niño un dominio sobre las experiencias abrumadoras.

c) Teoría Psicoanalista de Erikson: subraya que en la tercera etapa del desarrollo del ego (iniciativa contra culpa) que se da entre los tres y cinco años de edad denominándola la edad de los juegos; a través del juego el niño va incorporando la realidad social. El juego capacita al niño para volver a vivir, corregir o simplemente recrear experiencias pasadas, como medio para aclarar o que constituyen los papeles auténticos. En el juego solitario o en grupo, el niño adopta una variedad de papeles que representan la función aceptada y reprobadas de la sociedad. Erikson, 1977 (citado por Dicarpio 2012; p. 184 - 186).

d) Teorías del aprendizaje de Thorndike: citado por (Garvey. 2011; p. 89 - 110), el juego es una conducta aprendida. Cada cultura o subcultura valora y

recompensa distintas clases de comportamiento, por lo tanto estas diferencias se reflejan en los juegos de los niños de culturas distintas. Así mismo existe una marcada relación entre los dos factores: los niños de sociedades que hacen énfasis en la responsabilidad que tienen que hacer todo o que se les ordena, tienden a preferir los juegos de azar. Estos juegos se adaptan a la función pasiva de los jugadores en la vida real y encierran la promesa de liberarlos de la rutina de responsabilidad diaria. Los niños de sociedades que valoran el logro y el desempeño prefieren los juegos en los que intervienen la capacidad física. Pueden competir en ellos sin tensiones, porque los resultados son menos importantes que los que están obligados a obtener diariamente bajo presión mediante su rendimiento.

Todos los niños educados para obedecer tienden a preferir los juegos de estrategias. El tener el control sobre otros en sus juegos les permite reemplazar sus tendencias agresivas.

- e) **Teoría del Aprendizaje social de Bandura:** se la conoce también como aprendizaje por observación o modelado. Esta teoría centra el foco de su interés y de sus estudios más allá de ese reduccionismo conductista para colocar su atención en el campo de lo social. Se describe a menudo como un “puente” entre la teoría del aprendizaje tradicional (es decir, el conductismo) y el enfoque cognitivo. Bandura, a diferencia de Skinner, siempre dio una importancia clave a los factores mentales (cognitivos) en el aprendizaje, definiendo a los “aprendices” como sujetos activos a la hora de procesar la información y de valorar la relación entre su

comportamiento y las posibles consecuencias. Por tanto, no debemos caer en el error de pensar que las personas imitamos todo aquello que vemos, y que absolutamente todos los niños van a llevar a cabo conductas agresivas por el simple hecho de ver escenas violentas en casa o en la televisión. Hay pensamientos antes de la imitación y hay mediadores, como el ambiente, la atención y la motivación, que propiciarán la propia imitación o una respuesta determinada alternativa.

f) Teoría de Vigotsky: el juego, es un instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención y la memoria voluntaria. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vigotsky llama “zona de desarrollo próximo”, que es la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces“. Vigotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

Primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su

entorno social más inmediato les otorga. Esta fase tiene dos niveles de desarrollo:

- Aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.
- Aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados.

Segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del “juego socio-dramático“, ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo “construyen” imitativamente, lo representan. De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo.

2.2.5. Clasificación:

Existen diversos tipos de juegos, de los cuales Hurlock (2010; p.311-314) en su obra “Desarrollo psicológico” manifiesta, que las formas en que juega el niño cambian a lo largo de su desarrollo. A continuación presenta la siguiente clasificación:

- a) Juegos sensoriales;** se ponen en actividad los sentidos. Al niño le gusta tocar las cosas, hacer sonido,

probar las sustancias, embadurnar los colores en los papeles y otras cosas.

- b) Juegos motrices;** se ponen en actividad a los miembros superiores e inferiores. Son juegos numerosos y variados, mediante ellos se desarrollan fortificando los músculos y se realiza la coordinación de los movimientos.
- c) Juegos con el lenguaje;** a los niños les encanta jugar con el lenguaje, ensayan ritmos y canciones. Combinan palabras para crear nuevos significados, juegan con el lenguaje para divertirse y verificar su comprensión de la realidad. Este juego permite a los niños ejercitarse en el dominio de la gramática y en las palabras que van a aprender.
- d) Juegos sociales;** su finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de la responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.
- e) Juegos dramáticos;** consiste en representar roles e imitar modelos: jugar a la casita, imitar al progenitor que se dirige al trabajo; simular que es una enfermera, un astronauta, etc. Este tipo de juego no sólo exige imitar patrones de conducta, sino también muchas fantasías y formas originales de interacción.
- f) Juegos competitivos;** a medida que crece el niño, su juego adquiere reglas y metas específicas. El niño decide tomar turnos, estableciendo normas respecto a lo que se le permite y disfruta de situaciones en las que

gana o pierde, estos pueden cumplir rituales y las reglas de juego más simples, estos juegos les ayuda a desarrollar habilidades cognitivas.

2.2.6. Funciones

Para Trigo (2004, p.248-250) son dos funciones fundamentales las cuales están inherentes en el niño.

- a) **Función educativa;** conecta al niño con la sociedad por medio de la manipulación de objetos y de la imitación de acciones de la vida cotidiana de las personas adultas.

- b) **Función social;** satisfacer la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana. Es una preparación para la vida ya que es un medio fundamental para que conozca de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas.

2.2.7. Fases

Según Brown (2012) todo juego debe tener una secuencia, como se presenta a continuación.

- a) **Presentación:** o explicación, se realiza teniendo a los niños sentados alrededor del profesor, a fin de que todos escuchen claramente el nombre del juego y las indicaciones para ejecutarlo.

- b) **Organización;** Constituido por la distribución de los niños para la realización del juego.

La distribución de los niños está en función a las necesidades del juego, pudiendo ser ellos los que libremente escojan el lugar o éste puede ser designado por la docente.

c) El Desarrollo; El éxito del desarrollo de un juego está en captar el interés y la alegría del niño, pues ambos constituyen la base de este y deben ser mantenidos en todo momento.

En cuanto al interés, tan pronto se presente el profesor y una vez que éste decae, es conveniente suspender el juego. Se hará lo mismo cuando se incumpla las reglas acordadas.

El juego puede continuarse, pero tomando las determinaciones que el caso requiere.

2.2.8. Medios Para Jugar

Para Pugmire (2010 p.30.24) existen cuatro medios de primordial importancia:

a) Las cosas para jugar, deben ser adecuadas a la edad del niño y a su fase de crecimiento y evolución. No deben ser demasiado pocas, pues el niño carecería de estimulación, ni demasiadas, pues se le confundiría se le impediría concentrarse.

b) El espacio para jugar, es necesario para las actividades libres, en las que suele participar otros niños, aunque cada uno debe disponer también de un pequeño territorio personal del que sea consciente y que, por tanto, le proporcione una base segura (esto es esencial tanto en los centros como en casa).

c) El tiempo de juego debe resultar pacífico y previsible en la mayoría de los casos. Debe ser adecuado para realizar hasta el final cualquier actividad que cautive el interés del niño. Las interrupciones prematuras de un periodo de juego son a menudo causa de frustración. Por otra parte una prolongación excesiva de un periodo de juego acaba cansando, provocando aburrimiento, soledad y sensaciones de estar olvidado. Cuando se habla del tiempo de juego, hay que prestar atención al dedicado a ver la televisión o el video. Reduzca al mínimo el tiempo dedicado a ver la televisión o el video y siempre bajo supervisión cuidadosa de adultos responsables.

d) Los compañeros de juego, son necesario en todas las etapas evolutivas. El compañero adulto, puede ayudar a este niño pequeño que todavía no es consciente de principios abstractos como la igualdad de derechos, el compartir y el actuar por turno. La necesidad de establecer relaciones con compañeros aumenta a medida que el niño crece.

A los cuatro años, la mayoría de los niños es capaz de mantener tales relaciones en sentido estricto.

Entre los siete y los doce años, las actividades empiezas a estar más selectivamente determinadas con respecto al sexo. Los juegos al aire libre, sobre todo las actividades de interpretación de papeles, tienden a realizarse en grupos masculinos o en parejas o pequeños grupos femeninos.

2.2.9. Importancia

Según Delgado (2011) cita a Delors quien propone que el juego es importante por lo siguiente:

a) Imitación y comprensión del mundo adulto, el niño al repetir y actuar aspectos de la realidad va logrando entenderlos y aceptarlos, descubre roles y funciones de los casos y de las personas, va ampliando sus conocimientos y aprende a relacionarse con la realidad.

b) Expresión de sentimientos y necesidades, el niño nos comunica a través de sus juegos cuáles son sus sentimientos y su mundo interior mediante el cual podemos descubrir su manera de verse a sí mismo, a los demás y a todo lo que le rodea. El juego es un medio de comunicación directo, no verbal. El niño al jugar revela su espontaneidad, sus experiencias particulares de insatisfacción, maltrato y sus problemas presentes.

c) Es la mejor manera de que el niño aprenda divirtiéndose, el juego por ser una actividad natural en el niño, se convierte en el principal medio para adquirir experiencias enriquecedoras de una manera divertida. En los primeros años Y más aún en toda la etapa preescolar, todas las actividades que el niño realiza son casi lo mismo que un juego, para él jugar es pensar, es trabajar, es una forma natural de aprender y crear.

d) Es un elemento que facilita la socialización, en el juego, el niño va descubriendo y experimentando formas de relación, aprenden a convivir, a estar con otros, aceptando reglas, asumiendo roles y responsabilidades.

A través del juego y la exploración de su ambiente, el niño aprende a conocerse y a conocer a los demás, a distinguir las cosas que puede hacer de las que no puede hacer y aprender a cuidar los elementos de su medio y los objetos que le pertenecen.

e) Ayuda al niño a crecer emocionalmente, a través del juego el niño tiene la oportunidad de expresarse como una persona diferente de los demás reafirmando su identidad y el concepto que tiene de sí mismo. El éxito y los logros que el niño tenga en el juego le ayuda a reforzar su propia imagen y a desarrollar la confianza en sus recursos.

f) Para el crecimiento corporal, a medida que aprende a desplazarse, gateando, subiéndose y bajando de los sitios caminando, etc., el niño desarrolla sus músculos y el ejercicio favorece la oxigenación y la buena realización de las funciones orgánicas. Cuando salta, se agacha, gira, etc. aprende a clasificar el esfuerzo, mejora la resistencia física y consolida el sentido del equilibrio.

2.3. LENGUAJE ORAL:

El lenguaje oral es el medio de comunicación exclusivo del género humano. Por medio de él expresamos nuestras ideas, transformamos el pensamiento en palabras y las comunicaciones a nuestros semejantes, ajustándonos a un código especial propio de la lengua que hablamos. Nieto (2010, p. 78)

El lenguaje oral es el conjunto de técnicas que determinan las pautas generales que deben seguirse para comunicarse oralmente con efectividad, es decir, es la forma de expresar sin barreras lo que se piensa, sirve como instrumento para comunicar sobre procesos u objetos externos a él. López (2013, p.68)

2.4. LENGUAJE

2.4.1. Definición

El lenguaje es un código socialmente compartido, o un sistema convencional, que sirve para representar conceptos mediante la utilización de símbolos arbitrarios y de combinaciones de estos, que están regidas por reglas. (Owens, 2012, p. 5)

Para la **Asociación Americana de Lenguaje Hablado y Oído** el lenguaje es:

- Un sistema complejo y dinámico de símbolos convencionales que se utiliza de diferentes maneras para el pensamiento y la comunicación.
- Evoluciona dentro de contextos específicos históricos, sociales y culturales.

- Como conducta regida por reglas, se describe al menos por cinco parámetros: fonológico, morfológico, sintáctico, semántico y pragmático
- El aprendizaje y el uso del lenguaje para la comunicación requiere una comprensión amplia de la interacción humana que incluye factores asociados tales como las claves verbales, la motivación o los aspectos socioculturales.

Según Castañeda (2010, p.40) “el lenguaje viene a ser una actividad única y exclusivamente humana, el cual nos permite comunicarnos y relacionarnos con nuestros congéneres mediante la expresión y comprensión de mensajes”.

Por lo tanto es la capacidad que toda persona tiene para comunicarse con los demás haciendo uso de signos orales, escrito o de otro tipo:

- Lenguaje a través de símbolos como las señalizaciones de tráfico, señales militares. etc.
- Lenguaje corporal como la mímica y los gestos
- Lenguaje expresado a través de códigos lingüísticos, que es el más importante medio de comunicación humana, al que se denomina lenguaje oral o habla.

2.4.2. Propiedades Del Lenguaje

López (2013) afirma que el lenguaje es una herramienta social e interactiva que es creativa o generadora y, a su vez, está regida por reglas.

a) El Lenguaje como una Herramienta Social, el lenguaje es un código compartido que permite a sus usuarios transmitir ideas y deseos. Los usuarios lo compartimos porque estamos desando comunicarnos. El lenguaje refleja el pensamiento colectivo y la cultura influye sobre ese pensamiento.

b) Un Sistema dirigido por reglas, la relación entre el significado y los símbolos que se utilizan tiene un carácter arbitrario, si bien la manera en que los símbolos se relacionan entre sí no es arbitraria. Este aspecto no arbitrario de la organización del lenguaje demuestra la existencia de reglas subyacentes que lo gobiernan. Este sistema de reglas se denomina gramática, que es un conjunto de principios o reglas subyacentes, que describen la relación entre los símbolos que componen la estructura de una lengua, describe las relaciones entre sonidos, entre palabras y entre otras unidades más pequeñas como el plural.

c) Un Sistema Generativo, el lenguaje es un sistema generador o generativo, lo que significa producir, crear o gestar. Por lo tanto el lenguaje es una herramienta productiva y creativa. El conocimiento de las reglas permite a los hablantes producir o crear oraciones con significado. A partir de un número limitado de palabras y de categorías y de un conjunto limitado de reglas, los hablantes pueden crear un número prácticamente infinito de oraciones.

2.4.3. Teorías

Según Shaffer & Kipp (2015), para entender cómo adquieren el lenguaje los niños se proponen teorías como las siguientes:

a) Teoría del aprendizaje o empirista: Los teóricos manifiestan que, los niños imitan lo que oyen los compañeros o personas mayores de su entorno.

Es claro que la imitación y el reforzamiento desempeñan un papel importante en el desarrollo inicial del lenguaje. Además, los niños pequeños son más veloces para adquirir y usar los nombres apropiados para juguetes nuevos; cuando son reforzados por hacerlo, al recibirlos para jugar con ellos.

Por último, con frecuencia, los niños cuyos padres los alientan para que conversen haciéndoles preguntas y peticiones, son más avanzados en su desarrollo inicial del lenguaje que sus compañeros de la misma edad cuyos padres conversan menos,

b) Teoría nativista, de acuerdo con los nativistas, los seres humanos están biológicamente programados para adquirir el lenguaje.

Chomsky sostuvo que los seres humanos venimos a este mundo provistos de un dispositivo para la adquisición del lenguaje (DAL), un procesador lingüístico innato que es activado por entradas verbales. Otros nativistas hacen afirmaciones parecidas. Dan Slobin nos supone que los niños tienen algún conocimiento innato del lenguaje pero piensa que tienen una innata capacidad para hacer lenguaje (CHL), es

decir, que posee un conjunto de capacidades cognoscitivas y preceptuales altamente especializadas para el aprendizaje del lenguaje. Se supone que estos mecanismos innatos (un DAL o una CHL) permiten a los niños pequeños procesar las entradas lingüísticas e inferir las regularidades fonológicas, relaciones semánticas y reglas de sintaxis que caracterizan cualquier idioma que estén escuchando. Estas inferencias acerca del significado y estructura de la información lingüística representan una “teoría” del lenguaje que los niños construyen por sí mismos y usan para guiar sus propios intentos para comunicarse.

Para los nativistas, entonces, la adquisición del lenguaje es bastante natural y casi automática, en tanto los niños tengan datos lingüísticos para procesar.

C) Teoría interaccionista, los defensores de la teoría interaccionista creen que tanto los teóricos del aprendizaje como los nativistas están parcialmente en lo correcto y que el desarrollo del lenguaje es el resultado de la interacción compleja entre la maduración biológica, el desarrollo cognoscitivo y un ambiente lingüístico siempre cambiante que es influido en gran medida por el niño que anhela comunicarse con sus acompañantes.

Entonces, así como los nativistas, los interaccionistas creen que los niños están preparados biológicamente para adquirir un lenguaje. Sin embargo, la preparación no consiste en un DAL o una CHL sino, más bien, en un poderoso cerebro humano que madura despacio, permitiendo a los niños obtener cada vez más conocimiento, lo cual les da más de que hablar. No

obstante, esto no significa que el desarrollo cognoscitivo explique el desarrollo del lenguaje, ya que, incluso después de adquirir conocimientos nuevos, los niños deben aprender cómo expresarlo en su propia habla. Los interaccionistas destacan que el lenguaje es primordialmente un medio de comunicación que se desarrolla en un contexto de interacciones sociales en el que los niños y sus acompañantes luchan por lograr que sus mensajes lleguen a uno u otro lado.

2.4.4. Componentes Del Lenguaje

Según Owens (2012, p.16-26) podemos dividir el lenguaje en tres componentes principales, forma, contenido y uso.

2.4.4.1. Forma

A. Fonología

La fonología es la disciplina que estudia las reglas que gobiernan la estructura, la distribución, la secuencia de los sonidos del habla, y la configuración de las sílabas. Cada lengua recurre a diferentes sonidos de habla o fonemas.

a.1. Fonemas: Son las unidades mínimas del lenguaje. Sin significado pero mediante las cuales es posible establecer diferencias significativas entre los elementos lingüísticos. Tenemos 24 fonemas en el castellano, de los cuales 5 son vocálicos y 19 consonánticos. Estos se pueden clasificar en:

➤ **Modo de articulación:** Es la manera en a que el aire pasa por los órganos articulatorios. Esto hace que los fonemas consonánticos se clasifican en:

✓ **Oclusivas:** se caracteriza por la salida rápida del aire. /b/, /d/, /g/, /p/, /t/, /k/, /m/, /n/

✓ **Fricativas:** Se produce cuando el aire sale lentamente y rozando con fricción. /f/, /s/, /o/

✓ **Africadas:** Tiene dos fases, oclusión y fricación. /c/

✓ **Líquidas:** Registro intermedio entre vocales y consonantes: laterales /l/, /l/ y vibrantes /r/, /r/

➤ **Punto de articulación**

Lugar donde se produce el roce entre dos órganos de articulación para producir el sonido. Se clasifican en:

✓ **Bilabiales**, cuando se juntan al labio inferior y el superior. /b/, /p/, /m/.

✓ **Labiodentales**, cuando se apoyan los dientes superiores en el labio inferior. /f/

✓ **Dentales**, por el choque del ápice de la lengua contra los incisivos superiores. /t/, /d/

✓ **Interdentales**, cuando el ápice de la lengua roza los incisivos superiores e inferiores. /z/

- ✓ **Alveolares**, cuando la lengua toca los alveolos superiores. /s/, /n/, /l/, /r/, /rr/
- ✓ **Palatales**, cuando el predorso de la lengua se acerca al paladar. /c/, /l/, /y/, /n/
- ✓ **Velares**, cuando entra en contacto con el postdorso de la lengua con el velo del paladar. /x/, /k/, /g/.

➤ **Vibración de las cuerdas vocales**

- ✓ **Sordas**, las cuerdas vocales no vibran.
/p/, /t/, /k/, /c/, /z/, /f/, /s/, /x/.
- ✓ **Sonoras**, las cuerdas vocales vibran.
/b/, /d/, /g/, /m/, /n/, /l/, /y/, /r/, /rr/

➤ **Posición del velo del paladar:**

- ✓ **Orales**, el velo del paladar cierra el camino del aire por la boca. /p/, /t/, /k/, /b/, /d/, /g/, /c/, /z/, /f/, /s/, /x/, /l/, /r/, /rr/, /y/.
- ✓ **Nasales**, el velo del paladar deja libre el paso del aire hacia la nariz. /m/, /n/

B. Sintaxis

La forma o estructura de una oración depende de las reglas de la sintaxis. Dichas reglas especifican la organización de las palabras, las frases, las clausulas, el orden y la organización de las oraciones, así como las relaciones entre las palabras, los tipos de palabras y otros

elementos de la oración. Las oraciones se organizan según su función, las declarativas sirven para hacer afirmaciones, mientras que las interrogativas se utilizan para hacer preguntas. Los elementos verbales, cada uno de los cuales está compuesto de diferentes tipos de palabras, tales como nombres, verbos, adjetivos, etc.

La sintaxis especifica que tipos de palabras pueden aparecer en los sintagmas nominales y los verbales. Cada oración debe contener un sintagma nominal y un sintagma verbal, cada uno debe contener un nombre y un verbo respectivamente.

C. Morfología

La morfología tiene que ver con la organización interna de las palabras, ya sabemos que las palabras están formada por combinaciones de sonidos que se denominan fonemas, si bien carecen de significado, por sí mismos. La unidad mínima de significado que existe en una lengua se denomina morfema, la unidad gramatical más pequeña. Una pieza que, junto a otros morfemas, constituye una palabra aportando cada uno de ellos su significado particular para que la palabra pueda ser un todo.

En nuestro idioma existen dos tipos de morfemas: el morfema base o lexema, y el morfema gramatical. El morfema base es el encargado de dar a la palabra su significado

fundamental. El morfema base también se denomina radical o raíz de la palabra.

“La sintaxis y la morfología se unen porque la estructura de una palabra influye en que forme parte de una categoría gramatical y según tengamos una y otra categoría gramatical va funcionar en la oración de una u otra manera, por ello la denominación MORFOSINTÁCTICO”.

2.4.4.2. Contenido

a) Semántica

Este componente hace referencia al significado de las palabras. Se observa en qué medida el niño va a aprender el significado de las palabras y las va a expresar con su significado correspondiente. Los significados vienen acotados por los lexemas, que son unidades mínimas de significación. Los morfemas son los que acatan el género y número en el sustantivo.

El hombre es capaz de entender el significado de miles de palabras, pero esas palabras no están en la mente de forma desordenada, sino que existe lo que se llama el lexicón, que es como un diccionario en el que cada palabra tiene una entrada y que incluye muchos datos de cada objeto: apariencia, función, comportamiento, orígenes, historia y además connotaciones personales, es decir que cada palabra por nuestra experiencia personal va a hacer que el referente no sea el mismo para todos. Además

esas palabras las clasifica en la mente en grados de abstracción, de manera que están correctamente ordenadas.

El concepto, forma cognitiva que organiza los objetos y eventos del mundo como pertenecientes a una clase porque tienen características especiales que las diferencien de otros objetos.

Las categorías, permiten agrupar o clasificar objetos, acciones y relaciones similares, para distinguir de aquellas otras que son distintos.

2.4.4.3. Uso:

a) Pragmática

Constituye un conjunto de reglas relacionadas con el uso del lenguaje en el seno de un contexto comunicativo. Así pues, la pragmática se refiere a la manera en que se utiliza el lenguaje para comunicarse y no tanto a la forma en que dicho lenguaje está estructurado. (citado por Rees y Wollner, 1981).

Dentro de los estudios pragmáticos se analizan las intenciones que tienen las personas cuando hablan (el efecto que quieren provocar en el oyente), porque se parte de que siempre que hablamos, lo hacemos para conseguir algo.

La comunicación humana se ejerce a partir de una serie de instrumentos que fundamentalmente se materializan a través de

los gestos del cuerpo, fundamentalmente de la cara y las manos mediante el lenguaje oral. El lenguaje verbal es el sistema habitual y fundamental en los adultos, los aprendices del lenguaje se apoyan más en los aspectos gestuales. En el desarrollo pragmático el niño aprende a usar el lenguaje en interacción con otros a través de las funciones comunicativas o de lenguaje.

2.4.5. Funciones Del Lenguaje

Según Castañeda (2010 p. 85), el lenguaje cumple una serie de funciones importante en la vida de los seres humanos:

a) Función Comunicativa, la función primaria del lenguaje es la comunicación. Los seres humanos tenemos una necesidad vital de relacionarnos y esto es posible gracias al lenguaje. En este proceso de comunicación, el habla constituye el instrumento decisivo de comunicación e interrelación social.

b) Función Cognoscitiva, el lenguaje tiene también una función cognoscitiva: es decir, es un instrumento poderoso para el aprendizaje y la abstracción. Gracias al lenguaje podemos proyectarnos de lo concreto a lo abstracto, de lo proximal a lo distal. Con la posesión de esta cualidad el niño será capaz de elaborar sus primeras abstracciones y conceptos elementales, con los que va comprendiendo y dominando su medio ambiente. Pero, cuando hay defectos del habla, el niño tendrá dificultades para abstraer y como tal, viene a ser

una deficiencia para el rendimiento escolar y otras actividades cognoscitivas.

c) Función Instrumental para satisfacer las necesidades inmediatas, el lenguaje verbal permite satisfacer las necesidades inmediatas como el hambre, la sed, el abrigo y es el medio más directo y eficaz para pedir ayuda o auxilio frente a situaciones de riesgo o peligro.

d) Función Personal, el hombre a través del lenguaje verbal puede manifestar o expresar sus opiniones, sentimientos, motivaciones, puntos de vista personales aspiraciones, compartiendo, sentimientos, ideales y fantasías con los demás.

e) Función Informativa, el lenguaje verbal nos permite obtener información de lo que ocurre a nuestro alrededor y en el mundo en que vivimos, contribuyendo a la solución de los problemas, anticipándonos y adaptándonos a los cambios. De ese modo, el lenguaje verbal o habla nos permite vivir más satisfactoriamente.

f) Función Adaptativa, el lenguaje verbal o habla permite al individuo adaptarse adecuada y competentemente al medio social. Esto facilita el ajuste y la autorrealización de la persona, lo cual se traduce psicológicamente en bienestar o malestar. El malestar se produce precisamente por causa de los defectos en el habla, constituyendo una limitación para la vida, tal como ocurre con los afectados por la tartamudez.

g) Función reguladora del comportamiento, el lenguaje tiene una función importante como regulador del comportamiento del individuo través del lenguaje interior y también, una función "controladora" sobre el comportamiento de los otros, a través del lenguaje externo. Esto le permite al niño, como al adulto, establecer y mantener las relaciones sociales.

2.4.6. DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL:

La edad específica en que se inicia el habla en el niño puede variar, algunos empiezan a hablar temprano y de golpe otros un poco más tarde y también hay otros que se rezagan considerablemente, inquietando al principio a sus padres con su silencio tenaz y asombrándolos, luego con su excesiva locuacidad.

Ciertos retrasos suelen atribuirse a la herencia debido a que hay familias donde los niños empiezan a hablar más tarde que en otras. Pero también hay casos en gran medida, generados por el medio ambiente, en especial por el hogar, en el que los padres no suelen estimular adecuadamente la adquisición y el desarrollo del habla de sus niños. Castañeda (2010)

La familia cumple una función importante en la aparición y en el ritmo del desarrollo del lenguaje verbal del niño. Si éste se siente emocionalmente seguro y lingüísticamente estimulado, se desarrollará normal y óptimamente, superando las dificultades de las distintas etapas en el tiempo esperado; pero cuando la familia es conflictiva e

indiferente con él, esto obstaculizará y retardará su evolución.

Para Castañeda (2010, p. 98-115), el desarrollo del lenguaje se asocia a los siguientes aspectos:

- **Proceso de maduración del sistema nervioso**, tanto al central (SNC) como al periférico, correlacionándose sus cambios progresivos con el desarrollo motor en general y con el aparato fonador en particular.
- **Desarrollo cognoscitivo**, que comprende desde la discriminación perceptual del lenguaje hablado hasta la función de los procesos de simbolización y el pensamiento.
- **Desarrollo socioemocional**, que es el resultado de la influencia del medio sociocultural, de las interacciones del niño y las influencias, recíprocas.

a) Etapas Del Desarrollo Del Lenguaje:

ETAPAS	EDAD	COMPONENTES DEL LENGUAJE	CARACTERÍSTICAS
ETAPA PRELINGÜÍSTICA	0 – 2 MESES	<i>Fonológico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • El llanto
	3 – 4 MESES	<i>Fonológico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Sonidos guturales y vocálicos (duración de 15 a 20 segundos) • Responde a sonidos humanos. • Distingue los sonidos /pa/, /ma/, /ba/, /ga/. • Emite consonantes guturales “ga, ga”; “ja, ja” (placer)

			<ul style="list-style-type: none"> • Emite consonantes nasales “nga”, “ngo”(displacer) • Aparición del balbuceo o lalación • Emisión de sonidos mediante el redoblamiento “m ama ma”
	5- 6 MESES	<i>Fonológico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Primeras emisiones vocálicas: /a/, /e/, /o/, /i/, /u/. • Emisión de sonidos consonánticos: /p/, /m/. /b/, /d/, /t/, /g/, /j/.
	7- 8 MESES	<i>Fonético</i>	• Múltiples vocalizaciones
		<i>Pragmático</i>	• Intercambios vocálicos (madre-niño)
	9 – 10 MESES	<i>Fonético</i>	• Vocalizaciones variadas
		<i>Semántico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Emisión de palabras cortas (repetición de los adultos) • Repertorio de 3 a 5 palabras articuladas
	11 – 12 MESES	<i>Fonético</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Usan simplificación de palabras • Articulación de palabras de 2 sílabas directas
		<i>Semántico</i>	• Repertorio con más de 5 palabras
ETAPA LINGÜÍSTICA	12 – 14 MESES	<i>Fonético</i>	• Produce secuencias de sonidos
		<i>Semántico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Repertorio de 3 a 5 palabras: mamá, papá ... • Emite frases de una sola palabra (holofrases) • Utiliza el nombre de las personas y familia en sus conversaciones “denominación”
	15 – 18 MESES	<i>Fonológico</i>	• Usan los fonemas /b/, /t/
		<i>Morfosintáctico</i>	• Emiten combinaciones de 2 palabras
		<i>Semántico</i>	• Repertorio de 15 a 20 palabras

		<i>Pragmático</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Piden objetos extendiendo la mano
18 – 24 MESES		<i>Fonológico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Articula palabras con /m/, /p/, /t/, • Repite sonidos de su contexto
		<i>Morfosintáctico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa frases y oraciones simples (Sujeto+Predicado) • Se manifiestan alteraciones de orden lógico en sus oraciones. • Usa tiempos verbales: presente de tipo imperativo.
		<i>Semántico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Amplia su vocabulario de 50 palabras, el 65% sustantivos, 15% acciones y 20% palabras funcionales y expresivas.
		<i>Pragmático</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Solicita permiso y ayuda • Expresa sus respuestas y saluda
24 – 36 MESES		<i>Semántico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario de 300 palabras (30 meses)
			<ul style="list-style-type: none"> • Usa pronombres personales: YO, TU y posesivos Mi, Mío • Frases de 3 a 4 palabras.
3 AÑOS		<i>Fonológico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere las vocales y consonantes: /b/, /ch/, /f/, /g/, /k/, /l/, /m/, /n/, /ñ/, /p/, /t/, /y/, /s/, /d/, /j/, /ua/, /ue/, /io/, /ia/, /ie/, /oi/, /ai/, sonido final /l/
		<i>Morfosintáctico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene consolidado el uso de género y número marcando la “s” final • Usa artículos y algunas preposiciones • Estructura frases: <i>Sujeto+verbo+objeto (S+V+Ob)</i> • Usa frases imperativas y en presente.

			<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario de 896 palabras
		<i>Semántico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario de 1222 palabras (3 años y 6 meses) (Smith 1980)
		<i>Pragmático</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Inicia conversaciones • Mantiene el diálogo y hace preguntas
	4 AÑOS	<i>Fonológico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere los fonemas /r/, /ei/, /au/, /pl/, /bl/, /cl/, /br/ sonido final /s/
		<i>Morfosintáctico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Usa los Pronombres: Yo, Tu, El, Ella, Nosotros(as), ustedes. • Introduce en sus oraciones el pasado y el indefinido. • Frases de 6 a 8 palabras correctas • Usa adjetivos y adverbios
		<i>Semántico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario de 1500 palabras • Denominación de objetos
		<i>Pragmático</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere la función comunicativa expresiva • Imita a otros
	5 AÑOS	<i>Fonológico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere los fonemas: /rr/, /eu/, /ui/, /uo/, /fl/, /cr/, /gr/, /pr/, /gl./, /fr/, /tr/, sonido final /r/, /d/, /j/
		<i>Morfosintáctico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Usa correctamente los relativos, conjunciones y tiempos verbales. • Fija sus estructuras morfosintácticas • Usa adverbios
		<i>Semántico</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Incremento de vocabulario
		<i>Pragmático</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Repertorio de 2072 palabras Expresan sus sensaciones y experiencias. • Interactuar con otros en sus conversaciones

LA COHERENCIA DE LOS JUEGOS INFANTILES EN LA MEJORA DEL LENGUAJE ORAL:

El trabajo con los niños del nivel inicial, me ha demostrado que el juego es el elemento fundamental para despertar en ellos el interés y la motivación por aprender nuevas experiencias, siempre acompañadas de recursos y materiales didácticos concretos, los cuales nos ayudan a estimular y trabajar los procesos cognitivos, siempre respetando su madurez neurológica, sus necesidades y contexto socio cultural. Así mismo el lenguaje oral es una herramienta fundamental e importante para comunicarse, en los niños se manifiesta al expresar sus ideas y conversaciones con sus compañeros, logrando su socialización y autonomía, por lo cual se requiere que pronuncien y articulen los fonemas de manera adecuada al formar sus palabras evitando inconsistencias en la estructuración de sus frases.

Para ello nos demuestra Piaget y Vigostky que el juego se va a desarrollar a través de procesos cognitivos *“La forma como un niño un juego en un momento determinado depende de un grado de desarrollo cognoscitivo”*, ello depende del nivel de madurez que se encuentre el niño en base a las etapas o fases que proponen los teóricos y la influencia de su entorno socio cultural. *“El juego, es un instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención y la memoria voluntaria”*.

Por lo cual existe una coherencia entre el juego y el lenguaje oral tal como nos manifiesta Castañeda que para el desarrollo del lenguaje es importante el nivel de maduración del sistema nervioso central, que es allí donde se dan los procesos cognitivos de la memoria, atención y concentración, fundamentales en trabajo del lenguaje, por tanto Vigostky nos afirma que *“Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.”*

Así mismo con la aplicación del programa queda demostrado en la investigación que para jugar existe una serie de actividades que van desplegando en la medida que el niño va incrementando su nivel de madurez, fundamentando nuestra postura teórica en Hurlock quien nos manifiesta *“las formas en que juega el niño cambian a lo largo de su desarrollo”*, donde nos propone una clasificación de juegos: Sensoriales, motrices, de Lenguaje, Sociales, dramáticos y Competitivos, los cuales nos han permitido realizar diversas actividades enriquecedoras, demostrándose la significatividad de mejora en el lenguaje oral de los estudiantes de 5 años de la I.E. 1661 “La Alegría del Saber”, donde se determinó las dificultades del lenguaje oral e identificó dichas deficiencias en su componentes de forma, contenido y uso.

Fundamentando esta postura en Castañeda y Owen, quienes nos propone que el lenguaje se manifiesta en etapas: prelingüística y la lingüística, por sus características, que se van desarrollar de acuerdo a los Componentes, *“el lenguaje en su tres componentes principales, forma, contenido y uso. La forma incluye la fonología, la sintaxis y la Morfología, el contenido abarca el significado o semántica, mientras que el uso se denomina pragmático”*, todas ellas establecidas de acuerdo a la edad cronológica y por ende nivel de madurez del niño. Además se afirma que es importante y determinante el entorno social-cultural, pues los niños jugando con otros amplían su capacidad de comprender la realidad de su entorno, el cual va aumentando continuamente.

CAPÍTULO III

MATERIALES Y

MÉTODOS

III. MATERIAL Y MÉTODOS

3.1. Material:

3.1.1. Población

La población de alumnos que se consideró para la investigación son parte del universo de alumnos matriculados en el año 2017 en el nivel inicial de la I.E. N° 1661 “La Alegría del Saber” y fueron incluidos todos los alumnos de inicial 5 años de las aulas, “Los Exploradores” y “Manitos Creativas” y fueron excluidos todos los alumnos de las aulas de 3 y 4 años matriculados en el 2017.

Cuadro No 1 Población

AULAS 5 AÑOS	SEXO		Nº DE ESTUDIANTES
	M	F	
Los Exploradores	9	11	20
Manitos Creativas	7	18	25
TOTAL	16	29	45

Fuente: Nómima de matrícula de los niños de 5 años de la I.E. N° 1661 La Alegría del Saber – Nuevo Chimbote

3.1.2. Muestra:

La investigación se realizó con los estudiantes de 5 años del nivel inicial en la I.E. N° 1661 “la Alegría del Saber” de la ciudad de Nuevo Chimbote del año 2017. El muestreo es no probabilístico, por conveniencia, donde se escogió a los alumnos de 5 años del aula “Manitos Creativas” que tenía a cargo la maestra.

Se estimó una muestra de 7 varones y 18 mujeres. El cuadro del tratamiento de la información fue el siguiente:

Cuadro No 2 Muestra.

AULA 5 AÑOS	SEXO		Nº DE ESTUDIANTES
	M	F	
Manitos Creativas	7	18	25

Fuente: Nómima de matrícula de la I.E. 1661 “La Alegría del Saber” – Nuevo Chimbote

3.1.3. Unidad de análisis:

Estudiante de 5 años del nivel inicial de la I.E. N° 1661 “La Alegría del Saber”.

A. Criterios de Inclusión:

Niños de 5 años del aula “Manitos Creativas” con asistencia normal durante la aplicación del programa.

B. Criterios de exclusión:

- Niños con problemas específicos de aprendizaje: dislexia
- Niños con discapacidades intelectuales
- Niños con trastorno de la comunicación: tartamudez
- Niños con trastorno del espectro autista
- Niños con discapacidad auditiva y visual
- Niños con discapacidad física
- Trastornos del habla: dislalia, disartria, disglosia (frenillo, labio leporino, paladar hendido)

3.2. MÉTODOS:

3.2.1. Tipo de estudio:

Se aplicó el diseño pre experimental, en un solo grupo de trabajo.

3.2.2. Diseño de investigación:

Se utilizó el diseño pre experimental “pretest – posttest con grupos intactos, cuyo esquema es el siguiente:

O₁ X O₂

Donde:

O₁ = Pretest

X = Programa “Juegos Infantiles”

O₂ = Posttest.

En este diseño según Sánchez Carlessi y Reyes Meza (2006), el investigador realiza 3 pasos:

- Una medición previa a la Variable Dependiente a ser estudiada (Pretest).
- Introducción o aplicación de la Variable Independiente o experimental a los sujetos del grupo X.
- Una nueva medición de la Variable Dependiente en los sujetos (Posttest).

3.2.3. Variables y Operativización:

a) Variable independiente (VI)

VI: Programa de juegos infantiles

VARIABLE INDEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
PROGRAMA DE JUEGOS INFANTILES	Conjunto de actividades planificadas que se materializan al crearse, al hacerse con alegría, amor o al expresar sus mociónes. El juego nos sirve de nexo a nuestra más íntima naturaleza, la raíz de la vida del ser humano que necesita de la realidad del juego para recuperar su comportantemente	El programa de juegos infantiles consta de 3 fases que se trabajaran de forma consecutiva. En cada sesión se incluyen actividades de diferentes juegos infantiles los cuales nos ayudarán a mejorar el lenguaje oral de los niños.	PRESENTACIÓN	Escucha atentamente el nombre del juego y las indicaciones para su ejecución.	Repite correctamente canciones, rimas, adivinanzas y otros con entusiasmo.
					Responde a preguntas de manera inmediata con voz clara y fuerte
			ORGANIZACIÓN	Elige libremente el lugar para realizar el juego	Realiza ejercicios con desenvolvimiento y soltura
					Describe y nombra el lugar donde se encuentra.
				Identifica las reglas de juego a respetar	Explica de manera clara y coherente actividades de juego

	natural y su equilibrio vital.				Usa frases coherentes para expresar sus ideas.	
	(Moreno, 2012)			DESARROLLO	Realiza las actividades de juego expresando sus ideas y sentimientos	Expresas sus ideas de manera clara y coherente
						Dramatiza cuentos expresando oraciones imperativas y exclamativas
						Interactúa con sus compañeras en los juegos de grupo.
		Participa en conversaciones respetando sus turnos	Inicia y mantiene el diálogo con sus compañeros.			

b) Variable dependiente (VD):

VD: Lenguaje Oral

VARIABLE DEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
LENGUAJE ORAL	El lenguaje oral es el medio de comunicación exclusivo del género humano. Por medio de él expresamos nuestras ideas, transformamos el pensamiento en palabras y las comunicaciones a nuestros semejantes, ajustándonos a un	Para identificar el uso correcto del lenguaje oral en los estudiantes se utilizará como instrumento el tes PLON-R que consta de 23 items divididas en tres componentes del lenguaje en el espacio de 10 a 12 minutos de manera individual	FORMA	FONOLOGÍA	Nombra imágenes con “r” en posición inicial, media y final.
					Menciona imágenes con “J” en posición final
					Nombra imágenes en grupos consonánticos /pl/, /kl/, /bl/ en posición inicial y media.
					Menciona imágenes en trabadas /tr/, /kr/, /br/ en posición inicial y final
				MORFOLOGÍA - SINTAXIS	Repite frases de 5 palabras
					Repite frases de 10 a más palabras.

	<p>código especial propio de la lengua que hablamos.</p> <p>(Nieto 2010)</p>		CONTENIDO		Expresa verbalmente las imágenes presentadas de manera espontánea.
				CATEGORÍAS	Señala los elementos de la lámina según su categoría: alimento, ropa y juguetes correctamente.
				ACCIONES	Describe verbalmente la acción que realiza el niño(a) en la lámina.
				PARTES DEL CUERPO	Señala las partes de su cuerpo: codo, rodilla, cuello, pie, tobillo, talón de manera correcta.
				SECUENCIA De ÓRDENES SENCILLAS	Realiza secuencias de 3 órdenes de manera correcta.
				DEFINICIÓN POR EL USO: Nivel comprensivo	Señala todos los elementos de manera correcta según su utilidad.

				DEFINICIÓN POR EL USO: Nivel Expresivo	Expresa la utilidad de las partes de su cara de manera correcta
			USO	EXPRESIÓN ESPONTÁNEA ANTE UNA LÁMINA	Denomina los hechos que ocurren en una lámina de manera espontánea
					Describe los hechos que ocurren en una lámina de manera espontánea
					Narra los hechos que ocurren en una lámina de manera espontánea
				EXPRESIÓN ESPONTÁNEA DURANTE UNA ACTIVIDAD MANIPULATIVA: ROMPECABEZAS	Solicita orientación para armar las piezas del rompecabezas.
					Pide ayuda al momentos d realizar la actividad.
					Autoregula sus acciones al momento de armar el rompecabezas.

3.2.4. Instrumentos de recolección de datos

En la investigación se ha elegido la técnica psicométrica llamada Prueba de Lenguaje Oral Navarra Revisada (PLON-R, 2005) para la recolección de datos antes y después de la aplicación del programa.

A. Test “PLON-R”

Instrumento que sirve para detectar de manera precoz y rápida niños en los que el nivel de desarrollo lingüístico no es el esperado según su edad cronológica y para incidir en aquellas áreas del lenguaje que a nivel grupal necesitan algún tipo de intervención. Esta prueba ha sido diseñada para alumnos de 3, 4, 5 y 6 años; en este caso solo se ha utilizado la prueba de 5 años.

La ficha técnica del instrumento presenta los siguientes datos:

- **Autores:** Gloria Aguinaga, María Luisa Armentia, Ana Fraile, Pedro Olanga, Nicolás Uriz
- **Procedencia:** Madrid (España)
- **Asesoramiento científico:** María José del Río
- **Administración:** Individual
- **Duración:** Variable, entre 10 a 12 minutos
- **Ámbito de aplicación:** Niños de 3,4, 5 y 6 años
- **Significación:** Detección rápida o screening del desarrollo del lenguaje
- **Baremación:** Puntuaciones típicas transformadas (S) y criterios de desarrollo en los apartados fonología, semántica pragmática y total en cada nivel de edad.

Material:

- Manual
- Ficha de anotación
- Fichas de estímulos
- 1 carrito de juguete
- 1 tempera
- 1 rompecabezas

Valoración:

La prueba consta de tres aspectos evaluados: Forma, con una puntuación máxima de 5; Contenido con un puntuación máxima de 6 y Uso con una puntuación máxima de 3.

Para llegar a dicha puntuación, los indicadores contienen valores preestablecido (0, 1, 2), los cuales suman a la puntuación total de cada aspecto. Una vez obtenidos los puntajes son sumados a la puntuación total de la prueba que es un máximo de 14 de nota.

Rangos de Calificación Total: Para 5 años

- **Normal:** 0 – 8
- **En riesgo:** 9 - 10
- **Retraso:** 11- 14

Los aspectos a evaluar:

a) Forma:**a.1. Fonología**

- Ningún error = 1
- Cualquier error = 0

a.2. Morfología-sintaxis

- 5 o más frases repetidas = 2
- 3 ó 4 frases producidas = 1
- 0 menos frases producidas = 0

b) Contenido:

b.1. Categorías

- Todas las categorías señaladas correctamente = 1
- 0 menos categorías señaladas correctamente = 0

b.2. Acciones

- Todas las respuestas correctas = 1
- 0 menos respuestas correctas = 0

b.3. Partes del cuerpo

- 4 o más partes señaladas correctamente = 1
- 0 menos partes señaladas correctamente = 0

b.4. Ordenes sencillas

- Realiza 3 órdenes y secuencia correctamente = 1
- La secuencia no es la solicitada o realiza 2 o menos órdenes = 0

b.5. Definición por el uso

- Señala todos los elementos correctamente = 1
- Señala 1 o más elementos incorrectamente = 0

c) Uso:

C1. Expresión espontánea ante una lámina

- Narra = 2
- Describe = 1

- Denomina = 0

C2. Expresión espontánea ante una actividad manipulativa

- 1 o más respuestas observadas = 1
- Ninguna respuesta observada = 0

La versión original de este instrumento obtuvo el análisis de fiabilidad mediante la técnica Split-half o de las dos mitades, dividiendo la prueba e ítems pares e impares con la corrección de Spearman-Brown, asimismo para la consistencia interna se aplicó el coeficiente alfa de Cronbach obteniéndose un puntaje de 0.76 para la prueba de 5 años

VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO (PLON –R)

Validación:

A fin de determinar si las preguntas o ítems eran las más adecuadas se realizó una prueba piloto a los niños de 5 años; para ver si era necesario modificar dicho instrumento. Se seleccionó 15 niños, de los cuales todos conocían los estímulos observados.

El instrumento fue validado a través de la correlación Pearson.

Fiabilidad

Indica la estabilidad de la prueba, es decir, si en distintas aplicaciones se mide de la misma forma y aproximadamente con la misma exactitud.

Se aplicó el instrumento a una muestra piloto de tamaño 15 y con uso del indicador Alfa Cronbach se obtuvo ($r = 0,866$). Este resultado permite decir que la consistencia interna del instrumento es confiablemente bueno. Como se detalla en las tablas siguientes:

Tabla 1: Análisis de fiabilidad del instrumento prueba de Lenguaje oral

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,866	23

Tabla 2: Estadísticos total-elemento

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
P1	9,33	26,667	,927	,846
P2	9,33	26,667	,927	,846
P3	9,07	28,495	,453	,861
P4	9,00	29,857	,306	,869
P5	9,07	27,781	,590	,856
P6	9,00	28,000	,559	,857
P7	8,87	28,838	,449	,861
P8	9,33	26,667	,927	,846
P9	9,27	26,924	,809	,849
P10	9,33	26,667	,927	,846
P11	9,40	27,686	,780	,852
P12	9,33	26,667	,927	,846
P13	8,80	30,029	,333	,867
P14	9,40	30,114	,314	,867
P15	8,93	28,638	,370	,871
P16	9,07	31,210	,304	,877
P17	9,47	31,838	,377	,876
P18	9,00	28,286	,503	,859
P19	9,27	30,352	,324	,871
P20	9,20	29,029	,361	,864
P21	9,33	31,524	,309	,877
P22	8,87	29,552	,410	,870
P23	9,53	30,267	,325	,865

3.2.5. Procedimientos para recolectar la información:

- a) Se solicitó la autorización de la directora para realizar el estudio en la I.E. N°1661 La Alegría del Saber
- b) Se determinó la población a investigar
- c) Para la validez de la prueba se utilizó la correlación Pearson
- d) Se seleccionó la muestra de estudio.
- e) Se aplicó el Pre test de manera individual para determinar sus dificultades del lenguaje oral y lograr un mejor análisis
- f) Se consolidó las respuestas obtenidas de los niños
- g) Se determinó la puntuación de cada indicador y componente del lenguaje para obtener una nota final de la prueba
- h) Se desarrolló e implementó el programa de juegos infantiles
- i) Se aplicó el post test de manera individual
- j) Se analizó los resultados de las evaluaciones administradas antes y después de aplicar la propuesta a través de programa SPSS24.
- k) Elaboró gráficos de barras de acuerdo a los resultados obtenidos
- l) Se aportó con conclusiones y sugerencias en relación con los resultados obtenidos en la prueba.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

IV. RESULTADOS

Tabla 3

Dificultades de lenguaje oral de la I.E. N° 1661 “La Alegría del Saber” a través de un pre test y post test

Dificultades		PRE TEST		POST TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
RETRASO	00 - 08	24	96,0	0	0,0
NECESITA MEJORAR	09 - 10	1	4,0	0	0,0
NORMAL	11 - 14	0	0,0	25	100,0
Total		25	100,0	25	100,0

Nota: Fuente: Cuestionario aplicado por la autora.

En la Tabla 3 y Figura 1, se ha identificado que antes de aplicar el programa basado en juegos infantiles, en el 96,0% de los niños de 5 años su lenguaje oral tuvo dificultades de retraso, mientras que después de aplicar el mencionado programa estos mismos niños ya no presentan dificultades de retraso. Ahora el 4,0% de niños en el pre test presentan dificultades de necesidad de mejora, en cambio estos mismos niños en el post test ya no tienen carencia de esta dificultad. Luego ninguno de los niños antes de recibir el programa ha alcanzado un lenguaje oral normal, sin embargo por aplicación del programa estos mismos niños han alcanzado en el 100,0% lenguaje oral normal.

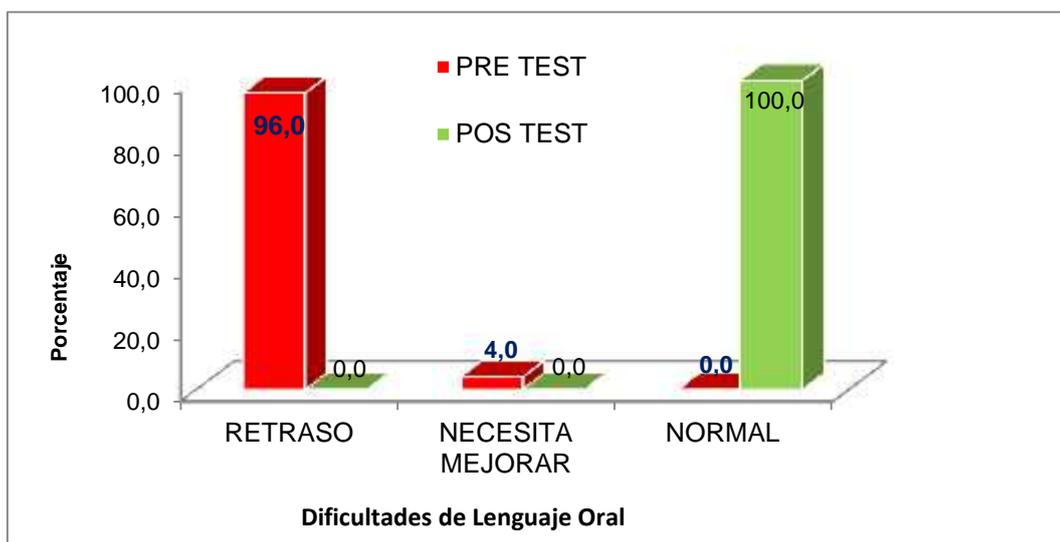


Figura 1: *Dificultades de lenguaje oral de la I.E. N° 1661 “La Alegría del Saber” a través de un pre y post test*

Tabla 4

Indicadores estadísticos del lenguaje oral según el componente de forma antes y después de aplicar el programa de juegos infantiles.

Media		Diferencia	Desviación estándar		Coeficiente de Variación	
PRE TEST	POST TEST		PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
1,96	4,44	2,48	1,207	0,583	61,6%	13,1%

Nota: En la Tabla 4, se aprecia que antes de aplicar el programa, el puntaje promedio obtenido sobre el componente de forma del lenguaje oral, en los niños de 5 años, es 1,96; en cambio estos mismos niños después de recibir el programa su puntaje promedio obtenido es 4,44. Esto ha generado una diferencia de 2,48 puntos, incremento favorable a los niños del post test. Por otro lado se observa también que los puntajes obtenidos sobre el componente de forma del lenguaje oral, en los niños del pre test presenta una dispersión relativa (61,6%) indicando esto una mayor inestabilidad respecto de los mismos en el post test, cuya dispersión relativa es 13,1%. Entonces estos resultados reflejan que el programa de juegos infantiles ha mejorado la forma del lenguaje oral en los niños del post test, respecto del pre test.

ANALISIS POR LA PRUEBA T-STUDENT PARA EVALUAR LA SIGNIFICANCIA DEL PROGRAMA DE JUEGOS INFANTILES EN LA MEJORA DEL COMPONENTE DE FORMA DEL LENGUAJE ORAL.

Tabla 5

Prueba T Student y su significancia

Valor Calculado	Sig.	Decisión $p < 0,05$
$T_c = 11,431$	$p = 0,000$	Sig.

Observando la significancia en la Tabla 5 ($p < 0,05$) y en la figura 2, el valor calculado ($T_c = 11.431$) es superior al valor tabular ($T_t = 1,714$), pues con estos datos se demuestra la significancia del programa de juegos infantiles en el componente de forma del lenguaje oral en los niños del post test, respecto de los mismos en el pre test, con un nivel de confianza del 95%.

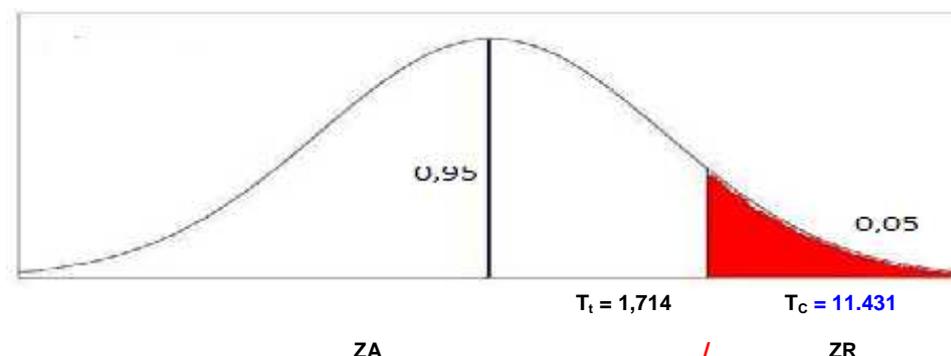


Figura 2: *Demostración de la significancia del programa de juegos infantiles en el componente de forma del lenguaje oral.*

Nota: ZR: Zona de Rechazo, ZA: Zona de Aceptación

Tabla 6

Indicadores estadísticos del lenguaje oral según el componente de contenido antes y después de aplicar el programa de juegos infantiles.

Media			Desviación estándar		Coeficiente de Variación	
PRE TEST	POST TEST	Diferencia	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
2,20	6,00	3,80	1,225	0,000	55,7%	0,0%

Nota: En la Tabla 6, se aprecia que antes de aplicar el programa, el puntaje promedio obtenido sobre el componente de contenido del lenguaje oral, en los niños de 5 años, es 2,20; en cambio estos mismos niños después de recibir el programa su puntaje promedio obtenido es 6,00. Esto ha generado una diferencia de 3,80 puntos, incremento favorable a los niños en el post test. Por otro lado se observa también que los puntajes obtenidos sobre el componente de contenido del lenguaje oral, en los niños del pre test presenta una dispersión relativa (55,7%) indicando esto una mayor inestabilidad respecto de los mismos en el post test, cuya dispersión relativa es 0,0%. Entonces estos resultados reflejan que el programa de juegos infantiles ha mejorado el componente de contenido del lenguaje oral en los niños del pos test, respecto del pre test.

ANALISIS DE SIGNIFICANCIA POR LA PRUEBA T-STUDENT PARA EVALUAR LA SIGNIFICATIVIDAD DEL PROGRAMA DE JUEGOS INFANTILES EN LA MEJORA DEL COMPONENTE DE CONTENIDO DEL LENGUAJE ORAL.

Tabla 7

Prueba T Student y su significancia

Valor Calculado	Sig.	Decisión $p < 0,05$
$T_c = 15,513$	$p = 0,000$	Sig.

Observando la significancia en la Tabla 7 ($p < 0,05$) y en la figura 3, el valor calculado ($T_c = 15.513$) es superior al valor tabular ($T_t = 1,714$), pues con estos datos se demuestra la significatividad del programa de juegos infantiles en el componente de contenido del lenguaje oral en los niños del post test, respecto de los mismos en el pre test con un nivel de confianza del 95%.

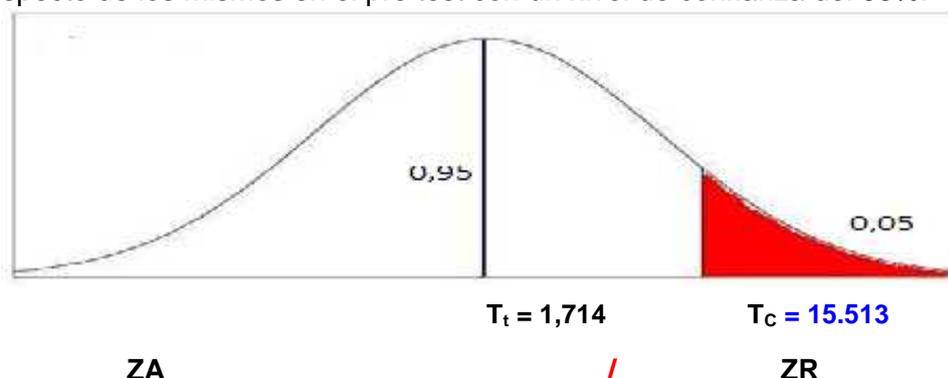


Figura 3: *Demostración de la significancia del programa de juegos infantiles en el contenido del lenguaje oral.*

Nota: ZR: Zona de Rechazo, ZA: Zona de Aceptación

Tabla 8

Indicadores estadísticos del lenguaje oral según el componente de Uso antes y después de aplicar el programa de juegos infantiles.

Media			Desviación estándar		Coeficiente de Variación	
PRE TEST	POS TEST	Diferencia	PRE TEST	POS TEST	PRE TEST	POST TEST
1,04	2,88	1,84	0,735	0,332	70,7%	11,5%

Nota: En la Tabla 8, se aprecia que antes de aplicar el programa, el puntaje promedio obtenido sobre el componente de uso del lenguaje oral, en los niños de 5 años, es 1,04; en cambio estos mismos niños después de recibir el programa su puntaje promedio obtenido es 2,88. Esto ha generado una diferencia de 1,84 puntos, incremento favorable a los niños en el post test. Por otro lado se observa también que los puntajes obtenidos sobre el componente de uso del lenguaje oral, en los niños en el pre test, presenta una dispersión relativa (70,7%) indicando esto una mayor inestabilidad respecto de los mismos en el pos test, cuya dispersión relativa es 11,5%. Entonces estos resultados reflejan que el programa de juegos infantiles ha mejorado el componente de uso del lenguaje oral en los niños en el pos test, respecto del pre test.

ANALISIS DE SIGNIFICANCIA POR LA PRUEBA T-STUDENT PARA EVALUAR LA SIGNIFICATIVIDAD DEL PROGRAMA DE JUEGOS INFANTILES EN LA MEJORA DEL COMPONENTE DE USO DEL LENGUAJE ORAL.

Tabla 9

Prueba T Student y su significancia

Valor Calculado	Sig.	Decisión $p < 0,05$
$T_c = 12,331$	$p = 0,000$	Sig.

Observando la significancia en la Tabla 9 ($p < 0,05$) y en la figura 4, el valor calculado ($T_c = 12,331$) es superior al valor tabular ($T_t = 1,714$), pues con estos datos se demuestra la significatividad del programa de juegos infantiles en el componente de uso del lenguaje oral en los niños en el post test, respecto de los mismos en el pre test, con un nivel de confianza del 95%.

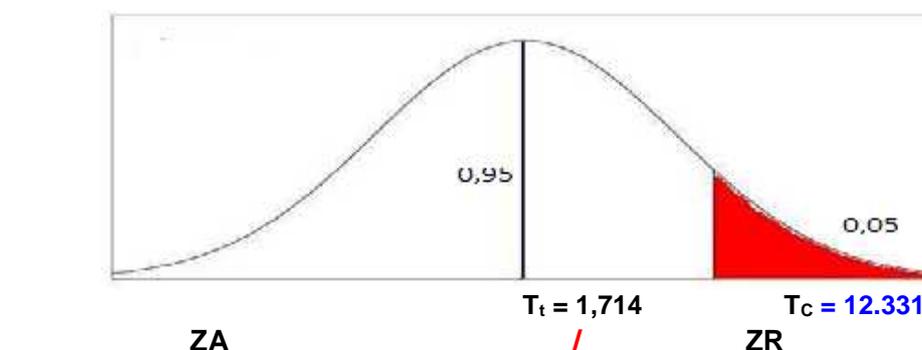


Figura 4: Demostración de la significancia del programa de juegos infantiles en el componente de uso del lenguaje oral.

Nota: ZR: Zona de Rechazo, ZA: Zona de Aceptación

Tabla 10

Indicadores estadísticos sobre el lenguaje oral antes y después de aplicar el programa de juegos infantiles.

Media			Desviación estándar		Coeficiente de Variación	
PRE TEST	POST TEST	Diferencia	PRE TEST	POST TEST	PRE TEST	POST TEST
5,24	13,28	8,04	2,185	0,843	41,7%	6,3%

Nota: En la Tabla 10, se aprecia que antes de aplicar el programa, el puntaje promedio obtenido sobre el lenguaje oral, en los niños de 5 años, es 5,24; en cambio estos mismos niños después de recibir el programa su puntaje promedio obtenido es 13,28. Esto ha generado una diferencia de 8,04 puntos, incremento favorable a los niños en el post test. Por otro lado se observa también que los puntajes obtenidos sobre el lenguaje oral, en los niños del pre test presenta una dispersión relativa (41,7%) indicando esto, una mayor inestabilidad respecto de los mismos en el pos test, cuya dispersión relativa es 6,3%. Entonces estos resultados reflejan que el programa de juegos infantiles ha mejorado el lenguaje oral en los niños del pos test, respecto del pre test.

ANALISIS DE SIGNIFICANCIA POR LA PRUEBA T-STUDENT PARA EVALUAR LA SIGNIFICATIVIDAD DEL PROGRAMA DE JUEGOS INFANTILES EN EL LENGUAJE ORAL.

Tabla 11

Prueba T Student y su significancia

Valor Calculado	Sig.	Decisión $p < 0,05$
$T_c = 18,210$	$p = 0,000$	Sig.

Observando la significancia en la Tabla 11 ($p < 0,05$) y en la figura 5, el valor calculado ($T_c = 18.210$) es superior al valor tabular ($T_t = 1,714$), pues con estos datos se demuestra de manera muy significativa la influencia del programa de juegos infantiles en el lenguaje oral en los niños del post test, respecto de los mismos en el pre test, con un nivel de confianza del 95%.

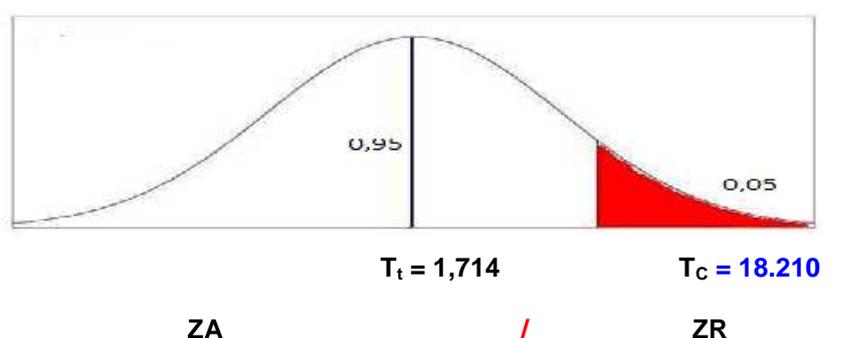


Figura 5: Demostración de la significancia del programa de juegos infantiles en el lenguaje oral.

Nota: ZR: Zona de Rechazo, ZA: Zona de Aceptación

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

V. DISCUSIÓN

El programa de juegos infantiles ha mejorado significativamente en el lenguaje oral de los niños de la I,E. 1661 según la tabla N°3 de resultados donde nos demuestra que un 100% logró a nivel normal de lenguaje oral, Por lo tanto coincidimos con Hernández y Carmenates (2016), en su investigación “El juego en el desarrollo de la Expresión oral en los niños de primer grado” en Cuba quien nos dice: que a través del juego el análisis fonético ayuda al conocimiento de las vocales, a la formación de sílabas, palabras, oraciones en diferentes formas y esto ayuda al desarrollo del vocabulario a través del diálogo y la descripción.

El programa de juego mejoró significativamente sobre la Forma uno de los componentes del lenguaje oral, con un Tc 11,431 superior al valor calculado ($Tt=1,714$) demostrando su mejora (tabla N°5 y figura N° 2); por lo que coincidimos con Ortiz Monserrat (2007), en su investigación “la Expresión oral en educación infantil desde el marco de conciencia fonológica en el CEIP el Zargal” España que nos manifiesta que al fomentar en nuestros alumnos la reflexión de los segmentos del habla creamos conciencia fonológica, que posteriormente garantiza el éxito en el proceso de la lectoescritura, así mismo es importante la creación de recursos didácticos propios de la comunicación y expresión.

El programa de juego mejoró significativamente sobre el Contenido otro componente del lenguaje oral, con un Tc 15,513 superior al valor calculado ($Tt=1,714$) (tabla N°7 y figura N° 3) demostrando su eficacia, por lo que reafirmo lo que nos demuestra Owens (2012) que el hombre es capaz de entender el significado de miles de palabras, pero esas palabras no están en la mente de forma desordenada, sino que existe lo que se le denomina un lexicón, que es como un diccionario, donde cada palabra por nuestra experiencia personal va hacer que el referente no sea el mismo para todos, de ello la importante de

tener al juego como una estrategia para incrementar el vocabulario en los niños. También coincido con Bonifaz y Vega (2008), en su tesis “Aplicación de un programa de juegos para mejorar la expresión oral” afirma la expresión fluida y espontánea, nos ayuda a incrementar su vocabulario del niño, utilizando diferentes formas de expresión, a la vez escuchan y comprenden los mensajes del adulto o de otra persona con quien necesite comunicarse.

El programa de juego mejoró significativamente sobre el uso uno de los componentes del lenguaje oral, con un T_c 12,331 superior al valor calculado ($T_t=1,714$) demostrando su mejora (tabla N°9 y figura N° 4); por lo tanto coincido con Shaffer (2015), quien nos dice que los defensores de la teoría interaccionista destacan que el lenguaje es un medio de comunicación que se desarrolla en un contexto de interacciones sociales en el que los niños y sus acompañantes luchan por lograr que sus mensajes lleguen a uno u otro lado. Así mismo Alfaro (2010) en su tesis magistral el papel que juegan los padres en el lenguaje oral, costa Rica, afirma que los problemas de lenguaje de origen ambiental o social se pueden evitar con una buena estimulación por parte de los padres, quienes deben ser los interesados en comunicarse, escuchar y leerle a sus hijos.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

PROGRAMA DE JUEGOS INFANTILES PARA NIÑOS DE 5 AÑOS

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E. : N° 1661 “La Alegría del Saber”
- 1.2. Dirección : A.A.H.H. Las Brisas - Nuevo Chimbote
- 1.3. Alumnos : Inicial 05 años.
- 1.4. Aula : Manitos Creativas
- 1.5. Investigador : Br. Jessica Velásquez Yupanqui
- 1.6. Asesor : Dr. Luis Cabrera Vértiz

II. DESCRIPCIÓN Y FUNDAMENTACIÓN

El Programa de Juegos infantiles es un conjunto de actividades y estrategias metodológicas, así como de materiales educativos y procesos de evaluación que, integrados en un todo curricular, tiene como propósito mejorar el lenguaje oral en los estudiantes de 05 años, capacidad cognitiva y de comunicación extremadamente importante para la vida futura del niño, en la medida que se convierte en una poderosa herramienta de mejora escolar, personal y social del ser humano.

Una consecuencia inmediata del desarrollo del lenguaje oral es la influencia decisiva que tiene en el aprendizaje de la lectura y la escritura, razón de más para acometer, acompañar y monitorear al niño, a través de una secuencia de actividades debidamente estructurada, para que desarrollen esta capacidad en un entorno de aprendizaje favorable y óptimo desde un punto de vista de la relación humana y de enfoques psicopedagógicos modernos e innovadores.

Para ello, se ha hecho uso de un recurso dinámico y activo de interés para el niño, como es el Juego enmarcada en actividades pedagógicas, amenas y motivadoras buscan como fin mejorar el desarrollo del lenguaje oral. Estas actividades se complementan con materiales educativos adecuados y pertinentes.

El programa está basado en una serie de juegos que buscan el mejoramiento del lenguaje oral en niños de 5 años. Está estructurado con 6 juegos (sensoriales, motrices, de lenguaje, sociales. Dramáticos, Competitivos), cada cual con sus respectivas actividades que van desde lo simple a lo complejo:

III. OBJETIVOS

3.1. General

Estimular el lenguaje oral de los niños de 05 años a través de actividades que integren los componentes de forma, Contenido y uso, utilizando el juego infantil.

3.2. ESPECÍFICOS

- ❖ Programar, ejecutar y evaluar actividades pedagógicas que incentiven el componente Forma, Contenido y Uso, utilizando como recurso el Juego infantil.
- ❖ Verbalizar textos rimados con ayuda de iconos verbales.
- ❖ Verbalizar 20 elementos por categorías (alimentos, prendas de vestir y juguetes)
- ❖ Describir hechos, láminas, fotografías con fluidez y adecuada estructuración del lenguaje
- ❖ Emplear formulas sociales de interacción comunicativa.

IV. CONTENIDOS:

4.1. FORMA:

- Conciencia Fonológica
- Amplitud de la frase
- Estructuración de oraciones

4.2. CONTENIDO

- Categoría (prendas de vestir, alimentos, juguetes y partes del cuerpo)

- Acciones
- Secuencia de órdenes
- Vocabulario (comprensivo y expresivo)

4.3. USO

- Funciones del Lenguaje
- Discurso conversacional

V. Desarrollo de los Juegos:

El programa de juegos infantiles, se desarrolló bajo los enfoques teóricos de Piaget, Vygotsky y la clasificación de juegos según Hurlock en coherencia con el enfoque de Owen, para mejorar el lenguaje oral. Tomando la postura de los autores y su relación que se ha logrado obtener después de un análisis y diagnóstico de mi realidad problemática, que son los estudiantes de 5 años del I.E. N° 1661 de la ciudad de nuevo Chimbote, se propone lo siguiente:

1. Juegos Sensoriales, los niños colocaron en actividad sus sentidos, para trabajar el componente de Forma, donde han tocado, sentido, percibido de manera visual y discriminado auditivamente los sonidos del habla, posicionando el órgano fono articulador que es la lengua, según el punto y modo de articulación de cada fonema que se logró.

- Jugando a imitar risas
- Vamos a jugar con el dado
- Armandos rompecabezas

2. Juegos motrices, se trabajaron los miembros superiores e inferiores del cuerpo, desarrollando el componente de contenido que es la semántica, donde los niños aprendieron las partes finas de su cuerpo, secuencia de órdenes a través de movimientos que requirieron desgaste físico, logrando incrementar su repertorio de palabras y su significado.

- Descubriendo las partes de mi cuerpo
- Jugando a los encantados

3. Juegos con el lenguaje, aquí se ensayaron ritmos, canciones, se crearon nuevos significados de palabras, desarrollando los componentes de forma y contenido, donde se trabajaron la repetición de fonemas a través de canciones, ritmos, repetición de rimas y la morfosintaxis, produciendo oraciones a través de la creación de nuevas palabras y dando un significado y coherencia a nuestra oración.

- Jugando con el fonema RR
- Jugando con las rimas
- A divertirse con las charadas

4. Juegos sociales: su finalidad fue la agrupación, cooperación y sentido de responsabilidad, aquí se desarrolló el componente de contenido, que tiene a la semántica, donde se realizaron juegos de grupo, asumiendo una responsabilidad cada uno de sus integrantes, al momento de expresar la utilidad de cada imagen-palabra presentada y el componente de uso, que es la pragmática, es decir la utilidad y ritmo del lenguaje que el niño utilizó al momento de narrar sus historietas, observándose su socialización al compartir sus experiencias.

- Conociendo Mi Cara
- Vamos a narrar Historietas
- Jugando con los elementos del aula

5. Juegos dramáticos, consistió en dramatizar roles e imitar modelos, con ello se trabajó el componente de contenido, donde se enriqueció su vocabulario y a la vez comprendió el significado de las imágenes que se les presentó, donde el niño dramatizó roles sobre la utilidad de los elementos presentados en el juego y el grupo acertó su significado, de esta manera se logró incrementar su vocabulario y se obtuvo la expresión y comprensión en los estudiantes.

Ñ Adivina ¿Qué será? ... ¿Qué será?

Ñ Adivina, Adivinador

6. Juegos competitivos, se le estableció al niño reglas, metas específicas, y se establecieron normas. Con ello se desarrolló el componente de forma,

contenido y uso, se jugó con los fonemas, las rimas, Charadas y las narraciones fomentando una competencia entre los niños del aula, por lo tanto se les pidió respetar las normas establecidas.

- Jugamos con los grupos consonánticos
- Jugando con los elementos del aula

VI. Secuencia de Juegos:

1. Jugando a imitar risas
2. Vamos a jugar con el dado
3. Jugando con el fonema RR
4. Jugamos con los grupos consonánticos
5. Jugando con las rimas
6. A divertirse con las charadas
7. Armandó rompecabezas
8. Jugando con los elementos del aula
9. Adivina ¿Qué será? ... ¿Qué será?
10. Descubriendo las partes de mi cuerpo
11. Jugando a los encantados
12. Adivina, Adivinador
13. Conociendo Mi Cara
14. Vamos a narrar Historietas

CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES

VII. CONCLUSIONES

- Se demostró que el programa de juegos infantiles ha mejorado significativamente en el lenguaje oral de los niños de 5 años de la I.E. N° 1661, en base a la prueba T Student que dió como resultado de un $T_c.18,210$ valor que es superior al valor tabular $T_t.=1,714$. Por lo tanto si existe significancia del Programa de juegos infantiles en el en el lenguaje oral.
- Se identificó, que antes de aplicar el programa de juegos infantiles, el 96% de los niños obtuvo un nivel de retraso y un 4% necesita mejorar las dificultades del lenguaje oral, mientras que después de aplicar el programa de juegos infantiles, estos mismos niños, han alcanzado el 100,0% de mejora obteniendo un nivel normal en el lenguaje oral, en sus tres componentes de forma, contenido y uso.
- Se diseñó y aplicó un programa de juegos infantiles de catorce actividades, bajo el enfoque teórico de Hurlock, quien propone la clasificación juegos en sensoriales, motrices, de Lenguaje, Sociales, dramáticos y Competitivos, demostrando que el desarrollo de cada uno de ellos, ha mejorado el lenguaje oral en los estudiantes de 5 años.
- Se sistematizó y proceso los datos estadísticos después de la aplicación de la propuesta a través del programa SPSS24, cuya estadística descriptiva es de tablas invariantes con figuras de barras, luego se utilizaron indicadores estadísticos como la media, coeficiente de varianza, desviación estándar y coeficiente de variación, así mismo dentro de la estadística inferencial previa la normalidad de los datos se utilizó la prueba de T student para muestras apareadas (muestras correlacionadas).

SUGERENCIAS:

- Las instituciones educativas del nivel inicial deben utilizar este programa de juegos infantiles, pues las estrategias metodológicas son dinámicas y didácticas las cuales conllevan al buen trabajo en equipo, donde los niños hagan uso de sus discursos conversacionales, logrando su socialización, ayudándose unos con otros, manifestando el buen funcionamiento del lenguaje oral.
- En la instituciones Educativas del nivel inicial, para la identificación rápida de las dificultades de lenguaje oral, las maestra de educación inicial de 5 años deben emplear el test PLON-R, el cual ayudará a reconocer las deficiencia y así poder mejorar el lenguaje oral, o caso contrario, derivar a los especialistas adecuados
- Las maestras de Educación inicial de 5 años deben diseñar unidades didácticas, donde se desarrollen con mayor incidencia los juegos sensoriales y de lenguaje, fundamentales para mejorar el componente de forma al momento de articular y producir fonemas, así como estructurar sus oraciones al intercambiar sus conversaciones con sus compañeros
- La maestra de educación inicial, deben tener en claro que para la aplicación de un programa de juegos, no sólo se deben tener en cuenta las estrategias y recursos didácticas que estén plasmadas en la propuesta, pues también es importante el ambiente, proporcionando un lugar cálido, acogedor con un trato amable y afectuoso, donde demuestren su espíritu de liderazgo, y motivacional para la toma de decisiones al momento de jugar con los niño.
- Las universidades, en la formación profesional de las maestras de educación inicial deben establecer, cursos de entrenamiento para una buena dicción, con técnicas adecuadas, para su expresión oral y escrita, pues los niños imitan la producción del habla, y la buena dicción de la maestra al momento de articular y estructurar frases y oraciones.

CAPÍTULO VIII

BIBLIOGRAFÍA

VIII. BIBLIOGRAFÍA

- Aguado, G. (2008) Trastorno específico del lenguaje: Retraso del lenguaje y disfasia. España: Editorial Aljibe.
- Alfaro, J. (2010). *El papel que juegan los padres en la adquisición del lenguaje oral* (tesis de maestría). Universidad Estatal a distancia, Costa Rica.
- Becerra, P. (2014). *Modelos regionales de Educación: Comunicación Oral en educación Inicial* (tesis doctoral). Universidad Católica de Santa María, Arequipa.
- Bandura, A. & Walters, R. (2004). *Aprendizaje Social y desarrollo de la personalidad*. Madrid, España: Editorial Paidós.
- Bonifaz, P. & Vega, F. (2008). *Aplicación del programa de juegos de lenguaje para mejorar la expresión oral en os niños de 4 años I.E.P. Santa Rosa de Lima patrona de la P.N.P.* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional del Santa, Nuevo Chimbote.
- Brown, G. (2012). *Qué tal si jugamos... otra vez*. España: 6° edición.
- Castañeda, P. (2010). *El Lenguaje verbal del niño*. Lima, Perú: Editorial Fondo.
- Cañequé, H. (2003). *Juego y vida*. Buenos Aires, Argentina: Editorial el Ateneo.
- Chomsky, N. (2000). *El lenguaje y el entendimiento*. Barcelona, España Editorial Seix.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona, España: Ediciones Paraninfo. S. A.
- Dicarpio, N. (2012). *Teorías de la Personalidad*. México: Editorial Mc Graw-Hill.
- Ferland, F. (2005). *¿Jugamos? El Juego con niños y niñas de 0 a 6 años*. Madrid, España: Ediciones Narcea.
- Garvey, C. (2011). *Juego Infantil*. Madrid, España: Editorial Morata S.A.
- Garaigordobil, M. (2013). *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: Juego, conducta pro social y creatividad*. Madrid, España: Editorial Pirámide.

- Hernández, M. & Carmenates, I. (2016). *El juego en el desarrollo de la expresión oral en niños de primer grado*. (tesis de maestría). Universidad Ignacio Agramonte Loynaz, Camagüey, Cuba.
- Hurlock, E. (2010). *Desarrollo del niño*. Madrid, España: Editorial, McGraw Hill.
- López, Á. (2013). *Psicolingüística*. Madrid, España. Editorial: síntesis.
- Moreno, J. (2012). *Aprendizaje a través del juego*. Málaga, España: Ediciones Aljibe.
- Moreno, J. & Mateos, M. (2012). *Rasgos de la personalidad asociados a alteraciones del lenguaje de mayor incidencia en la población escolar*. (tesis doctoral). España
- Mormontoy, W & Medina, M. & Mormontoy, H. (2013). *Prácticas de bioestadística*. Lima, Perú: Editorial Fondo.
- Nieto, M. (2010). *El niño disléxico*. México: Editores Méndez. Tercera edición.
- Ortiz, M. (2007). *La expresión oral en educación Infantil desde el marco de la conciencia fonológica”, en el C.E.I.P. El Zargal*. (tesis de maestría).España.
- Owens, R. (2012). *Desarrollo del Lenguaje*. Madrid, España: Editorial Pearson. 5º edición.
- Pérez, R. (2013). *Evaluación de Programas Educativos*. España: Editorial La Muralla S.A. 3era edición.
- Pugmire, S. (2006). *El Juego Espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación*. Madrid, España: Editorial Narcea.
- Reyes, C. & Sánchez, H. (2006). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima, Perú: Editorial Visión Universitaria.
- Saldaña, R. (2012). *Programa de cuentos pictográficos para incrementar el lenguaje oral en niños(as) de 3 años de una I.E. del Callao*. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima, Perú.
- Shaffer, D. & Kipp, K. (2015). *Psicología del Desarrollo. Infancia y Adolescencia*. Estados Unidos de América: 7ma edición.
- Trigo, E. (2004). *El juego tradicional en el currículo de educación física*. Madrid, España: Editorial Paidotribo.

- Concepto de programa. (2016). Recuperado de mx.geocities.com/floresgod/tesis01.html.
- El concepto de juegos infantiles. (2011), fecha de acceso: 16 de octubre. Recuperado de <http://adivertirsejugando.blogspot.com>
- Bandura, A. (1987). Teoría del Aprendizaje Social. Recuperado de <https://lamenteesmaravillosa.com/aprendizaje-social-albert-bandura/>
- Castañeda, P. (2016). *El lenguaje Verbal del niño*. Recuperado de http://sisbib.unmsm.edu.pe/BibVirtualData/Libros/Linguistica/Leng_Nino/pdf/Desarro_Leng.pdf
- Vygotsky (1932) Teoría constructivista del juego. Recuperado de <https://maricampo2.wordpress.com/vigotsky-y-su-teoria-constructivista-del-juego/>

ANEXOS

ACTIVIDAD Nº 1

1. Denominación: JUGANDO A IMITAR RISAS

2. **Capacidad:** Expresa con claridad sus ideas

3. Dimensión del Lenguaje oral:

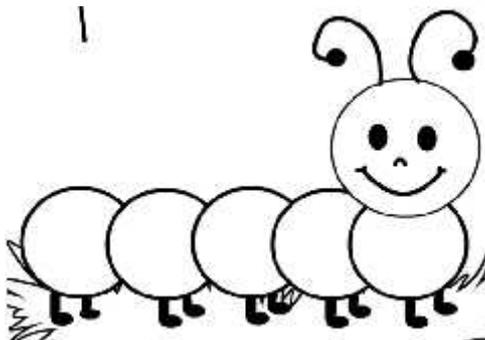
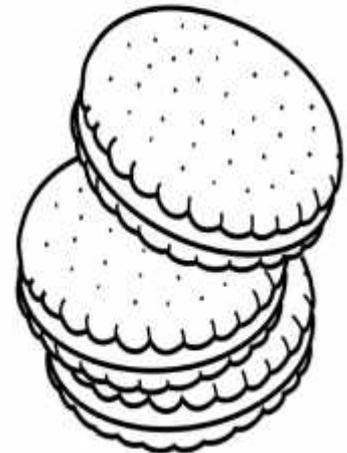
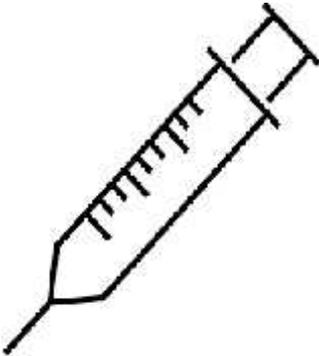
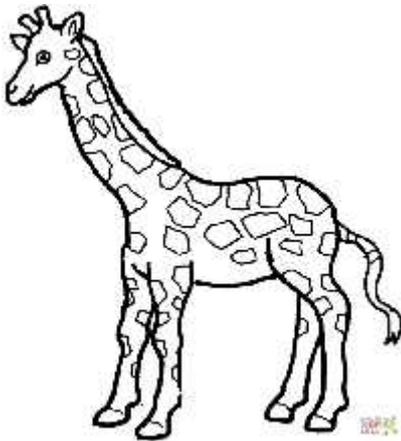
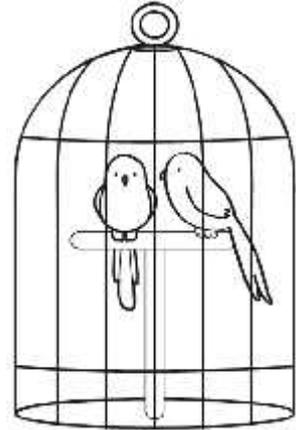
Forma: fonología: menciona imágenes con J en posición final

4. Desarrollo de la actividad:

ETAPAS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	Se inició la actividad ubicando a los niños en media luna sentados en sus sillas. Luego de una caja sorpresa extraen un vaso con agua y jugaremos a hacer gárgaras. Los niños eligen el lugar donde quieren realizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Caja sorpresa • Vaso con agua
ORGANIZACIÓN	Nos ubicamos en el lugar donde desean realizar el juego, nos organizamos por grupos y explicamos la reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente las indicaciones • Jugar con el compañero evitando golpearse • Levantar la mano cuando desean expresar su idea • Respetar las opiniones de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Docente • Niños
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Después de haber escuchado las reglas y de comprometerse a cumplirlas, se les mostrará a los niños un sobre sorpresa de donde extraeremos láminas de un león, papa Noel, un niño, una señora, un señor y un abuelito. ,luego iniciaremos con el juego imitamos como hace el león, luego nos sentamos e iniciamos a contar chistes e imitar como se ríe papa Noel, como se ríe..., el señor, la señora,..... Una vez terminado de imitar las risas. Cantamos la canción jajaj no me paro de reír....	<ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Láminas • Parlante
RELAJACIÓN	Luego de terminar el juego la docente invitara a los niños sentarse o echarse para luego hacer los ejercicios de relajación: <ul style="list-style-type: none"> • Tomamos aire por la nariz y expulsamos por la boca • Oler perfume y expulsar el aire lentamente 	<ul style="list-style-type: none"> • Perfume
VALORACIÓN	Al terminar dialogaremos con los niños y preguntaremos: ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo hace el león...? ¿Cómo se ríe...? Mostraremos láminas con el fonema J y pedimos que los niños mencionen como se llaman, posicionando el fonema correctamente.	<ul style="list-style-type: none"> • Lámina del kinema J
COMPROBACIÓN	Al terminar se le entregara una hoja de aplicación para que pinten las imágenes con el fonema J, expresando verbalmente cada uno de ellos. (anexo 1)	<ul style="list-style-type: none"> • Papel bond • Colores

Anexo 1

Busca y pinta las imágenes que inician con el fonema J y pronuncia en voz alta cada uno de ellos con ayuda de la maestra.



ACTIVIDAD Nº 2

1. Denominación: VAMOS A JUGAR CON EL DADO

2. **Capacidad:** Expresa con claridad sus ideas

3. Dimensión del Lenguaje oral:

Forma: fonología: Nombra imágenes con “r” en posición inicial, media de manera correcta.

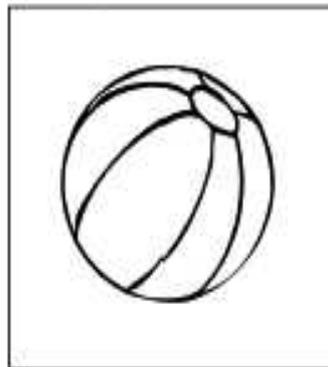
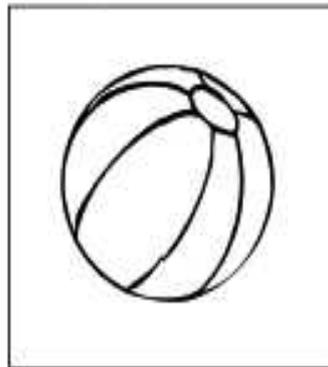
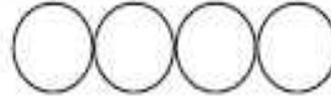
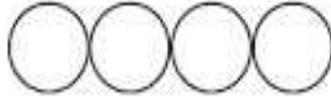
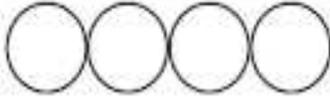
4. Desarrollo de la actividad:

ETAPAS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	Motivamos a los niños con el dado de las praxias y jugamos con él, imitando las praxias: lengua arriba, lengua abajo.... Después los niños eligen el lugar donde quieren realizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Dado • Láminas de praxias
ORGANIZACIÓN	Nos ubicamos en el lugar donde desean realizar el juego, nos organizamos por grupos y explicamos la reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente las indicaciones • Levantar la mano al momentos de expresar sus ideas • Respetar las opiniones de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Docente • Niños
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Jugamos con el bingo del fonema R, para ello de un sobre sorpresa extraeremos las imágenes del caballo, metralleta, del pavo e iniciamos a realizar los sonidos que emiten cada uno de ellos metralleta: tetete..., caballo: chasquido, pavo: glo glo glo. Posteriormente, jugamos con los bits de imágenes del fonema r (vibración simple) en diferentes posiciones: media y final. Luego entregamos a cada niño su cartilla de bingo e iniciamos con el juego. Jugamos a silabear cada una de las imágenes del bingo.	<ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Bits de imágenes
RELAJACIÓN	Luego de terminar el juego la docente invitara a los niños sentarse o echarse para luego hacer los ejercicios de relajación: <ul style="list-style-type: none"> • Tomamos aire por la nariz y expulsamos por la boca • Olemos clavito de olor y soplamos una pluma 	<ul style="list-style-type: none"> • Clavo de olor • Plumas
VALORACIÓN	Al terminar dialogaremos con los niños y preguntaremos: ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo hace el caballo, la metralleta...? ¿Cómo suena el fonema R (vibración simple)...? Mostraremos láminas con el fonema r y pedimos que los niños mencionen como se llaman, posicionando el fonema correctamente.	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas del fonema R
COMPROBACIÓN	Al terminar se le entregará una hoja de aplicación para que pinten la cantidad de sonidos que tienen cada una de las imágenes presentadas. (Anexo 2)	<ul style="list-style-type: none"> • Papel bond • Colores

Anexo 2

¿CUÁNTAS SÍLABAS TIENE?

- Separa con palmadas las sílabas de cada figura.
- Pinta tantos círculos como sílabas tenga la palabra.



ACTIVIDAD Nº 3

1. Denominación: JUGAMOS CON EL FONEMA RR

2. Capacidad: Expresa con claridad sus ideas

3. Dimensión del Lenguaje oral:

Forma: fonología: Nombra imágenes con “rr” en posición inicial y media de manera correcta

4. Desarrollo de la actividad:

ETAPAS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	Cantamos la Lengua saltarina y seguimos la secuencia de la canción. Luego los niños eligen el lugar donde quieren realizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Niños
ORGANIZACIÓN	Nos organizamos por parejas y explicamos la reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente las indicaciones • Jugar con el compañero evitando golpearse • Levantar la mano al momento de expresar sus ideas • Respetar las opiniones de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Docente • Niños
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	De un sobre sorpresa extraemos las imágenes de los una moto, un reloj despertador e imitamos el sonido que emiten. Luego posicionamos el fonema R (vibrante fuerte) e iniciamos a unir con cada una de las vocales rra, rre, rri, rro, rru, posteriormente entregamos a cada grupo sus fichas del fonema rr en posición media y final y con la ayuda de un dado iniciamos el juego del ludo. Ratón, raqueta, perro, torre ...El niño que llega a la meta final es el ganador.	<ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Láminas con imágenes • Dado
RELAJACIÓN	Luego de terminar el juego la docente invitara a los niños sentarse o echarse para luego hacer los ejercicios de relajación: <ul style="list-style-type: none"> • Tomamos aire por la nariz y expulsamos por la boca • Olemos velitas aromáticas y soplamos lentamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Velitas aromáticas • Niños
VALORACIÓN	Al terminar dialogaremos con los niños y preguntaremos: ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo suena la moto, el reloj despertador...? ¿Cómo suena el fonema R (vibrante múltiple)...? Mostraremos láminas con el fonema R en posición inicial, media y pedimos que los niños mencionen como se llaman, posicionando el fonema correctamente.	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas con imágenes • Niños
COMPROBACIÓN	Al terminar se le entregara una hoja de aplicación para encerrar las imágenes que inician con el sonido ra, re, ri, ro, ru según el sonido del fonema que emite la docente. (anexo 3)	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja de aplicación • Plumones

Anexo 3

Escucha atentamente a la maestra y encierra las imágenes que inician con el sonido ra, re, ri, ro, ru (vibración múltiple).



ACTIVIDAD N° 4

1. Denominación: Jugando con los grupos consonánticos

2. Capacidad: Expresa con claridad sus ideas

3. Dimensión del Lenguaje oral:

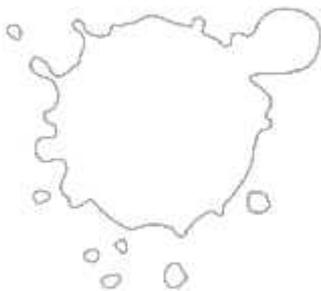
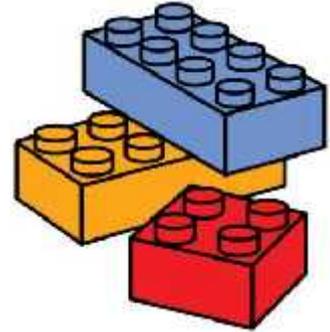
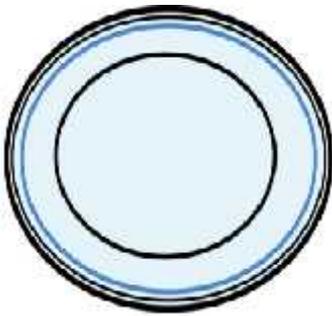
Forma: fonología: Nombra imágenes en grupos consonánticos /pl/, /kl/, /bl/ en posición inicial y media.

4. Desarrollo de la actividad:

ETAPAS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	Motivamos a con un video del monosílabo, quien nos presentará como emitir las licuantes pl, kl, bl en unión con cada una de las vocales. Luego los niños eligen el lugar donde quieren realizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Video • Niños
ORGANIZACIÓN	Nos ubicamos en el lugar donde desean realizar el juego, nos organizamos por grupos y explicamos la reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente las indicaciones • Levantar la mano cuando quieren decir algo • Respetar las opiniones de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Niños • Docente
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Jugamos con el dado silábico, que tendrá en cada uno de sus lados las imágenes en posición inicial y media de los fonemas pla, ple, pli, plo, plu kl..., bl..., luego entregamos a cada grupo su bits de imágenes con el fonema que se está trabajando. Iniciamos el juego “ponte en alerta” donde la maestra mostrará una imagen, los niños la pronuncian y el integrante el grupo que lo tenga correrá a la pizarra para colocar la imagen y emitirá el nombre de ella. El grupo que tenga más imágenes en la pizarra será el ganador.	<ul style="list-style-type: none"> • Dado • Láminas con imágenes • Niños
RELAJACIÓN	Luego de terminar el juego la docente invitara a los niños sentarse o echarse para luego hacer los ejercicios de relajación: <ul style="list-style-type: none"> • Tomamos aire por la nariz y expulsamos por la boca • Trabajamos con los burbujeros, los niños toman aire por la nariz y soplan burbujas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Burbujeros • Niños
VALORACIÓN	Al terminar dialogaremos con los niños y preguntaremos: ¿Qué les pareció el juego? ¿Cómo hace el monosílabo...? Mostraremos láminas con las licuantes pl, kl, bl y pedimos que los niños mencionen como se llaman, posicionando el fonema correctamente.	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas con imágenes • Niños • Docente
COMPROBACIÓN	Al terminar se le entregara una hoja de aplicación para que pinten las imágenes con el fonema pl, kl, bl, expresando verbalmente cada uno de ellos. (anexo 4)	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja de aplicación • Colores

Anexo 4

Escucha atentamente a la maestra y marca con aspa (X) las imágenes que inician con pla, plu; luego encierra las que inician con cla, cli. y finalmente marca con una cruz (+) bla, blo, blu



ACTIVIDAD N° 5

1. Denominación: JUGANDO CON LAS RIMAS

2. **Capacidad:** Utiliza estratégicamente recursos expresivos

3. Dimensión del Lenguaje oral:

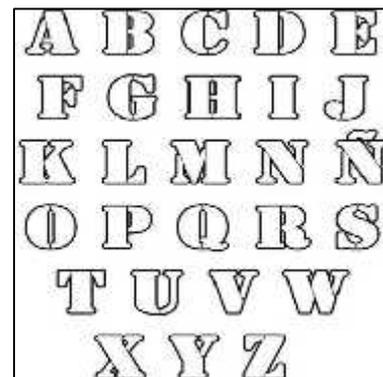
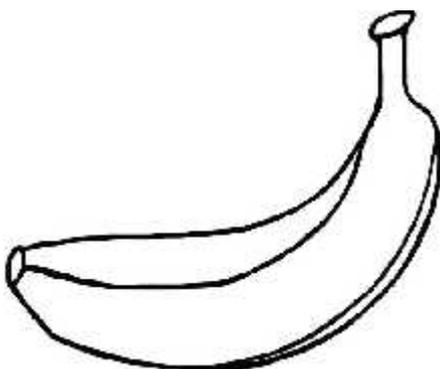
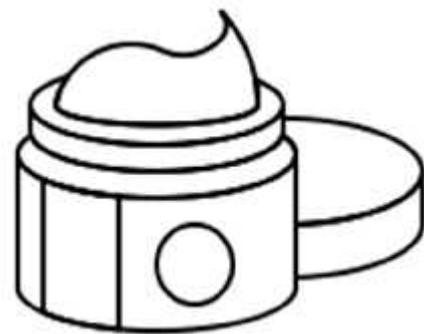
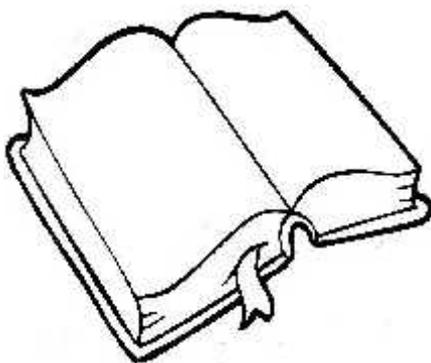
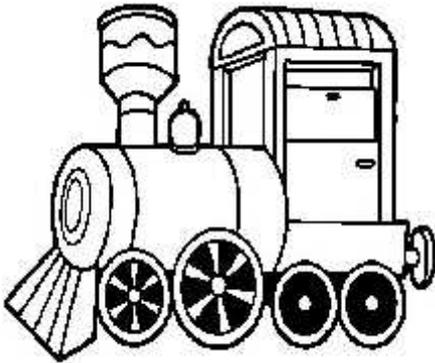
Forma: fonología: Menciona imágenes en trabadas /tr/, /kr/, /br/ en posición inicial y final

4. Desarrollo de la actividad:

ETAPAS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	Presentamos a los niños rimas con rr Luego los niños eligen el lugar donde quieren realizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> •Rimas •Niños
ORGANIZACIÓN	Nos ubicamos en el lugar donde desean realizar el juego, nos organizamos en círculo y explicamos la reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente las indicaciones • Levantar la mano cuando quieren decir algo • Respetar las opiniones de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> •Docente •Niños
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Jugamos con un títere llamado el sapo travieso, quien nos presentará imágenes de tren, letras crema, brazo y libro, para crear un cuento (anexo). Luego pegamos los bits de imágenes en la pizarra y pronunciamos cada una de ellas posicionándolas de manera correcta.	<ul style="list-style-type: none"> •Títere •Bits de imágenes •Pizarra
RELAJACIÓN	Luego de terminar el juego la docente invitara a los niños sentarse o echarse para luego hacer los ejercicios de relajación: <ul style="list-style-type: none"> • Tomamos aire por la nariz y expulsamos por la boca • Tomamos aire y soplamos bolitas de tecnopor. 	<ul style="list-style-type: none"> •Bolitas de tecnopor •Niños •Docente
VALORACIÓN	Al terminar dialogaremos con los niños y preguntaremos: ¿Qué les pareció el cuento? ¿Cómo nos dice el sapo travieso...? ¿Cómo debemos colocar la lengua para emitir el sonido tr, kr, br...?	<ul style="list-style-type: none"> •Niños •Docente
COMPROBACIÓN	Al terminar se le entregara una hoja de aplicación para estirar plastilina en las imágenes con el sonido tr, kr y br, emitiendo el sonido tres, tren, letra, crema, libro.	<ul style="list-style-type: none"> •Hoja de aplicación •Plastilina

Anexo 5

Escucha atentamente, luego repite el sonido de la imagen que emite la maestra y estira plastilina sobre cada uno de ellos.



ACTIVIDAD Nº 6

1. Denominación: A DIVERTIRSE CON LAS CHARADAS

2. **Capacidad:** Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático

3. Dimensión del Lenguaje oral:

Forma: Morfosintaxis: Repite frases de 7 a 8 palabras correctamente

4. Desarrollo de la actividad:

ETAPAS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	Presentamos a los niños el cuento de los tres cerditos con pictogramas, e iniciamos la lectura. Luego los niños eligen el lugar donde quieren realizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> •Cuento •Pictogramas
ORGANIZACIÓN	<p>Nos organizamos en círculo y explicamos la reglas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente las indicaciones • Levantar la mano cuando quieren decir algo • Respetar las opiniones de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> •Niños •Docentes
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	De un sobre sorpresa sacamos imágenes de personas y animales realizando diferentes acciones, (jugando, saltando, cortando, escribiendo...) e iniciamos el juego de las charadas, donde cada representante del grupo imitará la acción y el grupo tendrá la respuesta. Luego con los niños iniciamos a estructurar las frases con ayuda de preguntas que se realizaran ¿Quién es.....? ¿Qué hace.....? ¿Dónde está...? ¿Qué otra labor puede realizar...? Posteriormente estructuramos frases de 7 a 8 palabras, las plasmamos en un papelote y colocamos en el área de comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> •Sobre sorpresa •Láminas con imágenes •Papelote •Plumones
RELAJACIÓN	<p>Luego de terminar el juego se invita a los niños a sentarse o echarse para luego hacer los ejercicios de relajación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tomamos aire por la nariz y expulsamos por la boca • Olemos mandarina retenemos el aire por unos segundos y soplamos serpiente. 	<ul style="list-style-type: none"> •Mandarina (fruta) •Serpentina •Niños •
VALORACIÓN	<p>Al terminar dialogaremos con los niños y preguntaremos:</p> <p>¿Qué les pareció el juego?</p> <p>¿Qué acciones pueden realizar...? Mostraremos láminas y repetimos las frases elaboradas para cada una de ellas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Láminas con imágenes •Papelote •Plumones
COMPROBACIÓN	Al terminar se le entregara una hoja de aplicación para marcar la imagen que corresponde a la frase, leída por la maestra.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja de aplicación

Anexo 6

Escucha atentamente a la maestra y marca un aspa (X) la imagen que corresponda a la frase:

1. La niña escribe en su cuaderno historietas de animales



2. El niño corta con tijeras las imágenes de las revistas.



3. La niña y el niño leen un cuento en el rincón de lectura.



4. Mamá cocina arroz con pollo en la olla.



ACTIVIDAD Nº 7

1. Denominación: ARMANDO ROMPECABEZAS

2. Capacidad: Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.

3. Dimensión del Lenguaje oral:

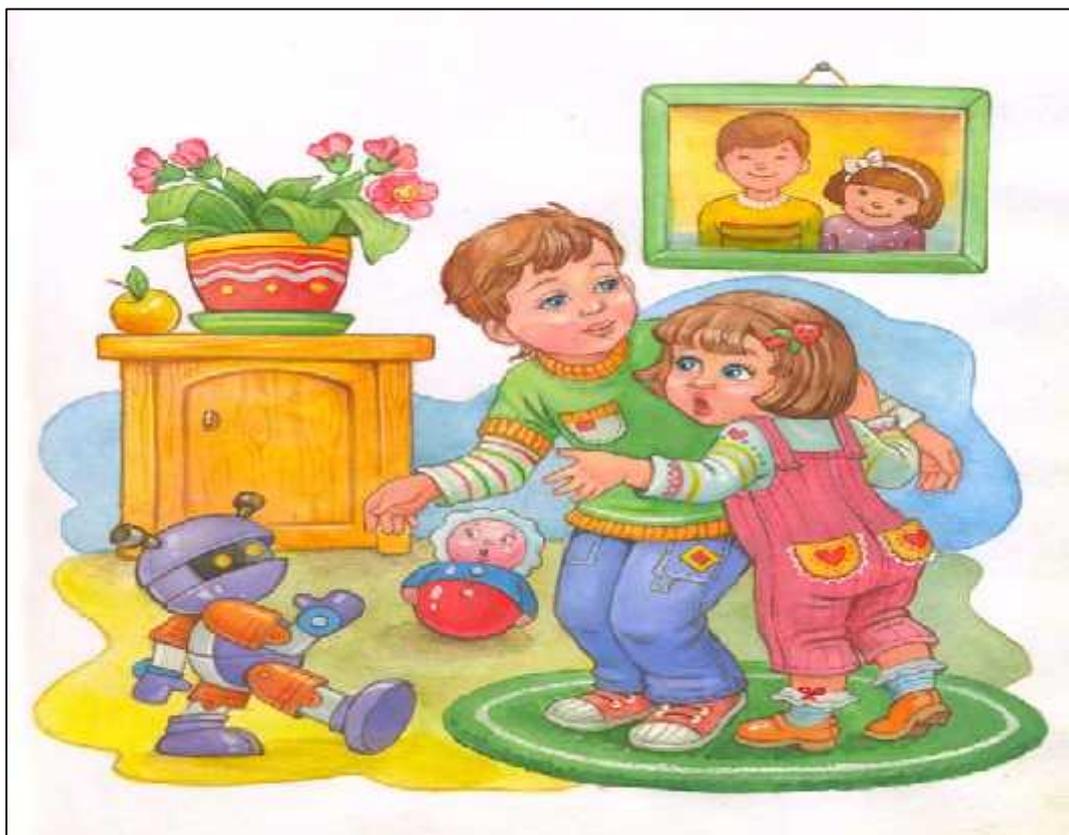
Forma: Morfosintaxis: Expresa verbalmente de 4 a 5 frases en la descripción de imágenes de manera espontánea

4. Desarrollo de la actividad:

ETAPAS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	Presentamos a los niños las tiras de colores, los colocamos en la pizarra y expresan el color según lo señalado. Luego eligen el lugar donde quieren realizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina • Papel de colores • Goma • Tijera
ORGANIZACIÓN	Nos ubicamos en el lugar donde desean realizar el juego, nos organizamos por grupos y explicamos la reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente las indicaciones • Jugar con el compañero evitando golpearse • Levantar la mano cuando quieren decir algo • Respetar las opiniones de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Docente • Alumno
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	A cada grupo se le entregará fichas de un rompecabezas (anexo 7) e iniciamos el juego, armando las piezas y el grupo que termine primero es el ganador. Luego pedimos que observen atentamente la imagen e inician a expresar lo observado en cada imagen. El trabajo quedará plasmado en un papelote y colocamos en el área de comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> • Papel bond A3 • Cartulina • Imágenes • Papelote
RELAJACIÓN	Luego de terminar el juego se invitará a sentarse o echarse para luego hacer los ejercicios de relajación: <ul style="list-style-type: none"> • Tomamos aire por la nariz y expulsamos por la boca • Olemos una flor y soplamos tiritas de papel de seda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Papel de seda • Flor aromática • Docente • Estudiante
VALORACIÓN	Al terminar dialogaremos con los niños y preguntaremos: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué les pareció el juego? • ¿Cómo se dice el niño o la niña...? Trabajamos concordancia en las frases Mostraremos láminas de los rompecabezas en tamaño A4 y reafirmamos las acciones que están realizando.	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas de imágenes • Papel bond A4
COMPROBACIÓN	Al terminar se le entregara una hoja para que dibujen lo que más les agradó del juego, luego por grupos describen sus dibujos.	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja de aplicación

Anexo 7

IMÁGENES PARA TRABAJAR ROMPECABEZAS





ACTIVIDAD N° 8

1. Denominación: JUGANDO CON LOS ELEMENTOS DEL AULA

2. **Capacidad:** Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático

3. Dimensión del Lenguaje oral:

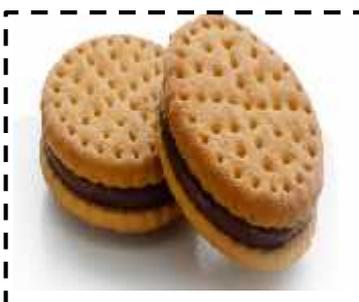
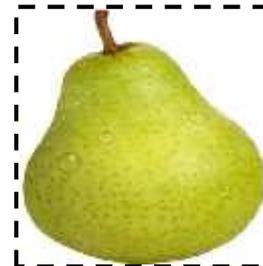
Contenido: Categorías: Señala los elementos de la lámina según su categoría: alimento, ropa y juguetes correctamente.

4. Desarrollo de la actividad:

ETAPAS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	Presentamos una caja sorpresa de donde extraemos diferentes elementos (chompa, polo, pera, plátano, rompecabezas, cubos...). Luego preguntamos ¿qué haremos con ellos..? ¿Podrán estar juntos? Invitamos a los niños a separar los elementos de caja sorpresa por sus características. Los niños eligen el lugar donde quieren realizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Caja sorpresa • Vestimentas • Juguetes Alimentos
ORGANIZACIÓN	Nos ubicamos en el lugar donde desean realizar el juego, nos organizamos en grupos y explicamos la reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente las indicaciones • Levantar la mano cuando quieren decir algo • Respetar las opiniones de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Docente • Niños
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Entregamos por grupos bits de imágenes de chompa, vestido..., sandía, torta..., patineta, escúter.... Luego jugamos a formar grupos por sus características, vestimenta, alimentos y juguetes con ayuda de cuerdas o lana. Los niños que logren agrupar los elementos de manera correcta serán los ganadores.	<ul style="list-style-type: none"> • Bits de alimentos • Bits de vestimentas • Bits de alimentos
RELAJACIÓN	Luego de terminar el juego la docente invitara a los niños sentarse o echarse para luego hacer los ejercicios de relajación: <ul style="list-style-type: none"> • Tomamos aire por la nariz y expulsamos por la boca • Olemos hojitas de menta, retenemos el aire y expulsamos lentamente por la boca. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja de menta • Docente • Niños
VALORACIÓN	Al terminar dialogaremos con los niños y preguntaremos: ¿Qué les pareció el juego? ¿Para sirve el polo..., el pastel..., la patineta...? Mostraremos láminas de otros elementos y reafirmamos a la categoría que pertenecen.	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas de imágenes • Docente • Niños
COMPROBACIÓN	Al terminar se le entregara una hoja de aplicación para que recorten peguen todos las imágenes que corresponden a vestimenta, alimentos y juguetes, dentro de un cuadro. (Anexo 8)	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja de aplicación

Anexo 8

Recorta y luego pega según corresponda la clasificación de vestimenta, alimentos y juguetes:



ACTIVIDAD Nº 9

1. **Denominación:** ADIVINA ¿QUÉ SERÁ?... ¿QUÉ SERÁ?
2. **Capacidad:** Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático
3. **Dimensión del Lenguaje oral:**
Contenido: acciones: Describe verbalmente la acción que realiza el niño(a) en la lámina.
4. **Desarrollo de la actividad:**

ETAPAS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	Presentamos un sobre sorpresa de donde extraemos las diferentes acciones que realizan, canta.. baila,.. recorta.., salta.., pinta. Luego los niños eligen el lugar donde quieren realizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Láminas con imágenes
ORGANIZACIÓN	Nos ubicamos en el lugar donde desean realizar el juego, nos organizamos por grupos y explicamos la reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente las indicaciones • Jugar con el compañero evitando golpearse • Levantar la mano cuando quieren decir algo • Respetar las opiniones de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Docente • Niños
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Jugamos a las charadas, donde por grupos entregamos a cada niño las imágenes a imitar (bailando, jugando, saltando, cantando ...) y los integrantes tienen que decir la acción que corresponde. El grupo que logre acumular más puntos es el ganador.	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes con acciones • Niños
RELAJACIÓN	Luego de terminar el juego se invita a sentarse o echarse para luego hacer los ejercicios de relajación: <ul style="list-style-type: none"> • Tomamos aire por la nariz y expulsamos por la boca • Oler perfume y expulsar el aire lentamente 	<ul style="list-style-type: none"> • Perfume • Algodón • Niños • Docente
VALORACIÓN	Al terminar dialogamos y preguntaremos: ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué hace el niño(a)...?	<ul style="list-style-type: none"> • Docente • Niños
COMPROBACIÓN	Al terminar se le entregara una hoja de aplicación para que marquen con un aspa (x) la imagen que corresponden a cada frase. (anexo 9)	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja de aplicación

Anexo 9

Escucha atentamente a la maestra y marca con un aspa(X) la imagen que corresponda a la frase:

1. Mamá plancha el uniforme de mi hermano en la sala.



2. Papá y mamá juegan con sus hijos en el parque.



3. Los niños guardan sus juguetes en la caja.



4. La niña salta la soga con sus amigas.



ACTIVIDAD Nº 10

1. Denominación: DESCUBRIENDO LAS PARTES DE MI CUERPO

2. Capacidad: Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático

3. Dimensión del Lenguaje oral:

Contenido: Partes del cuerpo: Señala las partes finas de su cuerpo de manera correcta.

4. Desarrollo de la actividad:

ETAPAS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	Presentamos la canción cabeza cara, hombros, pies, e iniciamos a cantar con ellos. Luego los niños eligen el lugar donde quieren realizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Parlante • Usb • Canción
ORGANIZACIÓN	Nos ubicamos en el lugar donde desean realizar el juego, nos organizamos en círculo y explicamos la reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente las indicaciones • Jugar con el compañero evitando golpearse • Levantar la mano cuando quieren decir algo • Respetar las opiniones de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Docente • Niños
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	De una caja sorpresa extraeremos una corona y jugaremos el rey manda: que los niños se toquen los codos, rodillas, cuello, pie, tobillo, talón... con la ayuda de la maestra irán tocando las partes finas de su cuerpo. Luego entregamos a cada niño un muñeco articulado para que señalen las partes finas de su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> • Caja sorpresa • Corona de rey • Cartulina • Imagen de muñeco articulado
RELAJACIÓN	Luego de terminar el juego la docente invitara a los niños a sentarse o echarse para luego hacer los ejercicios de relajación: <ul style="list-style-type: none"> • Tomamos aire por la nariz y expulsamos por la boca • Oler una flor e imaginamos que soplamos una vela. 	<ul style="list-style-type: none"> • Flor aromática • Docente • Niños
VALORACIÓN	Al terminar dialogaremos con los niños y preguntaremos: ¿Qué les pareció el juego? ¿Señala tu rodilla....? ¿Cuáles son las partes finas de nuestro cuerpo? Mostraremos una lámina del cuerpo humano y señalamos la rodilla, el codo, pe, tobillo, talón.	<ul style="list-style-type: none"> • Lámina del cuerpo humano • Docente • Niños
COMPROBACIÓN	Al terminar se le entregara una hoja de aplicación para que pinten las partes finas del cuerpo. (anexo 10)	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja de aplicación

Anexo 10

Pinta de azul las rodillas, amarillo los codos, verde el cuello, rojo el pie y marca con aspa(X) los talones y tobillos.



ACTIVIDAD Nº 11

1. Denominación: JUGANDO A LOS ENCANTADOS

2. **Capacidad:** Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático

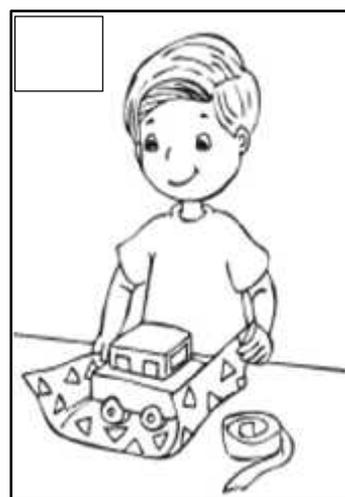
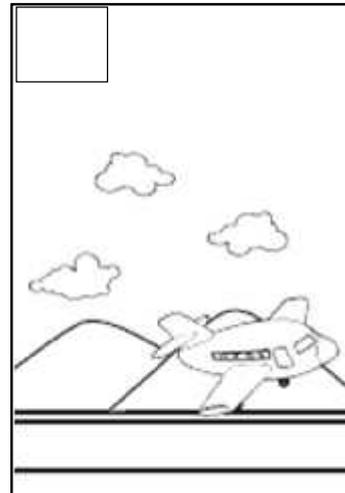
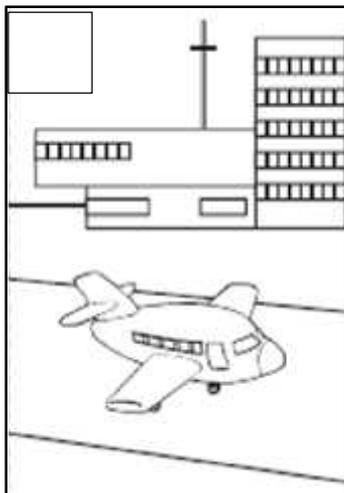
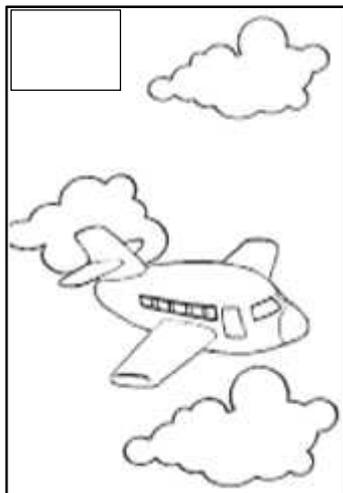
3. Dimensión del Lenguaje oral:

Contenido: ordenes sencillas: Realiza la secuencia de 3 órdenes de manera correcta

4. Desarrollo De La Actividad:

ETAPAS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	Motivamos a los niños con el video de la canción "La taza", donde bailan y se mueven de acuerdo a las indicaciones que presenta la música. Luego eligen el lugar donde quieren realizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Video • Canción
ORGANIZACIÓN	Nos ubicamos en el lugar donde desean realizar el juego, nos organizamos en círculo y grupos, luego explicamos la reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente las indicaciones • Levantar la mano cuando quieren decir algo • Respetar las opiniones de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Niños • Docente
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Jugamos a los encantados, un grupo de niños corre y los otros encantan, desplazándose de manera libre. Luego de una caja sorpresa extraeremos láminas con imágenes de tres acciones y los niños la ejecutan siguiendo la secuencia: se sientan, luego bailan y finalmente saltan. Posteriormente realizaremos la misma secuencia de trabajo con las niñas.	<ul style="list-style-type: none"> • Caja sorpresa • Láminas con imágenes • Niños
RELAJACIÓN	Luego de terminar el juego se les invita a sentarse o echarse para luego hacer los ejercicios de relajación: <ul style="list-style-type: none"> • Tomamos aire por la nariz y expulsamos por la boca • Olemos una flor y soplamos papелitos de papel crepé 	<ul style="list-style-type: none"> • Flor aromática • Papel crepé
VALORACIÓN	Al terminar dialogamos con los niños y preguntamos: ¿Qué les pareció el juego? ¿Qué debemos hacer antes de comer los alimentos... y después...?	<ul style="list-style-type: none"> • Niños • Docente
COMPROBACIÓN	Al terminar por parejas entregamos un sobre con secuencias de imágenes para armar historietas. Mamá preparó el pastel, luego partió el pastel y finalmente se comió el pastel..., luego invitamos a contar sus pequeñas historietas siguiendo la secuencia correcta.	<ul style="list-style-type: none"> • Secuencia de imágenes • Papel bond • Papelote

Ordena la secuencia de historietas colocando el número según corresponda, luego socializa tu narración con ayuda de las imágenes



ACTIVIDAD Nº 12

1. **Denominación:** ¡ADIVINA, ADIVINADOR!

2. **Capacidad:** Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos

3. **Dimensión del Lenguaje oral:**

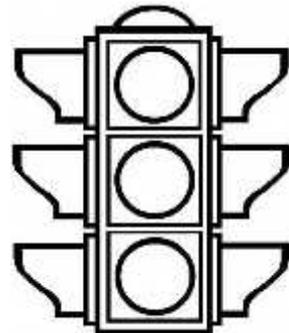
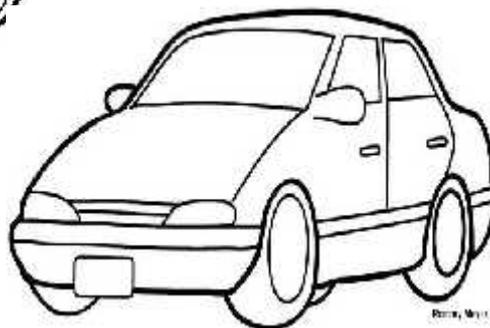
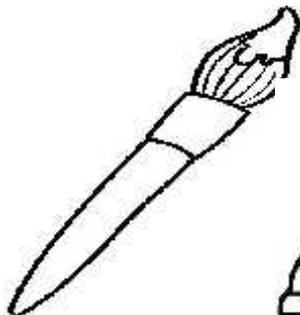
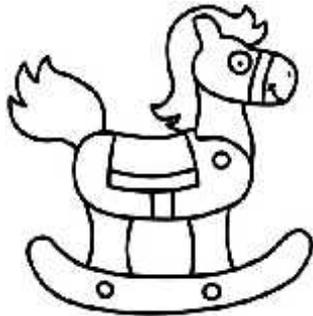
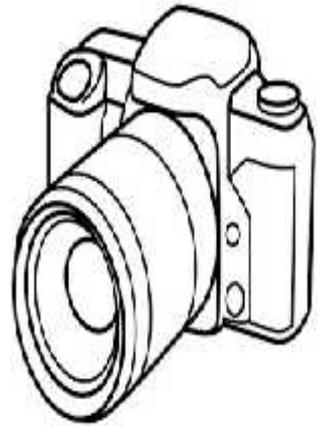
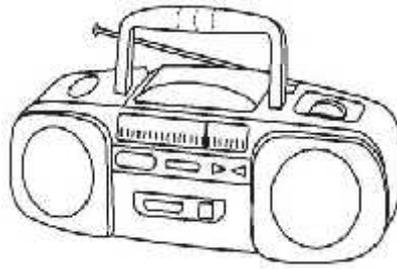
Contenido: Definición por el uso (nivel Comprensivo): Señala todos los elementos de manera correcta según su utilidad.

4. **Desarrollo de la Actividad:**

ETAPAS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	Presentamos a los niños adivinanzas, después expresan de manera verbal cada uno de ellas. Luego eligen el lugar donde quieren realizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Adivinanzas • Papelote • Plumones
ORGANIZACIÓN	Nos ubicamos en el lugar donde desean realizar el juego, nos organizamos en grupo y explicamos la reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente las indicaciones • Jugar con el compañero evitando golpearse • Levantar la mano cuando quieren decir algo • Respetar las opiniones de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Docente • Niños
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Jugamos a las charadas y de un sobre sorpresa extraerá un niño del grupo la imagen de un paraguas, pincel cámara fotográfica, pelota, laptop y semáforo, luego tendrá que indicar la utilidad de cada uno de ellos a través de gestos, mímicas y los demás integrantes tendrán que decir a que objeto se refiere. El grupo que obtengan mejores resultados será el ganador.	<ul style="list-style-type: none"> • Sobre sorpresa • Láminas con imágenes • Niños
RELAJACIÓN	Luego de terminar el juego la docente invitara a los niños a sentarse o echarse para luego hacer los ejercicios de relajación: <ul style="list-style-type: none"> • Tomamos aire por la nariz y expulsamos por la boca • Olemos una florcita y soplamos bolitas de tecnopor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Flor aromática • Bolitas de tecnopor
VALORACIÓN	Al terminar dialogaremos con los niños y preguntaremos: ¿Qué les pareció el juego? ¿Para qué nos sirve el paraguas..., pincel..., cámara fotográfica..., la lapto...?	<ul style="list-style-type: none"> • Niños • Docente • Láminas con imágenes
COMPROBACIÓN	Al terminar se le entregara una hoja de aplicación para que encierren lo que sirve para no mojarse, pinten de rojo lo sirve para pintar, de azul lo que sirve para hacer fotos, de verde para jugar, marquen con una aspa lo que sirve para ordenar el tráfico. (anexo 12)	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja de aplicación

Anexo 12

Encierra lo que sirve para no mojarse, y marca con un aspa(X) lo que nos sirve para ordenar el tráfico, luego pinta de rojo lo que sirve para pintar, de azul lo que sirve para hacer fotos, de verde para jugar.



ACTIVIDAD Nº 13

1. Denominación: CONOCIENDO MI CARA

2. Capacidad: Interactúa manteniendo el hilo temático

3. Dimensión del Lenguaje oral:

Contenido: definición por el uso (nivel expresivo): Expresa la utilidad de las partes de su cara de manera correcta

4. Desarrollo de la actividad:

ETAPAS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	Presentamos la canción “ mi Carita Redondita” Luego los niños eligen el lugar donde quieren realizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Papelote
ORGANIZACIÓN	Nos ubicamos en el lugar donde desean realizar el juego, nos organizamos en círculo y explicamos la reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente las indicaciones • Jugar con el compañero evitando golpearse • Levantar la mano cuando quieren decir algo • Respetar las opiniones de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Docente • Niños
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Jugamos con los niños “mira y expresa”. De una caja sorpresa extraeremos imágenes de los órganos de los sentidos. Luego mostraremos a los niños y el grupo de llegue primero a tocar la panderete expresará la utilidad de una de ellos. Los ojos sirven para ... El grupo que tenga más puntaje durante el juego será el ganador.	<ul style="list-style-type: none"> • Caja sorpresa • Láminas con imágenes • Pandereta • Niños
RELAJACIÓN	Luego de terminar el juego la docente invitara a los niños a sentarse o echarse para luego hacer los ejercicios de relajación: <ul style="list-style-type: none"> • Tomamos aire por la nariz y expulsamos por la boca • Oler bolsitas de clavo de olor e imaginamos que soplamos una vela. 	<ul style="list-style-type: none"> • Clavo de olor • Niños
VALORACIÓN	Al terminar dialogaremos con los niños y preguntaremos: ¿Qué les pareció el juego? ¿Señala lo que sirve para mirar... oler..., comer..., tocar... y escuchar...? ¿Cuáles son mis sentidos? Mostraremos una lámina del cuerpo y señalan los ojos, la boca, nariz, oídos y manos	<ul style="list-style-type: none"> • Lámina con las partes de la cara • Niños
COMPROBACIÓN	Al terminar se le entregara una hoja de aplicación donde pegaran papelitos en los ojos, plastilina en la boca y oídos y pintaran la nariz. (anexo 13)	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de aplicación • Plastilina • Brillantina

Anexo 13

Observa y escucha atentamente a las indicaciones que expresa la maestra:

- Pega pedacitos de papel en los ojos,
- Plastilina en la boca y oídos
- Pinta la nariz



ACTIVIDAD Nº 14

1. Denominación: ¡VAMOS A NARRAR HISTORIETAS!

2. Capacidad: Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático

3. Dimensión del Lenguaje oral:

Uso: Expresión espontánea: Denomina, describe, narra los hechos que ocurren en una lámina de manera espontánea

4. Desarrollo de la actividad:

ETAPAS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS Y MATERIALES
PRESENTACIÓN	Presentamos a los niños el Cuento de primer Diente de oro con ayuda de secuencia de imágenes. Luego eligen el lugar donde quieren realizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento • Secuencia de imágenes
ORGANIZACIÓN	Nos ubicamos en el lugar donde desean realizar el juego, nos organizamos en círculo y explicamos la reglas del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar atentamente las indicaciones • Jugar con el compañero evitando golpearse • Levantar la mano cuando quieren decir algo • Respetar las opiniones de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Niños • Docentes
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Colocamos imágenes grandes de paisajes, cuentos....., para que los niños observen atentamente y nos describan las características de cada una de ellas. Luego iniciamos con la creación del cuento con ayuda de imágenes siguiendo una secuencia. Por grupos entregamos sobres con secuencia de imágenes, los niños arman sus historietas y narran los hechos que observan en cada uno de ellos.	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas con imágenes • Sobres • Papel bond A4 • Niños
RELAJACIÓN	Luego de terminar el juego la docente invitara a los niños a sentarse o echarse para luego hacer los ejercicios de relajación: <ul style="list-style-type: none"> • Tomamos aire por la nariz y expulsamos por la boca • Oler una flor e imaginamos que soplamos una papelitos de seda 	<ul style="list-style-type: none"> • Perfume • Papel de seda
VALORACIÓN	Al terminar dialogaremos con los niños y preguntaremos: ¿Qué les pareció el juego? ¿Les gustó el cuento? ¿Quiénes participaron en el cuento?	<ul style="list-style-type: none"> • Niños • Docente • Secuencia de imágenes
COMPROBACIÓN	Al terminar se le entregara una hoja de aplicación para que pinten, recorten y armen la secuencia del cuento que les tocó narrar. (anexo 14)	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja de aplicación • Tijera

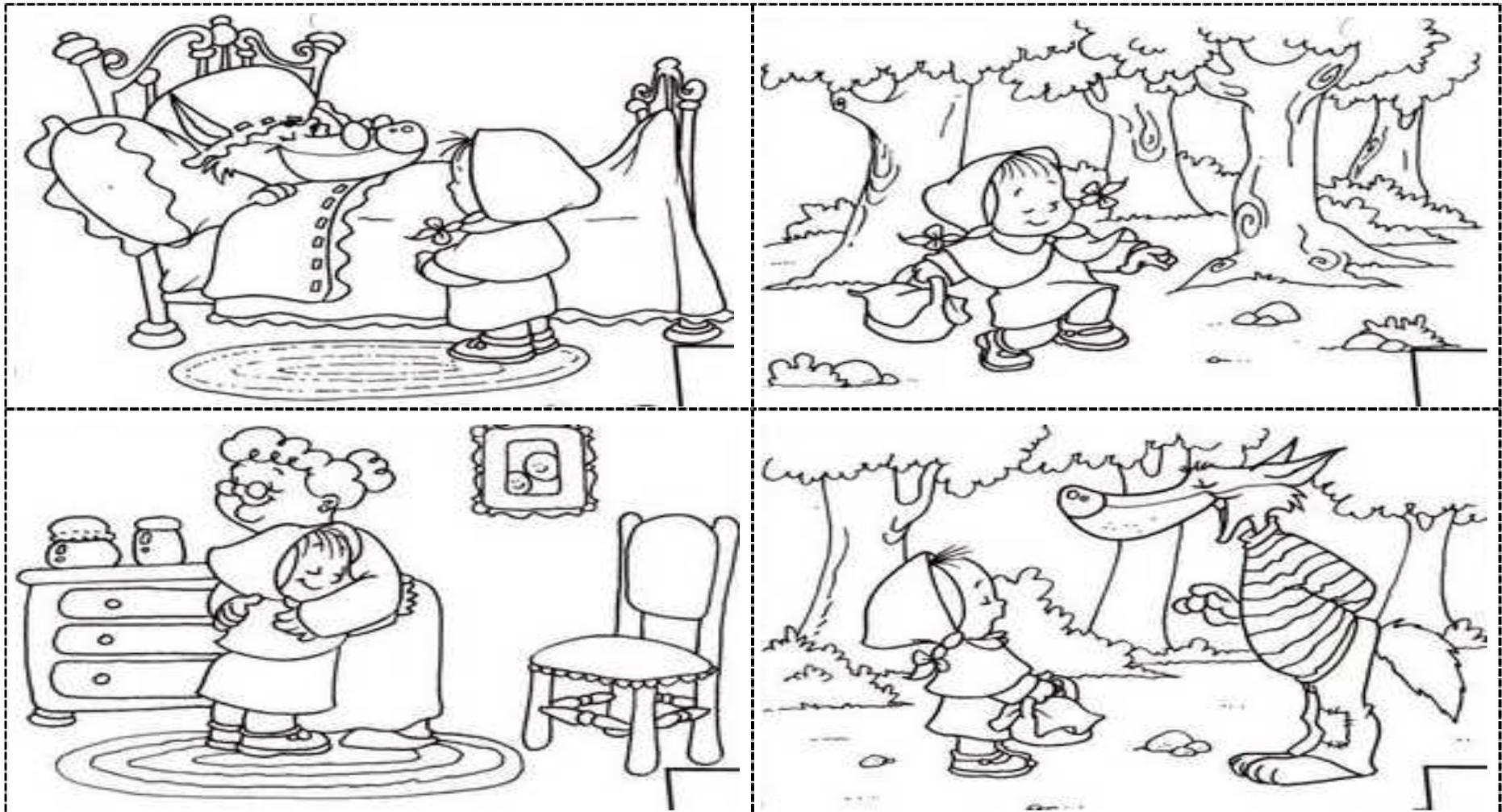
Anexo 14

Pinta, recorta y ordena la secuencia del cuento:



Anexo 14

Pinta, recorta y ordena la secuencia del cuento:



PLON – R

5 años

Cuadernillo de anotaciones



Apellidos: _____ **Nombres:**

Sexo: _____ **Fecha de Nacimiento:** _____ **Edad:** _____

I.E. _____

Fecha de Aplicación: _____

PERFIL DE RESULTADOS

	Retraso	Necesita mejorar	Normal
Forma	●	●	●
Contenido	●	●	●
Uso	●	●	●
TOTAL PRUEBA	●	●	●

Resumen de puntuaciones

Forma

Puntuación total (Max: 5)

PD

PT

Fonología

Morfología - Sintaxis

Repetición de frases

Expresión verbal espontanea

Contenido

Puntuación total (Max: 6)

Categorías

Acciones

Partes del Cuerpo

Ordenes sencillas

Definición por el uso

Nivel Comprensivo

Nivel expresivo

Uso

Puntuación total (Max: 3)

Expresión espontánea ante una lamina

Expresión espontánea rompecabezas

PUNTUACIÓN TOTAL PLON-R (MAX:14)

Forma

I. fonología

INSTRUCCIONES: *Mira, voy a enseñarte las fotos de... (nombrar todas las imágenes de cada fonema)
¿Qué es esto? (enseñar laminas y repetir la instrucción al principio de cada fonema)*

3 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
b	Bota	_____
	Cubo	_____
ch	Chino	_____
	Coche	_____
k	Casa	_____
	Pico	_____
m	Mano	_____
	Cama	_____
n	Nube	_____
	Cuna	_____
p	Tacón	_____
	Pato	_____
t	Copa	_____
	Tubo	_____
ie	Copa	_____
	Pie	_____
ue	huevo	_____
ua	Agua	_____
st	cesta	_____
sp	Espada	_____
sl	mosca	_____

4 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
D	Dedo	_____
	Nido	_____
f	Foca	_____
	Café	_____
g	Gato	_____
	Bigote	_____
l	Luna	_____
	Pala	_____
z	Sol	_____
	Zapato	_____
ia	Taza	_____
	Lápiz	_____
j	Piano	_____
	Jaula	_____
ll	Tijera	_____
	Llave	_____
r	Pollo	_____
	Pera	_____
s	Silla	_____
	Vaso	_____
ñ	Manos	_____
	Niño	_____
y	payaso	_____

5 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
r	rana	_____
	gorro	_____
j	collar	_____
	reloj	_____
pl	plato	_____
	clavo	_____
bl	tabla	_____
	tren	_____
tr		_____

PUNTUACIÓN

- **1 punto:** ningún error en los fonemas de su edad.
- **0 puntos:** cualquier error en los fonemas de su edad.

forma

II. Morfología-sintaxis

1. Repetición de frases

INTRUCCIONES: *Ahora yo digo una frase y tú la repites.*

EJEMPLO: Los niños juegan en el patio.

FRASES:

A. Mi amigo tiene un canario amarillo que canta mucho.

Producción verba:

Número de elementos repetidos

B. Tarzán y la mona Chita corrían mucho porque les perseguía un león.

Producción verbal

Producción verba:

Número de elementos repetidos

PUNTUACIÓN

2. Expresión verbal espontanea

INTRUCCIONES: *Ahora te voy a enseñar un dibujo (Mostrar LAMINA 1). Fíjate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí.*

Producción verba:

Número de elementos repetidos

PUNTUACIÓN

2 punto: 5 o más frases producidas.

1 punto: 3 o 4 frases producidas.

0 puntos: 2 o menos frases producidas

- **2 punto:** 8 o más elementos repetidos de cada frase.
- **1 puntos:** 8 o más elementos repetidos solo de una frase.
- **0 puntos:** 7 o menos elementos repetidos de cada frase.

Contenido

I. Categorías

INTRUCCIONES: *vamos a jugar con esta lamina (Mostrar LAMINA2).*

Señala los ...

Alimentos	+	-
Ropas	+	-
Juguetes	+	-

PUNTUACIÓN

- **1 puntos:** todas las categorías señaladas correctamente.
- **0 puntos:** 2 o menos categorías señaladas correctamente.

II. Acciones

INTRUCCIONES: *¿Qué hace ella niño/a? (Mostrar LAMINA2).*

Alimentos	+	-
Ropas	+	-
Juguetes	+	-

PUNTUACIÓN

- **1 puntos:** todas las respuestas correctas.
- **0 puntos:** 2 o menos respuestas correctas.

III. Partes del cuerpo

INTRUCCIONES: *Señala tu...*

Codo	+	-
Rodilla	+	-
Cuello	+	-
Pie	+	-
Tobillo	+	-
Talón	+	-

PUNTUACIÓN

- **1 puntos:** 4 o más partes del cuerpo señaladas correctamente.
- **0 puntos:** 3 o menos partes del cuerpo señaladas correctamente.

IV. Ordenes sencillas

INTRUCCIONES: *Ahora vas a hacer lo que te diga, ¿vale? (colocar una silla al lado del niño, una pintura retirada de él y el coche encima de la mesa.) Pon el cochecito en esta silla (señalar), luego enciende la luz y después tate aquella pintura (señalar).*

Orden 1 (coche)	+	-
Orden 2 (luz)	+	-
Orden 3 (pintura)	+	-
Secuencia	+	-

PUNTUACIÓN

- **1 puntos:** realiza las 3 órdenes y la secuencia correctamente.
- **0 puntos:** la secuencia no es la solicitada o realiza 2 o menos órdenes.

Contenido

V. Definición por el uso

1. Nivel comprensivo

INSTRUCCIONES: Señala una cosa que sirve para... (Mostar LAMINA6)

no mojarse	+	-
pintar	+	-
hacer fotos	+	-
jugar	+	-
ordenar el trafico	+	-

PUNTUACIÓN

- **1 puntos:** señala todos los elementos correctamente.
- **0 puntos:** señala 1 o más elementos incorrectamente.

2. Nivel expresivo

INSTRUCCIONES: dime para que sirven...
(Nombrar cada parte)

Los ojos	+	-
La boca		
La nariz	+	-
Los oídos	+	-
Las manos	+	-

PUNTUACIÓN

- **1 puntos:** todas las respuestas correctas.
- **0 puntos:** 4 o menos respuestas correctas.

Uso

I. Expresión espontanea ante una lamina

Denomina	+	-
Describe	+	-
Narra	+	-

PUNTUACIÓN

- **2 puntos:** narra.
- **1 punto:** describe.
- **0 puntos:** denomina

II. Expresión espontanea durante una actividad manipulativa: Rompecabezas

INSTRUCCIONES: ahora vamos a hacer este rompecabezas. A ver si nos sales (se sacan todas las piezas menos una, que se deja parcialmente a la vista)

TIEMPO: de uno a tres minutos

Solicita información	+	-
Pide atención		
Autorregula su acción	+	-

PUNTUACIÓN

- **1 puntos:** 1 o más respuestas observadas.
- **0 puntos:** ninguna respuesta observada

