

**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA**

TEMA:

Propuesta didáctica de estimulación del lenguaje oral a través de talleres de juegos verbales para niños de Educación Inicial Subnivel II en la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica Santiago de Guayaquil

AUTORA:

Espinoza Domínguez, Kasandra Janeth

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación

TUTORA:

Lcda. Plúas Albán Verónica Katuskas, Mgs.

Guayaquil, Ecuador

14 de septiembre del 2020



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Espinoza Domínguez Kasandra Janeth**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación**.

TUTORA

Lcda. Plúas Albán Verónica Katuskas, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

Lcda. Albán Morales Sandra, Ph.D

Guayaquil, 14 de septiembre del 2020



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Espinoza Domínguez Kasandra Janeth**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Propuesta didáctica de estimulación del lenguaje oral a través de talleres de juegos verbales para niños de Educación Inicial Subnivel II en la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica Santiago de Guayaquil** previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, 14 de septiembre del 2020

LA AUTORA

Espinoza Domínguez Kasandra Janeth



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA

AUTORIZACIÓN

Yo, **Espinoza Domínguez Kasandra Janeth**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Propuesta didáctica de estimulación del lenguaje oral a través de talleres de juegos verbales para niños de Educación Inicial Subnivel II en la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica Santiago de Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, 14 de septiembre del 2020

LA AUTORA:

Espinoza Domínguez Kasandra Janeth



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

INFORME DE URKUND

Título: Propuesta didáctica de estimulación del lenguaje oral a través de talleres de juegos verbales para niños de Educación Inicial Subnivel II en la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica Santiago de Guayaquil

Tutorada: Kasandra Espinoza

The screenshot shows the URKUND interface with the following details:

Documento	Espinoza_KasandraFINAL.docx (D78731345)
Presentado	2020-09-07 10:29 (-05:00)
Presentado por	kasandra.espinoza@cu.ucsg.edu.ec
Recibido	rina.vasquez01.ucsg@analysis.orkund.com
Mensaje	Propuesta-Kasandra Mostrar el mensaje completo

0% de estas 41 páginas, se componen de texto presente en 0 fuentes.

The interface also includes a toolbar at the bottom with icons for document view, zoom, and navigation.

Kasandra Espinoza
Tutorada (fima electrónica)

Verónica Plúas
Tutora (fima electrónica)

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haber bendecido mi vida y guiado cada uno de mis pasos.

A mis padres por siempre apoyarme, a quienes les debo todo mi cariño, dedicación y consejos que me han brindado durante mi carrera universitaria. Son las personas más importantes en mi vida.

A mi familia por siempre estar pendiente de mí, por confiar en mí y estar siempre apoyándome y recordándome constantemente que soy capaz de lograr todo lo que me proponga.

A mis amistades por darme su apoyo y siempre estar conmigo para que este sueño se haga la realidad.

A los maestros que dejaron huellas en mi quehacer educativo y que siguieron ahí para alentarme y darme apoyo en el transcurso de mi carrera.

A todas las personas que estuvieron ahí siempre con sus consejos y dándome fuerzas para poder cumplir este sueño.

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a mi Dios quien fue mi guía en este camino.

Con mucho cariño a mi familia quienes estuvieron siempre ahí apoyándome, por sus consejos, por darme fuerzas en el transcurso de la carrera. A mis padres por ser mi pilar fundamental, por ser mi motivación y por haberme enseñado que con esfuerzo, trabajo y constancia todo se logra. Y, a mis amistades por estar siempre a mi lado.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PEDAGOGÍA**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

Lcda. Plúas Albán Verónica Katuskas, Mgs.

TUTORA

Psic. Patricia Nevarez, Mgs

Delegado

Lic. Bernarda Franco D., Ph.D.

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

Mgs. María Luisa Cabrera A.

OPONENTE

ÍNDICE

RESUMEN	VI
ABSTRACT	VII
INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO I	
1.1. JUSTIFICACIÓN	3
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
1.4. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	11
1.5. OBJETIVOS.....	11
1.6. METODOLOGÍA	12
CAPÍTULO II	
2.1. MARCO TEÓRICO.....	14
2.1.1. Lenguaje	14
2.1.2. Definiciones del Lenguaje Oral	17
2.1.3. Juegos verbales.....	21
CAPÍTULO III	
PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	24
3.1. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA INVESTIGACIÓN.....	24
3.1.1. Encuesta aplicada a docentes	24
3.1.2. Entrevistas aplicadas al personal académico y expertos en el tema	29
3.2. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	31
3.3. CONTEXTUALIZACIÓN.....	32
3.4. OBJETIVOS	33
3.5. METODOLOGÍA DE LA PROPUESTA	33
3.6. ACTIVIDADES	36
3.6.1. BLOQUE # 1	36
ACTIVIDADES FONOARTICULATORIAS	36
3.6.2. BLOQUE II	49
ACTIVIDADES SOCIOEMOCIONALES PARA LA MOTIVACIÓN A LA PARTICIPACIÓN EN EL AULA.....	49
3.6.3. BLOQUE 3.....	61
JUEGOS VERBALES ADIVINANZAS	61
JUEGOS VERBALES: RIMAS.....	69
JUEGOS VERBALES: RETAHILAS	74
JUEGOS VERBALES: TRABALENGUAS.....	78
3.7. MATERIALES Y RECURSOS	86
3.8. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA	87
CAPÍTULO IV	
4.1. CONCLUSIONES.....	89
4.2. RECOMENDACIONES	90
REFERENCIAS	91
ANEXOS	93
ENTREVISTA.....	94
ENCUESTA	95

INDICE DE FIGURAS

FIGURA 1. - DIFICULTADES.....	24
FIGURA 2.- PROBLEMAS.....	25
FIGURA 3.- ACTIVIDADES	26
FIGURA 4.- JUEGOS VERBALES	27
FIGURA 5.- TALLER DE JUEGOS VERBALES	28

INDICE DE TABLAS

TABLA 1. DIVISIÓN DE PERSONAL DOCENTE	32
TABLA 2.- FICHA DE EVALUACIÓN	87

RESUMEN

Un aprendizaje escolar satisfactorio, se basa en cómo el niño ha desarrollado el lenguaje en la etapa inicial de educación. De ahí la importancia que éste tiene en el área de comunicación, socialización y conducta, ya que es un instrumento relevante en la actividad cognoscitiva del mismo. El presente trabajo ha sido elaborado con el objetivo primordial de motivar y ayudar a los niños de la Escuela Básica Particular de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil, quienes en su mayoría presentan dificultades para hablar o expresar sus ideas para la edad en que se encuentran al pertenecer a Educación Inicial Nivel dos, grupo de niños de edad de 4 años. Con el fin de proveer al maestro de una herramienta eficaz e innovadora que ayude a mejorar y superar las diversas falencias en el desarrollo del lenguaje que sus alumnos actualmente presentan, se exponen diversas actividades a través de talleres, donde el juego verbal, es el principal artífice de este proyecto.

Palabras Claves: Lenguaje; Juego; Verbal; Taller; Motivación; Desarrollo

ABSTRACT

A satisfactory school learning is a base on the way the child has developed the language during its first stage at school. Therefore, the communication and socialization skills and behavior depend on how successful this educational period has been as it becomes the main instrument for the cognitive development of the child. This paper has been elaborated under the main objective of motivating and helping children from Escuela Básica Particular of Universidad Católica Santiago de Guayaquil, in which most of them have difficulties to talk or express their ideas in a comprehensible and clear way although they are at the age, they are expected to do it, and even more being students from the Initial Education Level two, group of children aged 4 years. With the only purpose of providing teachers of a useful and innovating tool that will improve and overcome the language and expression problems these children have in language development, many activities inserted in different workshops will be described where games are the stars in this learning process shown in this project.

Keywords: Language; Games; Oral; Workshop; Motivation; Development.

INTRODUCCIÓN

La experiencia vivida en el tiempo de prácticas profesionales, sirvió para palpar las diferentes falencias que los niños pueden presentar en el nivel de etapa inicial, donde se espera lleguen a la institución lo suficientemente motivados para poder desarrollar y mejorar su lenguaje. Al ser testigo de la realidad presentada en aquellos niños con desventajas como falta de socialización y en muchos casos dificultades de expresión o pronunciación de palabras, pude notar cómo éstos se ven afectados a tal punto de no poder participar dentro de las actividades de clase, sintiéndose relegados o temerosos a la burla de sus compañeros. Es que, a la edad de 4 años, muchos adultos, esperan que el niño pueda comunicar sus ideas de manera sencilla pero clara y muchas veces mediante expresiones totalmente coherentes.

Al notar las dificultades que los niños afrontan y más aún cuando no cuentan con un apoyo dentro del núcleo familiar por diversas razones, surgió la necesidad crear talleres que ayuden y motiven a los maestros en primera instancia, para que a su vez sean mediadores ante los niños a expresarse de la manera correcta y sin presión alguna, esto es a través de lo que más les gusta, jugar. Son muchas las actividades que el maestro hoy en día, puede utilizar como herramienta efectiva en el desarrollo del lenguaje y su debida estimulación, pero que no siempre son bien estructuradas o escasamente incluidas dentro de la planificación anual. Esta es la razón por la que mi propuesta se presenta como Propuesta didáctica de estimulación del lenguaje oral a través de talleres de juegos verbales.

Estos talleres constan de diferentes actividades con las que el maestro podrá ayudar y motivar al niño en diferentes áreas como: concentración, estimulación, memoria, expresión oral y áreas socio-afectivas creando de esa manera una base sólida dentro del proceso de aprendizaje.

Propuesta didáctica de estimulación del lenguaje oral a través de talleres de juegos verbales para niños de Educación Inicial Subnivel II en la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica Santiago de Guayaquil

CAPÍTULO I

1.1. Justificación

El lenguaje, es considerado la base de todo el aprendizaje a lo largo de la vida que permite obtener una competencia comunicativa a través de un código común, posibilitando no sólo la comunicación con otros, sino también el desarrollo de habilidades por medio del uso de la imaginación, además de desarrollar la capacidad de poder comprender, atribuir, pensar, interpretar, argumentar, etc. La complejidad de su evolución, requiere de estimulación que, con la ayuda de los sentidos, el ser humano va adquiriendo suficiente información que al inicio se da por imágenes y sonidos que, al asociarlos, generalmente durante los primeros años de vida, se va formando un código que es la palabra en sí y un sonido que representa al código fonético, obteniendo como resultado final: la palabra. En la edad que se desea aplicar la Propuesta didáctica de estimulación al lenguaje, es crucial estimularlo a través de juegos, cuentos o los diversos recursos audiovisuales, literarios, ya que, con el cúmulo de información adquirida, facilitará el posterior aprendizaje de la lectura, incrementará el vocabulario y enriquecerán los diálogos. El resultado será entonces un niño hablante, con creatividad desarrollada y nivel de comprensión aceptable, que ha sido estimulado a este aprendizaje sin imposiciones o presiones, que muchas veces deterioran el poder de participación que el niño pueda alcanzar, es aquí donde radica la importancia del desarrollo del presente trabajo de intervención pedagógica.

La metodología de enseñanza que se puede llevar a cabo en un infante, es la forma de cómo se introduce al niño a los códigos anteriormente mencionados que también permiten asegurar una adecuada vida social. Mientras exista una mayor participación activa en la interacción social, mayor será el desarrollo a nivel cognitivo e intelectual. El uso de habilidades blandas, emociones, creatividad e imaginación harán que el niño de hoy, de la generación digital, abandone la comodidad de presionar botones para obtener resultados rápidos sin un proceso correcto de aprendizaje y razonamiento. Este mecanismo de fácil acceso en la actualidad y muchas de las veces

al alcance de infantes menores de 1 año, trunca en cierta forma un proceso de aprendizaje dividido por muchos autores en etapas, estados o rangos de edad que van creando niños sin imaginación más allá de lo acostumbrado en los artefactos electrónicos que les han venido proporcionando, carentes de un vocabulario básico o adecuado conforme la edad que tengan y entes con mucha dificultad de interacción social. Por lo tanto, la transcendencia a la cual llegará la presente propuesta será de gran relevancia para la estimulación del lenguaje en los niños de la etapa inicial subnivel II.

En la actualidad, la era digital tiene una gran influencia en la vida del ser humano del siglo XXI. A medida que avanza la tecnología con el propósito de acercarnos más a cualquier rincón del mundo, más alejados estamos del entorno que nos rodea. Los infantes de esta era, se caracterizan muchas veces por manejar primero algún artefacto electrónico (tv, Tablet, celular) antes de poder desarrollar un lenguaje adecuado correspondiente a la edad que se encuentre. Es que, como los padres de hoy en día, si no se encuentran fuera de casa trabajando, suplen la atención que deberían dar a sus hijos entregándoles dispositivos que los mantengan entretenidos mientras ellos realizan sus actividades. Lamentablemente es un factor común, a nivel de cualquier extracto social, que dicho sea de paso si los padres no acompañan a los hijos durante el día en casa, lo hace otras personas mayores o empleadas domésticas, que cumplen con el rol encomendado, cuidar y satisfacer necesidades básicas. Esta condición agrava aún más el proceso de estimulación al lenguaje el cual estamos tratando en este proyecto.

Recientemente el mundo se ha visto afectado por una pandemia causada por un virus mortal llamado Covid 19. Este virus ha afectado a cada persona de cualquier lugar del mundo en diferentes niveles: económico, social, de salud y más que nada intrafamiliar. La población mundial, al verse forzada a quedarse en casa para resguardar su salud, fue perdiendo la libertad de movilización a cualquier espacio a la cual tenía acceso sin problema alguno, los niños específicamente dejaron de acudir a sus salones de clases convirtiendo su sala, dormitorio o cualquier otro espacio de su hogar en un aula improvisada. Lo que no se pudo improvisar, fue la educación personalizada con enfoque individual a los aspectos correspondientes a las necesidades de cada niño, que la maestra posee dentro de esas mismas aulas. El padre de familia,

asume el papel de apoyo y hasta de maestro en casa y, aunque siga los lineamientos que el profesor indica en la breve sesión que diariamente tiene online con sus alumnos, causa un conflicto mayor en el proceso de estimulación al lenguaje en su representado. Factores como la paciencia, el control, modulación de voz, supervisión, etc. influyen en la etapa de aprendizaje que se ha visto forzada a cambios súbitos por la crisis sanitaria en que el mundo se encuentra y cuyo rol es asumido en cierta forma por la persona que acompañe al niño dentro de casa. Estas circunstancias se agravan, cuando pese al estar dentro del núcleo familiar, no exista una verdadera convivencia y socialización por dejar en manos de la tecnología el tiempo que el niño debería utilizar para desarrollar estas características del lenguaje de tan gran relevancia.

La preocupación en este enfoque, radica en las consecuencias de este ambiente tecnológico invasivo en el que los niños se encuentran. Es que a futuro y no muy lejano, se tendrán estudiantes carentes de autonomía para poder expresarse, fluidez para pronunciar una idea y limitados en el área creativa e imaginativa que sólo lo pueden lograr con una estimulación constante que comienza desde la cuna (hogar), pasando luego a las aulas de la etapa inicial para llegar después a la escolaridad completa.

El desarrollo de la presente propuesta de intervención pedagógica, también se justifica en lo observado durante mis prácticas profesionales, en donde la realidad era exageradamente diferente a lo esperado. La mayoría de los niños, presentaban dificultades de comunicación y expresión verbal además de poseer un escaso vocabulario, no lograban entenderse los unos con los otros y peor aún socializar entre ellos. Las dificultades para comprender y hacerse comprender conlleva a pensar que los maestros deben utilizar recursos variados como los anteriormente mencionados, para llegar a un nivel manejable en esta área tan importante del desarrollo infantil, como es el lenguaje.

La manera de ayudar a aquellos niños que presentaban dificultades de comunicación se la hizo mediante diversos ejercicios fonoarticuladores como son los ejercicios de soplo (burbujas de jabón), repetición de palabras mediante la imitación e inclusive las canciones infantiles que tanto agradan a los niños de esta edad. En cuanto a aquellos casos de niños que no hablaban, la motivación a hacerlo era presentando atención a sus intereses, preguntando lo que les gustaría hacer y así generar una

conversación que los haga hablar poco a poco, fomentando la interacción con la maestra y compañeros, aunque no tuviesen una clara pronunciación en sus diálogos. Lo importante era que ellos imiten y cuenten con un referente que los motive a poder lograr comunicarse. Había ciertos casos a los cuales era necesario derivarlos a la terapeuta de la institución puesto que, pese a las diversas actividades para fomentar el lenguaje luego de un tiempo, no se lograban resultados. De igual forma, esta labor se convertía en una labor conjunta entre maestra y terapeuta para luego incluir al padre de familia, eje primordial en el desarrollo del niño.

En lo concerniente a mi experiencia de docente particular, también pude distinguir casos de dificultades de comunicación como los antes mencionados. La diferencia estaba que aquí sí se encontraban niños con expresión oral y lenguaje un poco más fluido, tal como se espera en esta etapa de la niñez. Motivación, fluidez, buena pronunciación y mayor socialización fueron las características de este grupo de alumnos. De igual forma, en aquellos casos en que no había una buena pronunciación, se procedía a ofrecer el mismo tipo de ayuda dada al grupo anteriormente descrito, hasta lograr cambios que permitieron observar una mejor comunicación en ellos.

En muchas ocasiones, "la vieja escuela" de la didáctica se basaba en el pensamiento de que la mejor educación era aumentar cursos y actividades rígidas y poco creativas que daban como resultado final una generación de estudiantes, que, luego convertidos en adultos, estaban llenos de estrés por la presión y exigencia de la que formaron parte. Se suma a esto, la aplicación de modelos educativos que avergonzaban a los niños cuando no podían decodificarlos. De manera contraria, esta nueva propuesta de modelo desarrollador y creativo, permite romper los bloqueos emocionales que podría producir la complejidad del aprendizaje del lenguaje, más aún en su etapa inicial.

Esta etapa se caracteriza por ser muy lúdica a través del uso de rimas, canciones, juegos, trabalenguas, rondas, etc. el niño aprende, descubre y se recrea, lamentablemente al llegar al final de la etapa inicial, este estilo va desapareciendo. Es aquí donde la propuesta de desarrollar lecturas variadas y el juego verbal, como una estrategia de enseñanza, permite conservar el elemento de la creatividad y lo lúdico, ambos marcados como primordiales para la motivación hacia el aprendizaje de la

lectura, el fortalecimiento del vocabulario y la expresión en general, siendo considerados, una de las actividades más complejas para la mayoría de los niños.

La inserción tecnológica tan marcada en el ser humano de hoy, ha invadido los hogares, donde todo tiene efectos visuales, de movimientos y auditivos, es por eso que es tan necesario rescatar la palabra hablada para que pueda darse una estimulación, oportuna y pertinente para las dificultades a los niños de la etapa inicial de una institución educativa, lo cual considero será una herramienta muy válida para los siguientes grupos de estudiantes y para el personal docente de la institución, constituyéndose en mi aporte como profesional socialmente responsable ante lo detectado en mi año de práctica profesional.

Dentro de las habilidades desarrolladas en la carrera de Pedagogía y basándome en las experiencias privadas y de prácticas profesionales, al estar próxima a convertirme en Licenciada en Ciencias de la Educación, fácilmente puedo hacer un enlace con las características de mi perfil de egreso, las cuales son las siguientes: propone investigaciones orientadas a la identificación de problemas educativos, decide modelos de intervención que permiten diversos abordajes de los problemas educativos y evalúa permanentemente su quehacer educativo gestionando acciones responsables en su desarrollo personal y profesional. Por lo tanto, en la primera característica puedo reconocer en mí, la capacidad para poder identificar diversos problemas educativos y proponer investigaciones orientadas a reconocerlos de una manera más rápida y asertiva. Tal es el caso de ambas instituciones, en la cuales se pudieron vivenciar como problemática primordial la carencia de motivación para el desarrollo de expresión oral y socialización, entre los niños que estuvieron a mi cargo. En lo personal se presenta en mí el ánimo de poder plantear diversas herramientas de medición de problemas como los mencionados y que se conviertan en referentes relevantes para las futuras profesionales de esta carrera.

Una vez que los problemas fueron claramente identificados, se tomó la decisión de implementar nuevos modelos metodológicos con el fin de poder abordar en diversos ámbitos posibles soluciones a los mismos. De esta forma, se podría señalar otro ítem contemplado en el perfil de egreso de mi carrera. Al mencionar en párrafos anteriores el buscar la mejor forma de incentivar a los niños al uso del lenguaje, se estaría cumpliendo otro de los objetivos definidos.

La constante autoevaluación sobre mi actuar como maestra responsable del progreso de los niños que tuve a mi cargo, conllevaron a la correcta planificación de actividades que además preveían posibles fallas y factores externos que podrían dificultar mi labor, haciendo de mi persona un ente capaz y profesional en todo momento. El amor a los niños con quienes trabajo, a lo que hago con ellos y para ellos más mi sentido de responsabilidad ante las exigencias de esta ardua labor, han hecho que mi intención de contribuir a un mejor desarrollo de lenguaje, se plasme en esta propuesta de intervención pedagógica.

1.2. Planteamiento del problema

¿Será posible que, si los maestros usan en sus procesos de estimulación los juegos verbales, los niños de 4 años adquirirán un mejor desarrollo y calidad en el lenguaje oral y gestionarán de mejor forma sus emociones?

La estimulación al lenguaje comienza en el ámbito familiar. Si existe una interacción dinámica, comunicativa, participativa además de la entonación y la dicción adecuada por parte de las personas con las que el niño se relaciona, el niño estará adecuadamente estimulado y preparado para el desarrollo de las habilidades propias del lenguaje.

Ciertamente en mi experiencia laboral y en las prácticas profesionales, pude apreciar, que no existe una comunicación adecuada entre padres e hijos y luego si en las instituciones educativas, el tiempo de calidad y calidad que se debe brindar a los niños en esta frágil etapa, se ve afectada, por darle prioridad a otros aspectos de la jornada escolar, se pueden producir una serie de falencias comunicativas generando que el individuo tenga una baja interacción con los demás, mala producción, pronunciación, organización de ideas que se conjugan con problemas conductuales, emocionales, afectivos y obviamente de articulación y expresión. Se reafirma entonces, que el lenguaje es tan importante, como cualquiera de los aspectos que conforman el desarrollo integral de un niño. Si el proceso se da de forma positiva y correcta, la estimulación que brinde la institución a través de sus maestros servirá para aprovechar todos los recursos lingüísticos que el niño ha adquirido; pero si por lo contrario esto no se da, como se observó de forma general en la experiencia como estudiante de las prácticas profesionales, el niño puede llegar a tener grandes limitantes

y afectar a otras áreas de su desarrollo. El diálogo infantil, hay que atesorarlo y desarrollarlo desde la casa y fortalecerlo en la jornada escolar.

Las conversaciones, los juegos y las actividades de rutina sirven de etapa de preparación relevante para desarrollar el lenguaje en niños, es por eso que los cuentos y juegos verbales que las madres de otras épocas mantenían con sus niños, son grandes elementos estimuladores que a través de esta propuesta podemos rescatar, fortaleciendo la capacidad verbal de los mismos.

Un ambiente rico en lenguaje, es aquel en el que los niños están rodeados de lenguaje hablado, vivenciado con canciones, de lectura de imágenes, de elementos, acciones, que va a permitir enriquecer el lenguaje, vocabulario y poder contextualizar nuevas etiquetas verbales, a través de las experiencias diversas que se le dará a un niño la gran oportunidad de enriquecerse con otras nuevas. Podrá también participar en interacciones recíprocas, aspecto que con el pasar del tiempo y por la invasión tecnológica por priorizar los videos, hemos ido perdiendo desde el hogar e inclusive en los mismos centros educativos, contribuyendo así a la problemática planteada. Por ello, es que recalco la necesidad de incluir el uso de juegos verbales como instrumentos que estimulan y desarrollan el lenguaje en los niños. Al realizarlos, se estaría fortaleciendo el carácter lúdico y creativo del lenguaje.

La ausencia de este tipo de estímulos observados en los alumnos se da por diversas razones. Muchos niños permanecen en casa con acompañantes, que no son sus padres y no poseen una formación idónea para ayudar a estimular el lenguaje en ellos, el uso constante de aparatos electrónicos ya sean celulares, tablets, laptops o artefactos de videojuegos que no permiten al niño comunicarse apropiadamente, es más, ni siquiera a interactuar dentro de su propio hogar. En el celular, por ejemplo, el niño encuentra los llamados `emoticones` que reemplazan palabras con figuras de gestos y expresiones de sentimientos, creando un código de comunicación no adecuado para los niños. Otra razón es la forma de comunicación directa con sus familiares, a través de gritos, señas o palabras acortadas que impiden el correcto uso de la palabra y por ende el correcto desarrollo del lenguaje.

El espacio educativo tiene una gran responsabilidad sobre sus hombros, ya que, a través del lenguaje, el niño está construyendo una base primordial que es la

comunicación y por tanto es necesario atender esta área y qué mejor, si se lo hace desde lo lúdico, espontáneo y divertido, para que aprenda y se estimule jugando con múltiples elementos que existen en nuestro campo profesional. Es preciso hacer a temprana edad, los correctivos indirectos a sus expresiones, aumentar el vocabulario, permitir el libre fluir de sus ideas, verificar y mejorar las construcciones gramaticales.

El docente, en este proceso estimulador y facilitador, tiene un papel primordial para que, a través de los materiales y las actividades lúdicas, los niños puedan interesarse y disfrutar del lenguaje en su etapa inicial. No es menos importante la influencia de los otros niños, quienes se convierten junto a la institución educativa y todos sus elementos y personal, en un gran agente socializador que promueven y facilitan el desarrollo integral de los estudiantes en forma óptima. Dentro de los juegos verbales que más se usan son las adivinanzas, las rimas, las canciones, los trabalenguas, etc.

La familia y su involucramiento es necesaria, pero no siempre se da en los niños de todo nivel. Lo ideal sería que la estimulación que se brinda, no sólo se de en el centro educativo, sino que continúe en el hogar ya que trabajar en conjunto en beneficio del niño, es la meta de todo docente. Entonces, la inserción de los juegos verbales y recursos literarios dentro de las rutinas diarias de los niños se convierte en una prioridad que el maestro debe considerar con el propósito de mejorar el desarrollo del lenguaje en ellos. La labor del docente, debe ser entonces aún mayor al prodigar constante estimulación para despertar el interés del niño y así mantenerlo en alerta a todo lo que se comunica, observará con atención, tendrá una mejor modulación y usará todos los recursos con los que cuenta para expresar sentimientos, pensamientos y emociones. Por lo tanto, se debe enfatizar que en esta edad el lenguaje del niño está en la fase de construcción y todo lo que se aporte hará que posea cimientos sólidos y muy productivos que lo beneficiará altamente en la escolaridad formal.

Una vez identificado el problema se plantean las siguientes preguntas de investigación:

1.4. Preguntas de investigación

- 1. ¿De qué manera inciden las dificultades fonarticulatorias en la participación y motivación en el aula del niño de la etapa inicial?**
- 2. ¿Es necesario estimular el lenguaje oral en los niños de Subnivel inicial II?**
- 3. ¿Hasta qué punto los juegos verbales estimulan el lenguaje oral y elevan la motivación y participación de niños de 4 años de Subnivel Inicial II?**

1.5. Objetivos

Objetivo General

Diseñar una propuesta didáctica de estimulación oral a través de talleres de juegos verbales, para los maestros de los niños de Educación Inicial Subnivel II, en la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

Objetivos Específicos

- Explicar el enfoque psicopedagógico, lingüístico y lúdico de los juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en niños del nivel inicial de la escuela de Educación Básica Particular “Universidad Católica”.
- Describir los procesos metodológicos que se desarrollan en la elaboración del taller de los juegos verbales para niños de Educación Inicial Subnivel II.
- Proponer un taller de juegos verbales para estimular el lenguaje oral en niños de Educación Inicial Subnivel II en la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica.

1.6. Metodología

En la presente propuesta de intervención pedagógica se utilizará una metodología mixta, la cual será de tipo cualitativa y cuantitativa. La investigación cualitativa es la que se enfoca en hacer distintas interpretaciones acerca de los datos, por lo cual se hace un análisis con distintos procedimientos que no tienen medición y por ende se muestra un carácter diverso y analítico de los datos. Dentro de los instrumentos que se utilizan son las entrevistas, los cuestionarios, los grupos focales, etc. (Sarduy, 2007, p.6).

La investigación cuantitativa es la que examina datos con variables numéricas, hace énfasis a la relación entre estas variables dando una interpretación muy minuciosa de los datos por medio de muestras. Los instrumentos que se utilizan son las encuestas, los cuestionarios, los registros de observación, etc.

Población

° Se entiende por Población Estadística a la agrupación o conjunto de elementos, con características especiales, similares y comunes, que forman parte de un universo, esta condición de similitud facilita su reunión para realizar estudios estadísticos (Jileana, 2020). Es decir, población se refiere al grupo de personas que viven en un lugar específico donde hay una interacción mutua. Esta propuesta se realizará en la Escuela de Educación Básica Particular “Universidad Católica”, la cual se encuentra ubicada en el Centro Comunal Sauces V, Mz. 1983, Solar 23, dirigida por Mgs Yadira Blackman Briones directora de la escuela

Esta institución educativa, cuenta con tres paralelos de subnivel inicial II y 48 estudiantes, 3 docentes, 1 maestra de inglés a la vez cuenta con una supervisora y dos coordinadoras de inglés y español, también dos personas que conforman el DECE y una terapeuta de lenguaje.

Instrumentos de investigación

Según Documenta Asesorías (2020), un instrumento de investigación es la herramienta utilizada por el investigador para recolectar la información de la muestra seleccionada y poder resolver el problema de la investigación, que luego facilita resolver el problema de mercadeo. Se entiende entonces que son aquellas herramientas utilizadas con el fin de poder de recolectar información de una problemática expuesta. Existen diversas clases de herramientas que dependen del método de levantamiento, podrían ser: entrevistas, encuestas, grupos focales, observación, entre otras. Los que serán utilizados en este proyecto en la metodología cualitativa serán las entrevistas y en la cuantitativa serán las fichas de observación.

Entrevista

Es una técnica que se utiliza para poder obtener respuestas sobre la problemática a investigar. Esta herramienta se da por medio de un diálogo entre dos o más que se rigen por el formato de preguntas y respuestas. Las personas que la llevan a cabo son: el entrevistador que es la persona que hace las interrogantes y el entrevistado que responde con el fin de que se expongan las diferentes opiniones sobre el tema expuesto. Las entrevistas se derivan en estructuradas y semiestructuradas.

CAPÍTULO II

2.1. Marco Teórico

Basados en el problema identificado en el capítulo anterior, resaltan tres conceptos claves que ayudarán al desarrollo del presente proyecto de tesis y cuya revisión se hace necesaria, estas palabras que son: lenguaje, la estimulación y los juegos verbales.

2.1.1. Lenguaje

Según Concepto.ce (2020), se considera al lenguaje como "un sistema de signos, orales, escritos o gestuales" que mediante su significado y relación permiten a las personas expresarse y llegar así al entendimiento con los demás. Para que exista comunicación debe existir este sistema de signos y diversos factores dados por medio del lenguaje, tales como la inteligencia y la memoria lingüística y luego se van adquiriendo habilidades comunicativas, aprendiendo escuchar, comprender y emitir determinados sonidos. Una vez dominada la capacidad de comunicarse podrá expresar fácilmente lo que desea comunicar y a su vez, a hacerlo particularmente como lo desea. Inicialmente se establece su origen en la necesidad de crear relaciones entre los humanos con el fin de supervivencia, pero en la actualidad, se podría decir que el lenguaje posee cierta estabilidad y maleabilidad debido a los cambios y adaptaciones que sufre de acuerdo a la época, contexto y los acontecimientos en que se lo aplica, de modo que, existe la apertura de agregar nuevas expresiones, modismos y neologismos.

Cabe recalcar que, dentro de esta evolución del niño en el período prelingüístico a la base del lenguaje (5 y 6 años), la producción del lenguaje siempre será más lenta ante la capacidad de comprensión del mismo. Este proceso de desarrollo ha sido explicado en base a diferentes teorías que serán analizadas a continuación.

2.1.1.a. Teoría Innatista

Noam Chomsky (1975), presenta una de las teorías más relevantes sobre el lenguaje humano. Se la conoce como la "gramática generativa o biolingüística",

exponiendo que existe un componente mental innato que facilita la comprensión y producción de cualquier proposición dada en el idioma natural que se conoce. Dado que considera esta característica innata, expone que el proceso de adquisición y dominio del lenguaje se dé de manera automática. Pese a la relevancia de su teoría, muchos académicos no consideran sea una buena explicación sobre la adquisición del lenguaje y por ende de su funcionamiento, la polémica se basa en la explicación que el autor da sobre la aparición del concepto en la mente y la creencia de este sobre los principios sintácticos que los considera universales por tanto conocidos en todos los idiomas.

Como primera distinción en su teoría, resalta la capacidad que posee un hablante-oyente de poder asociar sonidos y significados de acuerdo a reglamentaciones inconscientes y automáticas. Por otro lado, se refiere a la ejecución o actuación lingüística que se basa en la interpretación y comprensión de oraciones conforme la competencia que son reguladas por las restricciones de la memoria o creencias. Lo curioso de esta teoría es que se ve dirigida a hablantes-oyentes considerados ideales por conocer perfectamente el lenguaje y no cometer errores, al no presentar distracciones o limitaciones dentro del contexto. De esta forma, la teoría lingüística de Chomsky es catalogada como una teoría meramente de la competencia y no de la actuación, debido a la falta de explicación en cuanto a la producción y percepción del lenguaje observado en actividades cotidianas, ya que sólo se explica en estados abstractos, ideales, difícilmente trasladados a la forma cómo se utiliza el lenguaje en la actualidad.

En su libro *Estructuras Sintácticas*, el autor *expone* la existencia de un mecanismo mental que ayuda a producir cualquier frase de cualquier idioma, que lo logra a través del vínculo de significados y sonidos, que cuenta con tres componentes: sintáctico (lexicón y componente categorial), semántico (sentido de una palabra) y fonológico (reglas). (Lamenteesmaravillosa, 2019).

El propósito de Chomsky en los años 50 (aunque su teoría se publicó hasta el 75) y su Teoría de la Gramática Universal, era el de explicar la manera de adquirir, comprender y producir el lenguaje hablado, señalando que la adquisición del habla materna sucede de forma automática e igual en cualquier ser humano. Su falta de

realismo ha sido motivo de crítica en su posición llevando esta teoría a un nivel de polémica.

2.1.1.b. Teoría de Vigotsky

La Teoría de Lev Vygotsky (1896 – 1934), no solamente trata del desarrollo del lenguaje sino además de aquellos procesos mentales que contienen diversas formas de inteligencia y memoria, la solución de problemas y la relación entre lenguaje y pensamiento. A través de su Teoría Sociocultural del Desarrollo, destaca que la mayor aportación al desarrollo cognitivo lo da la sociedad. Asocia el desarrollo del lenguaje hablado, escrito, así como de los sistemas numéricos del niño, a los cambios culturales que se dan en el uso y dominio de los sistemas de signos, corroborando así su teoría al mencionar que el desarrollo del niño se da en un nivel social y dentro de un ámbito cultural. El proceso comienza en el plano social para luego pasar al plano individual, relacionando esta premisa al aprendizaje escolar. Este autor cree firmemente que el lenguaje y el pensamiento son dos aspectos individuales que se van desarrollando durante un tiempo determinado, entendiéndose que el nivel intelectual del niño progresaba conforme lo hacía su dominio del lenguaje. (Vergara, 2017).

A diferencia de Chomsky, el psicólogo ruso cita que los neonatos poseen limitaciones biológicas naturales en sus mentes, pero que la influencia de la cultura en que se desenvuelve es capaz de proporcionar las "herramientas de adaptación intelectual" permitiéndoles así utilizar sus habilidades mentales básicas. Vygotsky resalta además la importancia que tiene el lenguaje en el desarrollo cognitivo, cuya producción de pensamiento verbal se da a partir de los tres años de edad y, al estar interiorizado por el niño, permite la fusión de pensamiento y lenguaje que termina en lo que él denomina "lenguaje interior".

2.1.1.c. Teoría de Bruner

Jerome Bruner basó sus estudios del origen del lenguaje en la interacción social, introduciendo el concepto de LASS (Language Acquisition Support System o sistema

de apoyo para la adquisición del lenguaje), sosteniendo que, por medio de la interacción con su madre, el niño aprende a hablar. Coincide con Chomsky al proponer una predisposición que permitiera actuar el LASS, el cual requiere de un marco interactivo para su funcionamiento. Por otro lado, coincide con Vygotsky al exponer que el niño requiere de interacción social óptimas que den cabida al aprendizaje, denominando a este marco como "andamiaje", término que nace en 1977.

En resumen, Bruner presenta su enfoque con el propósito de mantener un equilibrio entre las teorías de Chomsky y Skinner, donde trata de recalcar tanto el uso como la función en el momento de explicar cómo se adquiere el lenguaje, considerando lo más relevante que el niño aprenda a comunicarse. Esa transición al lenguaje se torna placentera para el niño por estar muy bien organizado por la comunidad lingüística a través de los amplificadores externos del desarrollo, cuyo elemento más importante es la familia.

2.1.2. Definiciones del Lenguaje Oral.

Forma parte de la capacidad comunicativa del lenguaje oral integrado. Está compuesta por sonidos acústicos organizados en signos lingüísticos para la interpretación y producción de la cadena hablada, así como también tiene elementos como la pronunciación, la intensidad de la voz y la velocidad del habla. La sonrisa, el llanto, los suspiros, complementan el discurso oral e inciden en la relación lógica entre el lenguaje y el mensaje. (Sánchez, 2004, p. 78)

El lenguaje oral es el indicio del nivel mental del individuo, de su grado cultural y personalidad que le permite hacerse entender en las interacciones sociales en las que participa. A través del él adquiere el hábito de conversar compartiendo así lo que piensa y siente. Argumentar, defiende ideas, persuade. (Solé, 2002, p. 67).

El lenguaje oral es la expresión verbal, es la habilidad para expresar ideas de forma oral, que implica tanto la habilidad de una adecuada pronunciación como la expresión de ideas con sentido. Es una manera de comunicación natural pero que requiere de una estructura lógica o determinada fluidez. (Leda. 2005, p 16).

Dada la relación existente entre el habla y el lenguaje oral como nominaciones conceptuales que explican aspectos de ciencias como la lingüística, la comunicación, el lenguaje propiamente dicho es importante citar el concepto del habla.

2.1. 2.a. Desarrollo del lenguaje Oral

El desarrollo del lenguaje de la etapa inicial es la base para la educación básica por su función desarrolladora del pensamiento, la afectividad y la configuración del mundo en la mente del niño.

El niño ingresa a la etapa escolar con su particular nivel de lenguaje oral, de acuerdo a las oportunidades que ha tenido dentro de la familia de interactuar y adquirir un adecuado intercambio de significados y pronunciación; pero en el aula la dinámica de aprendizaje del lenguaje es el mismo para todos independientemente de sus particularidades.

En el primer año de vida, previo al apareamiento de las palabras, los niños utilizan los sonidos para expresar sus necesidades, es su medio para relacionarse con los adultos. El manejo de la lengua materna comienza de una manera funcional progresivamente. Los sonidos cumplen una función instrumental cuando estos son utilizados para obtener lo que desean; la entonación que se matiza a través de las emociones cumple una función regulativa tanto para auto regular su conducta y la de los otros; a través de las relaciones y la interacción se desarrolla una función interactiva y finalmente le permite darse a conocer cumpliendo así una función personal.

Hacia el fin del primer año el lenguaje oral va progresando hacia otras funciones como la función heurística que le permite indagar el mundo que lo rodea y sus entornos; la función informativa que le permite contarle cosas a alguien. En el segundo año aparece la función imaginativa la cual representa un gran avance cualitativo puesto que el niño descubre que puede contar algo que se puede dar en otro tiempo y lugar. (Condemarin 2016, p 85)

Bigas y Correig (2001) aportan con respecto a la descripción que hacen del desarrollo del niño de 4 años, población beneficiada del presente trabajo investigativo.

Lo ubican al niño en la etapa lingüística o verbal donde descubre el valor que toma el lenguaje en su vida como instrumento de comunicación, lo cual le produce interés y placer por hablar, se expresa con precisión.

A modo de conclusión en cuanto lo expresado en líneas anteriores, el niño aun cuando no tiene un lenguaje estructurado ni codificado, en una palabra, se vale de los recursos lingüísticos que tiene para ir desarrollando su lenguaje progresivamente. La secuencia, la velocidad y ritmos están condicionados a sus experiencias individuales y las oportunidades de estimulación psico lingüística. (Condemarín, 2016).

De allí la relevancia de la propuesta del autor de este trabajo investigativo, puesto que los niños de 4 años del segundo nivel de educación inicial llegan al aula, aunque en una etapa previa a la vida escolar, ya con dificultades provocadas por un entorno poco estimulante en el área fono articularia que ocasionan una adecuada pronunciación y articulación de las palabras, así como un escaso vocabulario.

En conclusión, todas ellas y en especial las referidas al tema de mi mayor interés: La pronunciación, la articulación y la desmotivación al hablar, carecen de una estimulación de calidad en cuanto al tiempo dedicado y los buenos referentes lingüísticos que doten al infante de recursos comunicativos eficientes para participar en clase, socializar con sus compañeros, expresarse con fluidez, seguridad, autoestima y funcionabilidad comunicativa.

Dentro de las dimensiones de la expresión del lenguaje, encontramos los componentes fonéticos fonológicos relacionados con la articulación y pronunciación de los sonidos del habla. Comprendiendo el habla como una de las formas del lenguaje que utiliza palabras y sonidos articulados para comunicar significados, con características motrices y mentales que se dan de manera coordinada, donde participan varios músculos del aparato bucal. (Solórzano, 2006).

La pronunciación es un componente del lenguaje expresivo, producido y generado por una persona, en cuanto al uso pertinente de fonemas. (Solís, & Suzuki, & Paz, 2016). Es una actividad orientada a conseguir una producción apropiada de los elementos segmentales y supra segmentales de la lengua los signos de puntuación y las vocales y consonantes respectivamente. Es la que permite la inteligibilidad de la

transmisión oral del mensaje que llega al receptor; a través de la claridad y forma correcta de pronunciación de una palabra es que puede el oyente reconocerla y comprenderla. (Guerrero, s.f).

La articulación es un componente del lenguaje articulado, desde una perspectiva del desarrollo es una capacidad articularia que permite unir y enlazar fonemas para formar las sílabas, palabras y frases que expresan ideas, haciendo uso del aparato fono articulador compuesto por: Paladar duro, paladar blando, la lengua, la faringe, la laringe, tráquea, las cuerdas vocales, los pulmones y el diafragma. (Campaña, s.f).

2.1.2.b. Estimulación del lenguaje oral

La estimulación del lenguaje tiene una evolución en cuanto al tiempo y el concepto que la define. En un primer momento aparece como Atención temprana a partir de la necesidad de ayudar a los infantes que presentaban dificultades en su desarrollo. Luego este concepto emigró hacia otra connotación donde lo importante era prevenir o disminuir las dificultades. Con la llegada del término de Inteligencia Múltiples de Howard Gardner se cambia la perspectiva de ayuda, a las dificultades por la optimización de las habilidades que cada niño posee y que debe de ser explotada.

En la actualidad se utiliza el término Estimulación Temprana, de la cual tomamos para el desarrollo de nuestra propuesta el área de Lenguaje Oral. Dada la relevancia que esta tiene para prevenir dificultades del habla como: la mala pronunciación que podría convertirse en un problema como la dislalia y problemas de articulación que se pueden convertir en disartria. (ambos términos pertenecientes a los trastornos del habla).

La estimulación del lenguaje oral toma para el autor una gran relevancia puesto este proceso aplicado en los niños de Subnivel II podría prevenir y optimizar la adecuada pronunciación y articulación de las palabras, así como motivar a los niños a la participación lúdica y motivacional de los juegos verbales.

Según Glenn Doman. la estimulación es un método que ofrece a los niños de etapa inicial la estimulación de los sentidos a través de la utilización de los bits de

inteligencia para crear conexiones neuronales y desarrollar al máximo sus capacidades. Estos bits se caracterizan por ser simples, novedosos y adecuados a la edad y a su nivel de desarrollo. Aprovechando la plasticidad neuronal en esta edad se hacen conexiones neuronales que desarrollan habilidades y procesos complejos que potencian el aprendizaje. Lo que se quiere lograr es que el niño se pueda desarrollar tanto en lo intelectual como en lo físico.

Bolaños, M. (2003), en su libro *Aprendiendo a estimular en el niño*, refiere que la estimulación se aprovecha de la facilidad cerebral, unión sensorial del infante que, en conjunto con la participación de los padres, educadores promueve un aprendizaje participativo dónde se aprovecha también el deseo de explorar del niño y su sensibilidad.

Stein, L. (2006), conceptúa que la estimulación facilita el crecimiento armónico, y es la base para el posterior aprendizaje emocional y la formación de su personalidad, que sumado a sus experiencias particulares le permite desarrollar su máximo potencial.

2.1.3. Juegos verbales

Dentro de la estimulación del lenguaje oral toma gran importancia aquellos programas, talleres, propuestas pedagógicas destinadas a influenciar significativamente a través de lo lúdico y lingüístico al niño de etapa inicial. Lo lúdico es un elemento que forma parte de la vida del infante de manera natural, espontánea y desarrolladora. La pedagogía se vale de este elemento natural para transferirlo y aprovecharlo en el aprendizaje del lenguaje y otras áreas que contribuirán a un habla adecuada y a su vez al complejo proceso del aprendizaje de la lecto-escritura.

La elección de los juegos verbales programados en un taller tiene una alta relevancia en cuanto a la experiencia de observar a los niños de la etapa inicial con respecto a su esfera social y emocional. En la medida que un niño siente seguridad, autoestima y motivación para hablar, participar, socializar en el aula podrá aprovechar en la interacción social todos sus recursos lingüísticos y así culminar su etapa inicial exitosamente.

Los juegos verbales son fenómenos sociolingüísticos, de interacción que se dan desde los primeros meses de vida puesto que los niños comienzan la vida comunicativa con sonidos, estas se vuelven la primera forma de relacionarse con sus padres y o cuidadores.

A medida que crece el niño aquella experiencia lingüística que comienza de forma espontánea, desde los sonidos guturales, la imitación del sonido de las palabras, de la entonación y las emociones hasta llegar a la formulación y uso de las palabras. Esta forma lúdica y creativa es tomada por la educación inicial para reproducirla y estructurarla como un instrumento didáctico que conserva sus valiosos instrumentos lúdicos y creativos para estimular el desarrollo del lenguaje oral.

Condemarín (1987) conceptúa los juegos verbales como creaciones de los niños que consisten en juegos de palabras en donde ellos reproducen oralmente los sonidos iniciales o finales de las palabras que escuchan de los adultos. Estos permiten conciencia lingüística, discriminación de los sonidos, asociación de las palabras y sus significados y la fluidez de expresión verbal.

Para Bedoya (1982) los juegos verbales tienen el propósito de poder asociar significantes con sus significados cuyas funciones son: ampliar el vocabulario, relacionar hechos con la vivencia de sus experiencias, influir en un ambiente para que sea alegre y divertido.

Para Carbajal (2013) en la importancia de los juegos verbales en el carácter lúdico, creativo del lenguaje y la actitud exploratoria de posibles significados, también en poder desarrollar varias y ricas actividades llenas de muchos pensamientos y a la vez el desarrollo del lenguaje oral y escrito.

Por lo tanto, los juegos verbales es un valioso recurso para poder desarrollar las habilidades de comunicación y expresión oral dando su contribución tan enriquecida a la formación del niño, donde se favorece la socialización e integración de forma activa y colaborativa.

Así mismo, la utilización de esto ayuda a que los niños puedan formar y organizar su vocabulario, también logran desarrollar la forma cognitiva, y a la vez estimulan el lenguaje en los niños, donde estos son variados y se puede lograr si se da en un

ambiente adecuado y que haya una interacción social. Los juegos verbales son importantes ya que a través de ellos se da la facilidad de la actividad oral de los infantes donde se les permite desarrollar sus habilidades necesarias que se dan de manera adecuada y asertiva en el medio que interactúen. Por esto los docentes deben realizar las actividades que estén integrados los juegos verbales claramente adecuados a sus intereses. Es una forma muy útil, para que el niño se recree con la oralidad, descubra sus bondades y ventajas, de la forma que tanto disfruta un niño es a través del juego, que tendrá también la misión de ser catarsis, ese nexo con el entorno, de una manera altamente significativa.

CAPÍTULO III

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

3.1. Análisis de los resultados obtenidos en la investigación

3.1.1. Encuesta aplicada a docentes

Se realizó la encuesta a 10 docentes, de las 6 preguntas que contiene, se proceden a analizar las más relevantes.

1. ¿Cuáles son las dificultades, más comunes que se presentan en el aula de clases con sus estudiantes?

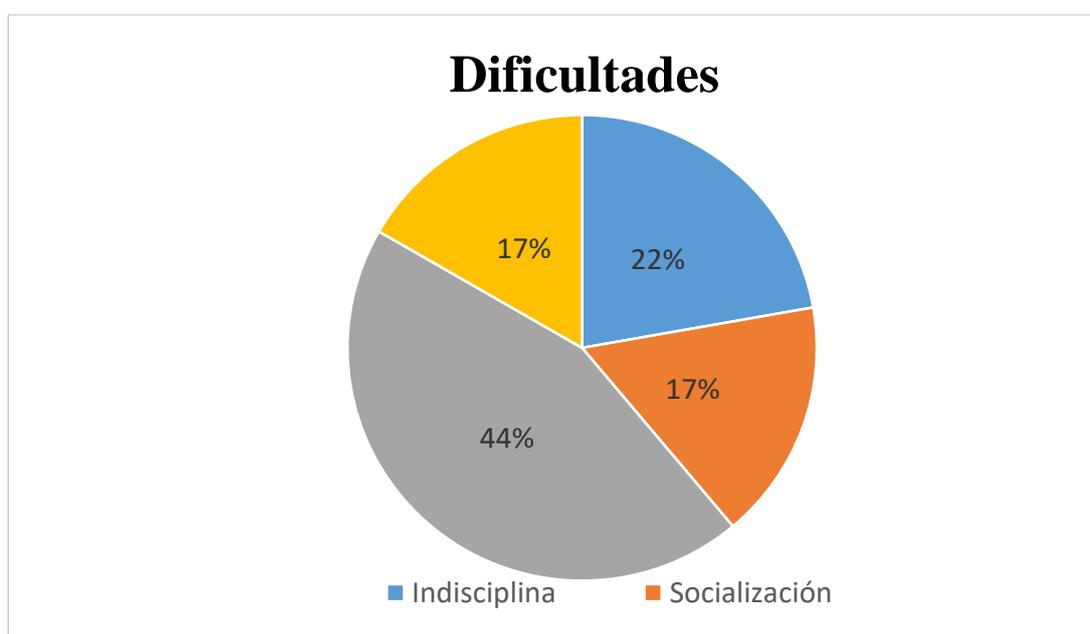


Figura 1.-Dificultades

Fuente: Encuesta al personal docente

En las dificultades más comunes que se presentan en el aula de clases, podemos analizar que, la motricidad al igual que la socialización tienen un porcentaje de 17%. En cambio, la disciplina tiene un 22% mientras que la dificultad, que presenta mayor porcentaje es la del lenguaje con un 44%, por lo que esta propuesta se realiza en base de esa problemática debido a que hay niños que tienen dificultades del lenguaje en los aspectos fonológico al existir una inadecuada pronunciación y articulación de las palabras. Por otro lado, está lo actitudinal o disruptivo conductual donde se presenta una poca participación y desmotivación del niño.

2. Los niños de su salón presentan problemas de:



Figura 2.- Problemas

Fuente: Encuesta al personal docente

Los niños presentan problemas de comprensión en un 13%, más el de la pronunciación, que casi duplica al anterior por estar en un 25%. Se observa que los dos problemas que tienen mayor porcentaje (31%) son la de atención y memoria que se produce por esta dificultad de lenguaje que provoca que el niño no pueda lograr captar del todo la información que se le presenta.

En cuanto al problema de expresión y vocabulario, dificulta el desarrollo correcto del lenguaje y que los niños entiendan al otro, además de tener un vocabulario limitado, falta de fluidez verbal y en ciertas ocasiones, la repetición de las palabras de los demás.

3. ¿Cuáles de las siguientes actividades, usted utiliza más frecuentes para trabajar la estimulación del lenguaje? Seleccione dos.

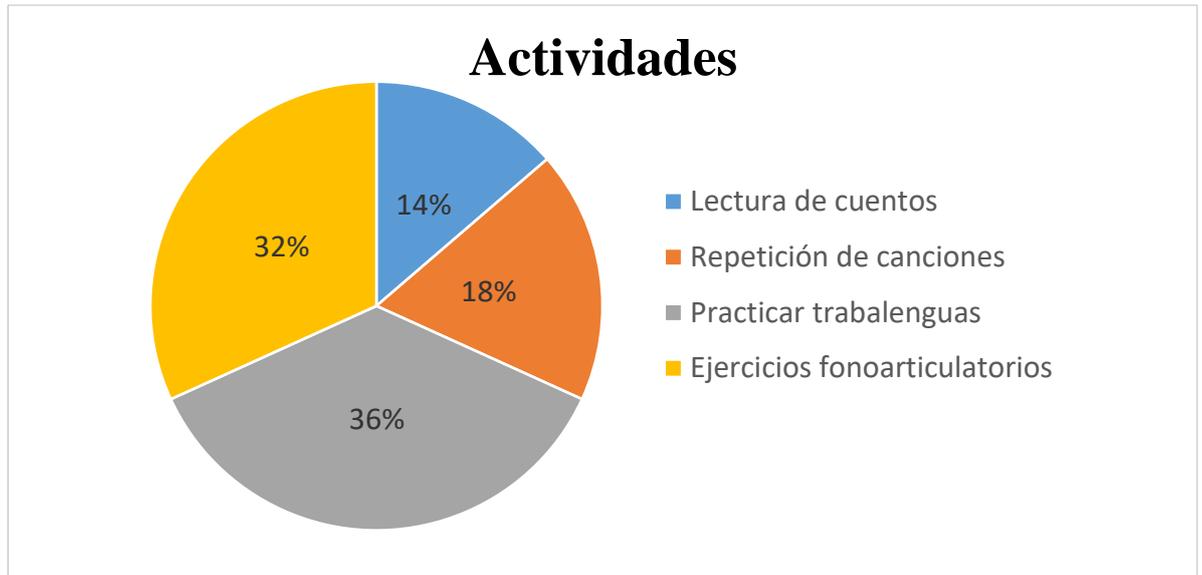


Figura 3.- Actividades

Fuente: Encuesta al personal docente

Las actividades que más frecuentemente se utilizan para trabajar la estimulación del lenguaje son: la lectura de cuentos que representa el 14%, la que sigue es la de repetición de canciones con un 18%, la de los ejercicios fono articulatorios con el 32% y la de mayor porcentaje es la de practicar trabalenguas con un 36%. Todas estas actividades, son esenciales para poder estimular el lenguaje ya que ejercita la fluidez verbal, el aspecto fonológico y a la vez trabaja en la socialización, en la integración de los niños, como grupo, que les ayuda a escuchar, a respetar turnos, a ser empáticos con el otro.

En cuanto al aspecto conductual, son de gran aportación para que haya una mayor participación y motivación de parte del niño.

4. ¿Cuánto cree usted que aportan los juegos verbales como rimas, trabalenguas, adivinanzas entre otras en la estimulación del lenguaje?

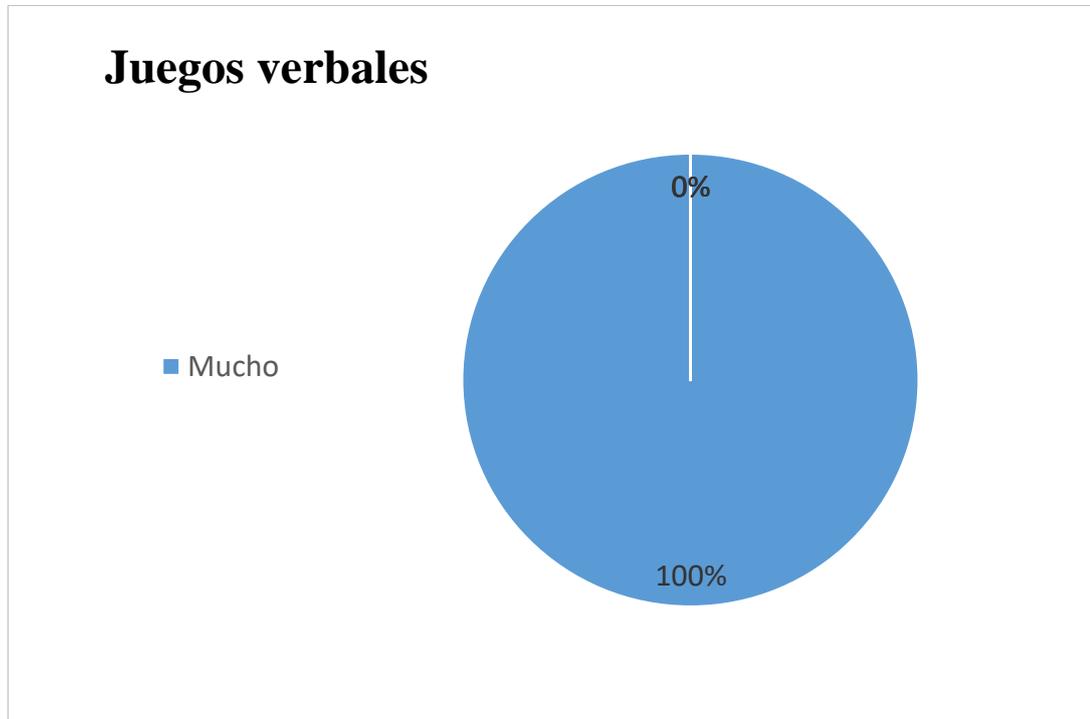


Figura 4.- Juegos Verbales

Fuente: Encuesta al personal docente

Los juegos verbales como rimas, trabalenguas, adivinanzas, entre otras, aportan mucho en la estimulación del lenguaje porque desarrollan la conciencia fonológica y la percepción auditiva debido a la discriminación de sonidos iniciales o finales de una determinada palabra. Desarrollan la creatividad, generan mayor fluidez en la expresión oral, aumentan el vocabulario del niño, estimulan la capacidad intelectual. Basados en la relevancia de estos juegos, es muy importante que se utilicen constantemente dentro del plan diario de clases para poder lograr un adecuado desarrollo del lenguaje del infante.

5. ¿Considera importante capacitarse en un taller sobre juegos verbales para aplicar a sus estudiantes en la jornada escolar?

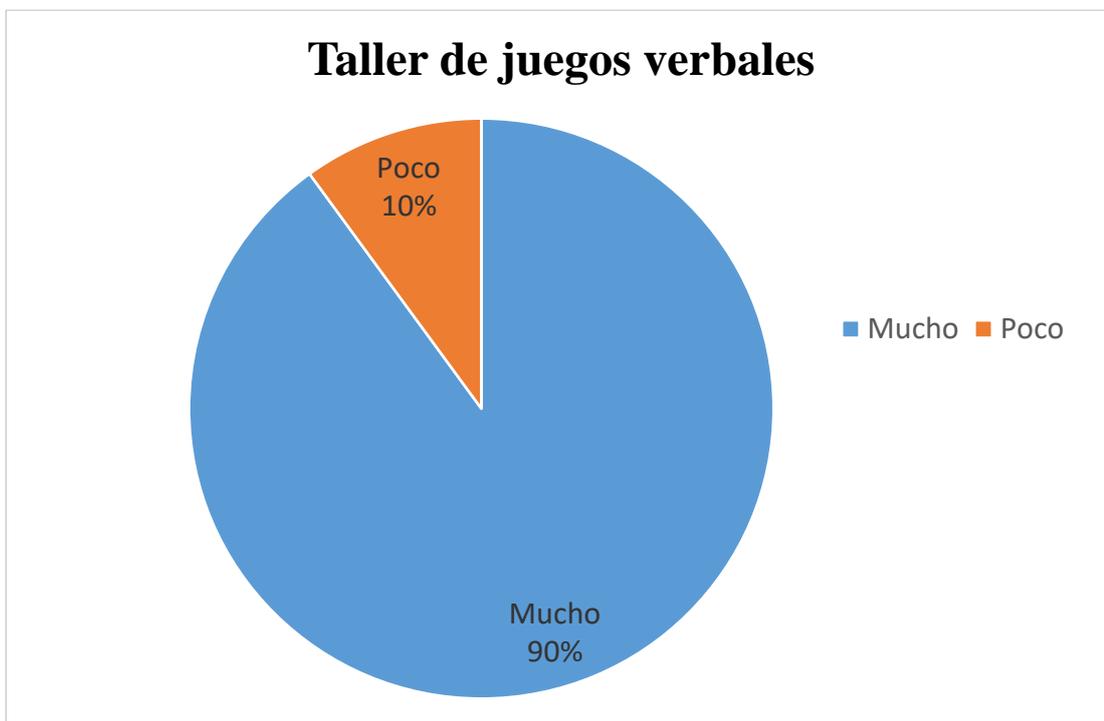


Figura 5.- taller de Juegos Verbales

Fuente: Encuesta al personal docente

La mayoría de los docentes opinan que sí consideran importante capacitarse en un taller sobre juegos verbales para realizarlos con sus estudiantes, ya que el maestro a través de éstos va a aplicar las nuevas tendencias que les permitirá mejorar e innovar su quehacer educativo y la calidad de la educación. Además, a través de estos talleres se van a poder solucionar en gran parte los problemas de lenguaje con los que los niños llegan a la institución educativa.

Por todo esto, la creación de talleres de juegos verbales se plantea como una solución óptima para mejorar las falencias existentes en los niños de esta inicial.

3.1.2. Entrevistas aplicadas al personal académico y expertos en el tema.

Se entrevistaron a seis profesionales expertos en el tema: una docente especializada en Estimulación Temprana y Coach transformacional, un docente del área fiscal, una Psicopedagoga, una Psicóloga y Magister en Terapia Familiar y Sistémica, una docente especializada en Estimulación Temprana y Coach transformacional, y dos Educadoras de Párvulos. El cuestionario contaba con seis preguntas de las cuales se toman en consideración las de más relevancia para la presente propuesta metodológica y se procede a su análisis.

Pregunta 1

¿Considera que los juegos verbales son importantes para desarrollar el lenguaje en niños de subnivel II de educación Inicial?

Los expertos entrevistados, coincidieron en señalar lo imprescindible de incluir el juego en las actividades de los niños de edad inicial, comentando que a través de ellos el niño aprende, se estimula y conecta con el medio inmediato ayudándolo así a mejorar su pronunciación, aumentar su vocabulario y fortalecer su capacidad retentiva. Mencionan los juegos verbales más conocidos como las adivinanzas, canciones, trabalenguas, etc. pero no dejan de insistir que el maestro debe ser más recursivo y contar con material más actualizado ya que a medida que pasa el tiempo, las generaciones son cada vez más diferentes entre sí. Resalta entonces la necesidad de incluir y adecuar juegos verbales en este grupo de niños, considerando sus falencias y el medio familiar en que se desenvuelven.

Pregunta 2

¿Cuáles son los beneficios de este tipo de actividades?

Consideran como beneficio central, el aprender jugando basándose en las características psicológicas y evolutivas de un niño, con el fin de enriquecer el lenguaje, mejorar la pronunciación y el lograr que el niño se maneje con seguridad y libertad, ya que un niño de edad inicial lo requiere con el fin de hacer el aprendizaje más significativo y sobre todo permanente. Otro beneficio mencionado es el efecto que tiene en el niño al conectarse con los compañeros, con la maestra y con la vida

escolar. De igual forma se ve enriquecido su vocabulario y la organización de ideas que luego culminarán en expresiones más enriquecidas.

Una de las mejores aportaciones de análisis en esta entrevista fue la de devolver la palabra a los niños ya que la tecnología y el uso de los emoticones la han borrado debido al fácil acceso por medio del botón que hace perder esa sensibilidad especial que posee la palabra. Una vez más se recalca el favorecer a través de estos juegos la parte emocional, la seguridad, la autonomía, empatía y la socialización en la interacción con el par y hacer que el aprendizaje se vuelva más significativo y sobre todo permanente.

Pregunta 3

¿Considera que los niños que tienen problemas de conducta o de timidez, el lenguaje sería una buena oportunidad para gestionar sus emociones?

Se establece que es primordial el determinar las causas u origen de la timidez o de los problemas de conducta, teniendo en cuenta siempre que el lenguaje y la oralidad provienen de poner palabras a las emociones. Los niños pertenecen a diferentes tipos de núcleos familiares por lo que se le debe otorgar al niño las herramientas a través del juego, para que elabore y gestione cualquier situación. En este proceso deben trabajar conjuntamente el docente y el psicólogo, acompañar a la familia y al niño, a descubrir las formas de podernos comunicarnos. El docente tiene la labor de crear el hábito correspondiente, escuchando, observando, imitando, así ayudando al niño a superar las falencias que podría tener provenientes del entorno familiar.

En muchos casos muchos niños van con un limitante en el lenguaje, por lo tanto, no pueden comunicar de la mejor forma lo que les está pasando. Se evidencia, tal cual sucede en la institución educativa, donde realicé las prácticas profesionales, que, a pesar de los problemas económicos y sociales del sector, la mayoría cuentan con Smartphone o Tablets y televisores, que mantienen a los niños conectados a videos, juegos o programas constantemente o son criados por hermanos mayores a ellos con 4 o 5 años más que ellos. Otros casos el cuidado es delegado a vecinas o personas mayores donde la estimulación por parte de ellos es completamente nula. Se coincide en la cantidad de alumnos por salón y muchos de ellos con necesidades especiales, pero que no poseen la atención y ayuda requerida necesaria por lo que ven en los juegos verbales una forma de proveer una herramienta que ayude con esta problemática.

Pregunta 4

¿Cuáles son los problemas más comunes que usted encuentra con mayor frecuencia en los niños con los que usted trabaja, a nivel del lenguaje?

Uno de los mayores problemas mencionados a nivel de institución educativa como de consulta privada son los casos de ecolalia. Se señalan además casos típicos de falta de estimulación, mutismo y dificultades articulatorias, además de niños con problemas de asma, alergias, adenoides, por lo que el cuadro médico complica la clara reproducción de fonemas.

Al existir problemas de articulación se omiten o sustituyen fonemas, ante este problema los padres de familia muestran preocupación al igual que celebran la forma tan peculiar de hablar sin tomar conciencia que si no se detecta a tiempo y se lo trata creará problemas en los procesos de lectura, escritura y más aún de autoestima. Otros casos que también encuentro, son mutismos selectivos, disartrias, dislalias, disfemia, problemas de atención La situación se complica dependiendo del nivel cultural en que el niño crece.

3.2. Justificación de la propuesta

La propuesta didáctica del presente Taller de Juegos Verbales, pretende aportar un valioso y pertinente recurso didáctico que contribuya a un conjunto de actividades lúdicas, lingüísticas y motivadoras a la práctica del docente del Sub Nivel II de la Escuela de Educación Básica Particular “Universidad Católica”; puesto que la etapa inicial del niño es la base de aprendizaje formal de la lectoescritura y del habla como medio verbal para la comunicación e interacción social. Por lo tanto, a través de este taller el docente podrá actualizarse con las nuevas tendencias en el área de la estimulación oral, pudiendo innovar en su quehacer docente y mejorar la calidad educativa de sus alumnos, contribuyendo así a disminuir los problemas de lenguaje oral que presentan los niños en el aula.

Al incluirla, en la programación del aprendizaje del lenguaje oral, se complementaría una estimulación que no logra alcanzar por sí sola, el nivel óptimo para disminuir los problemas de desmotivación y baja participación en los niños de Etapa Inicial que presentan dificultades de pronunciación y articulación, dado que la planificación en esta área les da prioridad a otras actividades más generales, pero que

si va a representar oportunidades para ir generando acciones, de mejor convivencia y de gestión de emociones.

3.3. Contextualización

Esta propuesta se realizará en la Escuela de Educación Básica Particular “Universidad Católica”, la cual se encuentra ubicada en el Centro Comunal Sauces V, Mz. 1983, Solar 23, ingresando por el 5to callejón. Distrito zonal número 8 distrito Parroquia de Tarqui dirigida por Mgs Yadira Blackman Briones directora de la escuela.

Va a dirigido a los docentes del Subnivel Inicial II que son tres por el presente año lectivo, pero que la intención es que todos los profesionales, se beneficien de este aporte, quiénes serían los beneficiarios directos, porque con ellos se busca actualizar conocimientos y nuevas estrategias, recursos y actividades que los beneficiará en su labor como docentes. Definitivamente, los beneficiados indirectos con la presente propuesta son los niños de 4 años, que están ubicados en el Subnivel Inicial II y que son aproximadamente 52 niños. Los mismos están divididos en 3 salones de los cuales el primer salón tiene 9 niñas y 9 niños, el segundo salón tiene 8 niñas y 8 niños y el tercero tiene 5 niñas y 13 niños.

Los involucrados en la propuesta son sus maestros de español, de inglés, la supervisora ya que un grupo integrado trabajando y actualizándose, permitirá enriquecer su labor diariamente para este grupo de estudiantes y los próximos.

Estudiantes	52
Docentes	3
Maestra de Inglés	1
Coordinadora de Inglés	1
Supervisora	1
Coordinadora de Español	1
Personal de DECE	1
Terapista de Lenguaje	1
TOTAL	61

Tabla 1. División de Personal Docente

Fuente: Escuela de Educación Básica Particular UCSG

3.4. Objetivos

3.4.1. *Objetivo General*

Diseñar un taller de juegos verbales, denominado “Yo hablando, Tú escuchando, nos comunicamos jugando” dirigido a los docentes para estimular la expresión oral de los niños de Educación Inicial Subnivel II en la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica Santiago de Guayaquil.

3.4.2. *Objetivo Específico*

- Ejercitar las praxias mediante ejercicios fonoarticulatorios.
- Reconocer la esfera afectiva de la personalidad mediante actividades de expresión emocional, autoestima y motivación a participar en clase.
- Incrementar el lenguaje oral mediante la aplicación de los juegos verbales.

3.5. Metodología de la propuesta

La elaboración de la presente propuesta, tiene como base la Metodología activa, la cual pertenece a la teoría pedagógica del Constructivismo, cuyos precursores son dos grandes autores como Piaget y Ausubel.

Dentro de esta metodología, he seleccionado la modalidad de taller, como recurso didáctico a aplicar. El rol del docente es facilitar la experiencia a través del ensayo error, motivándolo al intento sin temer al equívoco. Las características son la interacción, el intercambio de experiencias de aprendizaje, este le da suma importancia a lo socio emocional, todos alrededor de una misma tarea.

El taller está compuesto por tres bloques de actividades; el primer bloque tiene un conjunto de actividades de estimulación del aparato fono articulatorio; el segundo bloque corresponde a actividades que desarrollen aspectos socioemocionales cuyo contenido son conceptos de autoestima escolar, la auto regulación de la conducta en el aula y la motivación hacia el aprendizaje apoyándonos en actividades de juegos de roles, dramatización y personificación; El tercer bloque está compuesto por juegos verbales planificados con un grado de complejidad progresivo: la adivinanza, las rimas, la retahíla y los trabalenguas.

El componente lúdico está dado por el contenido, que, aunque va dirigido a los docentes, para que lo vivencien, se identifiquen, recuerden y actualicen conocimientos, tendrá el valor agregado de que serán talleres muy lúdicos, con la estructura y planificación de los procesos de clases, para que ellos, sean los actores principales y que las ejecuten, con el rol de docente, pero vivenciado desde la mirada de un niño. De tal forma, que, si bien es cierto el contenido teórico, los hará recordar lo aprendido, en algún momento de su formación profesional, pero lo que se busca más allá de las conceptualizaciones, es que todos hablemos de lo que sintieron, que comenten experiencias y vivencias con sus estudiantes, porque eso a ellos como profesionales, los ayudará a regularse emocionalmente y por ende podrán ayudar a gestionar las emociones de sus estudiantes. La pertinencia de la elección de los contenidos, está en que, tanto para los infantes como para cualquier adulto, el juego es parte del desarrollo de su pensamiento y lenguaje, por ende, se da un proceso natural y espontáneo que sirve de recurso para evocar y producir aprendizajes tanto emocionales como lingüísticos a través de los talleres.

El componente activo y vivencial está dado por las actividades que se van a proponer, que sólo en el trabajo colectivo entre los docentes, se podrán construir otras a través de las experiencias, recursos y talentos que cada docente tenga.

Para el diseño de esta propuesta se tomó en cuenta las características de la población en el que va a dirigido y a la institución donde hay recursos y existe la problemática en el ámbito de la articulación, la pronunciación, en la baja motivación por no poder lograr desarrollar su lenguaje y así interactuar con el otro.

Los beneficiarios indirectos son los maestros, puesto que de manera vivencial el docente podrá aprender haciendo a través de los talleres. Desde esta perspectiva el docente podrá reforzar y recordar conceptos relacionados con la práctica de la estimulación del lenguaje oral en el aula, implementando un conjunto de actividades creativas que lo inviten también a crear nuevas experiencias. Además, construir nuevos recursos basados en previos conocimientos que contribuyen a la práctica de su enseñanza y a su vez beneficie a los niños en su aprendizaje. También es importante resaltar el elemento socioemocional que busca concientizar al docente del rol que posee en la autoestima de su alumno con el tratamiento que da en el aula del error en el momento de la participación, enfocándolos hacia la importancia de ser conscientes

de cómo pueden motivar al estudiante al intento y por ende al logro abandonando esquemas con reforzadores negativos.

El taller presenta 15 actividades que pueden ser implementadas con una frecuencia de tres veces por semana, siguiendo el orden de los bloques y realizándose de manera presencial. Las actividades tienen una duración de 45 minutos de acuerdo a la complejidad y preparación de cada sesión. Cada bloque consta de tres sesiones que suman en total las 15 sesiones.

Este taller ofrece una experiencia vivencial a los docentes puesto que podrán experimentarlo desde dos posturas: como facilitadores de los talleres y a su vez, vincularse con la posición de los niños beneficiarios finales del taller. Al maestro le compete evaluar el aprendizaje en cuanto a los cambios y modificaciones cualitativas que cada grupo de niños va teniendo.

El presente taller está dividido en tres bloques que permiten llevar a los niños desde las actividades más básicas propias del habla como las actividades fono articulatorias en el primer bloque. En el segundo bloque nos hemos dedicado desarrollar la seguridad emocional del niño en el aula, a través de la incubación y socialización de pensamientos positivos hacia equivocarse, éste está considerado dentro de un contexto de ensayo-error que promueve el intento y el manejo de emociones negativas como el miedo, la vergüenza social y la tristeza. En el tercer bloque se agrupan todas las actividades de los juegos verbales planificados desde las actividades más fáciles como las adivinanzas, las rimas, las retahílas y finalmente los trabalenguas, los cuales están aplicados de acuerdo a la edad de los niños de inicial.

Los docentes a través de la implementación del presente taller podrán fortalecer su práctica como estimuladores del lenguaje oral, volviendo a familiarizarse con conceptos como: las praxias y los juegos verbales como recurso estimulador en el aula. Cuenta con una estructura que permite un periodo de familiarización con la actividad en la anticipación, el desarrollo de la actividad en la construcción y finalmente la consolidación donde se busca evaluar cuánta asimilación logra la actividad en los niños. De la misma manera los docentes podrán socializar los conceptos importantes en cada uno de los bloques previamente al desarrollo del taller para familiarizarse y ponerse en contexto.

Se pretende que se produzca un efecto multiplicador con respecto a que los docentes se motiven a desarrollar su creatividad para diseñar nuevos talleres de juegos verbales acordes a la particularidad de cada grupo.

3.6. Actividades

Las actividades de los talleres “Yo hablando, tú escuchando, nos comunicamos jugando” ha sido dividida en tres bloques, que se presentan a continuación:

3.6.1. BLOQUE # 1

ACTIVIDADES FONOARTICULATORIAS

Objetivo:

Ejercitar los músculos de la cara y el área fonoarticulatoria, a través de las praxias.

Conceptos claves para el docente:

Praxias: Movimientos organizados de mayor o menor dificultad que se hacen para producir un sonido o provocar una correcta pronunciación.

Lenguaje Oral: Desarrollo de la capacidad de comunicarse verbal y lingüísticamente por medio de la conversación en una situación determinada y respecto a determinado contexto y espacio temporal. Pronunciación de sonidos vocales que forman palabras para expresar las propias ideas o pensamientos.

Ámbito: Comprensión y expresión del lenguaje

Destreza: Realizar movimientos articulatorios complejos: movimientos de los labios juntos de izquierda a derecha, hacia adelante, movimiento de las mandíbulas a los lados, inflar las mejillas y movimiento de lengua de mayor dificultad.

<p>Sesión #1</p> <p>MUECAS Y MORISQUETAS</p>	<p>Tiempo: 45 minutos</p>
<p>Materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lavacara • Agua • Cepillo de dientes. • Pasta dental, • Gomitas pegajosas • Espejo • Colchoneta • Torta • Colchoneta
<p>Anticipación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vamos a jugar con nuestra cara y con nuestra boca. • Canción de la rana • https://youtube.be/j8VoWJSNrLo • Juguemos a adivinar qué significa mi mueca. • Los asistentes, eligen entre las emociones de: • Asombro, llanto, duda, festejo, rabia, alegría, amor, miedo, tristeza y enojo. • Se coloca imágenes con emociones en la pizarra y los asistentes van eligiendo qué emoción muestra de la Docente que dirige el taller. • Preguntamos, ¿cuándo nos hemos sentido así? Escuchamos las experiencias y se orienta las vivencias de cada uno • Lluvia de ideas, en relación al beneficio de practicar muecas para el lenguaje. • Conceptualizamos PRAXIAS • Resaltamos palabras claves que no debemos olvidar para la estimulación de las praxias. <div style="text-align: center;">  </div>	
<p>Construcción</p> <p>Ahora vamos a jugar un poco más. Compartiremos con los docentes un cuento.</p>	

Vamos a contar el cuento de Catalina. Nos ponemos en fila y cada uno va haciendo las muecas de lo que yo voy contando del cuento, para hacerlo bien hay que mirar la foto en el pizarrón.

Comencemos

Catalina estaba durmiendo. Se levanta, se lava los dientes y se enjuaga con agua la boca, infla la mejilla de un lado y luego del otro.

Después comprueba que los dientes están muy limpios y recorre los dientes con su lengua. Se lava la lengua con el cepillo de dientes, lengua adentro y lengua afuera.

Y al terminar le muestra a su mamá los dientes limpios y luego cierra la boca.

Luego se va a dormir y comienza a tener sueño y ahí imita un bostezo y abre la boca.

Consolidación

La mueca es un movimiento de la boca y la morisqueta de la cara. Todo el tiempo no solo hablamos con las palabras sino también con los movimientos de la boca y la cara.

Hagamos muchas muecas para ejercitar los músculos de la cara. ¿Alguien sabe qué es una mueca? ¿Quién sabe hacer muecas? ¿Cuándo hacemos muecas?

Animamos a hacer la Mueca loca, al son de la música de la Hora loca. <https://www.youtube.com/watch?v=sTm6qzxBWYg>

Cuando la música para, todos los asistentes deben hacer una "Mueca loca".

Los invitamos a relajarse, respirar, pero lo haremos con el soporte de dos caritas. Respirando con la carita sonriente y respirando con la carita sorprendida.

Los invitamos a dividirse en grupo y a crear su propio cuento con ideas claves, como, por ejemplo: La hora del almuerzo, la hora de ir a dormir.



Observaremos la construcción colectiva y al final del taller, se les entregará caritas con expresiones de alegría, disgusto y sorpresa, para que sea un modelo que apliquen en sus salones de clases, para trabajar con sus estudiantes.

Cómo te sientes?



Enojado



Asustado



Triste



Contento



Frustrado



Ansioso/
Preocupado



Decepcionado



Calmado/
Relajado



guiainfantil.com

<p>Sesión #2</p> <p>DUÉRMETE NIÑO</p>	<p>Tiempo: 45 minutos</p>
<p>Materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas de respiración adecuada. • Láminas de Mickey • 9 colchonetas. • Una grabadora • CD. De música instrumental. • Peluche. • Una campana.
<p style="text-align: center;">Anticipación</p> <p>Hoy vamos a practicar algo que hacemos todos los días, quiero que adivinen antes de comenzar. Voy a preguntar, ¿De qué se trata, desviando un poco su atención hasta llegar a lo que se resaltaré?</p> <p>Por ejemplo, diré, me sirve para caminar, tengo dos y hay de todas las medidas.</p> <p>Tengo dos, hay de todos los colores, grandes y pequeños, pero sirven para mirar.</p> <p>A partir de esa experiencia, invitamos a que continúen tres asistentes más, con el juego.</p> <p>Luego la maestra que dirige el taller da la consigna:</p> <p>Tengo un tabique en medio, y dos ventanas a los lados, por las que entra el aire puro y sale el aire respirado. A veces grandes y otras pequeñas con dos pequeños</p>	

orificios, adorno tu cara y huelo ese siempre será mi oficio. Los asistentes, adivinan el concepto de nariz.

Preguntamos: ¿Qué cosa importante para nuestra vida hacemos con la nariz? Lo niños o participantes, contestan respirar.

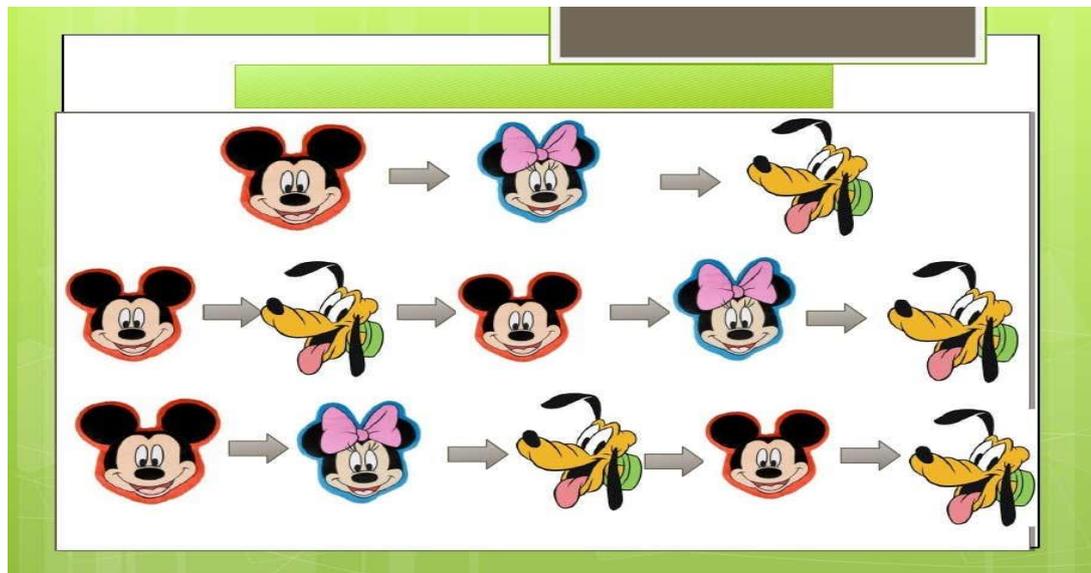
Ahora practicamos un poquito.

Mostramos tres videos que nos ayuda justamente, al trabajo de la respiración, tomando aire, contener y exhalar.

Para niños, presento la opción de las láminas que mostraremos a continuación y podemos decir:

Veamos la siguiente lámina para jugar con nuestra respiración. Cuando aparezca la imagen de Mickey tomamos aire por la nariz, cuando veamos a Minie, retén el aire y cuando veas a Pluto bota el aire por la boca.

Entonces vamos a jugar. Se le presenta al niño la lámina con los respectivos dibujos.



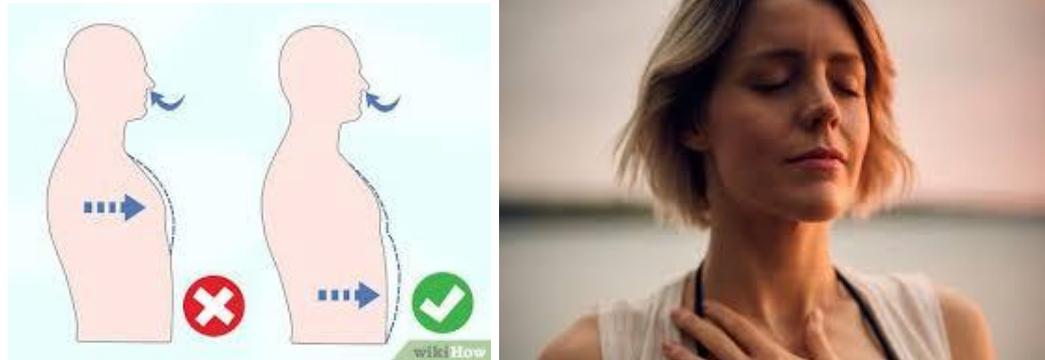
Construcción

Partiendo de la actividad anterior, podemos conceptualizar la importancia de la respiración en la estimulación del lenguaje, pero también la regulación de las emociones y para ubicarnos en el aquí y el ahora.

Respirar es una acción importantísima para nuestra vida. El día de hoy aprenderemos a hacerlo de la manera correcta. Vamos a hacer ejercicios de respiración muy importante, para la relajación, pero también para producir los fonemas de forma adecuada. A los docentes, les podemos presentar diversas imágenes que ayudarán a que se da la respiración con diferentes variantes.

Vemos las imágenes de la respiración La maestra y los asistentes, imitan la respiración boca - nariz. Luego nos acostamos en la colchoneta tumbados boca arriba con las piernas estiradas sobre el suelo y los brazos a los costados. Se les pide a los docentes, que sientan la nuca en contacto con el suelo. Puede cerrar los ojos

si lo desea. y colocamos un peluche ligero sobre el abdomen de los asistentes, para ayudarles a concentrarse en la sensación de la respiración.





Preguntamos qué otras opciones podríamos dar a los niños, para reconocer la respiración correcta

Con los participantes, jugamos a mecer el muñeco de peluche sobre la barriga con los movimientos ascendentes y descendientes de la respiración. Se les dice: "Ahora fíjate en las sensaciones que experimentas al inspirar y al espirar mientras mueves el peluche arriba y abajo". Con la respiración. ¿Tienes muchos pensamientos? Se espera 2 o 3 minutos antes de seguir.

Es importante, recomendarles que traten de concentrarse en la respiración y se da la orden de que si no consigue concentrarse, piense en la palabra arriba cada vez que el peluche ascienda y la palabra abajo cada vez que el peluche descienda. Se hace esto durante 5 minutos. El peluche asciende cuando inspiramos y desciende cuando espiramos.

Consolidación

¿Cómo sentimos el cuerpo ahora? ¿Nos sentimos tranquilos, calmados?

¿Ustedes creen que es importante respirar como lo hemos hecho?

¿A qué otras cosas nos ayudan la respiración?

Es el momento de reflexión, Hablamos de las emociones que fluyeron en este momento de silencio, serenidad y hablemos de lo que observamos en los niños y dejemos un escrito de compromiso, de cuándo lo practicaremos y que sugerencias ofrecemos para aplicarlo en el salón de clases.

Terminamos la sesión con la observación del vídeo de la respiración y con el pensamiento final, que cada participante concluirá:



<https://youtu.be/TKYezhWJtMU>

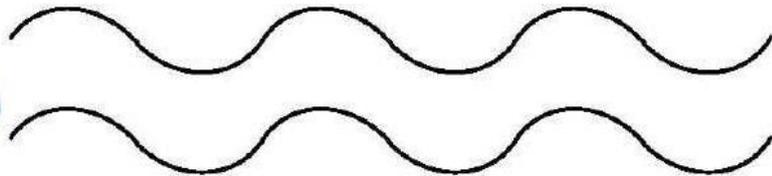
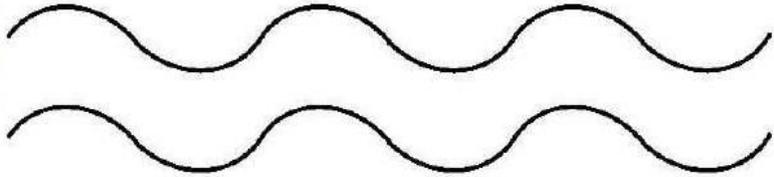


Sesión #3 SOPLA QUE SOPLA

Tiempo: 45 minutos

<p>Materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sorbetes • Bolitas de papel. • Tapiz dibujado para las carreras.
<p style="text-align: center;">Anticipación:</p> <p style="text-align: center;">“Cuento de los tres cerditos”</p> <p>Contamos el cuento de los tres cerditos.</p> <p>El salón del encuentro, ha sido arreglo con imágenes del cuento y se invitará a los participantes, a ser parte activa del mismo, como, por ejemplo, haciendo que soplen una casita de cartón en su pupitre cuando se narre el soplido del cuento.</p> <p>Hacemos participar de soplar la casita de los cerditos para apagar el fuego.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Hoy invitamos a los maestros a agregar dos elementos más al cuento original, para que se haga una construcción colectiva del cuento. Los maestros lo indican y construyen el material para la actividad.</p> <p>Se explica la finalidad de la actividad y la importancia del ejercicio fonoarticulador de soplar</p> <p>Luego en el momento de “Háblame y hablemos”, podamos indicar como nos sentimos y que opciones podemos trabajar con los niños.</p>	
<p style="text-align: center;">Construcción</p> <p>En las actividades que proponemos para que ejecuten con sus estudiantes están las siguientes:</p> <p>Se lleva a los niños al Sum y se desarrolla la actividad en el piso.</p> <p>Se coloca un tapiz dibujado con la imagen de una pista para ser usada de 6 en 6.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se divide a los niños en tres grupos de 6 y se les otorga un sorbete. 	

- Se les indica que tienen que hacer llegar la bolita de papel a la meta dibujada en el tapiz, la cual tiene un metro de largo.
- Se coloca una música motivadora y se alienta a los niños a llegar a la meta con los soplidos.
- Tres niños soplarán de izquierda a derecha. Tres niños soplarán de derecha a izquierda



Consolidación

¿Les gustó la actividad?

¿Cómo se sintieron soplando?

¿Fue difícil terminar la carrera?

Los maestros asistentes, construirán dos propuestas más, partiendo de las experiencias vividas y de lo compartido.

Se entregará el material y luego en grupo, observaremos sus propias propuestas.

<p>Sesión #4</p> <p>MI BOCA SOPLA Y DICE...</p>	<p>Tiempo: 45 minutos</p>
<p>Materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Burbujas de jabón. • Mermelada. • PPT lenguaje oral.

Anticipación:

La Maestra que dirige el taller, llevará una máquina de hacer burbujas, mientras les pone un mix de música, los maestros bailarían al ritmo de la misma, cuando la música se apague, debe aplastar las burbujas de jabón.

Luego en el rol de niños, recibirán molinillos de viento y comenzamos a hacer mover las aspas soplando.

Luego repartimos burbujas de jabón y jugamos a hacer burbujas grandes, soplando adecuadamente.

En el momento de Háblame y hablemos, comentamos las sensaciones de la experiencia.

Volvemos a recordar la importancia de soplar para la estimulación del lenguaje oral.





TIERRA EN LAS MANOS



Construcción

Ofrecemos alternativas, para que puedan practicar con sus estudiantes:

- Sentados en círculo, practicaremos algunos sonidos con la boca, utilizando la boca, los dientes y las mejillas.
- Sopla mordíendote el labio inferior de los dientes, produciendo el sonido “rrr” como ronronea un gatito.

<p>Consolidación</p> <p>¿Qué les gustó de la actividad?</p> <p>¿Cuál fue la actividad más divertida? ¿Hubo alguna actividad difícil de realizar?</p> <p>Los invitamos a hacer dos propuestas por grupo, para compartir con los asistentes.</p>	
---	--

3.6.2. BLOQUE II

ACTIVIDADES SOCIOEMOCIONALES PARA LA MOTIVACIÓN A LA PARTICIPACIÓN EN EL AULA

Objetivo: Identificar las emociones que produce el aprendizaje.

Conocimientos previos para el docente:

Conciencia emocional.: Habilidad para reconocer e identificar las emociones propias, las de los demás y el clima emocional.

Manejo emocional: Capacidad de concientizar las emociones para el control de las actitudes que los sentimientos provocan.

Vocabulario emocional: Un grupo de palabras que nominan diferentes tipos de emociones.

Empatía: Es la capacidad de percibir, compartir o inferir en los sentimientos, pensamientos y emociones de los demás, basada en el reconocimiento del otro como alguien que posee mente igual que uno mismo. Existen diferentes momentos de la empatía, en primer lugar, la comprensión empática que consiste en comprender cómo se siente y que le sucede a una persona con determinada actitud y en segundo lugar la actitud propiamente empática que consiste en una actitud que es provocada por la comprensión y por ponerse en el lugar del otro.

Ámbito: Convivencia

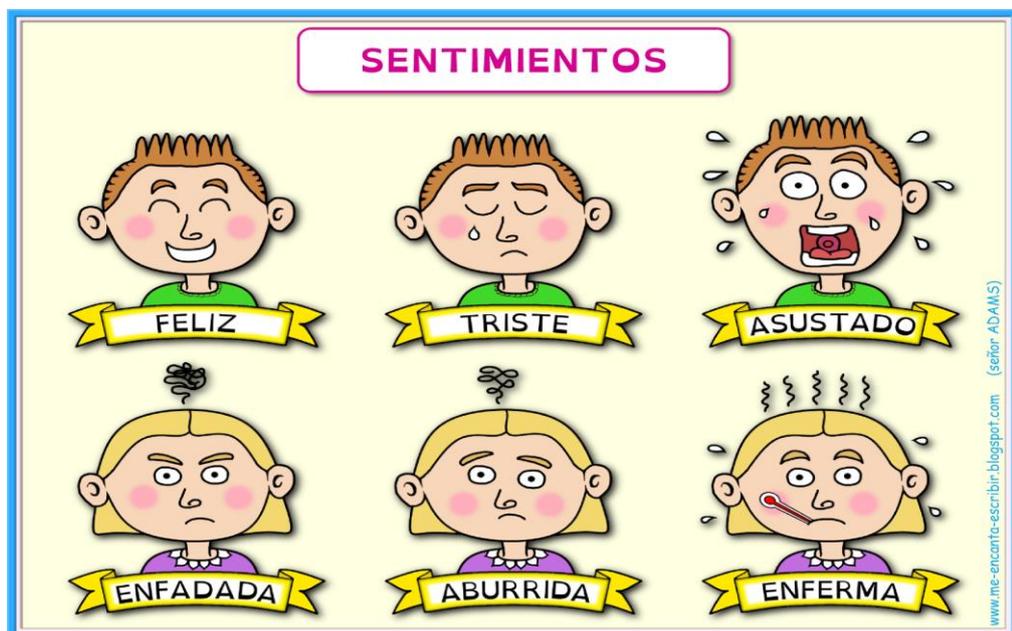
Destreza: Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas

<p>Sesión #1</p> <p>LAS EMOCIONES TAMBIÉN VAN A LA ESCUELA</p>	<p>Tiempo: 45 minutos</p>
<p style="text-align: center;">Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Película Intensamente. • Actividades para colorear de la película. <ul style="list-style-type: none"> • Cuadro de foto para exposición. <ul style="list-style-type: none"> • Lápices. • Mosaico con fotos de vocabulario de emociones. <ul style="list-style-type: none"> • Situaciones en la escuela impresas. 	
<p style="text-align: center;">Anticipación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ver La película de intensamente • Se prepara un día de cine en la escuela. • Se desarrolla un lunch compartido. • Se divide la película en dos partes. • Se realizar un foro cine en el salón de audio visuales <p style="text-align: center;">Foro</p> <p style="text-align: center;">¿Cuáles eran los personajes de la película?</p> <p style="text-align: center;">¿Existen en la realidad?</p> <p style="text-align: center;">¿Cuál es la emoción que más sientes en casa?</p> <p style="text-align: center;">¿Cuándo estás en el cole que te hace estar alegre?</p> <p style="text-align: center;">¿Qué cosas dan miedo o vergüenza en la escuela?</p> <p style="text-align: center;">¿Qué cosas te enojan en el aula?</p>	
<p>Construcción</p> <p>La maestra que dirige el taller, muestra las fotos de la lista de emociones, define las emociones y la importancia de reconocerlas.</p> <p>Sugiere que, en el caso de los niños, es importante que se familiaricen con las emociones, relacionándolas con situaciones en las que las personas, podrían sentir esas emociones, utilizando ejemplos de la vida cotidiana en la escuela.</p> <p>Vocabulario de emociones:</p>	

Preocupado, triste, frustrado, harto, enojado, entusiasmado, decepcionado, ilusionado, disgustado, callado, resentido, avergonzado, emocionado, asustado, sorprendido, arrebatado, ensimismado, caprichoso, incómodo.

Opciones que les ofrece a los docentes:

- Juguemos elegimos una emoción y hacemos caras o gestos para representar esa emoción.
- Colocamos un marco simulador de un marco de fotos y los niños van representando la emoción que les tocó y los demás adivinan.
- El resto de niños identifica las emociones de acuerdo a los gestos utilizando vocabulario de emociones.



Juego de las emociones

Sacamos de la caja una situación y la dramatizamos.

Dividimos al grupo en dos.

Una parte es el público.

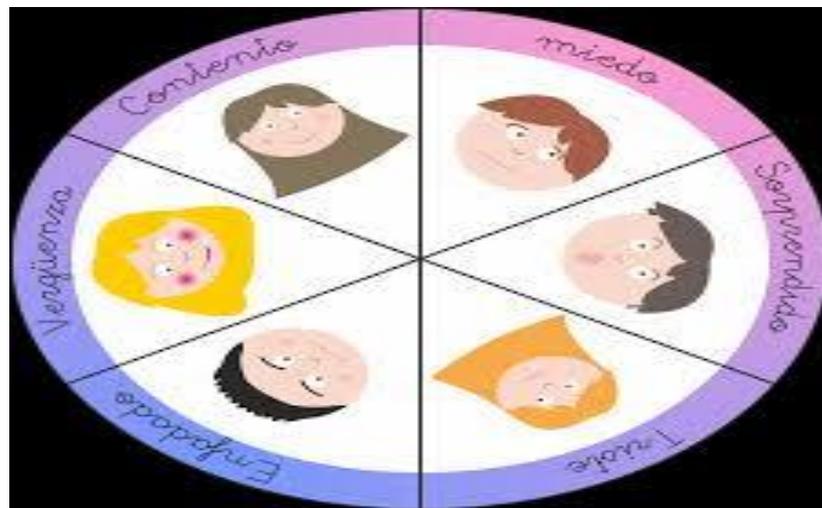
Otra parte son los actores.

Las situaciones que actuarán son:

- Alberto se siente se ha sacado una buena calificación ¿Cómo se sentirá Alberto?
- Luis no ha podido dar su exposición porque no le sale bien hablar ¿Cómo se sentirá Luis?
- A Anita se le ha roto su lápiz favorito porque Juan se lo arranchó. ¿Cómo se sentirá Anita? ¿Por qué Juan se lo arranchó?

- Martín solo habla con señas y sus amigos no pueden conversar con él ¿Cómo se siente Martín? ¿Cómo se sienten los amigos porque no pueden conversar con él?
- Malena no pudo realizar su exposición, se quedó muda y no pudo actuar. ¿Qué sentía Malena que no pudo actuar?
- Mona y Sebastián están peleando por la misma silla y se han golpeado al intentar quedarse con ella- ¿Por qué están peleando y cómo se sienten?
- La maestra le ha llamado la atención a Pedrito porque se para en cada momento. ¿Qué siente la maestra, porque le llamó la atención? ¿Por qué Pedrito se para a cada rato, cómo se siente?

Proponemos alternativas para detectar las emociones como el Emocionario, La ruleta de las emociones , el semáforo de las emociones.

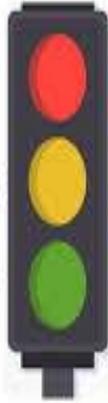


El semáforo

de la memoria



ROJO NO SE PUEDE PASAR
AMARILLO FÁBULO NO SE PUEDE PASAR
VERDE PUEDE PASAR CON CALMA



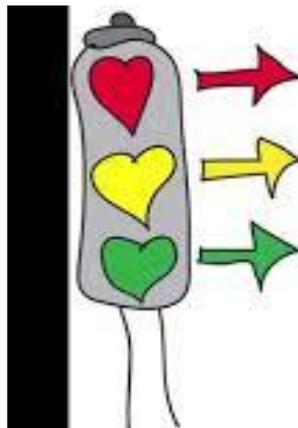
PARAR
PENSAR
ACTUAR



NO

ESPERA

SI



La luz **ROJA**
es para frenar

La luz **AMBAR**
para pensar

La luz **VERDE**
para actuar



Consolidación

¿Cómo nos sentimos al hacer esta actividad?

Usaremos la frase "Yo me siento" para explicar lo que nos pasa y por qué nos comportamos de alguna manera.

Cuando veamos a alguien triste, enojado, alegre o con miedo preguntamos: ¿Cómo te sientes?

<p>Objetivo: Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.</p>	<p>Destreza: Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas</p>
<p>Sesión #2 ANGELITOS O DIABLITOS. YO DECIDO SOLITO</p>	<p>Tiempo: 45 minutos</p>
<p>Materiales</p>	<p>Disfraces de angelito. Disfraces de diablitos., PPT imágenes de pensamientos.</p>
<p style="text-align: center;">Anticipación</p> <p>¿Qué son los pensamientos? ¿Dónde están los pensamientos?</p>	

¿Podemos escuchar lo que están pensando los demás?

¿Quién puede escuchar nuestros pensamientos?

La docente que dirige el taller, les cuenta la siguiente historia y les propone, hacer el tick tock de la canción Colores. Les enseña los pasos y todos participan.

<https://www.youtube.com/watch?v=vaGT3gxo5pw>

Luego elige dos personajes, que tendrán un rol específico, el de la voz alegre y la voz miedosa. Que se acercarán a los participantes del taller, indicando o aprobando si deben hacerlo.

Luego de vivir la experiencia, comentarán que los pensamientos que están dentro de nuestra mente pueden hacer que intentemos hacer cosas o no las hagamos porque podemos sentirnos.

Cuando lo intento lo hago con alegría, cuando no lo intento es porque tengo miedo o vergüenza.

Los maestros, dramatizan la vergüenza y pide a los colegas, que expresen que le da vergüenza.

La maestra dramatiza el miedo y pide a los colegas, decir qué cosas dan miedo en el aula.

La maestra dramatiza la tristeza y pide a los maestros, decir qué cosas los ponen triste





Construcción

Actividades que la maestra comparte con los colegas como sugerencias de construcción del conocimiento.

Vamos a jugar con las voces que tenemos dentro de nosotros.

Vamos a hacer tríos.

Hacemos 6 tríos.

Se coloca en fila a los niños y se les pide que se numeren del uno al 3.

Se agrupan los uno con los uno, los dos con los dos y los tres con los tres.

Se reparten los roles con un sorteo por cada trío: Un angelito, un diablito y un niño pensando.

Se practican los mensajes que dicen los diablitos.

Se practican los mensajes que se dicen los angelitos



Los diablitos se caracterizan con pinturitas, una capa y un trinche dicen:

No puedes, no saldrá bien, no lo hagas, lo hiciste mal, te puedes equivocar, se pueden burlar de ti, no hablas bien.

Los angelitos se ponen túnica blanca, alitas y un halo dicen:

Inténtalo tú puedes, siempre puedes intentarlo, equivocarse es normal, siempre puedes mejorar, todo saldrá bien, si te sale mal no importa, siempre te esfuerzas.

Los niños a los que les hablan las voces están con el uniforme ellos expresan:

Cuando les hacen caso a los diablitos ¿cómo se sienten?

Cuando les hacen caso a los angelitos ¿cómo se sienten?

Los tríos pasan uno por uno haciendo su dramatización de acuerdo a la repartición de roles previas el día anterior.

Consolidación

Todos podemos nos convertimos en angelitos de la clase construyendo frases para vencer el miedo, la vergüenza y la tristeza que nos provocan algunas situaciones en el aula. La maestra ayuda a hacer las frases comprometiendo a todos los niños a jugar el rol de motivación a través del personaje del angelito. A continuación, la lista de situaciones

- Cuando me siento triste puedo hablar como quiero.
- Cuando me da miedo a equivocarme.
- Cuando me da miedo a que se rían de mí.

- Cuando me equivoqué y me dio vergüenza.
- Cuando no participo para evitar equivocarme.



Objetivo: Desarrollar asertividad ante las situaciones incómodas.	
Sesión#3 YO TENGO COCO, ME EQUIVOCO	Tiempo: 45 minutos
Materiales	Telas para hacer las capas. Marcadores. Pizarra. Cámara instantánea. Cartilla con frases de apoyo.
Anticipación	
La maestra entra al salón con una nariz de payaso y con una boca dibujada de forma exagerada.	
El que tiene boca se equivoca, usted tiene boca entonces se equivoca...jajajajaja	
He venido a jugar, todos nos vamos a equivocar, porque siempre hay que intentar, hablar, cantar, saltar todo lo vamos a lograr sólo lo tenemos que intentar.	
Vamos a contar historias que terminaron con yeeeeee gloria.	
Sin vergüenza ni miedo,	

Yo doy respuestas y levanto mi dedo,

Le digo NO a mi miedo

Yo lo intento, yo lo hago, yo no soy ningún vago.

Me convierto en sin vergüenza, que dice siempre lo que piensa,

Al que lo aplauden porque lo intenta.

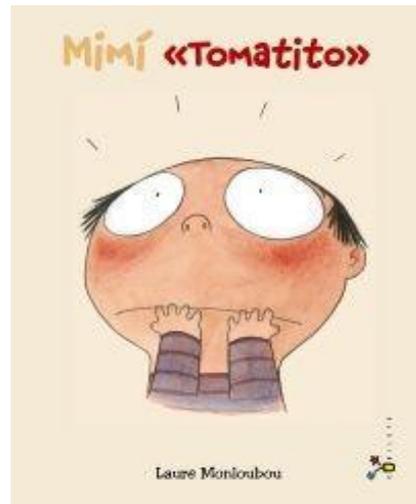
Vamos lo logramos sin miedo y sin tristeza.



Construcción

Vamos a jugar a los súper héroes y los enemigos. Tenemos tres armas, la palabra, un gesto y una acción. Los enemigos son la tristeza, la vergüenza y los miedos que nos engañan haciéndonos creer que no podemos equivocarnos sin vergüenza, sin miedo y venciendo la tristeza.

Construiremos nuestros súper poderes



Haremos frases que nos animen ametralladora de palabras.

Hacemos lluvia de ideas de palabras o frases que nos gustan que nos digan cuando nos equivocamos, cuando tenemos miedo de equivocarnos, cuando decimos respuestas que no son, cuando estamos desanimados porque no hemos conseguido lo que queremos.

La maestra escribe las frases en el pizarrón y las resume en una infografía para llevársela a casa para que los padres en casa motiven a los niños a utilizarlas.

Haremos gestos que nos alegren. Fotos para dar ánimos.

Con una cámara instantánea tomamos fotos a todos los niños con su gesto alegre para quitar el miedo y dar confianza. La maestra los coloca en fila y va dirigiendo la actividad.

Practicaremos actitudes que demuestren apoyo y cariño cuando vemos que estamos tristes. Se coloca la lista de actitudes en una cajita y cada niño saca una actitud y decide practicarla con un compañero del salón.

Hacemos estatuas humanas con cada una de las actitudes.

Lista de actitudes

Abrazo de amistad y apoyo.

Una mano en la espalda.

Un abrazo de lado.

Invitar a jugar.

Un dedo de ok

Un abrazo de consuelo.

Ayudar a levantarse.

Una sonrisa de aprobación.

Una cara de alegría porque lo hiciste bien.

Consolidación

Hj

¿Cuáles son las emociones enemigas contra las que todos tenemos que hacerles una guerra? ¿Por qué es importante vencer los miedos? ¿Cuáles son las emociones que nos dan súper poderes para intentar siempre todo lo que tenemos que hacer?

3.6.3. BLOQUE 3

JUEGOS VERBALES ADIVINANZAS

Adivina Adivinador

Objetivo: Caracterizar un objeto, persona o animal describiendo sus características esenciales

Concepto de Adivinanza:

Juego verbal que consiste en caracterizar objetos, personas, animales o cosas en sus características esenciales, que se presenta de forma ingeniosa como un juego de palabras en un enunciado en forma de rima y plantea un componente educativo.

Ámbito: Comprensión y expresión del lenguaje

Destreza: Reproducir trabalenguas sencillos, adivinanzas canciones y poemas cortos, mejorando su pronunciación y potenciando su capacidad imaginativa.

Sesión #1	Tiempo: 45 minutos
¡Pistas que no despistan!	
Materiales	10 cartillas impresas con la categoría alimentos que hay en la refrigeradora: 1. Leche 2. Queso 3. Yogurt 4. Brócoli 4. Huevo 6. Jugo de naranja. 7. Frutilla 8. Agua 9. Avena 10. Mantequilla Canasta de palabras adivinadas
Anticipación	
1. Nos sentamos en forma de u	
2. El maestro se coloca frente a los colegas, con una mesa detrás para tomar las láminas.	
3. Damos las pistas que corresponden a las características del objeto a adivinar.	

Construcción

La maestra se dirige a los niños y les dice “Detrás de mí, tengo unas láminas con unas imágenes, yo les voy a decir algunas características como pistas para que ustedes adivinen.

Cuando yo diga adivina a adivinador, ustedes prestan atención a las pistas y por turno comenzando por la izquierda me dirán su respuesta.

Al final les mostraré la lámina y colocaremos la imagen en un canasto de objetos adivinados. Todas sus respuestas son importantes y valiosas para todos.



Consolidación

La maestra pregunta a los niños:

¿Cuántas palabras hemos adivinado hoy?

¿Cuál les gustó más?

¿Pensemos en dónde podemos encontrar estos objetos y para qué sirven? Repitamos juntos todas las palabras adivinadas y van a construir frases completas con esas palabras.

En la sección hálame y hablemos, compartimos la experiencia y solicitamos a los dos grupos, crear dos actividades, partiendo de la experiencia vivida.

Observamos y felicitamos el trabajo realizado.

Sesión #2

Tiempo: 45 minutos

Color, sabor y tamaño, ¿quién soy?

Anticipación

1. Se divide el grupo en parejas otorgándoles el número uno y dos,
2. Al grupo de los uno se le denomina Adivinados, se los deja dentro del salón y se le otorga una fruta.
3. Al grupo de los dos se les denomina los adivinadores y se los deja fuera del salón.
4. Al grupo de los uno se les pide que describan la fruta en tres características: Color, sabor y tamaño.
5. Se les pide que recuerden esas tres características y se las digan a su compañero adivinador.
6. El grupo de los 2 regresan al salón.
7. Se coloca los uno y los dos frente a frente y se ejecuta la actividad.

Construcción

Vamos a jugar a los adivinos y adivinadores, los que se quedan dentro del salón son los adivinados y los que salen se llamarán adivinadores.



Los adivinados van a tener una fruta que los adivinadores tienen que adivinar. Ellos nos van a decir tres características: El color, el tamaño y el sabor y los adivinadores tendrán que decir la fruta que su compañero le hará adivinar.

Consolidación

Digamos una fruta que nos gusta y digamos estas tres características , color, sabor y tamaño.

En la sección hálbame y hablemos, compartimos la experiencia y solicitamos a los dos grupos, crear dos actividades, partiendo de la experiencia vivida.

Observamos y felicitamos el trabajo realizado.



Sesión #3

Tiempo: 45 minutos

¿ Quién eres?

Anticipación

Voy a decirle las características de las profesiones, pero no el nombre eso lo tendrán que adivinar ustedes. Podemos crear nuestras propias adivinanzas, practiquemos, yo voy a ver algo que está en el salón y ustedes me dicen que es:

“ Tiene tapa ropa y sirve para escribir. Soy chiquito y digo siempre. Como siempre.

Esta actividad de presentación y adivinamos de quién se trata.

Construcción

Les voy a leer las cosas que hacen las personas que tengo en esta cartilla, son profesiones, por ejemplo, yo soy maestra, Preguntar a tres participantes, del salón que hace su papá, cuál es su profesión o a qué se dedica.

En esta cartilla tengo muchos dibujos con diferentes profesiones, yo les voy a decir qué es lo que hacen las personas y ustedes me dicen qué profesión es.



Se agrupa a los participantes, en círculo.

Se les lee las instrucciones de buen comportamiento

Participamos cuando la maestra nos da la palabra.

Todas las participaciones son importantes y valiosas.

Dar respuestas es lo importante.

Cuando nos equivocamos nos respetamos y nos ayudamos a mejorar.

Consolidación

Vamos a crear muchas adivinanzas, miremos alrededor, busquemos un objeto, determinemos tres características y demos las pistas para que adivinen en casa.

Cada uno hace una adivinanza.

En la sección hálbame y hablemos, compartimos la experiencia y solicitamos a los dos grupos, crear dos actividades, partiendo de la experiencia vivida.

Observamos y felicitamos el trabajo realizado.

<p>Imparto misa en la Iglesia Católica. ¿Quién soy? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>  <small>emialadept</small>	<p>Suelo ir en barco. Surco y navego por los mares. ¿Quién soy? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>  <small>emialadept</small>	<p>Me encargo de arreglar el pelo a las personas. ¿Quién soy? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>  <small>emialadept</small>
<p>Apago fuegos y ayudo a salvar la vida de las personas. ¿Quién soy? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>  <small>emialadept</small>	<p>Reparo los coches cuando se estropean. ¿Quién soy? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>  <small>emialadept</small>	<p>Reparto las cartas a domicilio. ¿Quién soy? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>  <small>emialadept</small>
<p>Amenizo todas las fiestas con mis canciones. ¿Quién soy? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>  <small>emialadept</small>	<p>Enseño a los niños/as infinitos aprendizajes. ¿Quién soy? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>  <small>emialadept</small>	<p>Me encargo de poner vacunas y de cuidar de las personas. ¿Quién soy? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>  <small>emialadept</small>
<p>Me encargo de llevar la pizza a vuestras casas. ¿Quién soy? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>  <small>emialadept</small>	<p>Estoy preparado para hacer viajes al espacio. ¿Quién soy? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>  <small>emialadept</small>	<p>Reparo todas las averías que están relacionadas con la luz. ¿Quién soy? <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>  <small>emialadept</small>

Dinámica del arca de Noé.

Noé era un Señor anciano que fue elegido por Dios para meter una pareja de animales en un arca muy grande, para salvarlos de muchos días de lluvia y que puedan vivir en la tierra. Entonces hoy vamos a jugar a ser los animales del arca de Noé, entonces yo seré Noé y tengo que encontrar la pareja de cada animalito.

Van a tomar un papelito que tiene la imagen de un animal no pueden decir con palabras qué animal son, porque los animalitos no hablan. Vamos a hacer solo el sonido del animal que le tocó y vamos a caminar por todo el salón, haciendo el sonido del animal que le tocó, buscando la pareja de su animal, la encontrarás escuchando si hace el mismo sonido.

Cuando encuentre su pareja tómela de la mano y llévela al arca donde está Noé

Se ponen papelitos con dos animales repetidos completando 9 parejas de animales

Los participantes, toman un papelito y tienen que andar por el salón haciendo el sonido del animal que le tocó, hasta encontrarse con su pareja de animal.

Cuando se encuentren se paran al frente de la mano con su pareja.

Papelógrafo con cartilla de adivinanza de animales (18 imágenes con animales y sus respectivas adivinanzas)

Construcción

Se pone una cartelera con las adivinanzas.

La docente hace la descripción con las características.

Los participantes, levantan la mano y colocan un multipeg, en el animal que corresponde

Consolidación

¿Qué les parecieron las adivinanzas? Se trata de describir cosas sin decir el nombre, practiquemos mucho con todo lo que observamos

En la sección háblame y hablemos, compartimos la experiencia y solicitamos a los dos grupos, crear dos actividades, partiendo de la experiencia vivida.

Observamos y felicitamos el trabajo realizado.



Canta cuando amanece
y vuelve a cantar
cuando el día desaparece.
¿Quién es?



El gallo

Del agua soy, tierra y aire
cuando de andar me canso,
si se me antoja vuelo
si se me antoja nado.
¿Quién soy?



El pato

De cierto animal di el nombre:
Es quien vigila la casa,
quien avisa si alguien pasa
y es fiel amigo del hombre.



El perro

JUEGOS VERBALES: RIMAS

Objetivo: Desarrollar conciencia fonética de grupos de palabras que comparten los mismos sonidos.

Rimas.: Juego verbal que favorece la capacidad innata del niño para distinguir, imitar distintas entonaciones y elementos prosódicos del habla apoyándose para incrementar su capacidad tanto auditiva como expresiva.

Ámbito: Comprensión y expresión del lenguaje

Destreza: Producir palabras que riman espontáneamente tomado en cuenta los sonidos finales de las mismas.

Sesión#1	Tiempo: 45 minutos
Refuerzo sin esfuerzo	
Materiales:	<ul style="list-style-type: none">• Cartillas orientación andújar.• Un papelógrafo• Pelota.• Sombrero rimador.• Canción del rimador
Anticipación	
<p>Hay palabras que suenan igual y riman. Qué quiere decir ¿qué riman?</p> <p>Me gusta el queso ... ¿Y qué hago con eso? Si me subo de peso.</p> <p>Por ejemplo, la palabra queso, eso y peso riman.</p> <p>¿Quién quiere hacer una rima conmigo?, yo le digo la palabra y me dice con qué rima? Me voy a jugar, y en la resbaladera me voy a y luego en la fila me voy a..... .</p>	
Construcción	
<p>Ahora vamos a nombrar todos los dibujos que hay en esta cartilla y vamos a juntar las que riman de dos en dos. Vamos a ensayar juntos.</p> <p>Elijo queso y digo: ¿Rima con pato? ¿Rima con olla? ¿Rima con hueso?</p> <p>Vamos a mirarlos de izquierda a derecha para encontrar las parejas que riman.</p> <p>El que recibe la pelota se pone de pie y me tiene que decir qué pareja rima con....</p> <p>A rimar, a rimar, todos vamos a rimar, y la docente tira el balón y el estudiante que la recibe se pone de pie y menciona la pareja que rima.</p>	
Consolidación	

¿Qué les parece rimar?

¿Hay algo que resulte difícil de rimar? ¿Podemos hacerlo todo el tiempo?

Hagamos muchas rimas con la rueda de las rimas.

Repartimos una ruedita con una palabra para que se practique con este material observando si lo logran de forma correcta e individual.

En la sección hálbame y hablemos, compartimos la experiencia y solicitamos a los dos grupos, crear dos actividades, partiendo de la experiencia vivida.

Observamos y felicitamos el trabajo realizado.



Sesión #2	Tiempo: 45 minutos
UN FIESTON EN MI SALON	
Materiales:	Láminas Andújar
Anticipación	
Todos sentados en círculo	
Vamos a observar qué cosas del salón y le vamos a nombrar otra palabra que rima. Observen qué estoy mirando, dicen el objeto, y luego tengo decir una palabra con la que rime.	
Silla, banca, pizarrón, salón, ventana, marcador.	
Hoy día que hay algo que no pertenece al salón y entonces es un intruso.	
Ajá encontramos el intruso, una olla dentro del salón, ¿por qué es un intruso? ¿Debe estar aquí? ¿Por qué no debe estar aquí?	

A rimar a rimar todos vamos a rimar. Por aquí por allá todos lo vamos a lograr.

Construcción

Mostramos las láminas Andújar con tres imágenes, los participantes, deberán decir en voz alta el nombre de los dibujos e identificar el que no rima.

Aquí hay tres imágenes, vamos a decir en voz alta cada una de ellas y descubriremos cuál de las tres no rima. Le pedimos que se coloquen el dedo en el oído derecho para que puedan sentir mejor la resonancia de su voz al hablar, desarrollando mayor conciencia fonética. El maestro participante, se acerca a la imagen y la señala con una matamoscas.

Cierre

Vamos a decir:

¿Qué es lo más divertido de esta actividad?

¿Qué es lo difícil de esta actividad?

¿Qué es lo que más te gusta?

En la sección hálbame y hablemos, compartimos la experiencia y solicitamos a los dos grupos, crear dos actividades, partiendo de la experiencia vivida.

Observamos y felicitamos el trabajo realizado.



Sesión #3 EL ANIMALITO RIMON	Tiempo: 45 minutos																		
Materiales	<p>18 rimas impresas.</p> <table border="0"> <tr> <td>Cangrejo</td> <td>Ratón</td> <td>Elefante</td> </tr> <tr> <td>Pato</td> <td>Mapache</td> <td>Cabra</td> </tr> <tr> <td>Tortuga</td> <td>Vaca</td> <td>Burra</td> </tr> <tr> <td>Gato</td> <td>Jirafa</td> <td>Panda</td> </tr> <tr> <td>Zorrino</td> <td>Lechuza</td> <td>Ardilla</td> </tr> <tr> <td>Araña</td> <td>Puercoespín</td> <td>Oso</td> </tr> </table> <p>Una cajita para el sorteo.</p> <p>Pinturas de cara y 18 stickers de colores</p>	Cangrejo	Ratón	Elefante	Pato	Mapache	Cabra	Tortuga	Vaca	Burra	Gato	Jirafa	Panda	Zorrino	Lechuza	Ardilla	Araña	Puercoespín	Oso
Cangrejo	Ratón	Elefante																	
Pato	Mapache	Cabra																	
Tortuga	Vaca	Burra																	
Gato	Jirafa	Panda																	
Zorrino	Lechuza	Ardilla																	
Araña	Puercoespín	Oso																	
Anticipación																			
Se les pinta las caritas a los participantes, de acuerdo al animal que le tocó en su rima.																			
Construcción																			
<p>Vamos a conocer las rimas de estos lindos animalitos rimones.</p> <p>Todos nos sentamos en círculo y compartimos nuestras rimas con mucha confianza.</p> <p>Los participantes exponen</p> <p>Todos aplaudimos y apoyamos la rima que todos los compañeros van a compartir.</p> <p>En la pizarra estarán las caritas de los animalitos rimones y cada niño podrá poner un sticker del rimón que más le gustó.</p> <p style="text-align: center;">Consolidación</p> <p>¿Les parece divertido rimar?</p> <p>¿Nos sirve para divertirnos?</p> <p>Las rimas se hacen en cualquier momento, nos hacen reír y además nos permite practicar nuestra creatividad y nuestro hermoso lenguaje sin que nos de miedo equivocarnos, pues nosotros somos los inventores.</p> <p>En la sección hálbame y hablemos, compartimos la experiencia y solicitamos a los dos grupos, crear dos actividades, partiendo de la experiencia vivida.</p> <p>Observamos y felicitamos el trabajo realizado.</p>																			

Dice el cangrejo tomas qui camines hacia atrás



Dice el pato rocendo que camines aplaudiendo



Dice la tortuga:



Dice el señor elefante... que corra hacia adelante



Dice la cebra Manuela que saltes tan alto como puedas



Dice la vaca Pepita que saltes con una patita



Dice la jirafa Renata que levantes



El osito panda quiere que te acaricies la panza



La burra Maruja dice que agites los brazos como una bruja



Dice el señor don gato que aplaudáis con los zapatos



JUEGOS VERBALES: RETAHILAS

Objetivo: Desarrollar la memoria auditiva y verbal

Ámbito: Comprensión y expresión del lenguaje

Destreza: Expresarse utilizando oraciones cortas y completas manteniendo el orden de las palabras.

Retahíla.: Juego Verbal que nombra sucesos generalmente en forma de rima, son un recurso lingüístico, de fluidez verbal, la imaginación y ejercicios de memoria para niños pequeños.

Sesión #1 MI MAMÁ ME MANDÖ A COMPRAR	Tiempo: 45 minutos
Materiales	Vegetales o frutas <ul style="list-style-type: none">• Tomate Manzana• Cebolla Guineo• Pimiento Frutilla• Zanahoria Papaya• Brócoli Sandía Canasta
Anticipación	
<p>Ustedes se han dado cuenta que en casa mamá siempre nos repite muchas cosas, cosas importantes para nosotros. Nos repite par que lo recordemos todo el tiempo. Cuando era pequeña solía escuchar repetidamente saluda. Me levantaba de la cama y lo primero que mi mamá me decía era SALUDA, cuando estaba tomando el desayuno siempre repetía cuando llegues a la escuela, Saluda y cuando llegaba el bus ¿qué creen que volvía a repetirme?.....</p> <p>Vamos a jugar con las repeticiones.</p> <p>Mamá nos manda a comprar al mercado y tenemos que recordar todo lo que nos manda a comprar para ello todos vamos ayudar.</p>	
Construcción	
<p>Se colocan sobre la mesa 10 vegetales y 10 frutas.</p> <p>Se reparte una fruta o vegetal a cada uno de los niños.</p> <p>Se los coloca en u.</p> <p>La maestra recorre con una canasta y repite mi mamá me mandó a comprar.... y cada niño coloca su vegetal o fruta en la canasta y lo menciona en voz alta.</p>	

La maestra va repitiendo la fruta o vegetal anterior y la nueva cada vez.

Al llegar al último participante, habrá repetido todas las frutas y vegetales que mamá mandó a comprar.

Luego cada uno de los participantes, repite el proceso, pero al final saca todos los vegetales y frutas y los mencione diciendo cada vez mi mamá me mandó a comprar....



Consolidación

La docente les dice a los participantes, que vamos a pensar en todas las cosas que en casa nos repiten y las comentaremos en la próxima sesión para poder crear juegos de repetición.

Sesión # 2 REPITE Y REPITO	Tiempo: 45 minutos
Materiales	Personajes Caballero – capa sombrero Señora – traje Marinero - romero Disco Tambor
<p style="text-align: center;">Anticipación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños traen las cosas que les repiten la mamá o papá • Cada uno va saliendo a participar • La docente anota todo lo que digan los niños • Ahora vamos a construir las retahílas 	

Construcción

- Comenzamos escuchando la canción de la rana <https://youtu.be/pqZixPcn6ks>
- Vamos a sortear los personajes que van a participar en esta canción
- Cada uno elige el papelito del personaje
- Y salen en fila a participar los participantes escogidos y también debe haber uno que tenga tambor para poder acentuar el sonido de la canción.



Consolidación

Conversamos sobre la actividad que si les parece divertido repetir las cosas que escuchan cuando son cosas positivas como los consejos de la mama, o los juegos o cantar nos permiten aprender bastantes palabras

Sesión # 3 CANTO Y ACTÚO	Tiempo: 45 minutos
Materiales	Colchonetas
Construcción	
Hacemos retahílas cantadas donde los participan dramatizan las canciones: Se divide a los niños en dos grupos, la mitad dramatiza la canción de los pollitos rodadores, la otra mitad dramatiza la canción de los perritos	
Canción de los pollitos rodadores. Se los acuestan los niños en las colchonetas y van rodando conforme van escuchando la canción.	

Estaban 10 en la cama y el pequeño les pidió rodemos, rodemos, comenzaron a rodar y el primero se cayó; estaban 9 en la cama y el primero le pidió rodemos, rodemos y uno más se cayó....

Dramatizamos la canción de los perritos

Ponemos a los niños en fila y cada uno va haciendo la mímica de la canción.
https://youtu.be/b4DOQIQ0_50



Consolidación

- Conversamos sobre la actividad.
- ¿Son divertidas las retahílas? ¿Por qué?
- ¿De qué cosas les gustaría hacer retahílas?
- Existen muchas canciones que nos enseñan muchas cosas repitiendo palabras, nos ayuda a la memoria y además es divertido.

JUEGOS VERBALES: TRABALENGUAS

Objetivo: Desarrollar fluidez verbal a través del ejercicio de pronunciación y articulación.

Trabalenguas: Juego verbal construido de palabras parecidas, colocadas de una manera difícil de pronunciar. Mejora la dicción.

Fluidez verbal: Es la capacidad de un discurso de expresarse correctamente con cierta facilidad Ritmo del habla.: Es la proporción y armonía en la distribución de los sonidos, los acentos y las pausas

Ámbito: Comprensión y expresión del lenguaje

Destreza: Reproducir trabalenguas sencillos, adivinanzas canciones y poemas cortos, mejorando su pronunciación y potenciando su capacidad imaginativa.

Sección # 1 ¡LA LENGUA NO DICE, HACE!	Tiempo: 45 minutos
Materiales	Praxias de los pitufos. Cuento de las ardillas. Retroproyector. PPT con material audiovisual.
Anticipación	
Vamos a jugar con los pitufos, miramos lo que hacen los pitufos en la pantalla e imitamos las cosas que hacen con la boca.	
Mostramos cada lámina y practicamos en grupo, los niños están sentados en sus respectivos pupitres. http://www.smurf.com/smurf.php/www/home/en	



LENGUA ARRIBA



LENGUA ABAJO



LENGUA A UN LADO

Construcción

Los niños se sientan en círculo.

Vamos a contar un cuento juntos yo contaré el cuento, pero ustedes harán algunos sonidos mientras yo lo cuento.

Primero ensayaremos algunos sonidos con la boca.

- Cuando yo diga CAMINANDO ustedes hacen un chasquido con la lengua. La maestra muestra y ensaya tres veces el sonido.
- Cuando diga PICAR ustedes inflan los cachetes y mueven los dientes sin abrir la boca.
- Cuando diga ABRIENDO ustedes abren todo lo que puedan la boca y la cierran haciendo sonar los dientes.
- Cuando diga ABRIR, ustedes abren la boca grande.
- Cuando diga ASOMAR ustedes sacan la lengua y la meten rápido.

- Cuando diga SALIR solo sacan la lengua.
 - Cuando diga LE REGALÓ UNA NUEZ ustedes con la boca cerrada mueven la lengua a la derecha y a la izquierda.
 - Cuando diga COMIÓ ustedes mastican.
 - Cuando diga QUÉ RICA, ustedes sacan la lengua y pasan la lengua por el labio superior.
- Ahora comenzaremos:

Capítulo 1: “LOS ANIMALITOS DEL BOSQUE CONOCEN A LA ARDILLITA”

“Érase una vez un bosque muy grande, muy grande...donde vivían muchos animalitos. Un día, iban **CAMINANDO** por el bosque, cuando de pronto se encontraron ante un enorme árbol, que tenía un pequeño agujerito en su tronco, se quedaron todos mirando, cuando se oyó una vozcita que dijo:



— Parece una casita...

Y alguien preguntó:

— ¿Vivirá alguien dentro?, vamos a probar; venga vamos a **PICAR**, y como nadie se atrevía, decidieron hacerlo todos juntos. ..

Cuál no sería su sorpresa al ver como se fue **ABRIENDO** muy despacito la puerta, y rápidamente se volvió a cerrar.

— ¡Mirad, mirad...! se vuelve a **ABRIR**, ¿Qué es eso?, preguntó uno de los animalitos.

— ¡Es una ardillita!, respondieron, está asustada, entra y sale (**ASOMAR**) con miedo de su casita vamos a llamarla todos juntos: Ardillita, ardillita no tenga miedo, no te asustes, querernos ser tus amiguitos.

¿Y sabéis lo que ocurrió?, que la ardillita volvió a **SALIR** de la casita y uno de los animalitos del bosque **LE REGALÓ UNA NUEZ**, y ella la **COMIÓ** dentro de su casita.

— ¡Parece que está dura!, dice la ardillita, pero **¡QUÉ RICA!**

A partir de ese momento, la ardillita nunca más tuvo miedo a los animalitos del bosque, y otro día contaré como se hicieron muy buenos amigos. ..

Y COLORIN COLORADO, ESTE CUENTO SE HA ACABADO.

Consolidación

¿Qué les pareció el cuento? ¿ Fue divertido hacer los sonidos? ¿Cuál fue el sonido más difícil? ¿Podemos entonces contar cuentos divertidos participando con los sonidos?

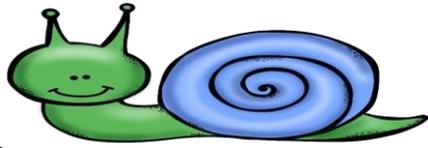
¡HABLEMOS CETACEO!	
Materiales	<p>10 Láminas de trabalenguas Andújar.</p> <p>10 imágenes alusivos a los trabalenguas.</p> <p>Retroproyector.</p> <p>Película: Buscando a Nemo</p>
<p style="text-align: center;">Anticipación</p> <p>Los niños tienen como tarea ver la película Buscando a Nemo.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=tpyT4xg8gos&list=PL-d6sbazMb47JDhqfOQK80quTuwL3j6gz&index=19</p> <p>Se les pide a los padres pongan énfasis en la escena de Dori y el lenguaje cetáceo.</p> <p>Hay personas que hablan rápido, tan rápido que no se les entiende y otras que hablan muy despacio que nos tienen esperando para saber qué dirán.</p>	
<p style="text-align: center;">Construcción</p> <p>Ustedes han visto la película de Nemo. Ustedes recuerdan el lenguaje Cetáceo de Dori. Los Cetáceos son las ballenas, los delfines los cachalotes y los narvales. (Mostramos imágenes)</p> <p>Vamos a jugar a utilizar el lenguaje de Dori, vamos a hablar cetáceo, lo haremos diciendo cosas y actuando lo que dice el trabalenguas de manera muy lenta.</p> <p>La maestra dice una frase y los niños repiten después de ella, haciendo los cortes de acuerdo a la puntuación que presenta el traba lengua de forma lenta.</p>	

1. Si el caracol tuviera cara, como tiene el caracol, fuera col, fuera caracol con cara.
2. Un burro comía berros, y el perro se los robó, el burro rebuznó, y el perro al barro cayó.
3. Pepón pon pan , para Pepín y Pepín, pon para pepón.
4. Jaime baja la jaula y si no la bajas, déjala.
5. El amor es una locura, que no lo cura, el cura, y si lo cura lo cura, es una locura del cura.
6. Como poco coco, como poco coco compro.
7. Un limón medio limón, dos limones medios limón, tres limones medios limón
8. Pancha plancha con cuatro planchas, con cuántas plancha Pancha plancha.
9. Toto toma té, Tita toma mate, y yo toma mi taza de chocolate.
10. El hipopótamo hipo, tiene hipo, ¿Quién le quita el hipo, al hipopótamo Hipo?
11. Teresa trajo tizas. hecha trizas
12. No lo apoca poco, lo no poco que apocapas.
13. La gallina cenicienta, en el cenicero está, el que la desencenice, buen desencezinador será.
14. Papá ornitorrinco, y sus cinco ornitorrinquitos, recorren rincones sequitos, digo.
15. Ahí donde digo, no digo, digo Diego. Ahí donde Diego, no digo, Diego, digo.
16. Luengas lenguas, hacen falta, para no trabalenguarse, el que no tenga lengua, una luenga lengua, bien podrá trabalenguarse.
17. El relojero de una relojería, enrelojaba su relojería tenía.
18. Traba tu lengua el traba de trabalenguas.

<https://www.youtube.com/watch?v=tpyT4xg8gos&list=PL-d6sbazMb47JDhqfOQK80quTuwL3j6gz&index=19>

file:///Users/Miguel/Documents/tarjetas-de-trabalenguas.pdf

Si el caraod tuviera cara
como tiene el caraod,
fuera cara, fuera od,
fuera caraod con cara.



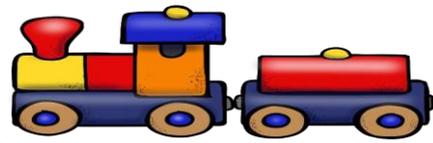
Pabito davó un davito o
en la calva de un calvito o,
en la calva de un calvito o
Pabito davó un davito o.



Un burro comía berros
y el perro se los robó,
el burro rebuzno
y el perro al barro cayó.



Erre con erre, guitarra,
erre con erre, carril:
rápido ruedan los carros,
rápido el ferrocarril..



Teresa trajo tizas
hechas trizas.

No lo apoca poco,
lo no poco que
apocopas.

Arturo Caro
carica turista
carica turizó a
Catalina.

Pedro Pablo Pérez
Pereira pobre pintor
portugués.

Consolidación

¿Es bueno hablar lento?, ¿Les gustó hablar de forma lenta?, ¿Es fácil hablar así? Es importante cuando queremos pronunciar bien podemos hacerlo de forma lenta para poder pronunciar adecuadamente, así podrán las personas comprender, como comprendían las ballenas a Dori cuando hablaban de esa manera. Dori no hablaba así siempre sólo lo utilizaba con las ballenas. Podemos utilizarlo cuando lo necesitemos.

Sección # 3 TRABANDO LA LENGUA	Tiempo: 45 minutos
Materiales	Tablero fluidez verbal Andújar. Un parlante. Un celular. Un tambor. Un dado.

Anticipación

Existen muchos tipos de ritmos, lentos, rápidos y pausados vamos a jugar con ellos de algunas maneras.

Nos ponemos de pie y vamos a bailar al ritmo de la música, si la música va rápido utilizamos movimientos rápidos, si la música va lenta los movimientos serán lentos y cuando no haya música caminamos. Para esta actividad utilizamos música de merengue y clásica. <https://www.letras.com/los-hermanos-rosario/864600/>

<https://www.youtube.com/watch?v=tIaoih-kHJU> Canción para Elisa

Nos ponemos de pie y vamos primero a caminar a un ritmo normal como el que siempre caminamos, cuando escuchen el tambor vamos a caminar más rápido cuando el tambor suene lento vamos a dar un salto y luego caminamos tres pasos y repetimos dos veces esta secuencia y finalmente escuchamos un sonido de tambor damos un paso, si escuchamos tres tamborileos tres pasos y finalmente daremos cuatro pasos si escuchamos cuatro tamborileos.



a alamy stock photo

RHK19C
www.alamy.com

Construcción

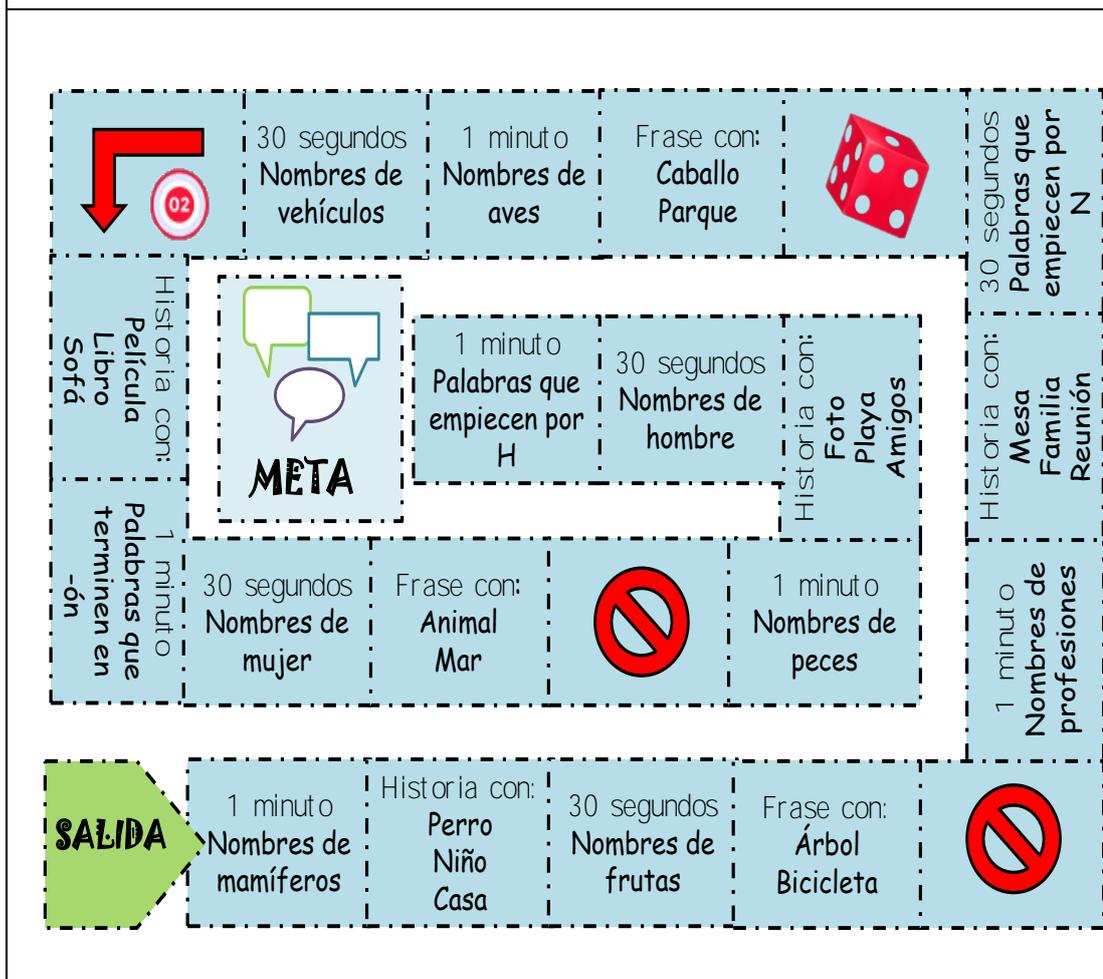
Ahora jugaremos un juego de palabras donde tenemos que ser muy rápidos para poder llegar a la meta final que nos hará muy veloces.

La maestra muestra el tablero en un PPT, de esa manera puede leer en voz alta los casilleros en los que caen los niños e indicarle las actividades.

Hay tres tipos de actividades:

1. Decir palabras con una letra en un minuto.
2. Armar una frase con dos palabras.(El maestro le da siempre el ejemplo hasta que logren comprender la consigna)
3. Contar una historia que le haya pasado o que pueda inventar con la ayuda del maestro. El maestro le pregunta de quién o de qué quieres hacer una historia, que cosa hace tu personaje y cómo termina la historia. María compró un helado y se lo comió todo, estaba muy feliz.

Cada niño juega un turno partiendo del inicio y tirando un dado para caer en una actividad del tablero.



Consolidación

¿Les gustó la actividad? ¿Qué fue lo más divertido? ¿Qué fue lo más fácil? ¿Qué era lo más difícil de realizar? Cada vez aprendemos a tener mucho ritmo y rapidez al hablar.

3.7. Materiales y recursos

Los materiales y los recursos elegidos para los talleres son elementos de fácil acceso, muchos de ellos se encuentran en el aula y otros pertenecen al tallerista. Se procuró en la mayoría de las actividades del taller optimizar materiales de fácil acceso tanto para la institución como para los alumnos, entre ellos tenemos: lavacara, agua, cepillo de dientes, pasta dental, gomitas, espejo, colchoneta, torta, láminas (varias), cartillas (varias), grabadora, peluche, campana, sorbetes, bolitas de papel, jabón líquido, mermelada, barba, caja de cartón, pizarra, papelógrafo, pelota, sombrero, pinturas, stickers, vegetales o frutas canasta, disco, tambor, disfraces, marcadores, telas, cámara, etc.

Contamos con recursos tecnológicos como: una sala de videos, internet, un salón audiovisual, los cuales servirán para bajar la información requerida, imágenes para las cartillas y videos relativos a las actividades de cada sesión. El recurso humano está conformado por la facilitadora y una auxiliar de apoyo para poder realizar el taller con organización y coordinación. El recurso humano más importante son los docentes y los niños de Educación Inicial Subnivel II.

3.8. Evaluación de la Propuesta

Para la evaluación de la propuesta hemos considerado familiarizar al docente con los sustentos teóricos de la propuesta socializándolo en una exposición, procederemos hacer una clase demostrativa donde desarrollaremos una actividad de cada bloque.

Posteriormente aplicaremos una técnica participativa que nos permita identificar el interés de forma cualitativa conocer el interés y la importancia que le da el docente al taller.

Finalmente se proporcionará una ficha de evaluación al taller para proceder a evaluar el contenido del taller y del tallerista.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Excelente	Satisfactorio	En proceso
1. Calidad del taller			
2. Contenidos adecuados			
3. Actividades significativas			
4. Materiales y recursos apropiados			
5. La tallerista se muestra segura			
6. Expone sus ideas con claridad			

Tabla 2 Ficha de Evaluación

Elaborado por Kasandra Espinoza D.

CAPÍTULO IV

4.1. Conclusiones

La etapa inicial es la más importante para el desarrollo cognitivo y lingüístico del niño, en ella toda experiencia de aprendizaje es motivadora y estimuladora de los sentidos. Los juegos, las rondas, los cantos, las actividades motrices representan una etapa infantil llevada de la mano con las características evolutivas del infante, puesto que no podría tener otras características. El componente lúdico, sensorial y lingüístico de esta etapa facilita totalmente el aprendizaje, pero en muchos casos la planificación de estas actividades no es suficiente para aminorar las dificultades particulares y en minoría que se presentan en el aula en este nivel.

Los padres son los estimuladores innatos en casa, pero en algunas ocasiones no llegan a cumplir el nivel de estimulación necesaria para complementar el trabajo de consolidación del habla y del lenguaje oral, por lo que esto aumenta la necesidad de integrar una propuesta que incremente y fortalezca dicha estimulación. Muchas veces, la mencionada estimulación es escasa o simplemente no se da, resultando en marcadas dificultades fonoarticulatorias que afectan de manera negativa el desarrollo del lenguaje del niño de etapa inicial, desmotivándolo por no sentirse parte del grupo al no poder expresarse o comunicarse de la misma manera que sus compañeros, lo cual conlleva a una participación casi nula dentro del proceso de clase.

Los juegos verbales comienzan en casa sin la formalidad del pre-escolar, son innatos y espontáneos en los niños y se reproducen en las aulas para fortalecer el desarrollo del lenguaje oral y sus elementos como la dicción, la pronunciación, la articulación y la fluidez verbal. Estos son de gran aporte y deben de implementarse como un valioso recurso reforzador, interactivo, innovador y lúdico a través de la modalidad de taller por sus características donde el aprendizaje se construye en conjunto, todos los participantes contribuyen al aprendizaje del otro, se pierde el miedo a la participación, al equívoco y el maestro es un facilitador y guía.

4.2. Recomendaciones

Dada la vivencia de los problemas existentes en cuanto al desarrollo del lenguaje en los niños de etapa inicial II y luego del proceso de elaboración de esta investigación, propongo las siguientes recomendaciones:

- Los maestros deben actualizar sus conocimientos al mismo nivel que se presentan diversos casos de dificultades de aprendizaje en sus alumnos por cada año lectivo, por lo que la asistencia a talleres o seminarios de actualización deben ser considerados en una cantidad mínima y elemental .
- Socializar dichas dificultades con los padres de familia, ofreciendo el debido apoyo por parte de la institución educativa, pero a su vez lograr un compromiso mayor de seguimiento y refuerzo sobre los parámetros que corresponde al núcleo familiar.
- Fomentar el aprendizaje cooperativo entre compañeros, señalando que la equivocación es parte de todo proceso y que, inclusive desde los mismos maestros, se fomente la aceptación al error como lo que éste representa en todo aspecto de la vida, una etapa en un proceso de aprendizaje.
- Recalcar que el juego no siempre representa algarabía descontrolada, sino que más bien, a través de él y aplicándolo en la forma adecuada, pueden obtenerse resultados más rápidos y eficaces, haciendo del proceso de clase un tiempo ameno y de calidad.
- Aplicar la propuesta de talleres lúdicos, incluyéndolos en las programaciones anuales , al igual que las respectivas evaluaciones tanto de los alumnos como de los maestros para poder mejorar la propuesta inicial.
- Fomentar las observaciones aúlicas entre maestros con el fin de que a través de la observación se logre pulir o aclarar detalles que puedan ayudar a optimizar los resultados esperados en la aplicación de estos talleres.
- Crear lazos de empatía entre maestra y alumnos, así como también ayudar a crearlos entre compañeros. De esta forma la participación de los niños se verá motivada por el hecho de sentirse parte del grupo.
- Todo esto persigue un fin común, el mejorar el desarrollo del lenguaje en los niños de etapa inicial, creando así bases sólidas para el siguiente nivel educativo.

REFERENCIAS

- Adquisición del Lenguaje. (2019). Recuperado de http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-logo/adquisicion_del_lenguaje.pdf
- Gómez.G.(2014). Estimulación temprana en el desarrollo infantil. Recuperado de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/84/Gomez-Georgina.pdf>
- Guzmán,R.J .& Ghitis,T.& Ruiz,C. (2018).Lectura y escritura en los primeros años: Transiciones en el desarrollo y el aprendizaje. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/j.ctvn1td7v>
- Hablen, lean y canten juntos todos los días. Consejos para maestros de preescolar y proveedores de otras programas de educación infantil temprana.(s.f). Recuperado de <https://www2.ed.gov/documents/early-learning/talk-read-sing/preschool-es.pdf>
- Importancia de la rima en los niños.(2016).Recuperado de <http://logoptando.blogspot.com/2016/05/importancia-de-las-rimas-en-los-ninos.html>
- J.(2020).Web y empresas.Recuperado de <https://www.webyempresas.com/poblacion-estadistica/>
- Instrumentos de investigación.(2019). Recuperado de <https://tiposdeinvestigacion.win/instrumentos-de-investigacion/>
- Instrumentos de Investigación. Elaboración y Validación. (s,f). Recuperado de <https://www.documenta.pe/instrumentos/>
- Oyarbide,M.A.(s.f) Jerome Seymour Bruner: de la percepción al lenguaje. Revista Iberoamericana de Educación.p 1-19. Recuperado de <https://rieoei.org/historico/deloslectores/749Aramburu258.PDF>
- Raffino,M.E.(2020).Concepto de lenguaje. Recuperado de <https://concepto.de/lenguaje/#ixzz6SxKUhl6Y>
- Sapos y Princesas. (2020). El método de educación alternativa de Glenn Doman. Recuperado de <https://saposyprincesas.elmundo.es/consejos/psicologia-infantil/metodo-glenn-doman/>
- Sarduy Domínguez, Y. (2007). El análisis de información y las investigaciones cuantitativa y cualitativa.Revista Cubana de Salud Pública,33(3), 1-12.Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/214/21433320.pdf>
- Universidad Tecnológica Metropolitana.(2018).Uso de listas de cotejo como instrumento de observación. Recuperado de https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf

Vergara, C. (2017). Vygotsky y la teoría sociocultural del desarrollo cognitivo. Recuperado de <https://www.actualidadenpsicologia.com/vygotsky-teoria-sociocultural/>

Villasante, P. (2019). La teoría lingüística de Noam Chomsky. Recuperado de <https://lamenteesmaravillosa.com/la-teoria-linguistica-de-noam-chomsky/>

ANEXOS

Propuesta didáctica de estimulación del lenguaje oral a través de talleres de juegos verbales para niños de Educación Inicial Subnivel II en la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica Santiago de Guayaquil

Entrevista

Fecha:

Nombre:

Profesión:

Cargo:

1. **¿Considera que los juegos verbales, son importantes, para desarrollar el lenguaje en niños de subnivel II de educación Inicial?**
2. **¿Cuáles son los beneficios de este tipo de actividades?**
3. **¿Considera que los niños que tienen problemas de conducta o de timidez, el lenguaje, sería una buena oportunidad para gestionar sus emociones?**
4. **¿Cuáles son los problemas más comunes que usted encuentra con mayor frecuencia, en los niños con los que usted trabaja, a nivel del lenguaje?**
5. **¿Considera que los docentes y los padres de familia, estimulan adecuadamente el lenguaje infantil?**
6. **¿Es común encontrar un plan de estimulación del lenguaje en la institución educativa y forma parte del horario de clases?**

Propuesta didáctica de estimulación del lenguaje oral a través de talleres de juegos verbales para niños de Educación Inicial Subnivel II en la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica Santiago de Guayaquil

Encuesta

Fecha:

Sexo: F M

Profesión:

Cargo:

1. ¿Cuáles son las dificultades, más comunes que se presentan en el aula de clases con sus estudiantes?

- a) Indisciplina
- b) Timidez
- c) Socialización
- d) Lenguaje
- e) Motrices

2. Los niños de su salón presentan problemas de:

- a) Ecolalia
- b) Compresión
- c) Atención y memoria
- d) Disartria
- e) Pronunciación
- f) Expresión y vocabulario

3. ¿En la institución educativa que usted labora, le dan la debida importancia a la estimulación del lenguaje?

- a) Mucho
- b) Poco
- c) Nada

4. ¿Cómo docente, está preparado académicamente, para abordar las problemáticas de los estudiantes a nivel del lenguaje?

- a) Mucho
- b) Poco
- c) Nada

5. ¿Cuáles de las siguientes actividades, usted utiliza más frecuentes para trabajar la estimulación del lenguaje? Seleccione dos.

- a) Lectura de cuentos
- b) Repetición de canciones
- c) Sesión de títeres
- d) Practicar trabalenguas
- e) Repetir adivinanzas
- f) Enseñar poesías
- g) Ejercicios fonoarticulatorios

6. ¿Cuánto cree ud que aportan los juegos verbales como rimas trabalenguas, adivinanzas, entre otras en la estimulación del lenguaje?

- a) Mucho
- b) Poco
- c) Nada



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Espinoza Dominguez Kasandra Janeth** con C.C: # 0920267291 autora del trabajo de titulación: **Propuesta didáctica de estimulación del lenguaje oral a través de talleres de juegos verbales para niños de Educación Inicial Subnivel II en la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica Santiago de Guayaquil** previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **14 de septiembre** de 2020

Nombre: **Espinoza Dominguez Kasandra Janeth**

C.C: 0920267291



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Propuesta didáctica de estimulación del lenguaje oral a través de talleres de juegos verbales para niños de Educación Inicial Subnivel II en la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica Santiago de Guayaquil		
AUTORA	Kasandra Janeth Espinoza Domínguez		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcda. Verónica Katuskas Plúas Albán, Mgs		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación		
CARRERA:	Pedagogía		
TITULO OBTENIDO:	Licenciada en Ciencias de la Educación		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	14 de septiembre de 2020	No. PÁGINAS:	DE 99
ÁREAS TEMÁTICAS:	Lenguajes, Juegos verbales, Estimulación		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Lenguaje; Juego; Verbal; Taller; Motivación; Desarrollo		

RESUMEN/ABSTRACT

Un aprendizaje escolar satisfactorio, se basa en cómo el niño ha desarrollado el lenguaje en la etapa inicial de educación. De ahí la importancia que éste tiene en el área de comunicación, socialización y conducta, ya que es un instrumento relevante en la actividad cognoscitiva del mismo. El presente trabajo ha sido elaborado con el objetivo primordial de motivar y ayudar a los niños de la Escuela Básica Particular de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil, quienes en su mayoría presentan dificultades para hablar o expresar sus ideas para la edad en que se encuentran al pertenecer al segundo nivel de educación básica. Con el fin de proveer al maestro de una herramienta eficaz e innovadora que ayude a mejorar y superar las diversas falencias en el desarrollo del lenguaje que sus alumnos actualmente presentan, se exponen diversas actividades a través de talleres, donde el juego verbal, es el principal artífice de este proyecto

ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTORA	Teléfono: +593999870550(registrar teléfonos)	E-mail: kasy123ed@gmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Lcda. Rina Vásquez Guerrero, MGS	
	Teléfono: +593-4-0985853582	
	E-mail: rina.vasquez01.cu.ucsg.es	

SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA

Nº. DE REGISTRO (en base a datos):	
Nº. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):	