UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERA EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

"EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "BOGOTÁ" DE LA PARROQUIA ORIANGA, CANTÓN PALTAS, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013 – 2014"

Tesis Previo a la obtención de Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Infantil Y Educación Parvularia

AUTORA

SULEMA PEPITA RAMOS CALLE

DIRECTORA

Dra. MARÍA ELENA CHALCO MÁRQUEZ., Mg. Sc.

LOJA-ECUADOR

2014

Doctora.
María Elena Chalco Márquez. Mg. Sc.
DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

CERTIFICO:

Que el presente trabajo de investigación titulado: **"EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "BOGOTÁ" DE LA PARROQUIA ORIANGA, CANTÓN PALTAS, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013 – 2014",** realizado por la Egresada Sulema Pepita Ramos, ha sido dirigido, orientado y resisado en todas sus partes durante el proceso de investigación.

El cual cumple con los requisitos exigidos por las normas generales para la graduación, en tal virtud autorizo la presentación del mismo para la calificación, sustentación y defensa correspondiente.

Loja, Febrero del 2014

Dra. María Elena Chalco Márquez. Mg. Sc.
DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Sulema Pepita Ramos Calle, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y sus Representantes Jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional- Biblioteca Virtual

Autora: Sulema Pepita Ramos Calle,

Firma: Sulema Ramos-3

Cédula: 1102881750

Fecha: Loja, Febrero 2014

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Sulema Pepita Ramos Calle, declaro ser autor (a) de la tesis titulada **"EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "BOGOTÁ" DE LA PARROQUIA ORIANGA, CANTÓN PALTAS, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013 – 2014",** como requisito para optar al Grado de: **LICENCIADA EN PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA**: Autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el repositorio Digital Institucional:

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad. La Universidad Nacional de Loja no se responsabiliza por el plagio o copia de la Tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización en la ciudad de Loja, a los 28 días del mes de febrero del dos mil catorce, firma el autor.

FIRMA: Sulel Ramo.3

AUTORA: Sulema Pepita Ramos Calle

CÉDULA: 1102881750

DIRECCIÓN: Ciudad de Orianga

CORREO ELECTRÓNICO: sulemapepitaramoscalle@gmail.com

TELEFONO 3031545 CELULAR 0994926846

DATOS COMPLEMENTARIOS

Directora de tesis: Dra. María Elena Chalco Márquez. Mg. Sc.

TRIBUNAL DE GRADO

Mg. Michelle Aldeán Riofrío	Presidente del Tribunal
Dra. Alba Valarezo Cueva Mg. Sc.	Miembro del Tribunal
Mg. Luis Valverde Jumbo	Miembro del Tribunal

GRADECIMIENTO

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, de Modalidad de Estudios a Distancia, de manera especial al Personal Docente de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, quienes con dedicación y esmero, supieron brindar sus valerosas enseñanzas que contribuyeron con mi formación profesional.

A la Dra., María Elena Chalco Márquez Sc. Mg., Directora de Tesis, quien de forma correcta y acertada supo orientarme para llagar a la culminación de la presente investigación.

Al Director, Personal Docente y Administrativo, Padres de Familia, Niños y Niñas de la Escuela fiscal mixta “Bogotá” de la parroquia Orianga, quienes me facilitaron toda la información necesaria para el desarrollo de la presente tesis.

La Autora

DEDICATORIA

A Dios por la constancia y fortaleza que me otorgo generosamente.

A mí querido Esposo Mauricio Córdova por su apoyo económico y moral.

A mis Hijos Susana, Paola, Edwin y Fabián Córdova Ramos por su ternura y cariño ya que me dieron el valor y la confianza que me motivo a perseverar día a día.

A mis adorados Nietos Damián Alexander, Luis David Cuenca Córdova y Dahir Sebastián Romero Córdova por ser esa luz que me inspira a seguir adelante a mi anegable mamita Eudocia Vicenta Calle por su sacrificio y su paciencia quien puso en mi la fuerza y perseverancia para culminar mi carrera con éxito.

Sulema Pepita

a. TÍTULO

“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “BOGOTÁ” DE LA PARROQUIA ORIANGA, CANTÓN PALTAS, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013 – 2014”

b. RESUMEN

La presente investigación se **"EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "BOGOTÁ" DE LA PARROQUIA ORIANGA, CANTÓN PALTAS, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013 – 2014",** la cual para desarrollarla se propuso el siguiente Objetivo General: Conocer la importancia del Juego en el Desarrollo del Lenguaje Oral de los Niños y Niñas de Preparatoria, de Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Bogotá" de la parroquia Orianga, cantón Paltas, provincia de Loja, periodo lectivo 2013 – 2014.

La metodología empleada para el desarrollo que la presente investigación estuvo estructurado por los métodos Científico, Inductivo, Deductivo, Analítico y Modelo Estadístico. En cuanto a las técnicas e instrumentos se aplicaron, encuestas a dos Maestras de Preparatoria de Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Bogotá" de la Parroquia Orianga, cantón Paltas, provincia de Loja, para determinar la utilización del Juego Infantil en la jornada diaria de trabajo. Además se aplicó el Test de Zimmerman a los Niños y Niñas del Primer Año de Básica Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Bogotá", para evaluar el Desarrollo del Lenguaje Oral.

Al concluir con el presente proceso investigativo en la Escuela Fiscal Mixta "Bogotá" de la Parroquia Orianga, Cantón Paltas, Provincia de Loja, periodo lectivo 2013 – 2014, y luego de los respectivos análisis se plantean las siguientes conclusiones:

El 100 % de las Maestras de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Bogotá" de la Parroquia Orianga, Cantón Paltas, Provincia de Loja, periodo lectivo 2013 – 2014., sí utilizan el Juego en su jornada diaria de trabajo. En un 100% los Tradicionales y Populares, y en un 50% los de rol mesa y naipes, ellos explican que lo hacen por la razón de que ello atrae con mayor entereza la atención de los Niños y Niñas. Con esta estrategia los docentes involucran a los estudiantes activamente en el conocimiento que se lleva a cabo en la condición de aprendizaje.

El 40 % de los Niños y Niñas investigados presentan un desarrollo del Lenguaje Oral de Excelente; el 26 % tiene un diagnóstico de Normal y el 34 % de Bajo. Lo que evidencia que los Niños y Niñas de este establecimiento están dentro de los paramentos normales en cuanto al desarrollo del Lenguaje Oral.

SUMMARY

This research is titled "THE GAME AND ITS IMPACT ON THE DEVELOPMENT OF ORAL LANGUAGE CHILDREN OF SCHOOL, FIRST DEGREE GENERAL EDUCATION BASIC SCHOOL JOINT FISCAL "BOGOTA" THE PARISH Orianga, AVOCADO CANTON, PROVINCE Loja, LECTIVO PERIOD 2013-2014", for which the following proposed General Purpose. Knowing the importance of play in the Oral Language Development of Boys and Girls High School, First Grade Basic General Education School Fiscal Joint "Bogotá" the parish Orianga Region Paltas province of Loja, academic year 2013-2014.

The methodology used to develop the present investigation was structured by the Scientific, Inductive, Deductive, Analytical Model and Statistical methods. As for the techniques and instruments, two surveys of High School Teachers First Grade Students of the Joint General Education "Bogotá " Fiscal Parish School Orianga Region Paltas province of Loja were applied to determine the influence of the Children Play in the daily work. In addition the test Zimmerman to Children First Year of Basic General Education First Degree of the Joint Basic "Bogotá" Fiscal School, to assess the Oral Language Development was applied.

At the conclusion of this research process in the Joint "Bogotá" Fiscal Orianga Parish School, Canton Avocado, Province of Loja, academic year 2013 - 2014, and then the respective analysis the following conclusions arise:

The 100% of High School Teacher, First Grade Students of the Joint General Education "Bogotá" the Orianga Parish, Canton Avocados, Loja Province, School Fiscal 2013 - 2014, do use the game in their journey daily work. 100% Traditional and Popular, and 50% the role table and cards, they explain that they do it for the reason that it attracts more attention completeness of Children. With this strategy, teachers engage students actively in the knowledge that takes place in the condition of learning.

The 40% of Children have a researched Oral Language Development Excellent, 26% have a diagnosis of Normal and 34% Low. Which shows that the Children of this establishment are within normal surfaces in the development of oral language.

c. INTRODUCCIÓN

La presente investigación es objetiva la cual se fundamente en contenidos teóricos y científicos como **“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “BOGOTÁ” DE LA PARROQUIA ORIANGA, CANTÓN PALTAS, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013 – 2014”.**

“Juego es toda actividad física o mental que involucra la participación de una o más personas humanas, con el objeto de educar, distraer o relajar de manera agradable y divertida”.

No obstante, el término “Juego” tiene otras connotaciones gramaticales, como por ejemplo cuando hace referencia a un acto que carece de seriedad y por ende que no tiene mucho valor. Es importante tener bien claro el significado de esta palabra, ya que de eso depende el éxito de nuestro estudio.

El Desarrollo Lenguaje Oral corresponde al intercambio de información entre las personas sin hacer uso de la escritura, de signos, de gestos o señales, sino utilizando únicamente la voz para transmitir una información. Tiene como medio de transmisión el aire y como código un idioma. Implica el debate cara a cara, conversaciones telefónicas, presentaciones y discursos formales.

Entendemos por Lenguaje Oral la capacidad que tienen los hombres para expresar su pensamiento y comunicarse por medio de un sistema de signos vocales y ocasionalmente gráficos. El elemento fundamental del lenguaje es la palabra. La función más importante del lenguaje es la comunicación, es decir, el intercambio de informaciones. Aunque este no es el único sistema de comunicación puesto que también empleamos otros: la mímica, las postural, pero es el lenguaje oral el que ocupa un lugar predominante.

Para lograr la culminación correcta de la presente investigación se ha planteado los siguientes Objetivos Específicos: Establecer la utilización del juego en la jornada diaria de trabajo de los Niños y Niñas de Preparatoria, de Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Bogotá", de la parroquia Orianga, cantón Paltas, provincia de Loja, Período Lectivo 2013 – 2014., Evaluar el Desarrollo del Lenguaje Oral de los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Bogotá", de la parroquia Orianga, Cantón Paltas, provincia de Loja, Periodo Lectivo 2013 - 2014.

La Metodología empleada para el desarrollo que la presente investigación estuvo estructurado por los métodos Científico, Inductivo, Deductivo, Analítico y Modelo Estadístico. En cuanto a las técnicas e instrumentos se aplicaron encuestas a dos Maestras de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Bogotá" de la Parroquia Orianga, cantón Paltas, provincia de Loja, para determinar la

utilización del Juego Infantil en la jornada diaria de trabajo. Además se aplicó el Test de Zimmerman a los Niños y Niñas del Primer Año de Básica Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Bogotá”, para evaluar el Desarrollo del Lenguaje Oral.

El Marco Teórico está compuesto por dos capítulos: PRIMER CAPÍTULO consta de: EL JUEGO, Concepto, Origen de los juegos, Función del juego en la infancia, Importancia del Juego, Tipos de juegos, Clasificaciones de los juegos, Principales juegos para los niños y niñas de 5 años de edad.

El SEGUNDO CAPITULO tiene los siguientes contenidos: EL LENGUAJE ORAL, Concepto, Antecedentes, Característica, Importancia del Desarrollo del Lenguaje Oral, ¿Qué entendemos por lenguaje oral?, Mecanismos de adquisición del Lenguaje Oral, Etapas de Lenguaje Oral, Ventajas del Lenguaje Oral, El desarrollo del lenguaje depende de la calidad de las situaciones de interacción social, El lenguaje oral se desarrolla usándolo en las actividades cotidianas, Actividades del Lenguaje Oral.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

CAPITULO I

EL JUEGO

CONCEPTO:

“Juego es toda actividad física o mental que involucra la participación de una o más personas humanas, con el objeto de educar, distraer o relajar de manera agradable y divertida”. Aguinaga, J (2008).

No obstante, el término “juego” tiene otras connotaciones gramaticales, como por ejemplo cuando hace referencia a un acto que carece de seriedad y por ende que no tiene mucho valor.

Es importante tener bien claro el significado de esta palabra, ya que de eso depende el éxito de nuestro estudio.

ORIGEN DE LOS JUEGOS

A pesar de que no hay una fecha, lugar o acontecimiento que especifique el origen de los juegos, pues no existen registros que daten su génesis, es necesario conocer las teorías que se han planteado al respecto.

El juego es tan antiguo como la vida misma ya que, desde que nace, el ser humano instintivamente comienza a jugar y en esto nos asemejamos mucho a los animales en su etapa inicial, por ello lo primero que podemos afirmar al respecto, es que el juego es algo innato en el ser humano.

Las teorías sobre el origen del juego son múltiples, según sea de más preponderancia a uno u otro aspecto. La realidad es, posiblemente, que todos los factores que en ellas se relatan pueden tener alguna influencia en mayor o menor medida en el origen del juego.

Teorías sobre el exceso de energía

Vienen a reafirmar la vieja tesis de Platón de que “en los jóvenes el juego se debe a que no pueden mantenerse en reposo por lo que les es placentero saltar, gritar, danzar y jugar unos con otros”. PLATÓN (2008).

El juego se entiende, por tanto, como una forma de liberación de la energía excedente. Uno de los máximos exponentes de esta visión fue Herbert Spencer, en el siglo XIX.

Teoría teleológica del ejercicio preparatorio

Según los autores de esta corriente, el juego tiene un matiz educativo para los niños, sirviendo de preparación para la vida a la que, posteriormente, tendrán que enfrentarse. Uno de los defensores de esta teoría es Karl Gross, quien afirma que “el juego contribuye al desarrollo de ciertas funciones que serán básicas para el niño cuando se convierta en adulto, así como a su autoafirmación como persona”. GROSS, K. (2007).

Teoría de la recapitulación

Stanley Hall, pedagogo y psicólogo estadounidense, señaló que “el juego no es más que una recogida de datos provenientes de las costumbres de culturas anteriores, convirtiéndose así en una recapitulación breve de la evolución de la especie”. HALL, S (2008)

Teorías fisiológicas

Similares en cierto modo a las citadas en primer lugar, de las que se pueden considerar sus antecedentes directos, defienden que “el juego responde a una necesidad vital que viene predeterminada biológicamente, y que por tanto está en mayor o menor medida presente en todo ser humano. Sin embargo, dentro de ellas se pueden distinguir dos corrientes claramente diferenciadas: la del recreo, defendida por Schiller, para quien el ser humano necesita un movimiento que le dé placer, lo cual encuentra en el juego; y la

del descanso, postulada por Lazarus, para quien el juego es básicamente un mecanismo de economía energética” AGUINAGA, J (2008).

Teorías psicoanalíticas

De las más complejas y basadas sobre todo en los escritos de Freud, establecen que “el juego produce una catarsis liberadora de emociones reprimidas, dejando al individuo en condiciones de poder expresarse libremente. El juego es un medio de expresar impulsos sociales no aceptados”. ORQUERA, V (2009).

Para Freud, a través del juego el niño consigue dominar los acontecimientos, pasando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad. Al igual que sucede en el sueño, el juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: la realización de deseos inconscientes reprimidos y la angustia que producen las experiencias de la vida misma. El juego es para el niño un instrumento mediante el cual logra dominar ciertos acontecimientos que en su día fueron angustiosos para él.

Teorías antropológicas, culturales y sociales

En este caso, lo más importante es la función socializadora y cultural del juego. Vygotsky considera que “el juego no nace del placer, sino de las necesidades y frustraciones del niño, las cuales en gran parte vienen dadas por su situación social. El niño siente una necesidad de acción siempre que hay una necesidad no cubierta. Por el contrario, en una sociedad en la que

lograse satisfacer todos sus deseos de forma inmediata, nunca tendría lugar la aparición del juego". VYGOTSKY (2008).

Esta teoría, sin embargo, no ha de confundirse con las psicoanalíticas de la represión, pues Vygotsky subraya la importancia del deseo de conocer y de las necesidades no cubiertas por los aspectos sociales, sugiriendo la posibilidad de utilizar el juego de forma educativa y no sólo como medio de satisfacción de deseos frustrados.

Dentro de estas teorías culturales, también hay que hacer mención también al neozelandés Sutton-Smith, que defiende que "el juego nace en cada cultura como medio para asegurar la transmisión de sus valores e ideologías propias". ORQUERA, V (2009).

Teoría cognitiva

Uno de los autores más conocidos en la bibliografía existente sobre los juegos es Piaget. Para él, "el juego tiene como función la de consolidar las estructuras intelectuales del hombre a medida que se van adquiriendo.

El niño comienza a jugar como medio de desarrollarse psíquicamente, y las distintas etapas por las que pasa su inteligencia se relacionan ineludiblemente con las etapas del juego" ANDAGAMA, J, (2011).

Jugar se convierte, por tanto, en un medio para comprender el funcionamiento de las cosas. Una función similar a la que defiende Bruner, para quien el juego es una especie de guía del desarrollo.

Teoría ecológica

Bronfenbrenner defiende que “el juego está condicionado por los distintos niveles ambientales o sistemas existentes en el entorno del niño.

La persona es un sistema que encaja dentro de otro, y así sucesivamente, estableciéndose relaciones recíprocas entre todos esos sistemas de forma que, si cambiase un solo elemento, cambiaría todo el conjunto”.

La existencia de tal diversidad de teorías sobre el origen del juego indica claramente la complejidad del objeto de estudio, así como la repercusión que el juego ha tenido, tiene y tendrá en el futuro en las diferentes esferas de la actividad humana.

El individuo, al abandonarse a la realización de una actividad placentera, olvida sus tensiones y exterioriza su más profundo sentir y, en definitiva, su modo de ser, sus emociones y sentimientos más ocultos.

FUNCIÓN DEL JUEGO EN LA INFANCIA

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en el que es su propio protagonista.

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo del niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en el juego del niño debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permiten el juego.
- Estar a disposición del niño
- No dirigir ni imponer el juego.
- El juego dirigido no cumple con las características de juego aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

El juego permite que el niño:

- Se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Permite explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- Se convierte en el terreno privilegiado de interacción con los iguales.
- Es fuente de funcionamiento autónomo.
- El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre el juego, infancia y educación.

IMPORTANCIA DEL JUEGO

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía. Aun cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida trashumante, y surge la agricultura como forma de vida que obliga al ser humano a aposentarse en lugares definidos, los niños también tenían que incorporarse al proceso productivo, y para ello se les daban instrumentos apropiadas para su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas, al trabajo en correspondencia con sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de

trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la masa golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real.

En la medida que se da el desarrollo del hombre, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes de la producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria.

Esto va a plantear decididamente la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en el cual los niños se encuentren y ejerciten para su vida futura, surge la infancia como período de dicha preparación.

A su vez, en ese lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para ellos, van a reflejar en su entretenimiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquica, una reproducción de la vida real.

TIPOS DE JUEGOS

Existen distintos tipos de juegos:

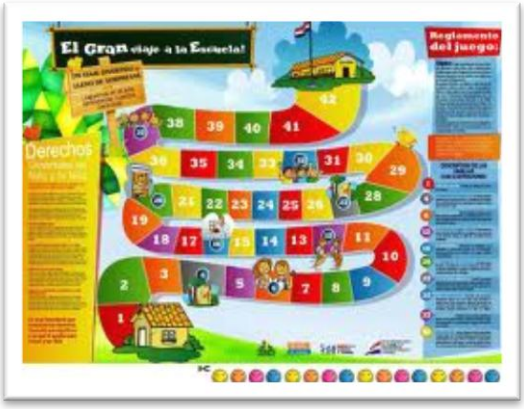
JUEGOS TRADICIONALES: son aquellos que se transmiten de generación en generación. Provienen de un país o región específicos, sin embargo las reglas son parecidas independientemente del territorio en que se lleven a cabo. Juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza o entre objetos caseros. “Los juegos tradicionales tienen la particularidad de que sus inicios están vinculados con la historia y la cultura del pueblo de origen, por lo que el material que se utilice para desarrollarlos es específico de la región donde se practica”. AGUINAGA, J (2008). Por ejemplo el juego del carnaval.

JUEGOS POPULARES: suelen desconocerse los orígenes de esta clase de juego, ya que tienden a pasar de generación en generación de forma oral. Los juegos populares son parte de la cultura de todos los pueblos, en

algunos casos reflejan las necesidades, las vivencias e incluso ayudan a educar a las nuevas generaciones. Actualmente muchos de estos juegos se están perdiendo por las opciones comerciales que aparecen día con día. Las reglas varían según los países o regiones donde se practique y muchas veces distintos nombres hacen referencia al mismo juego. Los juegos populares no están institucionalizados, sino que su práctica se limita al esparcimiento y la diversión. Un ejemplo es la escondida.

JUEGOS DE MESA: esta clase de juegos requiere la utilización de un tablero donde se establece la acción, y la mayoría de las veces implica la participación de dos o más jugadores.

Aunque muchos de estos juegos involucran al azar en el desarrollo, existen otros que implican estrategia y lógica para alcanzar el éxito. Ejemplo de éstos son el ajedrez, el sudoku, el monopolio, etc.



JUEGOS DE NAIPES: son aquellos en los que sólo se requiere de una baraja para el desarrollo del juego. En la mayoría de éstos es necesaria la participación de dos jugadores o más, sin embargo hay algunos que pueden ser practicados por un solo participante, por ejemplo el solitario. Otros juegos de naipes son: siete y medio, truco, black jack, canasta, etc.

VIDEO JUEGOS: Este término engloba a aquel juego que se visualiza y se juega a través de un dispositivo con pantalla gráfica. Para poder jugar a un videojuego es necesaria la utilización de un joystick, mouse, teclado, o cualquier elemento que controle la acción que se desea realizar.

Los videojuegos incluyen distintos géneros como aventura, estrategia, lucha, educacionales, entre otros. Ejemplos de video juegos son Heavy Rain, Age of Empires, Street Fighter, etc.

JUEGOS DE ROL: se refiere a aquellos juegos en donde los participantes interpretan un determinado papel, de acuerdo a los personajes del juego. “Durante el transcurso de la acción los jugadores deberán representar los diálogos o acciones llevadas a cabo por su personaje, sin la necesidad de un guión específico, por lo que se dará lugar a la improvisación en reiteradas ocasiones”. AGUINAGA, J (2008). Algunos ejemplos son: Stranger, Gothic, Neverwinter Nigths, etc.

Otra clasificación mucho más detallada del juego y que considera otros aspectos, tenemos:

“De locomoción: carreras, saltos, equilibrios.

De lanzamiento a distancia: a mano, con otros elementos propulsivos.

De lanzamiento de precisión: bolos, discos, monedas ...

De pelota y balón: baloncesto, fútbol.

De lucha: lucha, esgrima.

De fuerza: de levantamiento, transporte, de tracción y empuje.

Náuticos y acuáticos: pruebas de nado, vela, remo.

Con animales: luchas, caza ...

De habilidad en el trabajo: agrícolas. ANDAGAMA, J (2011).

Esta clasificación del juego es parcial, y deja todo un mundo de formas jugadas sin contemplar, pues considera solo 6 categorías, muchas de ellas relacionadas con los deportes.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Como ya lo hemos presentado previamente, los juegos pueden ser de diversas clases, todo depende de los aspectos que considere o involucre, de la perspectiva y objeto que tenga cada uno. Así tenemos: Los juegos pueden clasificarse según otro criterio y fueron los griegos los que definieron cuatro tipos de juegos de los cuales salieron diversas variables a lo largo de la historia.

- **AGON**: son los juegos de competencia donde los antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual busca demostrar su superioridad (deportes, juegos de salón, etc.)

- **ALEA**: juegos basados en una decisión que no depende del jugador. No se trata de vencer al adversario sino de imponerse al destino. La voluntad renuncia y se abandona al destino. (juegos de azar).

- **MIMICRY**: Todo juego supone la aceptación temporal, sino de una ilusión cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. Aquí no predominan las reglas sino la simulación de una segunda realidad. El jugador escapa del mundo haciéndose otro. Estos juegos se complementan con la mímica y el disfraz.

- **ILINX**: juegos que se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso.

En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana. El movimiento rápido de rotación o caída provoca un estado orgánico de confusión y de desconcierto.

Según Jean Piaget

Juego funcional.

Juego simbólico.

Juego de construcción.

Juego reglado

Según el Lugar donde se Juega

- Juegos de interior.
- Juegos al aire libre.
- Juegos de patio de recreo.

Según el número de personas que juegan, pueden ser:

- Juego individual.
- Juegos entre dos personas.
- Juegos colectivos.

Según el tipo de actividad, tenemos:

- Juegos de inteligencia,
- Juegos de azar,
- Juegos de ejercicios,
- Juegos simbólicos,
- Juegos con reglas,
- Juegos de construcción,
- Juegos de competencia,
- Juegos de mesa y tablero,
- Juegos para reuniones y fiestas,
- Juegos de ingenio y habilidad,
- Juegos dramáticos, de simulación y disfraces,
- Juegos cantados y coros infantiles.

PRINCIPALES JUEGOS PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

Jugar es la actividad favorita de los más pequeños y, si se lleva a cabo con más niños, la disfrutan aún más. El juego en grupo de los niños les ayuda a socializarse y a adquirir numerosas aptitudes básicas para su vida de adultos. Pero no es lo mismo jugar para superar desafíos en común que jugar y competir por ser el mejor del equipo. A continuación se apuntan las bondades de los juegos en grupo y algunos de los más entretenidos para los pequeños.

Jugar no es solo una forma de pasar el tiempo, sino que significa "aprender a vivir". Dentro de este aprendizaje, uno de los aspectos fundamentales que aporta el juego a los más pequeños es abrirles el camino hacia la socialización e interacción con los demás. El juego en grupo es divertido para el menor, pero no todos enseñan al niño a trabajar en equipo. Las actividades cooperativas ayudan al pequeño a aceptar las desigualdades, mientras que la competición prima el éxito de unos frente a otros.

Según un estudio, a través del juego "los niños se socializan en la cultura del grupo". Destaca que en los primeros años, el juego "es un entorno ideal para comprender y aceptar como semejantes a otros sin importar sus características diferentes". ANDAGAMA, J (2001).

Pero, ¿son igual de socializadores todos los juegos en grupo? Cuando en la acción de jugar participa más de un niño siempre se experimenta una interacción entre ellos. La diferencia radica en las competencias sociales que se pueden adquirir con cada uno de ellos.

JUEGOS COLABORATIVOS PARA SUPERAR DESAFÍOS EN COMÚN

Los juegos colaborativos, a diferencia de los que proponen la competición, no tienen como meta ganar o perder. El objetivo principal de todos los niños es común y la idea es superar de manera colectiva los retos que propone el juego. No hay necesidad de superarse unos a otros, sino de jugar juntos alcanzar la meta.

Otro estudio sobre los efectos del juego, destaca que “con los juegos cooperativos se consigue un descenso de las conductas agresivas, se incrementan los mensajes positivos hacia los demás y se mejora las conductas sociales altruistas”. ANDAGAMA, J (2001).

El corro de las papas, pasar la pelota y construir entre todos un tren humano, son sencillos ejemplos de juegos para los más pequeños que necesitan de la colaboración de todos los miembros para desarrollarse con éxito. En general son muy divertidos para todos y favorecen la participación y la integración de los más tímidos o los menos habilidosos, de modo que mejoran sus niveles de confianza.

JUEGOS COMPETITIVOS

Los juegos competitivos también se desarrollan en grupo, pero con objetivos muy diferentes a los que persigue una actividad de cooperación. En un juego competitivo los participantes intervienen para lograr un objetivo individual, y existen siempre ganadores y perdedores. Este tipo de juegos, sin embargo, también son motivadores para muchos niños: les enseñan a ganar, perder, participar y desarrollar el sentimiento de pertenencia a un grupo.

Sin embargo, la competición también genera conductas de rechazo hacia los contrarios; mientras que comportamientos como el compañerismo o la solidaridad se pierden por el afán de victoria. A continuación proponemos algunos juegos idóneos para estos niños y niñas:

“Juego nº 1. Corre y Pinta

Objetivo: Desarrollar el dominio de la coordinación de la carrera al realizar actividades como: correr remarcando figuras en papel. Materiales:

- Tapas de distintos tamaños.
- Pinturas de varios colores.
- Hojas blancas, periódico o revistas.

Descripción del juego: Los estudiantes se ubicarán en un extremo del patio, cada uno tendrá en sus manos dos tapas de diferentes tamaños, cuando el profesor les dé la señal deberán salir corriendo hasta el otro extremo donde habrá en el suelo una hoja de papel y pinturas de diferentes colores. Cada estudiante deberá mojar con pinturas las tapas y deberán remarcarlas en las hojas tratando de crear una figura utilizando su imaginación, cuando el profesor crea conveniente les dará la indicación para que tome su hoja y regrese corriendo a su lugar de salida.

Juego nº 2. La Balanza

Objetivo: Facilitar en el niño el desarrollo de la coordinación dinámica a través del equipo estático.

Materiales:

- Palito de escoba o bambú de 50 cm.
- Caja de zapatos o cartulina.

- Hilo pabilo.

- Retazos de tela

- Arena

Descripción del juego: Los estudiantes se ubicarán con ambas manos extendiendo los brazos al frente del pie, el profesor les indicará las posiciones corporales que los alumnos deberán realizar. Por ejemplo en cuclillas manteniendo el equilibrio con los brazos extendidos hacia los lados, adelante, arriba.

Juego nº 3. Juega con el Reloj

Objetivo: Facilitar en el niño el desarrollo de la coordinación dinámica como deslizamientos, saltos, giros de una manera divertida y placentera mejorando la integración del grupo.

Materiales:

- Cartulinas doble fack.

- Papel lustrillo.

- Grapas, goma.

- Alambre.

- Pinturas.

Descripción del juego: El reloj se ubicará en el centro del patio, los alumnos deberán formarse alrededor de él, a través de una canción les indicará los

ejercicios a realizar ejemplo: rin, rin, ram llego la hora de jugar rin, rin, ram ahora todos vamos a saltar rin, rin, ram llego la hora de girar.

Juego nº 4. Arma y Derriba Mis Latas

Objetivo: Facilitar el desarrollo coordinativo dinámico tales como: caminar, lanzar y equilibrio.

Materiales:

- Latas de cerelac.
- Bolsas.
- Periódico

Descripción del juego: Los estudiantes se ubicarán en la línea del fondo del patio. Al frente de cada estudiante habrá tres latas a la voz del profesor deberán salir caminando rápido y tomar cada lata, al llegar al final deberán armar una pirámide, es decir colocar una lata arriba de la otra. Luego regresarán al inicio y tomarán una pelota fabricada de bolsas y lanzarán tratando de derribar las latas.

Juego nº 5. El Gusano Come Chapa

Objetivo: Facilitar en el niño el desarrollo de la coordinación dinámica con el desplazamiento de una manera divertida y placentera mejorando la integración del grupo.

Materiales:

- Botellas plásticas de refresco.

- Chapas.

- Cajas.

Descripción del juego: Se ubicarán varios potes alrededor de la cancha cada pote, en la parte del pico tendrá una chapa. Los estudiantes se dividirán en dos grupos formarán un tren donde el primero de cada columna tomará una chapa, el deberá pasar de último, el que estaba de segundo pasa de primero y deberá repetir las mismas acciones de su compañero luego correrán hasta donde este una caja y deberán introducir todas las chapas y así hasta culminar con todos los elementos

Juego nº 6. Juega con mi cucharita

Objetivo: Desarrollar en el niño el espíritu de participación, el control de movimientos, como caminar, gatear, correr y la capacidad de compartir en grupo.

Materiales:

- Paletas
- Caja de fósforo
- Pinturas
- Goma blanca.
- Chapas.
- Cuchara

Descripción del juego: Se ubicarán en la línea del patio a la voz de mando del profesor saldrán corriendo hacia el otro extremo donde tomarán cada uno una cuchara de su preferencia, luego regresan gateando y buscan una chapa. Los alumnos se ubicarán en pareja tomados de la mano cada uno con una cuchara en su boca, deberán correr sin dejar que la chapa se caiga de la cuchara". ANDAGAMA, J (2011).

CAPITULO II

DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL

CONCEPTO

“Asociado al diálogo entre dos o más personas para intercambiar ideas y sentimientos de manera oral”. Coronado, (2009).

Corresponde al intercambio de información entre las personas sin hacer uso de la escritura, de signos, de gestos o señales, sino utilizando únicamente la voz para transmitir una información.

Tiene como medio de transmisión el aire y como código un idioma. Implica el debate cara a cara, conversaciones telefónicas, presentaciones y discursos formales.

Entendemos por lenguaje Oral la capacidad que tienen los hombres para expresar su pensamiento y comunicarse por medio de un sistema de signos vocales y ocasionalmente gráficos. El elemento fundamental del lenguaje es la palabra. La función más importante del lenguaje es la comunicación, es decir, el intercambio de informaciones. Aunque este no es el único sistema de comunicación puesto que también empleamos otros: la mímica, las posturas pero es el lenguaje oral el que ocupa un lugar predominante. La función de representación es la sustitución del objeto por la palabra. Es el rasgo distintivo que diferencia el lenguaje del ser humano del lenguaje de los animales.

ANTECEDENTES

Al ser el hombre un ente social, en su afán por relacionarse con los demás emplea medios para comunicar lo que siente, lo que piensa. Los recursos para expresarse han ido cambiando con el pasar del tiempo, no obstante, persisten algunos que se han mantenido por su eficacia, como por ejemplo tenemos el lenguaje oral.

Existen muchas ideas y pensamientos que difícilmente se los pueda comunicar gráficamente, o por escrito; es cuando entonces se recurren al lenguaje oral.

El lenguaje oral es uno de los medios de comunicación humana más empleado, ya que el 99% de los seres humanos que vivimos en el planeta lo utilizamos; y el 100% del lenguaje lo empleamos en las actividades que hacemos.

CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE ORAL

El Lenguaje Oral es espontáneo y natural y está lleno de matices afectivos que dependen del tono que empleamos y de los gestos; por eso tiene gran capacidad expresiva. Es efímera, es decir, que no es duradera. Se caracteriza por ser rápida, directa y espontánea.

Se puede ajustar y justificar. Se caracteriza por la utilización de elementos paralingüísticos (gestos, ademanes, etc.). Tiene el uso ilimitado de la gramática (repeticiones, etc.).

IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL

De entre las múltiples facetas que la persona es capaz de desarrollar (motórica, relacional, afectiva, autonomía) es sin duda el lenguaje la que lo define como hombre racional. Desde el primer año el lenguaje acompaña en el desarrollo de nuestras actividades. El lenguaje se adquiere sin aparente esfuerzo, y en general no atrae excesiva atención. Cuando el niño dice sus primeras palabras supone una sensación de alegría en el entorno familiar.

Los adultos que vivimos con niños pequeños consideramos el acto de empezar hablar como algo normal, natural., pero esto no quiere decir que sea fácil.

De hecho comprobamos esta dificultad los adultos cuando tenemos que expresar una idea y no encontramos las palabras adecuadas para definirla o cuando estamos aprendiendo un idioma y necesitamos expresarnos.

En la comunicación verbal que es conocida como Lenguaje Oral nos relacionamos con el medio utilizando el sonido que emanamos con nuestra voz, como aquellos momentos en que estamos cara a cara con la otra persona.

Cuando estamos hablando con otra persona notamos que pueden existir diferencias a la hora de las comunicaciones, desde aquellos que cuentan con personalidades introvertidas o extrovertidas, hasta quienes tienen una mejor calidad de conversación en lo que respecta a la creatividad del habla,

teniendo la facultad de recurrir a un enriquecido vocabulario para poder narrarnos sucesos, describir objetos o cualquier otra situación donde nos comunicamos oralmente.

Aquellas personas que tienen trastornos en el habla o que no tienen un desarrollo tal para poder realizar lo enumerado anteriormente con facilidad, suelen ser consideradas como poseedoras de un Déficit Lingüístico, sin que ello sea considerado como una enfermedad o patología, ya que puede ser ocasionado por múltiples causas, y tiene distintas variantes, incluyéndose por ello obviamente las Enfermedades Neurológicas y todo tipo de Trastorno Mental que afecte el habla, dificultades físicas propiamente dichas.

En una comunicación entonces debemos tener en cuenta a la competencia comunicativa, que consiste en que cuando digamos algo a una persona, ésta no solo entienda qué es lo que estamos diciéndole, sino que también tengamos una respuesta esperable si es que dimos una orden, o que logre hacer una interpretación del mensaje emitido, haciendo que la comunicación tenga un solo sentido, sea interpretada bajo ese significado y que no ocasione falencias en la comunicación o la respuesta de quien la recibe.

¿QUÉ ENTENDEMOS POR LENGUAJE ORAL?

Entendemos por Lenguaje Oral toda forma de expresión que emplea una persona donde su principal herramienta para comunicarse es la boca, la lengua, el sentido del gusto.

MECANISMOS DE ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE

Los aspectos necesarios para la adquisición del lenguaje por un niño o niña son:

1. Puesto que existen mecanismos neurológicos y fisiológicos que intervienen en el control del lenguaje es necesaria una maduración y esta tiene un ritmo predeterminado, destacan:

- Función respiratoria: necesidad de respirar correctamente.
- Función auditiva: audición y discriminación de los sonidos.
- Función fonadora: emisión de sonidos y ruidos, el más primitivo es el llanto, al que le siguen otros que dan acceso al habla.
- Función articulatoria: el niño desde muy pequeño emite y articula sonidos; es por aprobación y repetición de aquellos que más se parecen a los de nuestro idioma como unos los mantiene y otros los elimina.

2. La estimulación exterior: el lenguaje oral aparece “naturalmente” por una serie de intercambios del niño con su entorno, sin que en este exista un programa preparado de forma intencionada para su enseñanza sistemática. El lenguaje se enseña-aprende a través de la comunicación. La característica principal de los intercambios niño-adultos durante los primeros años es una interacción mutua con las siguientes características en el modo en que solemos expresarnos los adultos:

- Se habla más despacio, con más pausas y estas son más largas.

- Se sube el tono de voz empleando un tomo más agudo.
- Se cuida la pronunciación.
- La entonación se hace más expresiva.
- Los enunciados son más cortos y más simples.
- Se repite con frecuencia parte o todo el enunciado.
- Se emplea un número limitado de palabras y utilizando mucho los sinónimos.
- El adulto hace constantes referencias al contexto, indicando o utilizando objetos concretos.
- Se utilizan más gestos y mímica.

3. Conjugar los dos factores anteriores: existencia de la capacitación para utilizar el lenguaje y las posibilidades de desarrollarlo en un medio con estímulos auditivos.

ETAPAS DEL LENGUAJE ORAL

ETAPA PRELINGÜÍSTICA (PRIMER AÑO)

Desde hace ya algún tiempo se sabe que los bebés cuando nacen no son sordos ni ciegos, sino que genéticamente están dotados con una serie de mecanismos que les permiten responder a sus iguales.

El niño responde a sonidos de elevada intensidad o a la música ya en el vientre de la madre. El oído al igual que otros sentidos funciona desde el

nacimiento. Es el sonido de la voz humana el que más atrae su atención, en general las femeninas, y en particular la de la madre.

El grito o llanto que acompaña al niño en su llegada al mundo es la primera señal comunicativa, nos indica que algo le sucede, que percibe sensaciones diferentes a las que había sentido hasta entonces (siente frío, respira por primera vez, siente angustia).

Los recién nacidos no sólo manifiestan sus emociones por medio del llanto o grito, sino también a través de lo que se ha llamado “imitación neonatal” que consiste en:

a) Actividades visuales en las que el niño sigue con la mirada al adulto esperando un acercamiento.
b) Actividades motoras, donde el niño mueve los brazos y piernas, abre y cierra la boca, saca la lengua
c) Actividades mímicas y de expresión facial entre las que destaca la sonrisa.

Coincidiendo con los primeros gritos la relación particular que se establece entre adulto y niño constituye un marco para la aparición de una conducta pre-lingüística a través de los movimientos y sonidos de succión que preceden a la nutrición. Se trata de movimientos de labios que van poniendo en acción los órganos necesarios para la articulación.

Desde el nacimiento el niño emite unas vocalizaciones no lingüísticas relacionadas con el hambre, el dolor, el placer… A partir del segundo mes el niño es capaz de emitir sonidos que normalmente son vocales, estamos ante los arrullos.

Hacia los 6 meses estos sonidos vocálicos se combinan entre sí y con otros consonánticos son balbuceos, gorjeos o lalación, que carecen de significado. Los sonidos emitidos se van “seleccionando” y se asimilarán y fijarán los empleados en su entorno.

El balbuceo es congénito puesto que balbucean incluso los niños sordos produciéndoles placer, no obstante, los niños de audición normal lo realizan de forma más intensa ya que al escucharse se refuerzan.

Progresivamente el balbuceo alcanza forma de actividad intencional y en respuesta a la voz del adulto, en situaciones de intercambio afectivo aparece una conducta comunicativa llamada ecolalia o pre-parleta, en la que aparecen emisiones articuladas intencionalmente como respuesta e imitando las entonaciones que escucha en los adultos.

En el desarrollo del niño se produce un momento en el que los juegos adulto-niños cobran especial relevancia, son los formatos.

En ellos se pueden producir las siguientes interacciones.

- Atención conjunta es el intento por parte del adulto o del niño de atraer la atención del otro hacia un objeto o actividad.

- De acción conjunta o interacción con el objeto es la actividad del adulto y el niño sobre y con un objeto externo a ambos. Los juegos consisten en sacar y meter, construir y tirar, dar y tomar.

- Interacciones sociales son saludos, despedida, rituales en los que se hace participar al niño desde muy pronto.

Hacia el año de vida el niño tiene una intención comunicativa y lo podemos comprobar con los siguientes indicadores:

- Alternancia de miradas entre el objeto y la persona adulta que está pendiente de él/ella.
- Intensificación, acción o sustitución de señales hasta alcanzar lo que pretende.
- Cambios en las señales con objeto de alcanzar aquello que desea.

ETAPA LINGÜÍSTICA: 2º AÑO: DEL GESTO A LA PALABRA.

Al final de la conducta ecolálica, el niño muestra su apertura al mundo con la comprensión pasiva, esta es creciente y los padres la facilitan al dirigirse a él / ella constantemente.

El paso de la comprensión pasiva a la emisión del lenguaje es lento pero firme y cada adquisición es irreversible.

Las primeras unidades dotadas de sentido son monosílabas, que dan comienzo a una etapa de “palabra-sílaba” o “monosílabo intencional”.

Aparece a continuación las secuencias generalmente de dos sílabas iguales que el adulto suele reconocer como palabras. No se trata de ningún descubrimiento porque existe continuidad en todas las fases. Generalmente el niño emite tales expresiones en el mismo lugar en que el adulto las ha utilizado, este las refuerza y las repite, al reforzarlas generalmente con signos de alegría el niño tiende a repetirlas cada vez más.

A estas palabras aisladas se les ha llamado holofrases, que funcionan en el niño como una frase en el adulto, son emitidas con diferentes matices de tono (similar al de una pregunta, descripción…) y contienen un mensaje, una intención (pedir, rechazar, negar) mucho más rico y complicado que el significado de la palabra en sí y que solo puede interpretarse en un contexto concreto.

Una ventaja clara de las palabras respecto a los gestos es que estos suelen depender de la presencia visible del objeto al que se refieren y las palabras permiten referirse a objetos ausentes.

ETAPA DE LAS DOS PALABRAS

A esta etapa a veces se le llama también del “habla telegráfica”. La palabra-frase evoluciona a partir de los 18 meses, aunque las diferencias individuales suelen ser muy grandes entre los niños, dejan de usar palabras aisladas y empiezan a combinarlas de dos en dos. Estas combinaciones no son imitaciones del habla adulta, ya que los adultos nunca hablan así, ni se producen al azar, sino que están organizadas con una gramática infantil que

es bastante diferente a la de los adultos, son creaciones originales de los niños. Resulta imposible reconstruir el significado de estas “frases” sin saber el momento y lugar donde se han producido. Las palabras que se emplean son nombres, verbos, adjetivos y sus combinaciones.

N + N

N + V

V + N

N + A

DESARROLLO A PARTIR DE LOS 3 AÑOS

Después de la etapa de dos palabras el lenguaje crece de tal manera que es difícil enmarcarlo bajo un título.

Durante el 3º y 4º año de vida el lenguaje aun teniendo cierto aire telegráfico crece de forma vertiginosa.

- El vocabulario pasa de unas cuantas palabras a varios cientos.
- Las frases se hacen más largas y complicadas.
- Se incluyen preposiciones en las frases.
- Aparecen el género y el número en las palabras.
- Aparecen los artículos.

Durante el tercer año, aunque con diferencias individuales, se adquieren las reglas de sintaxis, es decir se ordenan y se enlazan las palabras para formar oraciones y se unen estas entre sí.

Aparecen las sobrerregulaciones o híper-regulaciones y con ellas surgen errores que en etapas anteriores no cometían. Hacen regulares algunas formas de los verbos que son irregulares. Seguramente son formas que nunca han oído de labios de los adultos y no lo pueden imitar y ellos mismos recurriendo a ciertas reglas aprendidas las aplican y resultan estas formas que nos resultan graciosas.

- Estas formas desaparecen poco a poco al escuchar modelos correctos.
- Desarrollo del lenguaje después de los cinco años.
- Hacía los 4 o 5 años de edad los niños han adquirido ya los aspectos más importantes del lenguaje, pero su desarrollo continúa durante toda la vida.

Ahora aparecen nuevas experiencias, la escuela, los amigos, la televisión, las lecturas, las lenguas extranjeras… Todos ellos proporcionan gran variedad de conocimientos y nuevos modelos de uso del lenguaje.

El dominio de las habilidades básicas de lectura y escritura facilita el acceso a nuevos lenguajes: matemáticos, lógicos, con los que el lenguaje se hace cada vez más correcto y el vocabulario aumenta sin cesar.

Los profesores, amigos, radio, televisión, libros, comienzan a ser modelos y a participar de la comunicación.

Deberíamos concluir reflexionando sobre la necesidad de hablarle y hacerle hablar en cualquier momento o situación y plantearle las actividades como juegos.

El lenguaje no se desarrolla con un ritmo idéntico en cada individuo, por tanto no podemos establecer un calendario común para todos los niños/as ya que cada uno tiene su propio ritmo.

VENTAJAS DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL

Antiguamente el hombre desde pequeño comunicaba por aprender a emitir sonidos, y sonidos, pero pasaron miles de años antes que se aprendan o inventaran los signos gráficos.

Encontramos países enteros en los que tenemos a gente, aunque ayuda de la no sabe leer ni entonación, con escribir, sabe la que habla su propia lengua. Hay sentido efectivo, pueblos primitivos irónico, burlesco, que no conocen la escritura y poseen enérgico, de literatura de incredulidad, de transmisión oral, enfado, etc.

EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ¿DEPENDE DE LA CALIDAD DE LAS SITUACIONES DE INTERACCIÓN SOCIAL?

Definitivamente el desarrollo del Lenguaje Oral depende de la calidad de las situaciones de interacción social, ya que está comprobado que un niño desarrolla a plenitud su lenguaje oral si crece en un ambiente donde se da mucha interacción social por parte de los adultos, el léxico, los gestos y mímicas que estos emplean son captados por los párvulos y asimilados inmediatamente en su memoria e intelecto.

Básicamente de la calidad de las situaciones de interacción social depende que unos niños lleguen a ser más inteligentes que otros, dicho de otra manera, del medio ambiente en el que crece el infante depende que un niño desarrolle más o menos su Lenguaje Oral y a la vez pueda expresarlo fácilmente.

EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL SE DESARROLLA USÁNDOLO EN LAS ACTIVIDADES COTIDIANAS

La mejor forma de cultivar el Lenguaje Oral en los niños es de tratar de emplearlo en cada ocasión que se pueda, siempre con la tendencia de que cada vez sea mayor, hasta llegar a un punto en el que se llegue a desarrollar notablemente y expresarse con fluidez.

ACTIVIDADES DEL LENGUAJE ORAL

1. LO QUE PODEMOS LEER.

PROPÓSITO: Que valoren la escritura como sistema de representaciones de diferentes materiales escritos.

MATERIAL: Libros, objetos.

PROCEDIMIENTO: Conversar sobre la importancia de saber leer y escribir.

Formular preguntas para saber la importancia que tiene para ellos aprender a leer y escribir. Buscar en el salón objetos e identificar dónde hay algo escrito. Se les dejará a la mano diferentes objetos a fin de escoger tres.

Pasarán al frente y explicarán qué objetos son, para qué sirven y que fue lo que más les llamó la atención al elegir sus objetos.

2. INVENTAMOS HISTORIAS.

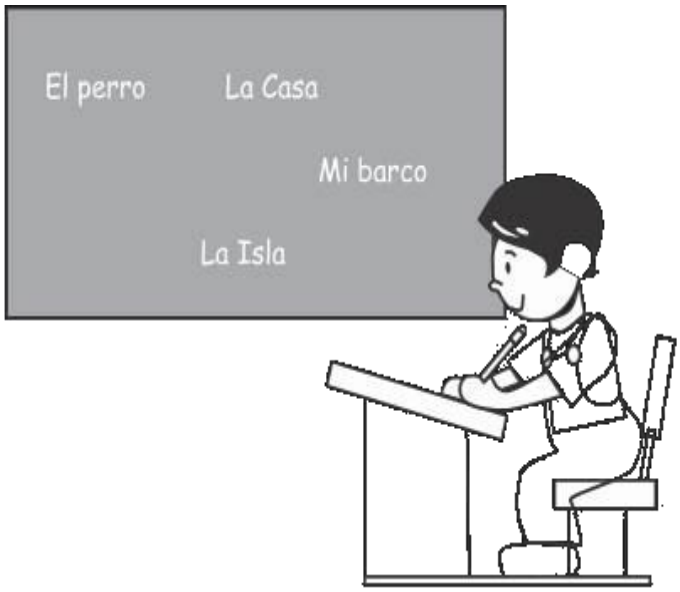
PROPÓSITO: Desarrollen su capacidad para expresar sus propias ideas.

MATERIAL: Cartulinas, colores, crayones, gises.

PROCEDIMIENTO: En el pizarrón escribirán cinco títulos diferentes.

Cada niño escogerá un título y en un cuarto de cartulina, ilustrará todo lo referente al título que escogió.

Posteriormente pasarán al frente y darán a conocer a sus compañeros por medio del dibujo su historia.



3. CONTANDO CUENTOS.

PROPÓSITO: Realicen narraciones de manera oral a partir de una secuencia de ilustraciones.

MATERIAL: Una secuencia de ilustraciones por equipo.

PROCEDIMIENTO: Se les presentarán a los alumnos estampas de algún cuento clásico, que la mayoría del grupo conozcan. Una vez que el cuento haya sido contado por el niño, apoyando su relato en la secuencia de estampas, el docente propone tener una sesión de cuentos. Se entregará una secuencia de ilustraciones por equipos. Ahora cada equipo inventará un cuento basándose en las estampas que se les entreguen. En equipos darán a conocer a todo el grupo sus historias.

4. REPRESENTACIONES DE HISTORIAS.

PROPÓSITO: Utilizar formas adecuadas de expresión oral.

MATERIAL: Atuendos para caracterizar diferentes personajes y objetos que faciliten la dramatización.

PROCEDIMIENTO: Se escogerá una lectura que se realizará en grupo. Identificarán los personajes contenidos en la lectura. Entre los alumnos se representará la lectura. Se escogerán los personajes al azar. Los alumnos buscarán sus atuendos y objetos que les ayuden a representar a sus personajes. Sugerir presentar la obra a los padres de familia o al resto de la escuela.

5. RIMAS CANTADAS.

PROPÓSITOS: Los alumnos reconocerán las palabras que riman.

PROCEDIMIENTO: Aprender y cantar la canción propuesta y pedir a los alumnos que observen la terminación de las palabras, para identificar la rima entre las palabras.

Aserrín, Aserrán,

Los maderos, De San Juan,

Piden pan, No les dan,

Piden queso,

Les dan un hueso,

Y se sientan,

A llorar,

En la puerta, Del zaguán,

Riqui, riqui, riqui, ran.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

MÉTODOS

CIENTÍFICO.- Este método se encarga de estudiar una realidad siguiendo un proceso minucioso de muestras, pruebas y comprobación. El cual estuvo presente durante todo el proceso de la investigación y sirvió de base para la recopilación de información, el cual aporto a la solución del problema planteado; a través de la utilización del Test Zimmerman y una Encuesta.

INDUCTIVO.- Este método va de lo particular a lo general. Permitió sistematizar el conocimiento en el marco teórico y problematizar las realidades encontradas en los Niños y Niñas partiendo de los hechos particulares a los generales, gracias a la observación que se realizó en la Institución Educativa como el análisis e interpretación de los resultados, se elaboró las conclusiones y recomendaciones, respecto del Juego y el desarrollo del Lenguaje Oral.

DEDUCTIVO.- Este método es el que al particularizar en hechos concretos, toda vez que va de lo general a lo específico, se lo aplico en la elaboración de las técnicas e instrumentos, el registro de observación así como la construcción de juicios de valor en el análisis e interpretación de resultados y la redacción de las conclusiones, tomando como base los elementos teóricos–conceptuales y empíricos del Marco Teórico que coadyuvó a la estructuración y ampliación del trabajo investigativo propuesto.

ANALÍTICO.- Es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos se lo utilizó al momento de plantear el problema y poder identificar las diferentes causas que producen el mismo para facilitar encontrar posibles soluciones.

MODELO ESTADÍSTICO.- Consiste en una serie de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación. Gracias a este se realizó el análisis y presentación de los resultados utilizando el modelo estadístico descriptivo.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

La **ENCUESTA** se aplicó dos Maestras de Preparatoria, de Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Bogotá", para determinar la utilización del Juego en la jornada diaria de trabajo. El Test de **ZIMMERMAN** se aplicó a los Niños y Niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Bogotá", para evaluar el desarrollo del Lenguaje Oral.

POBLACIÓN

ESCUELA FISCAL MIXTA "BOGOTÁ"					
PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA	**PARALELO**	**NIÑOS**		**TOTAL** 25	**MAESTRAS** 1
		Masculino	**Femenino**		
	A	10	15		
	B	15	10	25	1
TOTAL		**25**	**25**	**50**	**2**

Fuente: Registro de Matrícula de Primer Año de Educación General Básica de la escuela "Bogotá".
Elaboración: Sulema Pepita Ramos Calle.

f. RESULTADOS

RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DE PREPARATORIA, DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "BOGOTÁ" PARA ESTABLECER LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO EN LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO CON LOS NIÑOS Y NIÑAS.

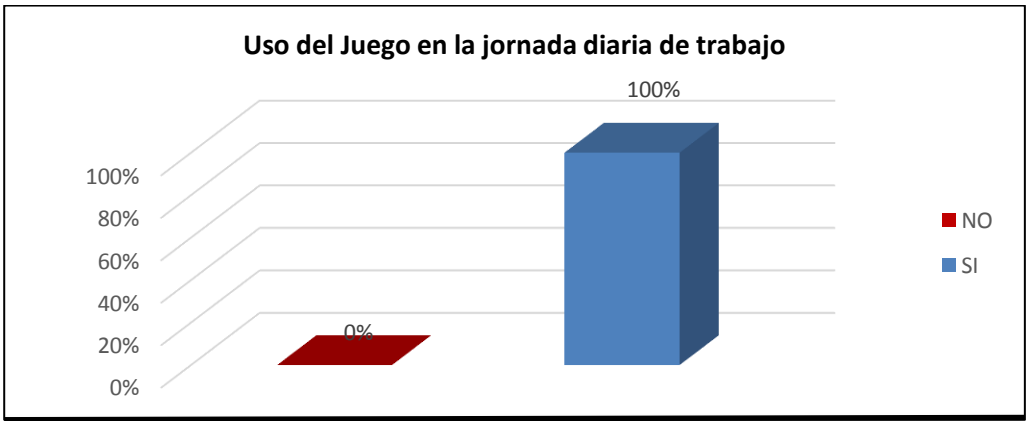
1. ¿Utiliza Usted, el Juego en la jornada diaria de trabajo?

CUADRO Nº. 1

INDICADORES	f	%
SI	2	100 %
NO	0	0 %

Fuente: Encuesta a maestras de Primer Grado de E.G.B.
Aurora: Sulema Ramos

GRÁFICO Nº. 1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100 % de los maestros encuestados manifiestan que sí utilizan el Juego en la jornada diaria de trabajo.

Utilizando el Juego y los Juguetes especialmente creados para los Niños y Niñas, van a reflejar la importancia en su entretenimiento, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquicas, una reproducción de la vida real. De esta manera, la Infancia, el Juego y el Juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

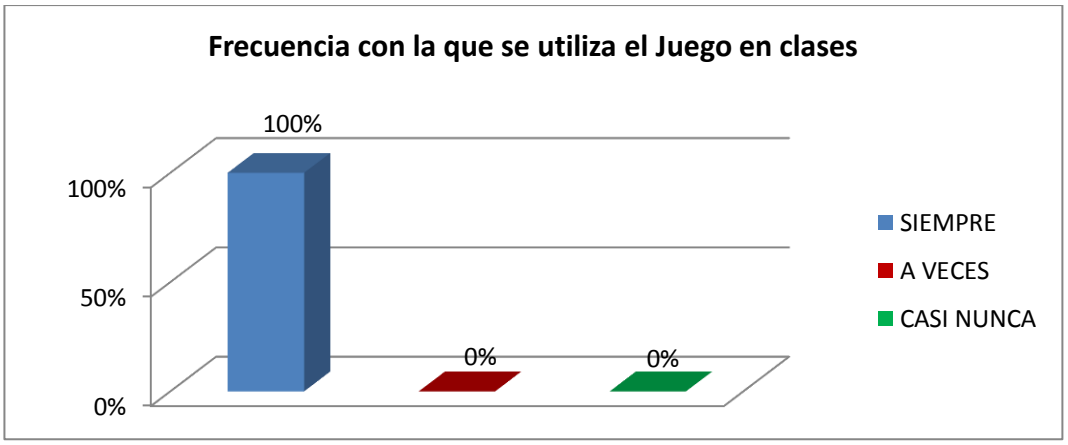
2. ¿Con qué frecuencia realiza las actividades de Juego en el desarrollo de las clases?

CUADRO Nº 2

INDICADORES	f	%
Siempre	2	100%
A veces	0	0 %
Casi Nunca	0	0 %

Fuente: Encuesta a maestras de Primer Grado de E.G.B.
Aurora: Sulema Ramos

GRÁFICO Nº 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las Maestras encuestadas dicen que siempre utilizan el Juego en la jornada diaria de trabajo.

La frecuencia con que se utiliza los juegos propicia el uso de un proceso de razonamiento inductivo, provee un medio de verificar hipótesis, desarrolla la coordinación motriz, el procesamiento de información visual y ayuda al desarrollo de habilidades espaciales. Adicionalmente, el desafío, la fantasía y la curiosidad son implícitos en ellos, lo que facilita que el Niño desarrolle su capacidad para solucionar problemas.

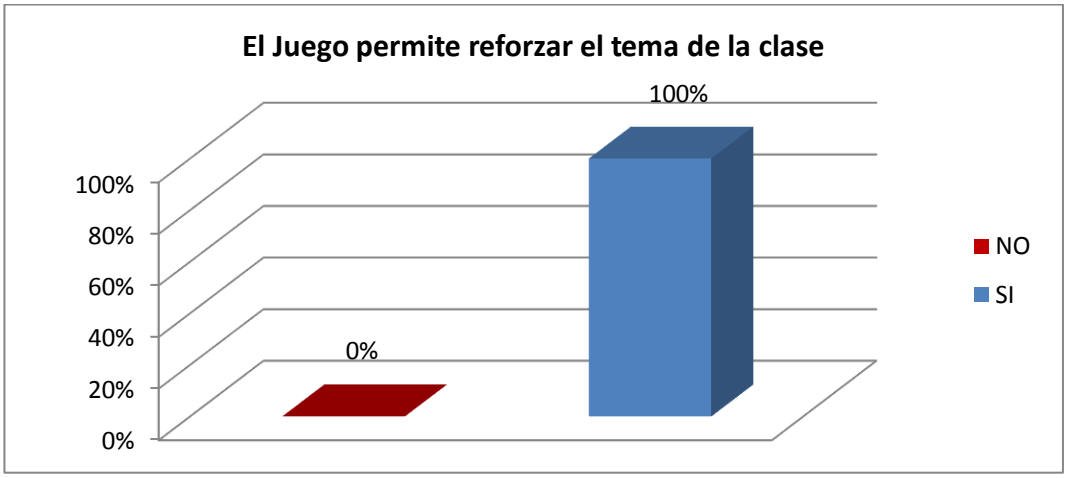
3. ¿Cree usted que el Juego permite reforzar el tema de la clase?

CUADRO Nº 3

INDICADORES	f	%
SI	2	100 %
NO	0	0 %

Fuente: Encuesta a maestras de Primer Grado de E.G.B.
Aurora: Sulema Ramos

GRÁFICO Nº 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los Maestros encuestados responden que el juego sí refuerza el tema de clases.

Jugar no es solo una forma de pasar el tiempo, sino que significa "aprender a vivir". Dentro de este aprendizaje, uno de los aspectos fundamentales que aporta el juego a los más pequeños es abrirles el camino hacia la socialización e interacción con los demás.

Las actividades cooperativas ayudan al pequeño a aceptar las desigualdades, mientras que la competición prima el éxito de unos frente a otros. Según un estudio, a través del juego "los niños se socializan en la cultura del grupo". Destaca que en los primeros años, el juego "es un entorno ideal para comprender y aceptar como semejantes a otros sin importar sus características diferentes".

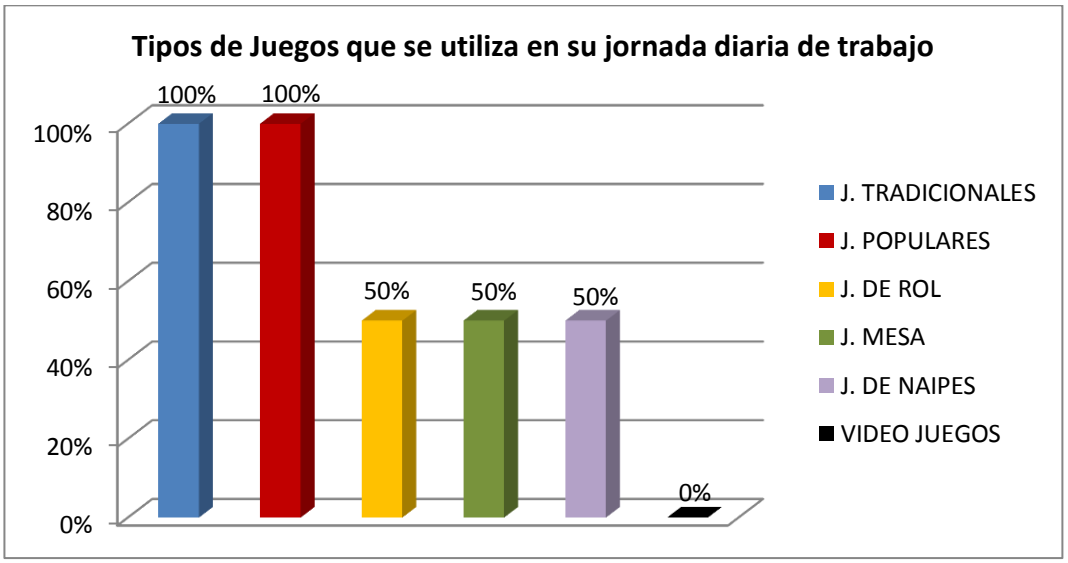
4. ¿Qué tipos de Juegos utiliza en su jornada diaria de trabajo?

CUADRO Nº **4**

INDICADORES	**f**	**%**
Juegos tradicionales	2	100 %
Juegos populares	2	100 %
Juegos de rol	1	50 %
Juegos de mesa	1	50 %
Juegos de naipes	1	50 %
Video juegos	0	0 %

Fuente: Encuesta a maestras de Primer Grado de E.G.B.
Aurora: Sulema Ramos

GRÁFICO Nº 4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100%, de juegos tradicionales y populares se utilizan en la jornada diaria de trabajo; y en un 50% los de rol mesa y naipes.

Juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza o entre objetos caseros.

Los juegos populares son parte de la cultura de todos los pueblos, en algunos casos reflejan las necesidades, las vivencias e incluso ayudan a educar a las nuevas generaciones. Actualmente muchos de estos juegos se están perdiendo por las opciones comerciales que aparecen día con día.

Los Juegos de rol, se refiere a aquellos juegos en donde los participantes interpretan un determinado papel, de acuerdo a los personajes del juego.

“Durante el transcurso de la acción los jugadores deberán representar los diálogos o acciones llevadas a cabo por su personaje, sin la necesidad de un guion específico, por lo que se dará lugar a la improvisación en reiteradas ocasiones”.

Los Juegos de mesa, en la mayoría de las veces implica la participación de dos o más jugadores. Aunque muchos de estos juegos involucran al azar en el desarrollo, existen otros que implican estrategia y lógica para alcanzar el éxito. Ejemplo de éstos son el ajedrez, el sudoku, el monopolio, etc.

En los Juegos de naipes se requiere de una baraja para el desarrollo del juego. En la mayoría de éstos es necesaria la participación de dos jugadores o más, sin embargo hay algunos que pueden ser practicados por un solo participante.

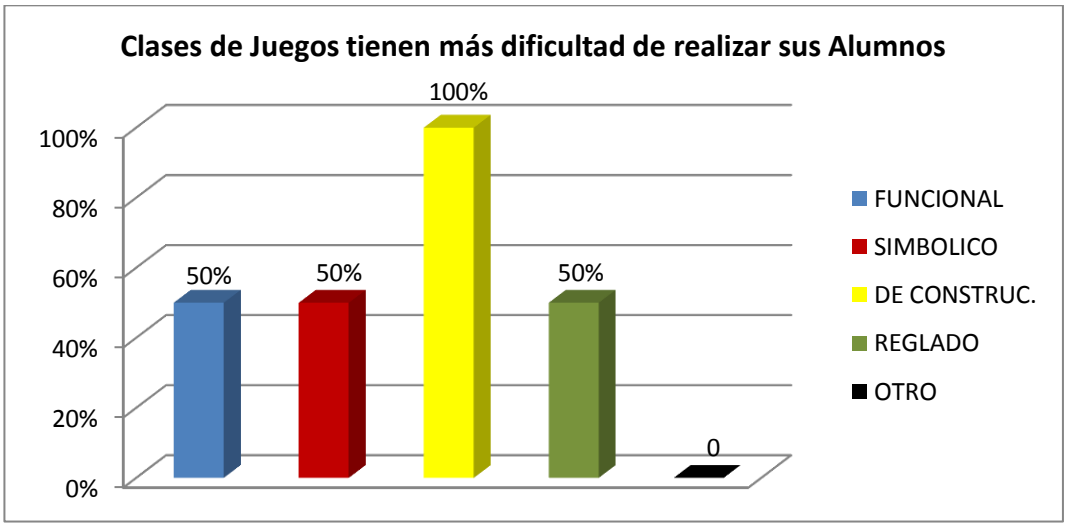
5. ¿Qué clases de juegos tienen más dificultad de realizar sus Alumnos?

CUADRO Nº **5**

INDICADORES	**f**	**%**
De construcción	2	100 %
Simbólico	1	50 %
Funcional	1	50 %
Reglado	1	50 %
Otro	0	0 %

Fuente: Encuesta a maestras de Primer Grado de E.G.B**.**
Aurora: Sulema Ramos

GRÁFICO Nº 5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los Juegos de Construcción tienen dificultad para realizarlos, y los Juegos Funcional, Simbólico y Reglado presentan el 50% de dificultad.

Juegos funcionales: Son los juegos donde tu pequeño podrá adquirir y fortalecer sus habilidades sensoriales y motrices. Puedes aplicarlos desde su nacimiento.

El juego simbólico se caracteriza porque los pequeños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente. De ahí que se convierten en personajes, y sus muñecos cobran vida a su gusto e imaginación. El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos.

Los juegos de construcción son de los que mayor éxito tiene entre los niños y uno de los que acompañan la actividad lúdica de los pequeños.

El juego reglado es aquel que se lleva a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original. Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y cumplimiento de las reglas, no con sentido de orden, sino porque ven en el cumplimiento de la misma.

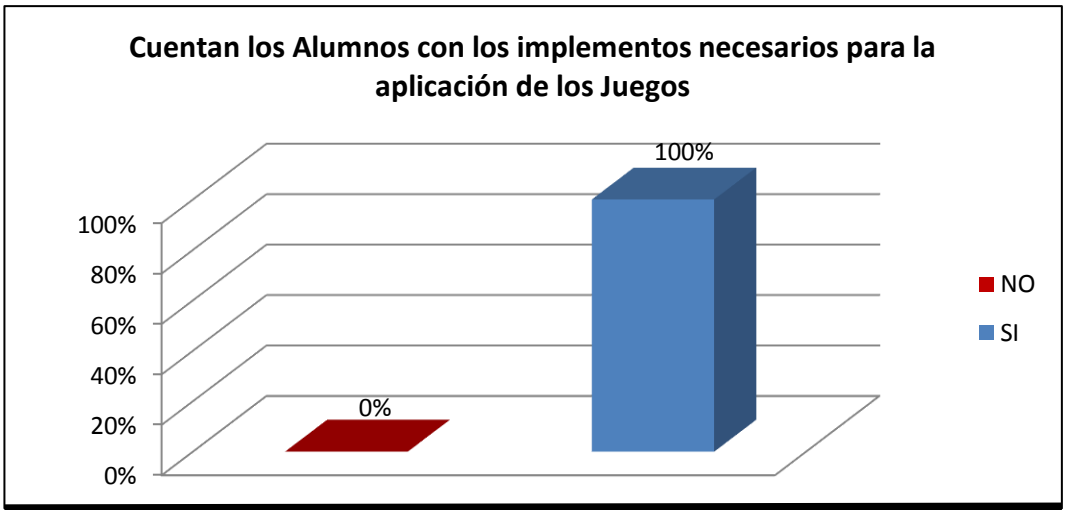
6.- ¿Cuentan los Alumnos con los implementos necesarios para la aplicación de los Juegos?

CUADRO Nº **6**

INDICADORES	f	PORCENTAJE
SI	2	100 %
NO	0	0 %

Fuente: Encuesta a maestras de Primer Grado de E.G.B.
Aurora: Sulema Ramos

GRÁFICO Nº **6**



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las maestras manifiestan que sí cuentan con los implementos necesarios para la aplicación de los Juegos.

Contar con los implementos didácticos como: rompe cabezas, legos, tabla de ajedrez, Abaco, mímicas, títeres, mullos etc…., para aplicar los Juegos es pues de ello depende el desempeño y el nivel de competitividad que adquieran los niños y niñas al realizarlos.

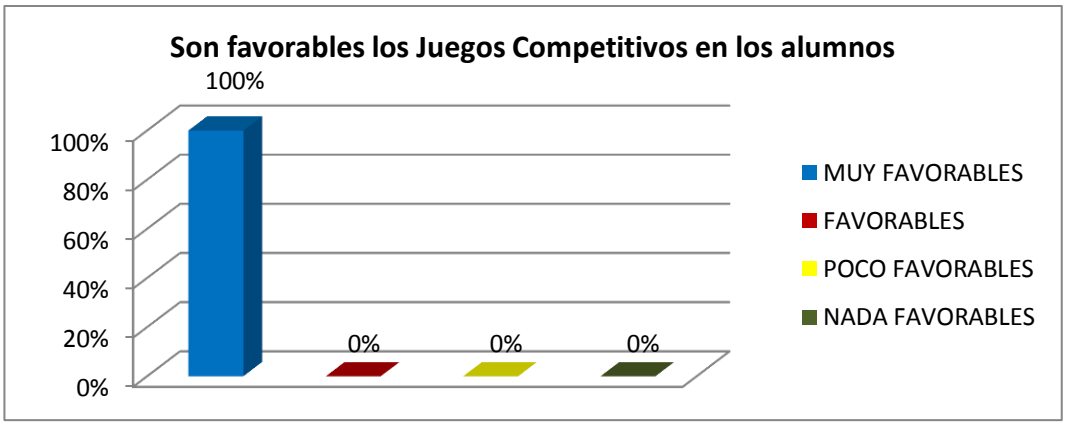
7.- ¿Qué tan favorables son los juegos competitivos en los alumnos?

CUADRO Nº **7**

INDICADORES	**f**	**%**
Muy favorable	2	100 %
Favorables	0	0 %
Poco favorable	0	0 %
Nada favorables	0	0 %

Fuente: Encuesta a maestras de Primer Grado de E.G.B.
Aurora: Sulema Ramos

GRÁFICO Nº **7**



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los juegos competitivos son muy favorables para los Niños y Niñas del plantel.

Los juegos competitivos han sido el soporte de toda la Educación Física que se ha realizado tradicionalmente.

Actualmente las nuevas perspectivas de la educación pretenden que la Educación Física no sólo sea un método para trabajar el cuerpo, sino un área más donde se trabaje la formación integral (formación como persona), de ahí el gran empuje que están teniendo los juegos cooperativos.

Además, estos juegos provocan mucha motivación en los niños, por lo que tenemos que aprovecharnos para que los realicen con entusiasmo.

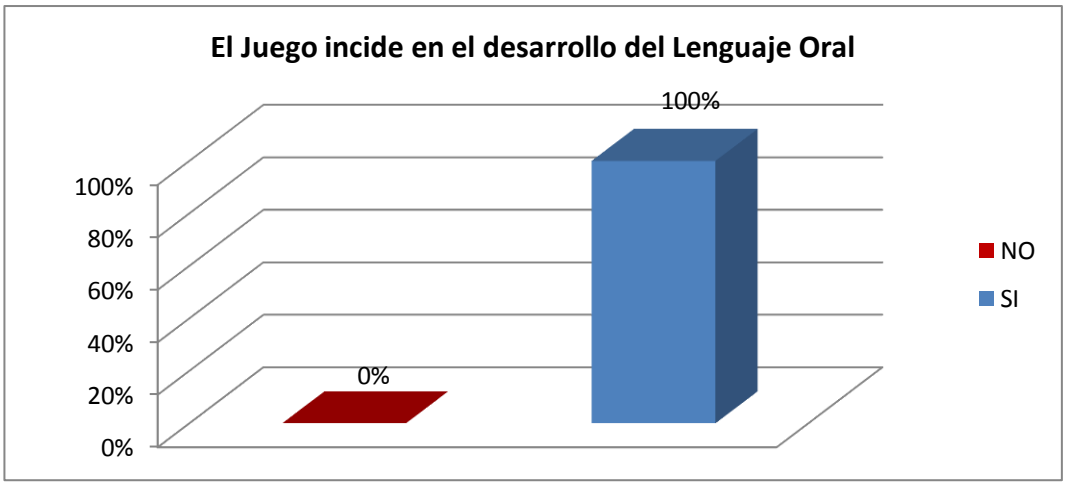
8.- ¿Cree usted que el Juego incide en el desarrollo del Lenguaje Oral de los Niños y Niñas?

CUADRO Nº **8**

INDICADORES	f	%
SI	2	100 %
NO	0	0

Fuente: Encuesta a maestras de Primer Grado de E.G.B.
Aurora: Sulema Ramos

GRÁFICO Nº **8**



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de las Maestras dicen que el Juego sí incide en el desarrollo del Lenguaje Oral de los Niños y Niñas.

Entendemos por lenguaje la capacidad que tienen los hombres para expresar su pensamiento y comunicarse por medio de un sistema de signos vocales y ocasionalmente gráficos asociándolos desde niños con el Juego.

La función más importante del lenguaje es la comunicación, es decir, el intercambio de informaciones. Aunque este no es el único sistema de comunicación puesto que también empleamos otros: la mímica, el juago, las posturas pero es el Lenguaje Oral el que ocupa un lugar predominante.

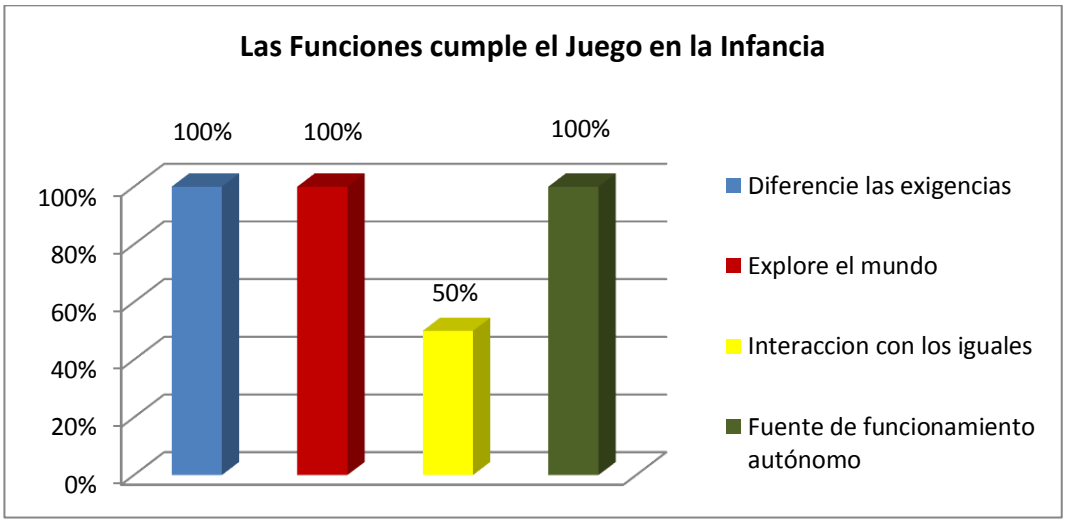
9.- ¿Qué funciones cumple el Juego en la Infancia?

CUADRO Nº **9**

INDICADORES	**f**	**%**
Permite que el niño se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad extrema.	2	100 %
Permite explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.	2	100 %
El Juego se convierte en el terreno privilegiado de interacción con los iguales.	1	50 %
El Juego es fuente de funcionamiento autónomo.	2	100 %

Fuente: Encuesta a maestras de Primer Grado de Educación General Básica.
Aurora: Sulema Ramos

GRÁFICO Nº 9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 100% de los Juegos cumple funciones para diferenciar las exigencias y limitaciones de la realidad externa, para explorar el mundo, y como fuente de funcionamiento autónomo, y el 50% para realizar interacción con los demás.

Las funciones que cumple el Juego en los Niños y Niñas básicamente son la maduración psíquica: la asimilación, comprensión y adaptación de la realidad externa. Todo esto porque; exige ofrecer al niño el tiempo y los medios favorables para que lo pueda realizar a su modo, favorece las adquisiciones sociales tempranas, las habilidades de comunicación social, es una preparación para la vida adulta, como conducta exploratoria, impulsa la creación de campos de acción y la creatividad, tiene un sentido para el niño.

La forma más directa en la que los Niños exploran el mundo de los Mayores es por medio de la actividad del Juego, donde articula conocimientos,

emociones, sentimientos y relaciones interpersonales, en una experiencia única, que no se parece a ninguna otra.

La manera principal de desarrollar los vínculos con los iguales en esta etapa es por medio del Juego. "En él, el Niño tiene la posibilidad de ir ganando confianza en sus capacidades, entrar en contacto con el grupo de pares y relacionarse con ellos. El Juego le permite interaccionar con sus compañeros y por ende de sociabilizar. El funcionamiento autónomo es para desarrollar la psicología de niño donde el aprende a desempeñar actividades por sí solo.

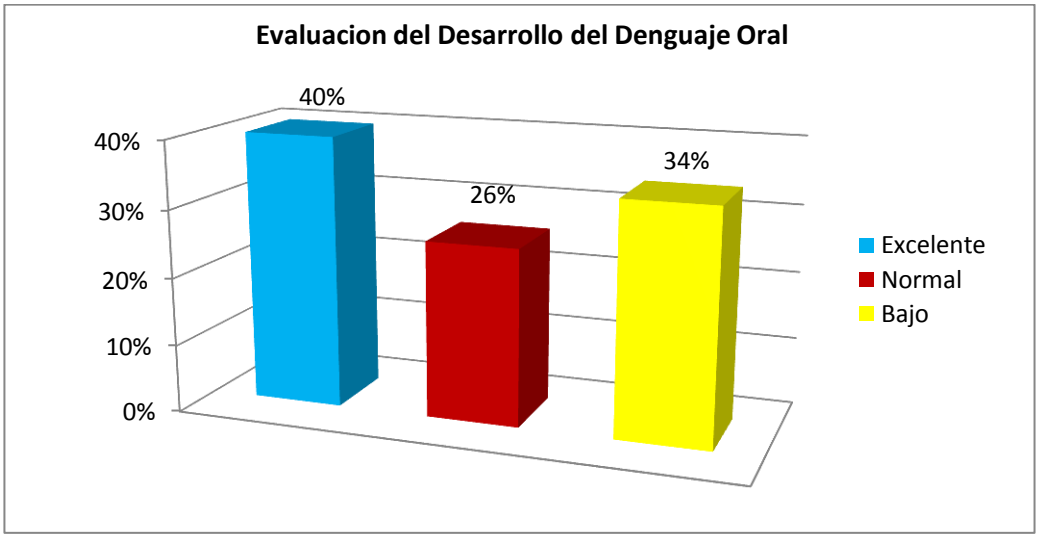
RESULTADOS DEL TEST DE ZIMMERMAN, APLICADO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "BOGOTA" PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LENGUAJE ORAL.

CUADRO Nº 10

DIAGNÓSTICO	f	%
Excelente	20	40 %
Normal	13	26 %
Bajo	17	34 %
Total	50	100 %

Fuente: Test de Zimmerman
Autora: Sulema Ramos

GRÁFICO Nº 10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Al analizar los datos obtenidos del Test de Zimmerman se determina que el 40% de niños y niñas tienen un desarrollo de lenguaje oral excelente, el 26% normal y el 34 % bajo.

El Lenguaje Oral es la capacidad que tienen los hombres para expresar su pensamiento y comunicarse por medio de un sistema de signos vocales y ocasionalmente gráficos. El elemento fundamental del Lenguaje es la palabra. La función más importante del lenguaje es la comunicación, es decir, el intercambio de informaciones. Aunque este no es el único sistema de comunicación puesto que también empleamos otros: la mímica, las posturas pero es el Lenguaje Oral el que ocupa un lugar predominante. La función de representación es la sustitución del objeto por la palabra. Es el rasgo distintivo que diferencia el lenguaje del ser humano del lenguaje de los animales.

El Lenguaje Oral es uno de los medios de comunicación humana más empleado, ya que el 99% de los seres humanos que vivimos en el planeta lo utilizamos; y el 100% del lenguaje lo empleamos en las actividades que hacemos.

La comunicación verbal que es conocida como Lenguaje Oral nos relacionamos con el medio utilizando el sonido que emanamos con nuestra voz, como aquellos momentos en que estamos cara a cara con la otra persona.

Cuando estamos hablando con otra persona notamos que pueden existir diferencias a la hora de las comunicaciones, desde aquellos que cuentan con personalidades introvertidas o extrovertidas, hasta quienes tienen una mejor calidad de conversación en lo que respecta a la creatividad del habla,

teniendo la facultad de recurrir a un enriquecido vocabulario para poder narrarnos sucesos, describir objetos o cualquier otra situación donde nos comunicamos oralmente.

g. DISCUSIÓN

Para alcanzar los objetivos planteados fue necesario recolectar información de las Maestras, Niños y Niñas de Preparatoria, de Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Bogotá” de la Parroquia Orianga, Cantón Paltas, Provincia de Loja, periodo lectivo 2013 – 2014.

Para obtener información sobre la utilización del Juego en la jornada diaria de trabajo se aplicó una encuesta a los maestros del plantel considerando la pregunta 1: ¿Utiliza Usted, el Juego en la Jornada diaria de trabajo?, dando como resultado que el 100 % de los maestros sí utilizan el Juego en la jornada diaria de trabajo como parte de sus metodologías para impartir los conocimientos en el aprendizaje oral. Y la pregunta 4, ¿Qué tipos de Juegos utiliza en su jornada diaria de trabajo?, de donde se desprende que el 100%, de Juegos Tradicionales y Populares se utilizan en la jornada diaria de trabajo, y en un 50% los de rol mesa y naipes; ellos explican que lo hacen por la razón de que ello atrae con mayor entereza la atención de los Niños y Niñas. Con esta estrategia los docentes involucran a los estudiantes activamente en el conocimiento que se lleva a cabo en la condición de aprendizaje.

En cuanto al Desarrollo del Lenguaje Oral de los Niños y Niñas de Preparatoria de Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Bogotá”, se constata que el 40% de los estudiantes poseen un

desarrollo del Lenguaje Oral de Excelente; el 26% tiene un diagnóstico de Normal y el 34% de bajo. El desarrollo del Lenguaje Oral depende de la calidad de las situaciones de interacción social, ya que está comprobado que un Niño desarrolla a plenitud su lenguaje oral si crece en un ambiente donde se da mucha interacción social de parte de los adultos y enseñanza de maestros.

h. CONCLUSIONES

Al concluir con el presente proceso investigativo en la Escuela Fiscal Mixta "Bogotá" de la Parroquia Orianga, Cantón Paltas, Provincia de Loja, periodo lectivo 2013 – 2014, y luego de los respectivos análisis se plantean las siguientes conclusiones:

- ✓ El 100 % de las Maestras de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Bogotá" de la Parroquia Orianga, Cantón Paltas, Provincia de Loja, periodo lectivo 2013 – 2014., sí utilizan el Juego en su jornada diaria de trabajo. En un 100% los tradicionales y populares, y en un 50% los de rol mesa y naipes, ellos explican que lo hacen por la razón de que ello atrae con mayor entereza la atención de los Niños y Niñas. Con esta estrategia los docentes involucran a los estudiantes activamente en el conocimiento que se lleva a cabo en la condición de aprendizaje.

- ✓ El 40 % de los Niños y Niñas investigados presentan un desarrollo del Lenguaje Oral de Excelente; el 26 % tiene un diagnóstico de Normal y el 34 % de Bajo. Lo que evidencia que los Niños y Niñas de este establecimiento están dentro de los paramentos normales en cuanto al desarrollo del Lenguaje Oral.

i. RECOMENDACIONES

- ✓ A las Maestras de la Escuela Fiscal Mixta “Bogotá” de la Parroquia Orianga, Cantón Paltas, Provincia de Loja, periodo lectivo 2013 – 2014, que continúen empleando el juego como por ejemplo los de construcción como parte de las metodologías en el proceso de enseñanza aprendizaje. A más de estrategia especificada los docentes de esta escuela deben incorporar otras estrategias para inducir más la inventiva de los Niños y Niñas, como es el arte ya sea musical, de pintura y/o artesanía.

- ✓ A las Maestras de la Escuela Fiscal Mixta “Bogotá” de la Parroquia Orianga, que a parte de las metodologías prescritas en los libros deben buscar e incluir otras en el desarrollo del Lenguaje Oral como el juego, artes musicales y otros, que facilitan y atraigan con mucha más entereza la atención de los Niños y Niñas de la escuela, ya que de ello depende cuan y cuento los estudiantes puedan aprender en su vida.

j. BIBLIOGRAFÍA

- AGUINAGA, Jesús, La Pedagogía del Amor, Primera edición, Imprenta Don Bosco, Quito, 2008.
- ANDAGAMA, Julia, Psicopedagogía infantil, 1ª edición, Editorial Abya Yala, Quito, 2011.
- BRUNNER, J. El habla del niño, Washintong DC, 2008.
- CORONADO, Carmita, Comunicación verbal y no verbal, Primera edición, Imprenta Off set, Quito, 2009.
- GROSS, Karl, El Juego como escuela de vida, 2007.
- HALL, Stanley, Aspectos de la Vida Infantil y la Educación, Massachusetts, 2008.
- ORQUERA, Víctor, Propuesta pedagógica de Jesús, 2ª edición, Imprenta Abya yala, 2009.
- PLATÓN, La República, Octava Edición, Editorial Gredos, Madrid, España, 2008.
- VYGOTSKY, Pensamiento y Lenguaje, Quinta edición, 2008.

k. ANEXOS

Anexo 1. Fotos de representación del Juego en clases.

Anexo 2. Representación Gráfica del Juego tradicional.

Anexo 3. Juegos realizados en clase

Anexo 4. Encuesta a las Maestras.

Anexo 5. Proyecto de Tesis

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERA EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

"EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "BOGOTÁ" DE LA PARROQUIA ORIANGA, CANTÓN PALTAS, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013 – 2014"

Proyecto de Tesis Previo a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia

AUTORA:

SULEMA PEPITA RAMOS CALLE

LOJA-ECUADOR

2013 – 2014

a. TEMA

“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “BOGOTÁ” DE LA PARROQUIA ORIANGA, CANTÓN PALTAS, PROVINCIA DE LOJA, PERIODO LECTIVO 2013 – 2014”

b. PROBLEMÁTICA

El juego ha sido entendido como uno de los recursos imprescindibles en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas, sobre todo en aquellos cuyas edades oscilan entre los 0 a los 5 años de edad, ya que el juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo.

En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los estudiantes; razón que induce a investigar cómo manejar de modo más provechoso la relación del niño y el juego.

Cabe mencionar que no todo juego es formativo para los niños y niñas estudiantes; debido a la amplia gama de juegos que existen, es importante identificar qué tipos de juegos deben aplicarse en los párvulos, mediante un análisis íntegro de las condiciones que presenta, considerando factores como la edad, el sexo, lugar, grado de complejidad, peligrosidad, etc.

Por otro lado, aunque "El juego ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar e incluso a ser él mismo"[1], siempre debe ser utilizado con un fin determinado y mediante él se debe encaminar el desarrollo de ciertas destrezas específicas. Es decir, el juego,

[1] BRUNNER, J 2008

constituye el criterio de desempeño a la hora del desarrollo de destrezas educativas.

Una de las áreas a desarrollar con el juego es el Lenguaje Oral de los niños y niñas, ya que contribuye a asimilar de forma lúdica las enseñanzas y conocimientos del docente profesional, exhortando a comunicarse tanto física como oralmente a los actores del proceso educativo.

La educadora parvularia cumple un rol importante en el desarrollo del Lenguaje Oral de los niños de cinco años de edad, pues propician las técnicas lúdicas como factor central del aprendizaje, que le permita al niño desarrollar habilidades psicomotoras y destrezas tales como coordinación de sus movimientos, agilidad física y mental.

En este contexto, la Escuela Fiscal “Bogotá” de la parroquia Orianga, cantón Paltas, provincia de Loja, es la encargada de acoger a los infantes de 5 años de edad, etapa en la que el niño trata de repetir lo que ve hacer a los adultos y debe dársele preferencia a los juguetes que contribuyen al desarrollo de la imaginación, como casas, muñecas, juegos de carpintería, entre otros.

Luego de una observación realizada en la Escuela Fiscal “Bogotá” de la parroquia Orianga, cantón Paltas, provincia de Loja, se pudo notar que existen algunos niños y niñas que casi no ejercitan el juego, ya sea por carencia de juguetes o por falta de tiempo. Se pudo identificar además que el concepto de juego se limita a juguete, y casi no se incluye las otras connotaciones que tiene el juego. Por ende en los niños y niñas se observó

que presentan problemas del Lenguaje Oral; por lo que no logran expresar su sentir y responder adecuadamente en los estudios.

Sin embargo, las docentes buscan métodos y estrategias para brindarles un ambiente motivador y afectivo a los niños y niñas para que de esta manera puedan sentirse en confianza y así puedan expresarse mejor. Además la Institución Educativa cuenta con espacio físico y con una cancha deportiva, cocina, comedor y todos los servicios básicos; sus aulas cuentan con la mayoría de implementos y el material didáctico necesario para el aprendizaje de los niños y los maestros pueda trabajar con ellos.

En el marco de esta perspectiva, se plantea el problema a investigar en los siguientes términos: **¿De qué manera el juego incide en el desarrollo del Lenguaje Oral de los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Bogotá" de la parroquia Orianga, cantón Paltas, provincia de Loja, periodo lectivo 2013 – 2014?**

c. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo investigativo denominado: El juego y su incidencia en el desarrollo del Lenguaje Oral de los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Bogotá” de la parroquia Orianga, cantón Paltas, provincia de Loja, periodo lectivo 2013 – 2014. Está basado en la importancia que tiene el juego en la educación parvularia, de modo especial en la incidencia del Lenguaje Oral de los niños y niñas de 5 años de edad.

La investigación permitirá adquirir nuevos conocimientos y poner en práctica los alcanzados durante nuestra formación académica, brindando las experiencias necesarias requeridas para el campo laboral.

Así mismo la investigación posibilitará determinar alternativas al problema planteado las cuales podrán ser utilizadas como guía de educación por los padres de familia; y así optimizar un mejor desarrollo cognitivo en los niños; tomando esta área como base principal para el que se produzcan aprendizajes significativos.

Esta investigación es relevante; ya que, a través de la misma se pretende demostrar la importancia que tiene la incidencia del juego en el lenguaje oral de los niños y niñas; pues contribuye en la efectividad del aprendizaje de los párvulos haciendo lo que no hace una explicación verbal.

Además este trabajo investigativo es un proyecto original que se aplicará por primera vez en la institución educativa; por lo que, viabilizará la búsqueda de respuestas que servirán de ayuda a la problemática que aquí se está dando.

A su vez este trabajo estará a disposición de los jóvenes que se interesen por conocer más acerca del problema planteado, encontrando aquí un trabajo estructurado y basado en referentes teóricos y lineamientos propuestos por la Universidad Nacional de Loja.

La presente investigación es factible realizarla gracias a que se cuenta con el material bibliográfico, los recursos económicos y la apertura institucional necesaria para su elaboración.

d. OBJETIVOS

GENERAL

- Conocer la importancia del juego en el Desarrollo del Lenguaje Oral de los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Bogotá” de la parroquia Orianga, cantón Paltas, provincia de Loja, periodo lectivo 2013 - 2014.

ESPECÍFICOS

- Establecer la utilización del Juego en la jornada diaria de trabajo de los Niños y Niñas de Preparatoria, de Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Bogotá”, de la parroquia Orianga, cantón Paltas, provincia de Loja, Período Lectivo 2013 – 2014.

- Evaluar el Desarrollo del Lenguaje Oral de los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Bogotá”, de la parroquia Orianga, Cantón Paltas, provincia de Loja, Periodo Lectivo 2013 - 2014.

e. ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

EL JUEGO

Concepto.

- Origen de los juegos.
- Función del juego en la infancia.
- Importancia del Juego.
- Tipos de juegos.
- Clasificaciones de los juegos.
- Principales juegos para los niños y niñas de 5 años de edad.

CAPÍTULO II

EL LENGUAJE ORAL

Concepto

- Antecedentes
- Característica
- Importancia del Desarrollo del Lenguaje Oral
- ¿Qué entendemos por lenguaje oral?
- Mecanismos de adquisición del Lenguaje Oral.
- Etapas de lenguaje Oral.

- Ventajas del Lenguaje Oral.
- El desarrollo del lenguaje depende de la calidad de las situaciones de interacción social.
- El lenguaje oral se desarrolla usándolo en las actividades cotidianas.
- Actividades del Lenguaje Oral.

f. MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

EL JUEGO

CONCEPTO:

“Juego es toda actividad física o mental que involucra la participación de una o más personas humanas, con el objeto de educar, distraer o relajar de manera agradable y divertida”[2].No obstante, el término “juego” tiene otras connotaciones gramaticales, como por ejemplo cuando hace referencia a un acto que carece de seriedad y por ende que no tiene mucho valor.Es importante tener bien claro el significado de esta palabra, ya que de eso depende el éxito de nuestro estudio.

ORIGEN DE LOS JUEGOS

A pesar de que no hay una fecha, lugar o acontecimiento que especifique el origen de los juegos, pues no existen registros que daten su génesis, es necesario conocer las teorías que se han planteado al respecto.

[2] AGUINAGA, Jesús, **La pedagogía del amor**, pág. 12.

El juego es tan antiguo como la vida misma ya que, desde que nace, el ser humano instintivamente comienza a jugar y en esto nos asemejamos mucho a muchos animales en su etapa inicial, por ello lo primero que podemos afirmar al respecto, es que el juego es algo innato en el ser humano. Las teorías sobre el origen del juego son múltiples, según sea de más preponderancia a uno u otro aspecto. La realidad es, posiblemente, que todos los factores que en ellas se relatan pueden tener alguna influencia en mayor o menor medida en el origen del juego.

1. Teorías sobre el exceso de energía

Vienen a reafirmar la vieja tesis de Platón de que "en los jóvenes el juego se debe a que no pueden mantenerse en reposo por lo que les es placentero saltar, gritar, danzar y jugar unos con otros"[3]. El juego se entiende, por tanto, como una forma de liberación de la energía excedente. Uno de los máximos exponentes de esta visión fue Herbert Spencer, en el siglo XIX.

2. Teoría teleológica del ejercicio preparatorio

Según los autores de esta corriente, el juego tiene un matiz educativo para los niños, sirviendo de preparación para la vida a la que, posteriormente, tendrán que enfrentarse. Uno de los defensores de esta teoría es Karl Gross, quien afirma que "el juego contribuye al desarrollo de ciertas funciones que

[3] PLATÓN, **La República,** pág. 40.

serán básicas para el niño cuando se convierta en adulto, así como a su autoafirmación como persona”[4].

3. Teoría de la recapitulación

Stanley Hall, pedagogo y psicólogo estadounidense, señaló que “el juego no es más que una recogida de datos provenientes de las costumbres de culturas anteriores, convirtiéndose así en una recapitulación breve de la evolución de la especie”[5]. De este modo, se convierte en una actividad que persiste generación tras generación.

4. Teorías fisiológicas

Similares en cierto modo a las citadas en primer lugar, de las que se pueden considerar sus antecedentes directos, defienden que “el juego responde a una necesidad vital que viene predeterminada biológicamente, y que por tanto está en mayor o menor medida presente en todo ser humano. Sin embargo, dentro de ellas se pueden distinguir dos corrientes claramente diferenciadas: la del recreo, defendida por Schiller, para quien el ser humano necesita un movimiento que le dé placer, lo cual encuentra en el juego; y la del descanso, postulada por Lazarus, para quien el juego es básicamente un mecanismo de economía energética”[6].

5. Teorías psicoanalíticas

---

[4] GROSS, Karl, **El Juego como escuela de vida,** pág. 13.
[5] HALL, Stanley, **Aspectos de la vida infantil y educación,** pág. 15.
[6] AGUINAGA, Jesús, **La pedagogía del amor,** pág. 16.

De las más complejas y basadas sobre todo en los escritos de Freud, establecen que “el juego produce una catarsis liberadora de emociones reprimidas, dejando al individuo en condiciones de poder expresarse libremente. El juego es un medio de expresar impulsos sociales no aceptados”[7].

Para Freud, a través del juego el niño consigue dominar los acontecimientos, pasando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad. Al igual que sucede en el sueño, el juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: la realización de deseos inconscientes reprimidos y la angustia que producen las experiencias de la vida misma. El juego es para el niño un instrumento mediante el cual logra dominar ciertos acontecimientos que en su día fueron angustiosos para él.

Winnicott ofrece una explicación distinta: el juego es un área intermedia entre la pura subjetividad y la experiencia de relación con el otro. Es lo que denomina como un “objeto transaccional”, algo interno y externo a la vez y que, además de constituir un proceso fundamental de encuentro con la realidad en la niñez, ha de jugar un papel muy importante en la edad adulta.

6. Teorías antropológicas, culturales y sociales

En este caso, lo más importante es la función socializadora y cultural del juego. Vygotsky considera que “el juego no nace del placer, sino de las necesidades y frustraciones del niño, las cuales en gran parte vienen dadas

[7] ORQUERA, Víctor, **Propuesta pedagógica de Jesús,** pág. 28.

por su situación social. El niño siente una necesidad de acción siempre que hay una necesidad no cubierta. Por el contrario, en una sociedad en la que lograse satisfacer todos sus deseos de forma inmediata, nunca tendría lugar la aparición del juego”[8]. Esta teoría, sin embargo, no ha de confundirse con las psicoanalíticas de la represión, pues Vygotsky subraya la importancia del deseo de conocer y de las necesidades no cubiertas por los aspectos sociales, sugiriendo la posibilidad de utilizar el juego de forma educativa y no sólo como medio de satisfacción de deseos frustrados.Dentro de estas teorías culturales, también hay que hacer mención también al neozelandés Sutton-Smith, que defiende que “el juego nace en cada cultura como medio para asegurar la transmisión de sus valores e ideologías propias”[9].

7. Teoría cognitiva

Uno de los autores más conocidos en la bibliografía existente sobre los juegos es Piaget. Para él, “el juego tiene como función la de consolidar las estructuras intelectuales del hombre a medida que se van adquiriendo.

El niño comienza a jugar como medio de desarrollarse psíquicamente, y las distintas etapas por las que pasa su inteligencia se relacionan ineludiblemente con las etapas del juego”[10]. Jugar se convierte, por tanto, en un medio para comprender el funcionamiento de las cosas. Una función

[8] VYGOTSKY, **Pensamiento y lenguaje,** pág. 23.
[9] ORQUERA, Víctor, **Propuesta pedagógica de Jesús,** pág. 30.
[10] ANDAGAMA, Julia, **Psicopedagogía infantil,** pág. 24.

similar a la que defiende Bruner, para quien el juego es una especie de guía del desarrollo.

8. Teoría ecológica

Bronfenbrenner defiende que "el juego está condicionado por los distintos niveles ambientales o sistemas existentes en el entorno del niño. La persona es un sistema que encaja dentro de otro, y así sucesivamente, estableciéndose relaciones recíprocas entre todos esos sistemas de forma que, si cambiase un solo elemento, cambiaría todo el conjunto"[11].

La existencia de tal diversidad de teorías sobre el origen del juego indica claramente la complejidad del objeto de estudio, así como la repercusión que el juego ha tenido, tiene y tendrá en el futuro en las diferentes esferas de la actividad humana.

Lo que sí parece claro es que, de acuerdo con todas ellas, el juego revela en el hombre una manifestación de libertad. La conducta lúdica es la que permite al hombre expresar libremente su personalidad, por más que tenga que estar sujeto a una serie de normas, las cuales en ningún modo coartan dicha libertad. El individuo, al abandonarse a la realización de una actividad placentera, olvida sus tensiones y exterioriza su más profundo sentir y, en definitiva, su modo de ser, sus emociones y sentimientos más ocultos.

[11] Op. Cit.

FUNCIÓN DEL JUEGO EN LA INFANCIA

El juego es útil y es serio para el desarrollo del niño en la medida en el que es su propio protagonista.

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo del niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en el juego del niño debe consistir en:

- ☞ Facilitar las condiciones que permiten el juego.
- ☞ Estar a disposición del niño
- ☞ No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características de juego aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

El juego permite que el niño:

- ☞ Se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- ☞ Permite explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.

- ☞ Se convierte en el terreno privilegiado de interacción con los iguales.
- ☞ Es fuente de funcionamiento autónomo.

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre el juego, infancia y educación.

IMPORTANCIA DEL JUEGO

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía.

Aun cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida trashumante, y surge la agricultura como forma de vida que obliga al ser

humano a aposentarse en lugares definidos, los niños también tenían que incorporarse al proceso productivo, y para ello se les daban instrumentos apropiadas para su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas, al trabajo en correspondencia con sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la masa golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real.

En la medida que se da el desarrollo del hombre, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes de la producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria.

Esto va a tener una repercusión muy importante en el desarrollo de la especie humana, que puede entonces dedicar tiempo a actividades que ya no están directamente ligadas al proceso productivo, y la atención a cuestiones que antes le eran prácticamente imposible de dedicar un tiempo, ya va a constituir paulatinamente un proceso de socialización netamente relacionado con su desarrollo psíquico cada vez más avanzado.

¿Y qué pasaba entonces con los niños? Les era imposible participar directamente en la labor productiva por su progresiva complejidad, el hombre crea objetos que, aunque reflejan el instrumento de la vida real, no son ya una réplica más pequeña de aquel, sino un nuevo tipo de cosa que ya no sirve para hace la acción verdadera sino para "practicarla", y que habrían de

realizar en la vida adulta. Surge el juguete, que no es más que una reproducción del instrumento, en el que está impresa su función más no su estructura verdadera, reflejando de manera más o menos aproximada su diseño y objetivo.

Esto va a plantear decididamente la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en el cual los niños se encuentren y ejerciten para su vida futura, surge la infancia como período de dicha preparación.

A su vez, en ese lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para ellos, van a reflejar en su entretenimiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquica, una reproducción de la vida real.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

TIPOS DE JUEGOS

Existen distintos tipos de juegos:

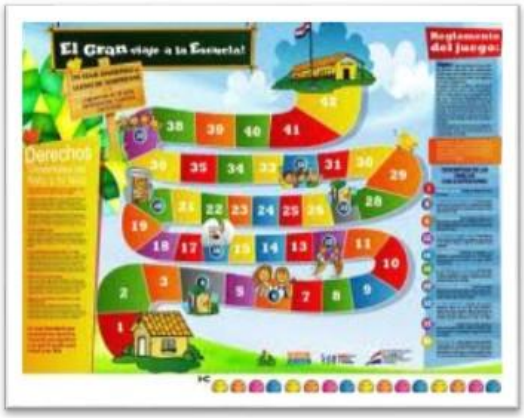
- JUEGOS TRADICIONALES: son aquellos que se transmiten de generación en generación. Provienen de un país o región específicos, sin embargo las reglas son parecidas independientemente del territorio en que se lleven a cabo. “Los juegos tradicionales tienen la particularidad de que sus inicios están vinculados con la historia y la cultura del pueblo de origen, por lo que el material que se utilice para desarrollarlos es específico de la región donde se practica”[12]. Por ejemplo el juego del carnaval.

- JUEGOS POPULARES: suelen desconocerse los orígenes de esta clase de juego, ya que tienden a pasar de generación en generación de forma oral. Las reglas varían según los países o regiones donde se practique y muchas veces distintos nombres hacen referencia al mismo juego. Los juegos populares no están institucionalizados, sino

[12] AGUINAGA, Jesús, **La pedagogía del amor,** pág. 33.

que su práctica se limita al esparcimiento y la diversión. Un ejemplo es la escondida.

- JUEGOS DE MESA: esta clase de juegos requiere la utilización de un tablero donde se establece la acción, y la mayoría de las veces implica la participación de dos o más jugadores. Aunque muchos de estos juegos involucran al azar en el desarrollo, existen otros que implican estrategia y lógica para alcanzar el éxito. Ejemplo de éstos son el ajedrez, el sudoku, el monopolio, etc.



- JUEGOS DE NAIPES: son aquellos en los que sólo se requiere de una baraja para el desarrollo del juego. En la mayoría de éstos es necesaria la participación de dos jugadores o más, sin embargo hay algunos que pueden ser practicados por un solo participante, por

ejemplo el solitario. Otros juegos de naipes son: siete y medio, truco, black jack, canasta, etc.

- VIDEOJUEGOS: Este término engloba a aquel juego que se visualiza y se juega a través de un dispositivo con pantalla gráfica. Para poder jugar a un videojuego es necesaria la utilización de un joystick, mouse, teclado, o cualquier elemento que controle la acción que se desea realizar.

Los videojuegos incluyen distintos géneros como aventura, estrategia, lucha, educacionales, entre otros. Ejemplos de video juegos son Heavy Rain, Age of Empires, Street Fighter, etc.

- JUEGOS DE ROL: se refiere a aquellos juegos en donde los participantes interpretan un determinado papel, de acuerdo a los

personajes del juego. “Durante el transcurso de la acción los jugadores deberán representar los diálogos o acciones llevadas a cabo por su personaje, sin la necesidad de un guión específico, por lo que se dará lugar a la improvisación en reiteradas ocasiones”[13]. Algunos ejemplos son: Stranger, Gothic, Neverwinter Nigths, etc.

Otra clasificación mucho más detallada del juego y que considera otros aspectos, tenemos:

- “De locomoción: car
- eras, saltos, equilibrios.

[13] AGUINAGA, Jesús, **La pedagogía del amor,** pág. 34.

- De lanzamiento a distancia: a mano, con otros elementos propulsivos.

- De lanzamiento de precisión: bolos, discos, monedas ...

- De pelota y balón: baloncesto, fútbol.

- De lucha: lucha, esgrima.

- De fuerza: de levantamiento, transporte, de tracción y empuje ...

- Náuticos y acuáticos: pruebas de nado, vela, remo ...

- Con animales: luchas, caza ...

- De habilidad en el trabajo: agrícolas"[14].

[14] ANDAGAMA, Julia, **Psicopedagogía infantil,** pág. 46.

Esta clasificación del juego es parcial, y deja todo un mundo de formas jugadas sin contemplar, pues considera solo 6 categorías, muchas de ellas relacionadas con los deportes.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Como ya lo hemos presentado previamente, los juegos pueden ser de diversas clases, todo depende de los aspectos que considere o involucre, de la perspectiva y objeto que tenga cada uno. Así tenemos: Los juegos pueden clasificarse según otro criterio y fueron los griegos los que definieron cuatro tipos de juegos de los cuales salieron diversas variables a lo largo de la historia.

- **AGON**: son los juegos de competencia donde los antagonistas se encuentran en condiciones de relativa igualdad y cada cual busca demostrar su superioridad (deportes, juegos de salón, etc.)
- **ALEA**: juegos basados en una decisión que no depende del jugador. No se trata de vencer al adversario sino de imponerse al destino. La voluntad renuncia y se abandona al destino. (juegos de azar).
- **MIMICRY**: Todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. Aquí no predominan las reglas sino la simulación de una segunda realidad. El jugador escapa del mundo haciéndose otro. Estos juegos se complementan con la mímica y el disfraz.

- **ILINX**: juegos que se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. Según Jean Piaget, los juegos se clasifican en:

Juego funcional.

Juego simbólico.

Juego de construcción.

Juego reglado.

Según el lugar donde se juega, tenemos:

- Juegos de interior.
- Juegos al aire libre.
- Juegos de patio de recreo.

Según el número de personas que juegan, pueden ser:

- Juego individual.
- Juegos entre dos personas.
- Juegos colectivos.

Según el tipo de actividad, tenemos:

- Juegos de inteligencia,
- Juegos de azar,
- Juegos de ejercicios,
- Juegos simbólicos,
- Juegos con reglas,
- Juegos de construcción,
- Juegos de competencia,

- Juegos de mesa y tablero,
- Juegos para reuniones y fiestas,
- Juegos de ingenio y habilidad,
- Juegos dramáticos, de simulación y disfraces,
- Juegos cantados y corros infantiles.

PRINCIPALES JUEGOS PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

Jugar es la actividad favorita de los más pequeños y, si se lleva a cabo con más niños, la disfrutan aún más. El juego en grupo de los niños les ayuda a socializarse y a adquirir numerosas aptitudes básicas para su vida de adultos. Pero no es lo mismo jugar para superar desafíos en común que jugar y competir por ser el mejor del equipo. A continuación se apuntan las bondades de los juegos en grupo y algunos de los más entretenidos para los pequeños. Jugar no es solo una forma de pasar el tiempo, sino que significa "aprender a vivir". Dentro de este aprendizaje, uno de los aspectos fundamentales que aporta el juego a los más pequeños es abrirles el camino hacia la socialización e interacción con los demás. El juego en grupo es divertido para el menor, pero no todos enseñan al niño a trabajar en equipo. Las actividades cooperativas ayudan al pequeño a aceptar las desigualdades, mientras que la competición prima el éxito de unos frente a otros.

Según un estudio, a través del juego "los niños se socializan en la cultura del grupo". Destaca que en los primeros años, el juego "es un entorno ideal para

comprender y aceptar como semejantes a otros sin importar sus características diferentes"[15].

Pero, ¿son igual de socializadores todos los juegos en grupo? Cuando en la acción de jugar participa más de un niño siempre se experimenta una interacción entre ellos. La diferencia radica en las competencias sociales que se pueden adquirir con cada uno de ellos.

JUEGOS COLABORATIVOS PARA SUPERAR DESAFÍOS EN COMÚN

Los juegos colaborativos, a diferencia de los que proponen la competición, no tienen como meta ganar o perder. El objetivo principal de todos los niños es común y la idea es superar de manera colectiva los retos que propone el juego. No hay necesidad de superarse unos a otros, sino de jugar juntos alcanzar la meta. Otro estudio sobre los efectos del juego, destaca que "con los juegos cooperativos se consigue un descenso de las conductas agresivas, se incrementan los mensajes positivos hacia los demás y se mejora las conductas sociales altruistas"[16].

El corro de las papas, pasar la pelota y construir entre todos un tren humano, son sencillos ejemplos de juegos para los más pequeños que necesitan de la colaboración de todos los miembros para desarrollarse con éxito.

En general son muy divertidos para todos y favorecen la participación y la integración de los más tímidos o los menos habilidosos, de modo que

[15] ANDAGAMA, Julia, **Psicopedagogía infantil,** pág. 47.
[16] ANDAGAMA, Julia, **Psicopedagogía infantil,** pág. 48.

mejoran sus niveles de confianza. El resultado del trabajo en equipo que se realiza con el juego colaborativo permite reafirmar su sentimiento de pertenencia a un grupo; no porque sea un grupo fuerte capaz de vencer a otro, sino por ser un grupo efectivo.

JUEGOS COMPETITIVOS

Los juegos competitivos también se desarrollan en grupo, pero con objetivos muy diferentes a los que persigue una actividad de cooperación. En un juego competitivo los participantes intervienen para lograr un objetivo individual, y existen siempre ganadores y perdedores.

Este tipo de juegos, sin embargo, también son motivadores para muchos niños: les enseñan a ganar, perder, participar y desarrollar el sentimiento de pertenencia a un grupo. Sin embargo, la competición también genera conductas de rechazo hacia los contrarios; mientras que comportamientos como el compañerismo o la solidaridad se pierden por el afán de victoria.

A continuación proponemos algunos juegos idóneos para estos niños y niñas:

- **"Juego nº 1. Corre y Pinta**

  Objetivo: Desarrollar el dominio de la coordinación de la carrera al realizar actividades como: correr remarcando figuras en papel de desecho.

  Materiales:

- Tapas de distintos tamaños.

- Pinturas de varios colores.

- Hojas blancas, periódico o revistas.

Descripción del juego: Los estudiantes se ubicarán en un extremo del patio, cada uno tendrá en sus manos dos tapas de diferentes tamaños, cuando el profesor les dé la señal deberán salir corriendo hasta el otro extremo donde habrá en el suelo una hoja de papel y pinturas de diferentes colores.

Cada estudiante deberá mojar con pinturas las tapas y deberán remarcarlas en las hojas tratando de crear una figura utilizando su imaginación, cuando el profesor crea conveniente les dará la indicación para que tome su hoja y regrese corriendo a su lugar de salida.

Juego nº 2. La Balanza

Objetivo: Facilitar en el niño el desarrollo de la coordinación dinámica a través del equipo estático.

Materiales:

- Palito de escoba o bambú de 50 cm.

- Caja de zapatos o cartulina.

- Hilo pabilo.

- Retazos de tela

- Arena

Descripción del juego: Los estudiantes se ubicarán con ambas manos extendiendo los brazos al frente del pie, el profesor les indicará las posiciones corporales que los alumnos deberán realizar. Por ejemplo en cuclillas manteniendo el equilibrio con los brazos extendidos hacia los lados, adelante, arriba.

- **Juego nº 3. Juega con el Reloj**

Objetivo: Facilitar en el niño el desarrollo de la coordinación dinámica como deslizamientos, saltos, giros de una manera divertida y placentera mejorando la integración del grupo.

Materiales:

- Cartulinas doble fack.
- Papel lustrillo.
- Grapas, goma.
- Alambre.
- Pinturas.

Descripción del juego: El reloj se ubicará en el centro del patio, los alumnos deberán formarse alrededor de él, a través de una canción les indicará los ejercicios a realizar ejemplo: rin, rin, ram llego la hora de jugar rin, rin, ram ahora todos vamos a saltar rin, rin, ram llego la hora de girar.

- **Juego nº 4. Arma y Derriba Mis Latas**

Objetivo: Facilitar el desarrollo coordinativo dinámico tales como: caminar, lanzar y equilibrio.

Materiales:

- Latas de cerelac.
- Bolsas.
- Periódico

Descripción del juego: Los estudiantes se ubicarán en la línea del fondo del patio. Al frente de cada estudiante habrá tres latas a la voz del profesor deberán salir caminando rápido y tomar cada lata, al llegar al final deberán armar una pirámide, es decir colocar una lata arriba de la otra.

Luego regresarán al inicio y tomarán una pelota fabricada de bolsas y lanzarán tratando de derribar las latas.

- **Juego nº 5. El Gusano Come Chapa**

Objetivo: Facilitar en el niño el desarrollo de la coordinación dinámica con el desplazamiento de una manera divertida y placentera mejorando la integración del grupo.

Materiales:

- Botellas plásticas de refresco.

- Chapas.

- Cajas.

Descripción del juego: Se ubicarán varios potes alrededor de la cancha cada pote, en la parte del pico tendrá una chapa.

Los estudiantes se dividirán en dos grupos formarán un tren donde el primero de cada columna tomará una chapa, el deberá pasar de último, el que estaba de segundo pasa de primero y deberá repetir las mismas acciones de su compañero luego correrán hasta donde este una caja y deberán introducir todas las chapas.

- **Juego nº 6. Juega con mi cucharita**

Objetivo: Desarrollar en el niño el espíritu de participación, el control de movimientos, como caminar, gatear, correr y la capacidad de compartir en grupo.

Materiales:

- Paletas
- Caja de fósforo
- Pinturas
- Goma blanca.

Descripción del juego: Se ubicarán en la línea del patio a la voz de mando del profesor saldrán corriendo hacia el otro extremo donde

tomarán cada uno una cuchara de su preferencia, luego regresan gateando y buscan una chapa.

Los alumnos se ubicarán en pareja tomados de la mano cada uno con una cuchara en su boca, deberán correr sin dejar que la chapa se caiga de la cuchara”[17].

[17] ANDAGAMA, Julia, **Psicopedagogía infantil,** pág. 50-52.

CAPÍTULO II

DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL

CONCEPTO

"Asociado al diálogo entre dos o más personas para intercambiar ideas y sentimientos de manera oral"[18]. Corresponde al intercambio de información entre las personas sin hacer uso de la escritura, de signos, de gestos o señales, sino utilizando únicamente la voz para transmitir una información.

Tiene como medio de transmisión el aire y como código un idioma. Implica el debate cara a cara, conversaciones telefónicas, presentaciones y discursos formales.

Entendemos por lenguaje la capacidad que tienen los hombres para expresar su pensamiento y comunicarse por medio de un sistema de signos vocales y ocasionalmente gráficos. El elemento fundamental del lenguaje es la palabra. La función más importante del lenguaje es la comunicación, es decir, el intercambio de informaciones. Aunque este no es el único sistema de comunicación puesto que también empleamos otros: la mímica, las posturas pero es el lenguaje oral el que ocupa un lugar predominante.

La función de representación es la sustitución del objeto por la palabra. Es el rasgo distintivo que diferencia el lenguaje del ser humano del lenguaje de los animales.

[18] CORONADO, Carmita, **Comunicación verbal y no verbal,** pág. 39.

ANTECEDENTES

Al ser el hombre un ente social, en su afán por relacionarse con los demás emplea medios para comunicar lo que siente, lo que piensa. Los recursos para expresarse han ido cambiando con el pasar del tiempo, no obstante, persisten algunos que se han mantenido por su eficacia, como por ejemplo tenemos el lenguaje oral.

Existen muchas ideas y pensamientos que difícilmente se los pueda comunicar gráficamente, o por escrito; es cuando entonces se recurren al lenguaje oral.

El lenguaje oral es uno de los medios de comunicación humana más empleado, ya que el 99% de los seres humanos que vivimos en el planeta lo utilizamos; y el 100% del lenguaje lo empleamos en las actividades que hacemos.

CARACTERÍSTICA DEL LENGUAJE ORAL

El Lenguaje Oral es espontáneo y natural y está lleno de matices afectivos que dependen del tono que empleamos y de los gestos; por eso tiene gran capacidad expresiva.

Es efímera, es decir, que no es duradera. Se caracteriza por ser rápida, directa y espontánea. Se puede ajustar y justificar.

Se caracteriza por la utilización de elementos paralingüísticos (gestos, ademanes, etc.). Tiene el uso ilimitado de la gramática (repeticiones, etc.).

IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL

De entre las múltiples facetas que la persona es capaz de desarrollar (motórica, relacional, afectiva, autonomía….) es sin duda el lenguaje la que lo define como hombre racional.

Desde el primer año el lenguaje acompaña en el desarrollo de nuestras actividades. El lenguaje se adquiere sin aparente esfuerzo, y en general no atrae excesiva atención. Cuando el niño dice sus primeras palabras supone una sensación de alegría en el entorno familiar.

Los adultos que vivimos con niños pequeños consideramos el acto de empezar hablar como algo normal, natural…. pero esto no quiere decir que sea fácil. De hecho comprobamos esta dificultad los adultos cuando tenemos que expresar una idea y no encontramos las palabras adecuadas para definirla o cuando estamos aprendiendo un idioma y necesitamos expresarnos…

En la comunicación verbal que es conocida como Lenguaje Oral nos relacionamos con el medio utilizando el sonido que emanamos con nuestra voz, como aquellos momentos en que estamos cara a cara con la otra persona.

Cuando estamos hablando con otra persona notamos que pueden existir diferencias a la hora de las comunicaciones, desde aquellos que cuentan con personalidades introvertidas o extrovertidas, hasta quienes tienen una mejor calidad de conversación en lo que respecta a la creatividad del habla, teniendo la facultad de recurrir a un enriquecido vocabulario para poder narrarnos sucesos, describir objetos o cualquier otra situación donde nos comunicamos oralmente.

Aquellas personas que tienen trastornos en el habla o que no tienen un desarrollo tal para poder realizar lo enumerado anteriormente con facilidad, suelen ser consideradas como poseedoras de un Déficit Lingüístico, sin que ello sea considerado como una enfermedad o patología, ya que puede ser ocasionado por múltiples causas, y tiene distintas variantes, incluyéndose por ello obviamente las Enfermedades Neurológicas y todo tipo de Trastorno Mental que afecte el habla, dificultades físicas propiamente dichas.

En una comunicación entonces debemos tener en cuenta a la competencia comunicativa, que consiste en que cuando digamos algo a una persona, ésta no solo entienda qué es lo que estamos diciéndole, sino que también tengamos una respuesta esperable si es que dimos una orden, o que logre hacer una interpretación del mensaje emitido, haciendo que la comunicación tenga un solo sentido, sea interpretada bajo ese significado y que no ocasione falencias en la comunicación o la respuesta de quien la recibe.

¿QUÉ ENTENDEMOS POR LENGUAJE ORAL?

Entendemos por Lenguaje Oral toda forma de expresión que emplea una persona donde su principal herramienta para comunicarse es la boca, la lengua, el sentido del gusto.

MECANISMOS DE ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE

Los aspectos necesarios para la adquisición del lenguaje por un niño o niña son:

1. Puesto que existen mecanismos neurológicos y fisiológicos que intervienen en el control del lenguaje es necesaria una maduración y esta tiene un ritmo predeterminado, destacan:

- Función respiratoria: necesidad de respirar correctamente.
- Función auditiva: audición y discriminación de los sonidos.
- Función fonadora: emisión de sonidos y ruidos, el más primitivo es el llanto, al que le siguen otros que dan acceso al habla.
- Función articulatoria: el niño desde muy pequeño emite y articula sonidos; es por aprobación y repetición de aquellos que más se parecen a los de nuestro idioma como unos los mantiene y otros los elimina.

2. La estimulación exterior: el lenguaje oral aparece “naturalmente” por una serie de intercambios del niño con su entorno, sin que en este exista un programa preparado de forma intencionada para su enseñanza sistemática.

El lenguaje se enseña-aprende a través de la comunicación. La característica principal de los intercambios niño-adultos durante los primeros años es una interacción mutua con las siguientes características en el modo en que solemos expresarnos los adultos:

- Se habla más despacio, con más pausas y estas son más largas.
- Se sube el tono de voz empleando un tomo más agudo.
- Se cuida la pronunciación.
- La entonación se hace más expresiva.
- Los enunciados son más cortos y más simples.
- Se repite con frecuencia parte o todo el enunciado.
- Se emplea un número limitado de palabras y utilizando mucho los sinónimos.
- El adulto hace constantes referencias al contexto, indicando o utilizando objetos concretos.
- Se utilizan más gestos y mímica.

El niño más que repetir las palabras que el adulto le está diciendo constantemente aprenderá en primer lugar las que le ayuden a resolver sus problemas y cubrir sus necesidades.

El adulto interpreta las “palabras” que dice el niño en función del contexto donde se produce.

3. Conjugar los dos factores anteriores: existencia de la capacitación para utilizar el lenguaje y las posibilidades de desarrollarlo en un medio con estímulos auditivos.

ETAPAS DEL LENGUAJE ORAL

1. ETAPA PRELINGÜÍSTICA (PRIMER AÑO)

Desde hace ya algún tiempo se sabe que los bebés cuando nacen no son sordos ni ciegos, sino que genéticamente están dotados con una serie de mecanismos que les permiten responder a sus iguales.

El niño responde a sonidos de elevada intensidad o a la música ya en el vientre de la madre. El oído al igual que otros sentidos funcionan desde el nacimiento. Es el sonido de la voz humana el que más atrae su atención, en general las femeninas, y en particular la de la madre.

El grito o llanto que acompaña al niño en su llegada al mundo es la primera señal comunicativa, nos indica que algo le sucede, que percibe sensaciones diferentes a las que había sentido hasta entonces (siente frío, respira por primera vez, siente angustia….)

Los recién nacidos no sólo manifiestan sus emociones por medio del llanto o grito, sino también a través de lo que se ha llamado “imitación neonatal” que consiste en:

a) Actividades visuales en las que el niño sigue con la mirada al adulto esperando un acercamiento.
b) Actividades motoras, donde el niño mueve los brazos y piernas, abre y cierra la boca, saca la lengua
c) Actividades mímicas y de expresión facial entre las que destaca la sonrisa.

Coincidiendo con los primeros gritos la relación particular que se establece entre adulto y niño constituye un marco para la aparición de una conducta pre-lingüística a través de los movimientos y sonidos de succión que preceden a la nutrición. Se trata de movimientos de labios que van poniendo en acción los órganos necesarios para la articulación.

Desde el nacimiento el niño emite unas vocalizaciones no lingüísticas relacionadas con el hambre, el dolor, el placer… A partir del segundo mes el niño es capaz de emitir sonidos que normalmente son vocales, estamos ante los arrullos.

Hacia los 6 meses estos sonidos vocálicos se combinan entre sí y con otros consonánticos son balbuceos, gorjeos o lalación, que carecen de significado. Los sonidos emitidos se van “seleccionando” y se asimilarán y fijarán los empleados en su entorno.

El balbuceo es congénito puesto que balbucean incluso los niños sordos produciéndoles placer, no obstante, los niños de audición normal lo realizan de forma más intensa ya que al escucharse se refuerzan.

Progresivamente el balbuceo alcanza forma de actividad intencional y en respuesta a la voz del adulto, en situaciones de intercambio afectivo aparece una conducta comunicativa llamada ecolalia o pre-parleta, en la que aparecen emisiones articuladas intencionalmente como respuesta e imitando las entonaciones que escucha en los adultos.

En el desarrollo del niño se produce un momento en el que los juegos adulto niño cobran especial relevancia, son los formatos. En ellos se pueden producir las siguientes interacciones:

- Atención conjunta es el intento por parte del adulto o del niño de atraer la atención del otro hacia un objeto o actividad.
- De acción conjunta o interacción con el objeto es la actividad del adulto y el niño sobre y con un objeto externo a ambos. Los juegos consisten en sacar y meter, construir y tirar, dar y tomar.

- Interacciones sociales son saludos, despedidas, rituales en los que se hace participar al niño desde muy pronto.

Hacia el año de vida el niño tiene una intención comunicativa y lo podemos comprobar con los siguientes indicadores:

- Alternancia de miradas entre el objeto y la persona adulta que está pendiente de él/ella.
- Intensificación, acción o sustitución de señales hasta alcanzar lo que pretende.

- Cambios en las señales con objeto de alcanzar aquello que desea.

2. ETAPA LINGÜÍSTICA: 2º AÑO: DEL GESTO A LA PALABRA.

Al final de la conducta ecolálica, el niño muestra su apertura al mundo con la comprensión pasiva, esta es creciente y los padres la facilitan al dirigirse a él y ella constantemente.

El paso de la comprensión pasiva a la emisión del lenguaje es lento pero firme y cada adquisición es irreversible.

Las primeras unidades dotadas de sentido son monosílabas, que dan comienzo a una etapa de “palabra-sílaba” o “monosílabo intencional”.

Aparece a continuación las secuencias generalmente de dos sílabas iguales que el adulto suele reconocer como palabras. No se trata de ningún descubrimiento porque existe continuidad en todas las fases. Generalmente el niño emite tales expresiones en el mismo lugar en que el adulto las ha utilizado, este las refuerza y las repite, al reforzarlas generalmente con signos de alegría el niño tiende a repetirlas cada vez más.

A estas palabras aisladas se les ha llamado holofrases, que funcionan en el niño como una frase en el adulto, son emitidas con diferentes matices de tono (similar al de una pregunta, descripción) y contienen un mensaje, una intención (pedir, rechazar, negar) mucho más rico y complicado que el significado de la palabra en sí y que solo puede interpretarse en un contexto concreto.

Una ventaja clara de las palabras respecto a los gestos es que estos suelen depender de la presencia visible del objeto al que se refieren y las palabras permiten referirse a objetos ausentes.

3. ETAPA DE LAS DOS PALABRAS

A esta etapa a veces se le llama también del “habla telegráfica”. La palabra-frase evoluciona a partir de los 18 meses, aunque las diferencias individuales suelen ser muy grandes entre los niños, dejan de usar palabras aisladas y empiezan a combinarlas de dos en dos.

Estas combinaciones no son imitaciones del habla adulta, ya que los adultos nunca hablan así, ni se producen al azar, sino que están organizadas con una gramática infantil que es bastante diferente a la de los adultos, son creaciones originales de los niños.

Resulta imposible reconstruir el significado de estas “frases” sinsaber el momento y lugar donde se han producido. Las palabras que se emplean son nombres, verbos, adjetivos y sus combinaciones.

N + N

N + V

V + N

N + A

4. DESARROLLO A PARTIR DE LOS 3 AÑOS

Después de la etapa de dos palabras el lenguaje crece de tal manera que es difícil enmarcarlo bajo un título.

Durante el 3º y 4º año de vida el lenguaje aun teniendo cierto aire telegráfico crece de forma vertiginosa.

- El vocabulario pasa de unas cuantas palabras a varios cientos.
- Las frases se hacen más largas y complicadas.
- Se incluyen preposiciones en las frases.
- Aparecen el género y el número en las palabras.
- Aparecen los artículos.

Durante el tercer año, aunque con diferencias individuales, se adquieren las reglas de sintaxis, es decir se ordenan y se enlazan las palabras para formar oraciones y se unen estas entre sí.

Aparecen las sobrerregulaciones o híper-regulaciones y con ellas surgen errores que en etapas anteriores no cometían. Hacen regulares algunas formas de los verbos que son irregulares. Seguramente son formas que nunca han oído de labios de los adultos y no lo pueden imitar y ellos mismos recurriendo a ciertas reglas aprendidas las aplican y resultan estas formas que nos resultan graciosas.

- Estas formas desaparecen poco a poco al escuchar modelos correctos.
- Desarrollo del lenguaje después de los cinco años.

- Hacia los 4 ó 5 años de edad los niños han adquirido ya los aspectos más importantes del lenguaje, pero su desarrollo continúa durante toda la vida.

Ahora aparecen nuevas experiencias, la escuela, los amigos, la televisión, las lecturas, las lenguas extranjeras… Todos ellos proporcionan gran variedad de conocimientos y nuevos modelos de uso del lenguaje.

El dominio de las habilidades básicas de lectura y escritura facilita el acceso a nuevos lenguajes: matemáticos, lógico. Con los que el lenguaje se hace cada vez más correcto y el vocabulario aumenta sin cesar.

Los profesores, amigos, radio, televisión, libros, comienzan a ser modelos y a participar de la comunicación.

Deberíamos concluir reflexionando sobre la necesidad de hablarle y hacerle hablar en cualquier momento o situación y plantearle las actividades como juegos. El lenguaje no se desarrolla con un ritmo idéntico en cada individuo, por tanto no podemos establecer un calendario común para todos los niños/as ya que cada uno tiene su propio ritmo.

VENTAJAS DEL LENGUAJE ORAL

Antiguamente el hombre desde pequeño comunicaba por aprender a emitir sonidos, y sonidos, pero pasaron miles de años antes que se aprendan o inventaran los signos gráficos.

Encontramos países enteros en los que tenemos a gente, aunque ayuda de la no sabe leer ni entonación, con escribir, sabe la que habla su propia lengua. Hay sentido efectivo, pueblos primitivos irónico, burlesco, que no conocen la escritura y poseen enérgico, de literatura de incredulidad, de transmisión oral, enfado, etc.

Frecuentemente la mímica nos ayuda a expresarnos con más exactitud y así a veces usamos movimientos de brazos, manos o cabeza para reforzar nuestras palabras, o con gestos y miradas expresamos todo lo que queremos transmitir a otra persona.

Respuestas elementales e inmediatas: es la que nos permite formar más, satisfacer el deseo de comunicarse y también la de obtener una menor costo.

Abierta para todos: todo ser humano puede realizarla, excepto si presenta defectos físicos. Nos permite identificar, distinguir o reconocer a las personas, aun cuando éstas se encuentran a una determinada distancia. Nos facilita la corrección inmediata del mensaje, en caso de alguna imperfección.

EL DESARROLLO DEL LENGUAJE DEPENDE DE LA CALIDAD DE LAS SITUACIONES DE INTERACCIÓN SOCIAL

Definitivamente el desarrollo del Lenguaje Oral depende de la calidad de las situaciones de interacción social, ya que está comprobado que un niño

desarrolla a plenitud su lenguaje oral si crece en un ambiente donde se da mucha interacción social por parte de los adultos, el léxico, los gestos y mímicas que estos emplean son captados por los párvulos y asimilados inmediatamente en su memoria e intelecto.

Básicamente de la calidad de las situaciones de interacción social depende que unos niños lleguen a ser más inteligentes que otros, dicho de otra manera, del medio ambiente en el que crece el infante depende que un niño desarrolle más o menos su Lenguaje Oral y a la vez pueda expresarlo fácilmente.

EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL SE DESARROLLA USÁNDOLO EN LAS ACTIVIDADES COTIDIANAS

La mejor forma de cultivar el Lenguaje Oral en los niños es de tratar de emplearlo en cada ocasión que se pueda, siempre con la tendencia de que cada vez sea mayor, hasta llegar a un punto en el que se llegue a desarrollar notablemente y expresarse con fluidez.

ACTIVIDADES DEL LENGUAJE ORAL

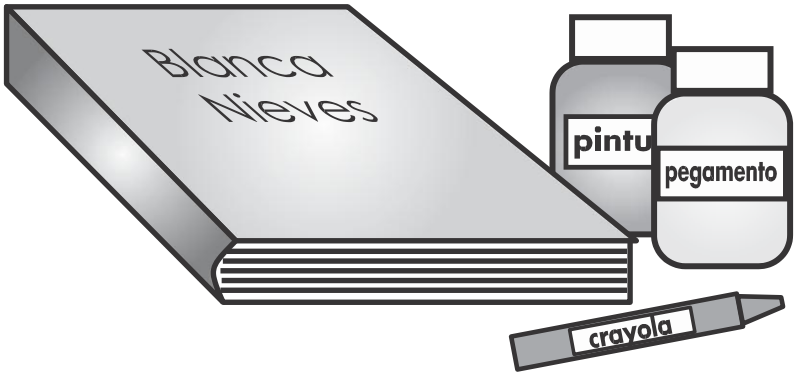
1. LO QUE PODEMOS LEER.

PROPÓSITO: Que valoren la escritura como sistema de representaciones de diferentes materiales escritos.

MATERIAL: Libros, objetos.

PROCEDIMIENTO: Conversar sobre la importancia de saber leer y escribir. Formular preguntas para saber la importancia que tiene para ellos aprender a leer y escribir. Buscar en el salón objetos e identificar dónde hay algo escrito.

Se les dejará a la mano diferentes objetos a fin de escoger tres. Pasarán al frente y explicarán qué objetos son, para qué sirven y que fue lo que más les llamó la atención al elegir sus objetos.



2. INVENTAMOS HISTORIAS.

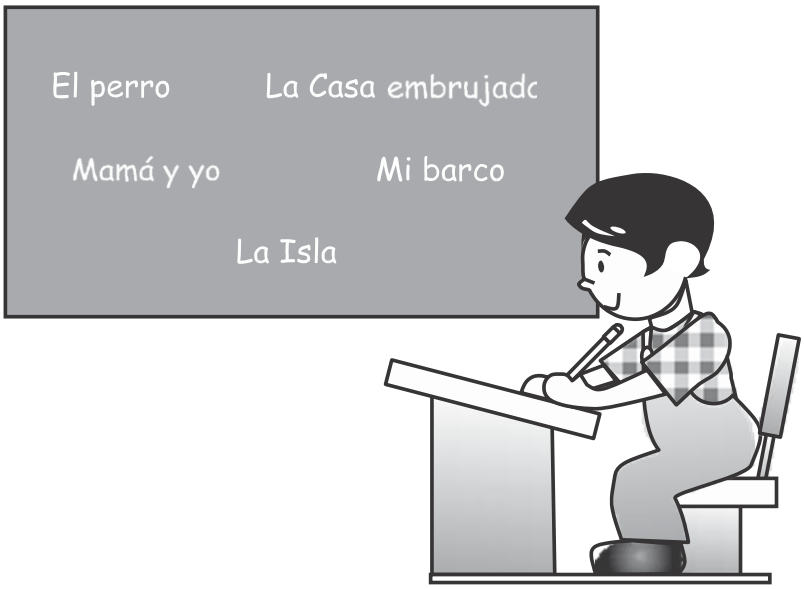
PROPÓSITO: Desarrollen su capacidad para expresar sus propias ideas.

MATERIAL: Cartulinas, colores, crayones, gises.

PROCEDIMIENTO: En el pizarrón escribirán cinco títulos diferentes.

Cada niño escogerá un título y en un cuarto de cartulina, ilustrará todo lo referente al título que escogió.

Posteriormente pasarán al frente y darán a conocer a sus compañeros por medio del dibujo su historia.



3. CONTANDO CUENTOS.

PROPÓSITO: Realicen narraciones de manera oral a partir de una secuencia de ilustraciones.

MATERIAL: Una secuencia de ilustraciones por equipo.

PROCEDIMIENTO: Se les presentarán a los alumnos estampas de algún cuento clásico, que la mayoría del grupo conozcan. Una vez que el cuento haya sido contado por el niño, apoyando su relato en la secuencia de estampas, el docente propone tener una sesión de cuentos. Se entregará una secuencia de ilustraciones por equipos. Ahora cada equipo inventará un cuento basándose en las estampas

que se les entreguen. En equipos darán a conocer a todo el grupo sus historias Era

4. REPRESENTACIONES DE HISTORIAS.

PROPÓSITO: Utilizar formas adecuadas de expresión oral.

MATERIAL: Atuendos para caracterizar diferentes personajes y objetos que faciliten la dramatización.

PROCEDIMIENTO: Se escogerá una lectura que se realizará en grupo.

Identificarán los personajes contenidos en la lectura. Entre los alumnos se representará la lectura.

Se escogerán los personajes al azar. Los alumnos buscarán sus atuendos y objetos que les ayuden a representar a sus personajes. Sugerir presentar la obra a los padres de familia o al resto de la escuela

5. RIMAS CANTADAS.

PROPÓSITOS: Los alumnos reconocerán las palabras que riman.

PROCEDIMIENTO: Aprender y cantar la canción propuesta y pedir a los alumnos que observen la terminación de las palabras, para identificar la rima entre las palabras.

ASERRÍN, ASERRÁN.

Aserrín, Aserrán,

Los maderos, De San Juan,

Piden pan, No les dan,

Piden queso,

Les dan un hueso,

Y se sientan,

A llorar,

En la puerta, Del zaguán,

Riqui, riqui, riqui, ran.

g. METODOLOGÍA

MÉTODOS

CIENTÍFICO.- Es el que se encarga de estudiar una realidad siguiendo un proceso minucioso de muestras, pruebas y comprobación. Estará presente durante todo el proceso de la investigación y será base clave para la recopilación de información, la misma que aportará a la solución del problema planteado; a través de la utilización de los instrumentos como test y encuesta.

INDUCTIVO.- Este método va de lo particular a lo general. Es el que permitirá sistematizar el conocimiento en el marco teórico y problematizar las realidades encontradas en los niños y niñas partiendo de los hechos particulares a los generales, gracias a la observación realizada en la Institución Educativa como el análisis e interpretación de los resultados, con lo cual se elaborará conclusiones y recomendaciones, respecto del juego y el desarrollo del lenguaje oral.

DEDUCTIVO.- Este método es el que al particularizar en hechos concretos, toda vez que va de lo general a lo específico, será aplicado en la elaboración de las técnicas e instrumentos, el registro de observación así como la construcción de juicios de valor en el análisis e interpretación de resultados y la redacción de las conclusiones, tomando como base los elementos teóricos – conceptuales y empíricos del Marco Teórico que coadyuvará a la estructuración y ampliación del trabajo investigativo propuesto.

ANALÍTICO. – Es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. Por tal motivo, se lo utilizará al momento de plantear el problema y poder identificar las diferentes causas que producen el mismo para facilitar encontrar posibles soluciones.

MODELO ESTADÍSTICO.- Consiste en una serie de procedimientos para el manejo de los datos cualitativos y cuantitativos de la investigación. Gracias a ello, permitirá la recolección, recuento, presentación, descripción y análisis de los resultados obtenidos en el trabajo de campo, a través de cuadros y gráficos estadísticos.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

- **ENCUESTA.-** Se aplicará a las docentes de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Bogotá" de la parroquia Orianga, cantón paltas, provincia de Loja, para determinar la utilización del juego en la jornada diaria de trabajo.

- **TEST DE ZIMMERMAN.-** Se aplicará a los niños y niñas de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Bogotá", de la parroquia Orianga, cantón Paltas, provincia de Loja, periodo lectivo 2013 – 2014, para evaluar el desarrollo del Lenguaje Oral.

POBLACIÓN

La población está constituida por los 50 niños y niñas; y, 2 maestras de Preparatoria, Primer Grado de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Bogotá” de la parroquia Orianga, cantón Paltas, provincia de Loja, Periodo Lectivo 2013 - 2014.

ESCUELA FISCAL MIXTA “BOGOTÁ”					
	PARALELO	**NIÑOS**		**TOTAL**	**MAESTRAS**
		Masculino	**Femenino**		
PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA	A	10	15	25	1
	B	15	10	25	1
TOTAL		**25**	**25**	**50**	**2**

Fuente: Registro de Matrícula de Primer Año de Educación General Básica de la escuela “Bogotá”.
Elaboración: Sulema Pepita Ramos Calle.

h. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

2013																												
ACTIVIDADES	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elaboración y presentación del proyecto																												
Incorporación de observaciones																												
Aprobación de proyecto																												
Trabajo de campo																												
Análisis de resultados																												
Elaboración de informe final																												
Presentación del borrador de la tesis																												
Estudio Privado y Calificación																												
Incorporación de observaciones																												
Sustentación Pública o Incorporación																												

i. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

- **PRESUPUESTO**

RUBROS	VALOR
Adquisición de material para impresiones	70
Elaboración y aplicación de instrumentos	70
Levantamiento del borrador de la tesis	100
Elaboración del texto final	160
Material Audiovisual	100
Transporte.	400
Imprevistos	100
TOTAL	**1000**

- **FINANCIAMIENTO:** Los gastos de la presente investigación serán financiados en su totalidad por la investigadora.

j. BIBLIOGRAFÍA

- AGUINAGA, Jesús, La Pedagogía del Amor, Primera edición, Imprenta Don Bosco, Quito, 2008.
- ANDAGAMA, Julia, Psicopedagogía infantil, 1ª edición, Editorial Abya Yala, Quito, 2011.
- BRUNNER, J. El habla del niño, Washintong DC, 2008.
- CORONADO, Carmita, Comunicación verbal y no verbal, Primera edición, Imprenta Off set, Quito, 2009.
- GROSS, Karl, El Juego como escuela de vida, 2007.
- HALL, Stanley, Aspectos de la Vida Infantil y la Educación, Massachusetts, 2008.
- ORQUERA, Víctor, Propuesta pedagógica de Jesús, 2ª edición, Imprenta Abya yala, 2009.
- PLATÓN, La República, Octava Edición, Editorial Gredos, Madrid, España, 2008.
- VYGOTSKY, Pensamiento y Lenguaje, Quinta edición, 2008.

k. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "BOGOTÁ" PARA CONOCER LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO EN LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO.

1.- ¿Utiliza Usted, el juego en la jornada diaria de trabajo?

Sí ( ) No ( )

¿Por qué?

……...

…….

2.- ¿Con qué frecuencia realiza las actividades de juego en el desarrollo de las clases?

Siempre ( )

A veces ( )

Casi Nunca ( )

3.- ¿Cree usted que el juego infantil permite reforzar el tema de la clase?

Sí ( ) No ( )

¿Por qué?

……...

……..……..

4.- ¿Qué tipos de juegos utiliza en su jornada diaria de trabajo?

- Juegos tradicionales ☐
- Juegos populares ☐
- Juegos de rol ☐
- Juegos de mesa ☐
- Juegos de naipes ☐
- Video juegos ☐

5.- ¿Qué clases de juegos tienen más dificultad de realizar sus alumnos?

( ) Funcional

( ) Simbólico

( ) De construcción

( ) Reglado

( ) Otro……

6.- ¿Cuentan los alumnos con los implementos necesarios para la aplicación de los juegos?

Sí ( ) No ( )

¿Por qué?

……...

……

7.- ¿Qué tan favorables son los juegos competitivos en los alumnos?

- ☐ Muy Favorables
- ☐ Favorables
- ☐ Poco Favorables
- ☐ Nada Favorables

¿Por qué?

……..

……..

8.- ¿Cree usted que el Juego incide en el desarrollo del Lenguaje Oral?

Sí ( ) No ( )

¿Por qué?

……..

……..

9.- ¿Qué funciones cumple el juego en la infancia?

- Permite que el niño se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa. ( )
- Permite explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.( )
- El juego se convierte en el terreno privilegiado de interacción con los iguales. ( )
- El juego es fuente de funcionamiento autónomo. ( )

10.- Qué tipos de juegos utiliza en su jornada diaria de clase?

- Juegos tradicionales ( )
- Juegos populares ( )

- Juegos de mesa ( )
- Juegos de naipes ( )
- Videojuegos ( )
- Juegos de Rol ( )

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TEST DE ZIMMERMAN PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PREPARATORIA, PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "BOGOTÁ" PARA DETERMINAR EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL.

TEST DE ZIMMERMAN

El test de Zimmerman mide la comprensión auditiva y la habilidad verbal de los niños desde 1 año 6 meses hasta los 7 años.

La medición de la comprensión auditiva está comprendida: por la presentación de nombres, verbos, sencillas láminas de figuras; con el objetivo de que los niños respondan verbalmente a la presentación de los objetos presentados. La habilidad verbal comprende: nombres, oraciones, verbos, articulaciones que nos permiten apreciar la expresión del lenguaje del niño. Las oraciones en este test gradualmente se incrementan en extensión y el niño debe repetir con sus propias palabras la pregunta a la oración hecha por el investigador.

NORMAS

Las normas del Test de Zimmerman son presentadas de la forma que a continuación se especifica:

- Tanto el área de la comprensión auditiva como la de comprensión verbal consta de diez ítems, cada uno tiene cuatro ítems para resolver y se encuentran numerados.
- El primer ítem evalúa desde el 1 año 6 meses hasta los 6 años.
- Cada ítem será aplicado una sola vez, y se deberá pasar al siguiente.
- Si se presentan respuestas negativas dentro de las cuatro variables, se continuará con el siguiente ítem.
- En caso de ser necesario se puede suspender la prueba para continuar en otro momento.
- El test de Zimmerman nos permite obtener a través de los resultados la edad verbal y aproximadamente la edad mental del niño.

TÉCNICAS DE APLICACIÓN

Es importante que las examinadora proporcione amplia información del objetivo de la prueba. Antes de su aplicación las examinadoras deberán estar familiarizadas con la instrumentación del test, así como con el método de calificación. Para obtener un buen resultado durante la ejecución de la prueba es imprescindible que las examinadoras apliquen minuciosamente las instrucciones de la misma. La validez de los resultados depende en su parte de saber manejar el interés y atención del niño.

TIEMPO:

La aplicación de la prueba requiere de un tiempo no menos de 20 minutos. Es aconsejable un descanso de 5 minutos después de aplicar el primer propósito del test para luego continuar con el segundo y los restantes. Hay que sentir con libertad para proporcionar estímulos a los niños durante el desarrollo del test o prueba.

CALIFICACIÓN:

Para la calificación se considerará los siguientes aspectos.

- En la calificación de las áreas: comprensión auditiva y expresión verbal, la edad es base para cada aspecto, por lo que la hoja de respuestas se encuentra distribuida por edades.

  A la izquierda de la hoja de respuestas se incluye un número de dificultades mínimas que deben ser resueltas por el examinado para poder determinar la variable de cada ítem como positivo o negativo.

- Una vez terminada la evaluación se suman los ítems positivos de la expresión auditiva y de la expresión verbal y se divide para dos, así se obtiene la Edad Verbal del Niño y para determinar la edad mental se dividen para los meses.

- Para calificar al niño examinado se sumarán los puntos alcanzados de cada uno de los ítems, si la respuesta es correcta la puntuación será de un punto, caso contrario cero.

El puntaje de 50 – 80 equivale al 100% y obtiene el diagnóstico de Excelente; de 30 – 40 corresponde al 50% del puntaje con un diagnóstico de Normal y finalmente si es de 10- 20 equivalente a un puntaje de 25% y el diagnóstico es bajo.

ITEMS	PUNTAJE	CALIFICACIONES	DIAGNÓSTICO
50-80	100%	5	Excelente
30-40	50%	2	Normal
10-20	25%	1	Bajo

INTERPRETACIÓN:

El propósito de la selección del test de Zimmerman es para conocer el desarrollo del lenguaje del niño de Primer Año de Educación Básica, será usado con fines de diagnosticar ya que permitirá tener una apreciación del nivel de desarrollo del lenguaje de cada uno de los niños examinados.

La repetición de la captación de oraciones permitirá evaluar la comprensión auditiva y habilidad verbal, lo que se debe considerar al momento de asignar la calificación. Se debe estimular al examinado para que repita como un acto imitativo sino comprendiendo lo que dice; así como evitar que el niño no

responda por ansiedad, cansancio, distracción, ante lo cual debemos buscar las estrategias más adecuadas de acuerdo a la circunstancia.

HOJA DE RESPUESTAS

NOMBRE…… EDAD:……FECHA…….

PARALELO…… EXAMINADOR……..

1 AÑO 6 MESES

( )…..1. Reconoce las partes de la Muñeca

( )…..2. Sigue instrucciones

( )……3 Presta atención

( )…….4 Comprende preguntas

( )…..1. Usa diez palabras

( )…..2. Nombra a un dibujo

( )…..3 Pide necesidad simple

( ) 4 Repite o limita el lenguaje

2 AÑOS

( )…….1. Reconoce las partes De la muñeca

( )…….2. Sigue instrucciones

( )……..3. Identifica dibujos

( )……..4. Discrimina dibujos

( )…..1 Combina palabras

( )…..2 Nombra objetos del ambiente

( )…..3 Usa pronombres

( )……4 Usa su nombre

2 AÑOS 6 MESES

( )……..1. Comprende el concepto de "1"

( )…….2. Comprende tamaños

( )…….3. Comprende el uso de objetos

( )…..1 Repite dos números

( )…..2 Nombra objetos del ambiente

( )…..3 Repite oraciones

( )…..4. Sigue órdenes simples

( )…..4 Articulación:

P……..b…….m……Vocales

3 AÑOS

( )…..1. Reconoce actividades

( )…..2. Distingue proposiciones

( )……3. Comprende el uso de objetos

( )……4. Distingue partes

( )…..1 Repite tres números

( )…..2 Usa plurales

( )…..3 Comprende necesidades Físicas

( )…..4 Da su nombre completo

3 AÑOS 6 MESES

( )…..1. Reconoce el concepto de tiempo

( )…..2. Compara tamaños diferentes

( )……3. Imita cantidades de cubos

( )……4. Clasifica objetos

( )……1 Conversa en oraciones completas

( )……2 Cuenta hasta tres

( )……3 Comprende necesidades físicas

( ) 4 Articulaciones t, d, k, g, f j, y

4 AÑOS

( )…..1. Reconoce colores

( )……2. Distingue proposiciones

( )…..3. Diferencia texturas

( )…..4. Comprende el uso de objetos

( )…..1 Repite oraciones

( )……2 Entiende el opuesto

( )…..3 Comprende necesidades físicas

( )…..4 Cuenta hasta diez

4 AÑOS 6 MESES

( ).....1. Reconoce colores

( ).....2. Toca pulgares

( ).....3. Comprende el concepto del número "3"

( )……1 Repite cuatro números

( ).....2 Entiende el opuesto

( ).....3 Comprende eventos remotos

5 AÑOS

( ).....1. Comprende el concepto de derecho

( ).....2. Imita ritmos

( ).....3. Distingue diferencias de peso

( ).....4. Reconoce las partes del cuerpo

( ).....1 Conoce monedas

( ).....2 Nombra animales

( ).....3 Comprende los sentidos

( ).....4 Articulaciones: Ch…..ñ…..l…..

6 AÑOS

( ).....1. Comprende órdenes direccionales

( ).....2. Cuenta cubos

( )……3. Distingue partes de animales

( ).....4. Suma números hasta 5

( ).....1 Repite 4 números

( ).....2 Nombra animales

( ).....3 Sabe la diferencia

( ).....4 Articulaciones ll….s….rr….r….

7 AÑOS

( )…..1. Comprende órdenes direccionales

( )…..2. Cuenta golpes

( )…….3 Sabe el valor de monedas

( )……..4 Suma y sustrae números hasta el diez

( )…..1 Repite 5 números

( )…..2 Construye oraciones

( )…..3 Sabe la dirección de su casa

( )…..4 Articulación: Dominación de todos los fonemas.

OBSERVACIONES: (Comportamiento, cooperación, atención, etc.)

……
……
……

NOTA: Para la aplicación de esta prueba se utilizará material concreto para facilitar al niño una mejor comprensión de cada una de las consignas solicitadas.

ÍNDICE

PORTADA	**i**
CERTIFICACIÓN	**ii**
AUTORÍA	**iii**
CARTA DE AUTORIZACIÓN	**iv**
AGRADECIMIENTO	**v**
DEDICATORIA	**vi**
a. Titulo	**1**
b. Resumen	**2**
Summary	**3**
c. Introducción	**4**
d. Revisión de literatura	**7**
e. Materiales y Métodos	**52**
f. Resultados	**54**
g. Discusión	**70**
h. Conclusiones	**72**
i. Recomendaciones	**73**
j. Bibliografía	**74**
k. Anexos	**75**
Índice	**152**