



Universidad  
Nacional  
de Loja

# Universidad Nacional de Loja

## Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

### Carrera de Educación Inicial

**Juegos lúdicos y lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso, ciudad de Loja, periodo 2023-2024**

**Trabajo de Integración Curricular  
previo a la obtención del título de  
Licenciada en Ciencias de la Educación  
Inicial**

**AUTORA:**

Yuri Lisbeth Yaguana Abad

**DIRECTORA:**

Lic., Rita Elizabeth Torres Valdivieso. Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2024

### **Certificación**

Loja, 3 de abril del 2024

Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso Mg. Sc.

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

#### **CERTIFICO:**

Que he revisado y orientado todo proceso de elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Juegos lúdicos y lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso, ciudad de Loja, periodo 2023-2024**, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, de autoría de la estudiante **Yuri Lisbeth Yaguana Abad** con cédula de identidad Nro. 1105261745, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación del mismo para su respectiva sustentación y defensa.



Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso Mg. Sc.

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

### **Autoría**

Yo, **Yuri Lisbeth Yaguana Abad**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi trabajo de integración curricular o de titulación en el Repositorio Digital Institucional - Biblioteca Virtual.

**Firma:**



**Cédula de identidad:** 1105261745

**Fecha:** 10 de mayo de 2024

**Correo electrónico:** [yuri.yaguana@unl.edu.ec](mailto:yuri.yaguana@unl.edu.ec)

**Teléfono o celular:** 0962053394

**Carta de autorización por parte de la autora, para consulta, reproducción parcial o total, y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.**

Yo, **Yuri Lisbeth Yaguana Abad**, declaro ser autora del trabajo de integración curricular denominado: **Juegos lúdicos y lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso, ciudad de Loja, periodo 2023-2024**, como requisito para optar el título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, autorizo al sistema bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del trabajo de integración curricular o de titulación que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los diez días del mes de mayo del dos mil veinticuatro.

**Firma:**



**Autora:**

Yuri Lisbeth Yaguana Abad

**Cédula:** 1105261745

**Dirección:** Av. Isidro Ayora y Puebla

**Correo electrónico:** [yuri.yaguana@unl.edu.ec](mailto:yuri.yaguana@unl.edu.ec)

**Teléfono:** 0962053394

**Celular:** 0962053394

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Directora del Trabajo de Integración Curricular:** Mg. Sc. Rita Elizabeth Torres Valdivieso



### **Dedicatoria**

Este trabajo va dedicado en primer lugar a Dios, agradeciéndole por concederme el don de la vida y darme la sabiduría necesaria, a mi hijo mi principal fuente de motivación, a mi esposo quien ha sido pilar fundamental durante este proceso, a mis apreciados padres y hermano por su apoyo y amor incondicional, a mi abuelita María que desde el cielo me acompaña, gracias a sus sabios consejos me ayudo a perseverar, a mis amigas quienes supieron acompañarme y ayudarme en mi proceso educativo, finalmente a todas las personas que hicieron posible la culminación de este trabajo por cada motivación y palabra de aliento, fueron mi impulso para superarme y ser una persona de bien, Dios los llene de Bendiciones.

*Yuri Lisbeth Yaguana Abad*

## **Agradecimiento**

Mi más sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, así como a la Carrera de Educación Inicial y especialmente a la planta docente por compartir sus valiosos conocimientos y experiencias, contribuyendo así a mi crecimiento tanto académico como personal.

A mi directora del trabajo de integración curricular Mg. Sc. Rita Elizabeth Torres Valdivieso, quien con su profesionalismo, conocimiento y amplia experiencia dirigió este trabajo de la mejor manera mediante sus sabios consejos y apoyo académico necesarios para llevar a cabo esta investigación de manera efectiva.

Igualmente agradezco a la directora de la Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso por haberme brindado la apertura, a la docente de aula y de manera especial a los niños de preparatoria del paralelo “B”, quienes con alegría y disposición ejecutaron y cumplieron con cada una de las actividades propuestas para poder realizar este estudio investigativo.

***Yuri Lisbeth Yaguana Abab***

## Índice de contenidos

<b>Portada</b> .....	i
<b>Certificación</b> .....	ii
<b>Autoría</b> .....	iii
<b>Carta de autorización</b> .....	iv
<b>Dedicatoria</b> .....	v
<b>Agradecimiento</b> .....	vi
<b>Índice de contenidos</b> .....	vii
Índice de tablas: .....	xi
Índice de Figuras: .....	xi
Índice de Anexos: .....	xi
<b>1. Título</b> .....	1
<b>2. Resumen</b> .....	2
<b>Abstract</b> .....	3
<b>3. Introducción</b> .....	4
<b>4. Marco teórico</b> .....	7
<b>4.1. El lenguaje oral</b> .....	7
<i>4.1.1. Definición</i> .....	7
<i>4.1.2. Importancia del lenguaje oral</i> .....	7
<i>4.1.3. Tipos de lenguaje</i> .....	8
4.1.3.1. Lenguaje conversacional.....	8
4.1.3.2. Lenguaje persuasivo. ....	8
4.1.3.3. Lenguaje descriptivo.....	8
4.1.3.4. El lenguaje receptivo .....	8
<i>4.1.4. Funciones del lenguaje oral</i> .....	9
4.1.4.1 Función personal. ....	9

4.1.4.2 Función instrumental. ....	9
4.1.4.3 Función relacional. ....	9
<i>4.1.5 Lenguaje oral en la escuela.....</i>	<i>10</i>
<i>4.1.6 Teorías para la adquisición del lenguaje oral.....</i>	<i>11</i>
4.1.6.1 Ambientalista. ....	11
4.1.6.2 Innatista.....	11
4.1.6.3 Evolucionista.....	11
4.1.6.4 Interaccionista. ....	12
<i>4.1.7 Desarrollo del lenguaje oral en los niños de 0 a 5 años.....</i>	<i>12</i>
4.1.7.1 Etapas básicas de la adquisición del lenguaje. ....	12
4.1.7.2 Etapa prelingüística (0-12 meses).....	12
4.1.7.3 Etapa de balbuceo (6-12 meses).....	13
4.1.7.4 Etapa de las primeras palabras (12-18 meses). ....	13
4.1.7.5 Explosión del vocabulario (18-24 meses).....	13
4.1.7.6 Desarrollo gramatical (2-3 años).....	13
4.1.7.6 Lenguaje más complejo (4-5 años).....	13
4.1.7.7 Etapa preverbal. ....	13
4.1.7.8 La etapa lingüística. ....	13
<i>4.1.8 Componentes del lenguaje oral.....</i>	<i>14</i>
4.1.8.1 Forma. ....	14
4.1.8.2 Contenido. ....	14
4.1.8.3 Uso.....	14
<i>4.1.9 Trastornos comunes en el desarrollo del lenguaje oral de los niños.....</i>	<i>15</i>
4.1.9.1 Retraso del lenguaje.....	16
4.1.9.2 Trastorno del lenguaje expresivo.....	16
4.1.9.3 Trastorno del lenguaje receptivo. ....	16
4.1.9.4 Tartamudeo. ....	16

4.1.9.5 Trastorno fonológico. ....	16
4.1.9.6 Dispraxia verbal.....	16
4.2 El juego lúdico .....	17
4.2.1 <i>Definición</i> .....	17
4.2.2 <i>Importancia de los juegos lúdicos</i> .....	17
4.2.3 <i>Beneficios de los juegos lúdicos</i> .....	18
4.2.4 <i>Funciones de los juegos lúdicos</i> .....	19
4.2.4.1 Estimulación del lenguaje. ....	19
4.2.4.2 Desarrollo de habilidades comunicativas.....	19
4.2.4.3 Promoción de la interacción social. ....	19
4.2.4.4 Estimulación cognitiva. ....	19
4.2.4.5 Motivación y disfrute.....	20
4.2.5 Características de los juegos lúdicos .....	20
4.2.6 <i>Clasificación de los juegos lúdicos</i> .....	21
4.2.6.1 Juego sensoriomotores.....	21
4.2.6.2 Juegos simbólicos. ....	21
4.2.6.3 Juegos de argumento.....	21
4.2.6.4 Juegos al aire libre. ....	21
4.2.6.5 Juegos didácticos. ....	21
4.2.6.6 Juegos intelectuales. ....	22
4.2.6.7 Juegos constructivos. ....	22
4.2.6.8 Juegos de imitación. ....	22
4.2.6.9 Juegos de categorías. ....	22
4.2.6.10 Juegos de descripción. ....	22
4.2.6.11 Juegos de cuentos y narración. ....	22
4.2.6.12 Juegos de preguntas y respuestas. ....	22
4.2.6.13 Juegos Sociales. ....	22

4.2.6.14 Juegos de reglas.....	22
4.2.7 <i>Fases que deben cumplir los juegos lúdicos</i> .....	23
4.2.7.1 Selección adecuada del juego.....	23
4.2.7.2 Establecimiento de un propósito comunicativo.....	23
4.2.7.3 Creación de un ambiente comunicativo.....	23
4.2.7.4 Uso del lenguaje en contextos significativos. ....	24
4.2.7.5 Retroalimentación y refuerzo positivo.....	24
4.2.8 <i>Juegos lúdicos como recursos para desarrollar el lenguaje oral en niños de 4 a 5 años</i> .....	24
4.2.9 <i>Influencia de los juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje</i> .....	25
4.2.10 <i>El juego y su importancia en la adquisición del lenguaje</i> .....	26
4.2.11 <i>Los juegos lúdicos y el lenguaje oral</i> .....	27
4.2.12 <i>Desarrollo del lenguaje oral a través de los juegos lúdicos</i> .....	28
<b>5. Metodología</b> .....	29
<b>6. Resultados</b> .....	32
6.1. Resultados obtenidos con la aplicación del test de Plon-R a los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso.....	32
6.2. Resultados de la guía de actividades aplicada a los niños de 4 a 5 años de Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso.....	33
6.3. Resultados de la guía de actividades y post test.....	36
<b>7. Discusión</b> .....	39
<b>8. Conclusiones</b> .....	42
<b>9. Recomendaciones</b> .....	43
<b>10. Bibliografía</b> .....	44
<b>11. Anexos</b> .....	49

## Índice de tablas:

<b>Tabla 1.</b> <i>Datos generales del desarrollo del lenguaje oral</i> .....	<b>32</b>
<b>Tabla 2.</b> <i>Indicadores de la guía de actividades aplicadas a los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso</i> .....	<b>34</b>
<b>Tabla 3.</b> <i>Tipologías de los juegos lúdicos con sus indicadores de evaluación de la guía de actividades</i> .....	<b>36</b>
<b>Tabla 4.</b> Resultados obtenidos del pre test y post test del test de Plon-R .....	<b>37</b>

## Índice de Figuras:

<b>Figura 1</b> <i>Croquis de la escuela de Educación básica Vicente Bastidas Reinoso</i> .....	<b>29</b>
---	-----------

## Índice de Anexos:

<b>Anexo 1.</b> Oficio de aprobación y designación de director del trabajo de integración curricular o trabajo de titulación. ....	49
<b>Anexo 2.</b> Guía de actividades .....	50
<b>Anexo 3.</b> Instrumento para diagnóstico test de Plon-R.....	91
<b>Anexo 5.</b> Imágenes fotográficas de Intervención .....	137
<b>Anexo 6.</b> Certificación anti plagio .....	140
<b>Anexo 7.</b> Certificado de traducción del resumen de español a inglés .....	141

## **1. Título**

**Juegos lúdicos y lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, Escuela de Educación Básica  
Vicente Bastidas Reinoso, ciudad de Loja, periodo 2023-2024.**



## 2. Resumen

El lenguaje oral representa una de las capacidades primordiales de los seres humanos para facilitar la comunicación, desempeñando un papel crucial para el desarrollo cognitivo, emocional, afectivo y social del individuo; siendo fundamental que durante la infancia se estimule el lenguaje que le permitirá al niño una comunicarse eficazmente con los demás, expresar sus necesidades, emociones y pensamientos, expresando su capacidad de resolver problemas y comprender el mundo que los rodea, para establecer relaciones con sus pares, todo ello contribuye para que tengan un desarrollo integral, con el objetivo principal de determinar como los juegos lúdicos inciden en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, de la Escuela Vicente Bastidas Reinoso, ciudad de Loja, periodo 2023-2024; este estudio se llevo a cabo bajo un enfoque cuantitativo y cualitativo, diseño cuasiexperimental, alcance descriptivo; mediante los métodos deductivo e inductivo. La herramienta utilizada como instrumento para obtener los resultados fue el test de Plon-R, después de la intervención, se observo que el porcentaje de niños en estado normal aumento del 18% al 54%, lo que resulto en un aumento significativo del nivel normal. Basándonos en los resultados, se concluye que los juegos lúdicos representan un recurso educativo sumamente valioso que influye positivamente en el desarrollo del lenguaje oral. A través de estos juegos, los niños tienen la oportunidad de expresarse libremente, disfrutar, aprender y colaborar en equipo estimulando así su creatividad e imaginación a la vez que se favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje en todos los ámbitos en los que se desenvuelve.

***Palabras claves:** actividades recreativas, docentes, expresión oral, infantes, preparatoria.*

## **Abstract**

Oral language represents one of the primordial capacities of human beings to facilitate communication, playing a crucial role in the cognitive, emotional, affective, and social development of the individual; it is essential that during childhood language is stimulated to allow children to communicate effectively with others, express their needs, emotions and thoughts, expressing their ability to solve problems and understand the world around them, to establish relationships with their peers, all this contributes to have a comprehensive development, with the main objective of determining how playful games affect the development of oral language in children aged 4 to 5 years, Vicente Bastidas Reinoso School, city of Loja, period 2023-2024. This study was carried out using a quantitative and qualitative approach, quasi-experimental design, descriptive scope, using deductive and inductive methods. The tool used as an instrument to obtain the results was the Plon-R test. After the intervention, it was observed that the percentage of children in a normal state increased from 18% to 54%, which resulted in a significant increase in the normal level.

Based on the results, the researcher concludes that playful games represent an extremely valuable educational resource that positively influences oral language development. Through these games, children have the opportunity to express themselves freely, enjoy, learn, and collaborate as a team. Thus, stimulating their creativity and imagination while favoring the teaching and learning process in all areas in which they develop.

**Key words:** recreational activities, teachers, oral expression, infants, high school.

### 3. Introducción

El lenguaje oral es un sistema complejo de comunicación utilizado por los seres humanos para expresar y transmitir ideas, pensamientos, emociones y experiencias, puede manifestarse tanto de forma oral como escrita, y se basa en la utilización de símbolos, palabras y reglas gramaticales que permiten la construcción de significados compartidos entre individuos. Desde edades tempranas, el juego es un recurso para el desarrollo del lenguaje oral, a través de este, el niño incorpora nuevas palabras que incrementan su vocabulario y así poder comunicarse y expresarse en diferentes situaciones. Durante esta etapa es importante en su desarrollo, los juegos lúdicos pueden desempeñar un papel fundamental en el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas puesto que proporcionan un entorno estimulante y divertido para que los niños practiquen y mejoren su lenguaje oral. Estas actividades fomentan el desarrollo del vocabulario, fluidez verbal, expresión creativa y habilidades de comunicación, sentando las bases para una sólida competencia lingüística en el futuro.

En un estudio realizado por Peñaloza (2018), verificó que la edad de los padres muy jóvenes, el nivel educativo de la familia y la inasistencia a guarderías, fueron los principales factores que se asociaban a que un niño presente problemas y desarrolle algún trastorno específico del lenguaje, que puede llegar a afectar las funciones cognitivas, de comprensión y la producción gramatical; es aconsejable buscar una evaluación y diagnóstico por parte de profesionales especializados, como logopedas o terapeutas del lenguaje, con el objetivo de tratar el caso y brindarle la ayuda necesaria para que el niño supere este problema.

De acuerdo a Babu (2019), sobre el progreso del lenguaje, este debe realizarse sobre una base efectiva que genere vínculos de relación entre el niño y los adultos de su entorno. La adquisición del lenguaje puede resultar difícil para los niños porque que todos no tienen las mismas capacidades de expresión y comprensión, cuando ingresan a la escuela su nivel de adquisición del lenguaje es distinto, debido a que las habilidades al poseer individualmente influyen por el ambiente sociocultural del que provienen.

En el ámbito local, en la ciudad de Loja en la escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso, se aplicó una lista de cotejo a los niños de 4 a 5 años, presentaban dificultades para realizar una correcta pronunciación de las palabras, teniendo problemas para comunicarse de manera efectiva, al tener un lenguaje poco entendible que de acuerdo a su edad este debería ser más estructurado. Las razones principales por las que se origina este problema, son la falta

de socialización niños de su misma edad, ausencia de estimulación dentro de los hogares, la cual se vio perjudicada durante el periodo de pandemia por el Covid-19, con todo ello ha provocado que los niños evidencien dificultades en el desarrollo del lenguaje oral.

Por lo tanto, surgió la necesidad de formular la siguiente interrogante de investigación: ¿Cómo las actividades lúdicas inciden en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, Escuela Vicente Bastidas Reinoso, ciudad de Loja, ¿periodo 2023-2024?

El presente trabajo investigativo sobre el desarrollo del lenguaje oral en los niños, permitió tratar a los problemas del lenguaje, comprender el proceso de adquisición lingüística y realizar una intervención educativa con la finalidad de contribuir en la mejora del lenguaje en la institución que se investigo puesto que se involucro a los juegos lúdicos desde otra perspectiva metodológica que permitió desarrollar el lenguaje oral en los niños; además, de fortalecer las estrategias del aula con alternativas innovadoras dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, con ello se benefició y facilito la comunicación y bienestar general de los investigados.

Esta investigación es factible, por la colaboración y disposición de los docentes, directivos y niños de la institución educativa. De igual manera se dispone de recursos bibliográficos, económicos y de materiales imprescindibles para llevar a cabo esta investigación. Además, este proyecto servirá de punto de partida para futuras investigaciones a la vez contribuirá al crecimiento social al ampliar la información sobre el tema propuesto.

Desde la posición de Pasto (2023), en su estudio titulado: “Estrategias lúdicas para la estimulación del lenguaje en niños de la etnia indígena entre 4 a 5 años de la comunidad de Gradas- Ecuador” la misma que incluía estrategias lúdicas para fortalecer el desarrollo lingüístico de los niños, sostiene que obtuvo mejoras puesto que inicialmente se encontraban en 13 puntos es cual es un valor muy bajo, de este puntaje al final lograron obtener 85 puntos, con cual se deduce que se elevo significativamente la comprensión y el lenguaje receptivo en los niños indígenas, mediante estas estrategias pedagógicas adaptadas culturalmente. Según la investigación de Guanochanga (2021), en su trabajo: “Actividad lúdica en el desarrollo del lenguaje oral en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Luis Felipe Borja, alcanzo resultados positivos, debido a que después de haber aplicado la propuesta planteada, el 92% de los niños lograron expresar fácilmente de forma clara sus pensamientos y emociones, el 100% disfrutaron plenamente las actividades lúdicas y un 96% se incorporaron fácilmente en las

actividades lúdicas, en vista de ello se consideran a las actividades lúdicas como una alternativa que da solución a los problemas de lenguaje de los niños a la vez que es factible de ser aplicada.

Partiendo de lo expuesto, se puede confirmar que la ejecución de este estudio se encuentra debidamente justificado, dado que se formularon los siguientes objetivos: diagnosticar el nivel de desarrollo del lenguaje oral, elaborar y aplicar una guía de actividades basadas en juegos lúdicos para el desarrollo del lenguaje oral, comprobar los beneficios de aplicar juegos lúdicos para desarrollar el lenguaje oral en niños de 4 a 5 años.

Este estudio se fijó como meta el fortalecer y ampliar de forma significativa, pero desde una nueva perspectiva metodológica el desarrollo del lenguaje oral en los niños, logrando alcanzar un nivel oral más fluido y una expresión espontánea mejorada. Así mismo cabe recalcar que durante el desarrollo de esta investigación se enfrentaron varias limitaciones, entre las cuales se destaca la ausencia de cooperación por parte de la docente de aula, la falta de un espacio adecuado para aplicar el test, la inasistencia de los niños por enfermedad, el cruce de horarios entre actividades y programas de la institución educativa, así mismo el tiempo corto estimado dentro de la institución para la ejecución de la guía de actividades los niños no lograron adquirir las destrezas que se esperaba en su totalidad.

## **4. Marco teórico**

### **4.1. El lenguaje oral**

#### ***4.1.1. Definición***

Sintetizando lo mencionado por Martínez et. al. (2021), se puede afirmar que el lenguaje es una habilidad innata del ser humano que le permite expresar sus pensamientos y emociones mediante palabras. Además, es un sistema de símbolos que una comunidad utiliza para comunicarse, ya sea de forma oral o escrita. Desde una perspectiva cultural, el lenguaje identifica a las personas y las hace sentir una parte esencial de su lugar en el mundo. En consecuencia, el lenguaje forma parte de la identidad, manifestándose en nuestra cultura, tradiciones, historias, raíces compartidas, valores, costumbres y creencias que nos distinguen de otros individuos, haciéndonos únicos e irrepetibles. También contribuye a forjar nuestro sentido de nacionalidad y pertenencia.

De acuerdo a Pinargote y Zambrano (2022), sostienen que es una herramienta para la comunicación que forma parte del pensamiento, es la principal forma para poder expresarse, por lo que cumple un rol importante durante la socialización y la comprensión entre individuos, así mismo este se da como resultado de la imitación y maduración que se recibe en el ambiente en el que se desenvuelve el niño.

Es un sistema de comunicación que ha evolucionado a lo largo de la historia y se basa en el uso de palabras. Surge como resultado de las acciones humanas al expresar pensamientos, ideas y emociones.

Por lo dicho anteriormente, se trasluce que el lenguaje oral es un sistema complejo de comunicación utilizado por los seres humanos para expresar y transmitir ideas, pensamientos, emociones y experiencias. El lenguaje puede manifestarse tanto de forma oral como escrita, y se basa en la utilización de símbolos, palabras y reglas gramaticales que permiten la construcción de significados compartidos entre individuos. Además, el lenguaje puede ser utilizado de manera creativa, permitiendo la generación de nuevas expresiones y la adaptación a diferentes contextos comunicativos.

#### ***4.1.2. Importancia del lenguaje oral***

La importancia del lenguaje radica por ser un medio de comunicación eficaz que posee el niño con la finalidad expresar sus ideas, deseos y sentimientos; es la base para comunicarse con las demás personas.

Según Fernández y Alarcón (2020), sostienen que el lenguaje juega un papel fundamental en el progreso psicomotor de los niños siendo una de las habilidades cognitivas

esenciales. Además, afirman que una estimulación adecuada del lenguaje oral desencadena procesos sociocognitivos de gran complejidad.

El lenguaje oral es fundamental al momento de expresar ideas, emociones y pensamientos, permitiendo una comunicación más inmediata y directa entre las personas. Además, desempeña un papel crucial en el desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños, así como en la transmisión de conocimientos, cultura y tradiciones. Es una herramienta vital en la educación, interacciones sociales y el intercambio de información en diversas esferas de la vida cotidiana.

#### **4.1.3. Tipos de lenguaje**

Son las diferentes formas de comunicación verbal que se utiliza en las interacciones diarias. De acuerdo a Oléron (1920), en forma general, se podría decir, que los tipos más conocidos de lenguaje son:

**4.1.3.1. Lenguaje conversacional.** Es el tipo de lenguaje que se utiliza en las conversaciones cotidianas con otras personas. Se caracteriza por ser informal, espontáneo y adaptado al contexto de la interacción. El lenguaje conversacional puede incluir expresiones coloquiales, frases incompletas, repeticiones y cambios rápidos de tema.

**4.1.3.2. Lenguaje persuasivo.** Este tipo de lenguaje se utiliza con el fin de influir en las opiniones, actitudes o comportamientos de los demás. Se utiliza en discursos políticos, anuncios publicitarios, debates y argumentaciones. El lenguaje persuasivo utiliza recursos retóricos, como la emotividad, la persuasión lógica o la carga emocional, con el objetivo de persuadir a la audiencia.

**4.1.3.3. Lenguaje descriptivo.** Se utiliza para dar información detallada sobre personas, lugares, objetos o eventos. El lenguaje descriptivo está presente en narraciones, descripciones de productos, reseñas y reportajes. Se enfoca en transmitir imágenes vívidas y sensoriales a través de palabras.

Por otra parte, Algaba (2018), define tres tipos de lenguaje entre las interacciones sociales con niños: lenguaje receptivo, expresivo e imaginativo.

**4.1.3.4. El lenguaje receptivo.** Les permite entender el lenguaje y captar el significado de las palabras, lo cual posibilita almacenar información y establecer una base en el desarrollo de la comprensión del significado en el lenguaje oral. En otras palabras, es la capacidad de comprender las acciones y lenguaje de los demás. Por otra parte, el lenguaje expresivo es la capacidad que tienen los niños de comunicar sus propias necesidades, pensamientos y sentimientos a través de gestos, señas o palabras. Finalmente, el lenguaje imaginativo en los

niños se desarrolla a través de la imitación del lenguaje de los adultos, y esta juega un papel crítico en el aprendizaje del lenguaje. Los adultos desempeñan un papel importante al corregir los errores de los niños, porque es a través de estos errores que ellos aprenden.

Existen otras perspectivas un tanto ligadas a las anteriores. Por ejemplo, para Ramírez (2002) existen dos procesos en la adquisición del lenguaje: uno imitativo y otro creativo. Para el autor, la unión de estos dos procedimientos, el uno, imitativo de los modelos discursivos orales que le llegan y experimenta el niño que adquiere o desarrolla su lengua materna, y el otro, más creativo, que pone en marcha este nuevo usuario, son los que inician el desarrollo del lenguaje. No cabe duda de que los dos, imitación y creación, son fundamentales para la consolidación de la competencia del lenguaje.

#### ***4.1.4. Funciones del lenguaje oral***

Se refieren a los diferentes propósitos o usos que se le da al lenguaje oral en las interacciones comunicativas, Cango (2022), manifiesta que los niños usan el lenguaje oral para obtener lo que desean y regula su conducta y la de otros, interviene en la relación con los demás y darse a conocer. Se habla de tres funciones principales: función personal, instrumental y relacional.

**4.1.4.1 Función personal.** Se refiere al uso del lenguaje por parte del niño para expresar sus propias necesidades, deseos, emociones y pensamientos. A medida que adquieren habilidades lingüísticas, comienzan a usar el lenguaje al momento de comunicar sus propias experiencias y opiniones. Por ejemplo, un niño puede decir "tengo hambre" al expresar su necesidad de comer o "me gusta el color azul" para compartir su preferencia personal.

**4.1.4.2 Función instrumental.** El uso del lenguaje oral como una herramienta con el fin de obtener lo que el niño desea o necesita se relaciona a esta función. Los niños utilizan el lenguaje cuando quieren solicitar objetos, acciones o ayuda a los demás. Por ejemplo, un niño puede decir "quiero agua" al pedir una bebida o "ayúdame a ponerme los zapatos" para solicitar asistencia.

**4.1.4.3 Función relacional.** Se centra en el uso del lenguaje al momento de establecer y mantener relaciones con los demás. Los niños utilizan el lenguaje al interactuar socialmente, establecer vínculos con sus pares y adultos y expresar sentimientos de cercanía o distancia. Por ejemplo, un niño puede decir "te quiero" al demostrar afecto hacia alguien o "no quiero jugar contigo" para establecer límites en una interacción.

Por otro lado, Ochoa (2022), citando a Calsamiglia y Tusón (1999), menciona que el discurso oral es una función natural del ser humano a diferencia de la escritura, que como lo



plantea es una tecnología inventada por el hombre. Una de las funciones básicas de la oralidad es la creación de relaciones sociales y no solamente por la utilización de la lengua y de la boca como posibilidad comunicativa sino también, se debe reconocer el movimiento de los ojos, la cara, los movimientos corporales y la vocalización.

Estas funciones del lenguaje en los niños se van desarrollando a lo largo del tiempo a medida que adquieren habilidades lingüísticas y mejoran su capacidad con el fin de comunicarse de manera efectiva con los demás. Cada una de estas funciones cumple un papel importante en su desarrollo socioemocional y en su capacidad de interactuar con el entorno. Progresivamente los niños van adquiriendo más funciones conforme van recibiendo interacciones y experiencias cotidianas.

#### ***4.1.5 Lenguaje oral en la escuela***

En la escuela el desarrollo del lenguaje oral es una tarea meticulosa que debe realizar la docente para su evolución, Colmont (2022), hace referencia a las ideas de Brunner y Vygotsky que, desde una perspectiva interaccionista, la relación social desempeña un papel fundamental en la adquisición y desarrollo del lenguaje. Es indudable que la interacción social más importante en la niñez es la escuela.

Sobre el papel de las instituciones educativas en la adquisición del lenguaje oral, Ochoa (2022), manifiesta que, desde un enfoque sociocultural, la escuela debe considerar que la oralidad es una actividad social que representa la perspectiva del mundo de quienes hablan, las interacciones que surgen a partir de ella, la manera en que se moldean las identidades personales y la naturaleza de esas prácticas culturales. De esta forma, se trasciende la percepción ocasional de la oralidad como una mera actuación restringida al aspecto superficial del lenguaje.

La escuela desempeña un papel crucial en el desarrollo del lenguaje oral en los niños. A través de la interacción con maestros y compañeros, tienen la oportunidad de practicar y mejorar sus habilidades de comunicación oral de manera significativa. En ese ambiente se proporciona un entorno en el que ellos interactúan regularmente. A través de conversaciones, juegos en grupo y actividades cooperativas, los niños aprenden a expresar sus pensamientos, ideas y sentimientos de manera efectiva. Esta interacción social fomenta el desarrollo del lenguaje oral y les ayuda a adquirir habilidades de comunicación más sofisticadas.

Los niños están expuestos a diferentes modelos de lenguaje, como el de los maestros y otros estudiantes. Observar y escuchar a los demás les permite ampliar su vocabulario, mejorar su pronunciación y aprender nuevas estructuras gramaticales. Además, los maestros pueden

proporcionar retroalimentación y corrección lingüística, lo que ayuda a los niños a mejorar su fluidez y precisión al hablar.

La escuela ofrece diversas oportunidades con el propósito que los niños practiquen y desarrollen sus habilidades de expresión oral. Esto puede incluir presentaciones en clase, debates, discusiones en grupo, dramatizaciones y proyectos en equipo. Estas actividades fomentan la confianza de los niños al hablar en público, mejorar su capacidad de articulación y organizar sus ideas de manera coherente.

A medida que los niños avanzan en su educación, se les presentan nuevos conceptos y conocimientos en diferentes áreas académicas. La interacción verbal en el aula les permite comprender y asimilar estos conceptos de manera más efectiva. La discusión y el intercambio de ideas con sus compañeros y maestros promueven el desarrollo del pensamiento crítico y capacidad de expresar ideas complejas de manera clara y coherente.

#### ***4.1.6 Teorías para la adquisición del lenguaje oral***

Existen algunas teorías que hablan de como el niño va adquiriendo su lenguaje oral entre ellos se menciona a Maestre (2010, citando en Algaba 2018), quien sostiene que la adquisición del lenguaje oral tiene que ver con alguna de las siguientes teorías:

**4.1.6.1 Ambientalista.** Sostiene que la adquisición del lenguaje es el resultado del condicionamiento y el refuerzo. Según esta perspectiva, los niños aprenden a hablar imitando y replicando los modelos lingüísticos que escuchan en su entorno, y reciben recompensas o refuerzos cuando producen el lenguaje correctamente.

**4.1.6.2 Innatista.** Esta teoría, asociada con el lingüista Noam Chomsky, sostiene que los niños tienen una capacidad innata al adquirir el lenguaje, propuso la existencia de una "gramática universal", una serie de reglas y principios lingüísticos compartidos por todas las lenguas humanas. Según esta perspectiva, los niños nacen con una predisposición biológica con la finalidad de adquirir el lenguaje y desarrollar la gramática de su lengua materna de forma natural, sin necesidad de un aprendizaje formal.

**4.1.6.3 Evolucionista.** Piaget sostenía que la capacidad de utilizar y combinar palabras en el lenguaje se basa en el desarrollo de una capacidad previa conocida como función simbólica. Para que el lenguaje se desarrolle, es necesario que se cumplan una serie de requisitos cognitivos. En otras palabras, la existencia de imágenes mentales es fundamental antes de que se produzca el lenguaje. Esto lleva a la afirmación de Piaget de que el pensamiento precede al lenguaje, lo que explicaría por qué el lenguaje infantil tiende a ser egocéntrico.

**4.1.6.4 Interaccionista.** Esta teoría enfatiza el papel de la interacción social y el contexto cultural en la adquisición del lenguaje. Fue propuesta por Vygotsky y sostiene que los niños adquieren el lenguaje a través de la interacción con adultos y compañeros más competentes, quienes les proporcionan apoyo y guía en el proceso de aprendizaje. Según esta teoría, el lenguaje se desarrolla en un contexto social y cultural, y está estrechamente relacionado con la cognición y el desarrollo general del niño.

Para Noguera (2017), existen básicamente dos corrientes que explican la adquisición del lenguaje oral por parte de los niños, a saber, la corriente innatista o nativista y la ambientalista. Podemos afirmar que las discrepancias entre los nativistas y los ambientalistas son cuestiones de énfasis. La perspectiva nativista refleja una orientación más filosófica y lógica, con una marcada inclinación hacia la distinción entre lo ideal y lo real, y un concepto de lengua basado en reglas sintácticas. En contraste, la corriente ambientalista se relaciona con la tradición etnográfica y evita la distinción entre lo ideal y lo real, ofreciendo una definición más general de lo gramatical. Además, considera que la lengua es un medio para expresar significados y argumenta que las propiedades específicas de la lengua no son innatas, lo que implica que los niños dependen más de su entorno para su adquisición lingüística.

#### ***4.1.7 Desarrollo del lenguaje oral en los niños de 0 a 5 años***

Para que los niños desarrollen su lenguaje oral debe existir una estimulación adecuada que involucre actividades donde esta inmersa variedad de vocabulario, como manifestaron Delgado (2015) y Algaba (2018), el desarrollo del lenguaje oral en niños de 0 a 5 años es un proceso fundamental y lleno de cambios significativos.

Los niños comienzan a prestar atención a los sonidos y las voces desde el nacimiento. Con el tiempo, desarrollan la capacidad de enfocarse en el lenguaje oral y discriminar los sonidos del habla. Durante los primeros meses, los bebés emiten sonidos reflejos y balbucean utilizando diferentes combinaciones de consonantes y vocales. A medida que crecen, su balbuceo se vuelve más variado y se acerca a la estructura del lenguaje. Progresivamente las habilidades lingüísticas en los niños se desarrollan de acuerdo con sus diversas interacciones, lo cual les permite ganar confianza y progresar de manera mucho más rápida en esta habilidad.

**4.1.7.1 Etapas básicas de la adquisición del lenguaje.** De acuerdo al autor Quintero (2005), enuncia que las etapas básicas en el desarrollo del lenguaje oral son:

**4.1.7.2 Etapa prelingüística (0-12 meses).** Durante los primeros meses de vida, los bebés emiten sonidos reflejos y expresan sus necesidades a través del llanto y el balbuceo. A

medida que se acerca al primer año, comienzan a imitar sonidos y palabras simples.

**4.1.7.3 Etapa de balbuceo (6-12 meses).** Los bebés comienzan a explorar la producción de sonidos y balbucean usando consonantes y vocales combinadas, como "bababa" o "dadada". Aunque no tienen un significado específico, es una etapa importante para el desarrollo de los músculos orales y la práctica de los sonidos del lenguaje.

**4.1.7.4 Etapa de las primeras palabras (12-18 meses).** Durante esta etapa, los niños comienzan a producir sus primeras palabras reales con significado. Por lo general, estas palabras son nombres simples, como "mamá", "papá" o "agua". Su vocabulario se expande gradualmente a medida que aprenden nuevas palabras.

**4.1.7.5 Explosión del vocabulario (18-24 meses).** En esta etapa, los niños experimentan un rápido crecimiento en su vocabulario. Comienzan a combinar palabras y formar frases de dos o tres palabras para expresar ideas simples, como "quiero leche" o "más jugo". También pueden comenzar a hacer preguntas simples.

**4.1.7.6 Desarrollo gramatical (2-3 años).** Durante este período, los niños adquieren una comprensión básica de las reglas gramaticales y comienzan a formar oraciones más complejas. Aumentan su capacidad para utilizar pronombres, verbos en tiempo pasado y construcciones de plural.

**4.1.7.6 Lenguaje más complejo (4-5 años).** A medida que los niños se acercan a los 5 años, su lenguaje se vuelve más complejo y sofisticado. Pueden formar oraciones más largas y complejas, utilizar tiempos verbales correctamente y expresar ideas más elaboradas. También desarrollan habilidades de contar historias y participar en conversaciones más fluidas. Además, se distinguen dos etapas: prelingüística o preverbal y lingüística.

**4.1.7.7 Etapa preverbal.** la relación y comunicación entre el niño y sus padres o cuidadores desempeñan un papel crucial. Es fundamental que los padres o cuidadores brinden los estímulos adecuados para promover un desarrollo óptimo del lenguaje en este período.

**4.1.7.8 La etapa lingüística.** que sucede a la anterior se inicia a los 2 años hasta los 5-7 años aproximadamente, en esta etapa se considera que el niño ya ha adquirido por completo el lenguaje oral, siempre que las condiciones físicas, cognitivas y sociales hayan sido las adecuadas.

Bajo estas perspectivas, Jaimes (2017), menciona acerca de las etapas de adquisición del lenguaje: En el desarrollo semántico se observan tres etapas: a) la etapa pre-léxica, los padres asignan significado a las expresiones orales del bebé, b) durante la etapa de los símbolos léxicos, se produce un enriquecimiento del vocabulario y el infante comete errores al

etiquetar indiscriminadamente su entorno con términos lingüísticos, y c) la etapa semántica se destaca por la amplitud y diversidad del vocabulario utilizado, la incorporación de categorías verbales y la capacidad de jerarquizar los significados.

#### ***4.1.8 Componentes del lenguaje oral***

Según la clasificación de Bloom y Lahley (1978, citados en Aguinaga et al., 2004), sugieren un estudio simultáneo sobre el lenguaje en la etapa infantil el cual lo categorizan en la siguiente distribución:

**4.1.8.1 Forma.** Se refiere a la estructura del lenguaje, la emisión de fonemas, el reconocimiento de sonidos, la organización y reconocimiento de palabras ya sea en oraciones o frases respetando las normas gramaticales, así mismo se incluyen dentro de este apartado tres subcategorías: la fonología, esta se relaciona con los aspectos lingüísticos de la estructura del sonido y la conducta articulatoria y perceptiva, abordando el conocimiento que el hablante posee sobre el uso específico del lenguaje en los sonidos que emite, en este contexto se considera además la morfología y sintaxis en tres categorías, la imitación directa de estructuras sintácticas, donde el infante imita lo que comprende, la producción sugerida por enunciados en contextos verbales respaldados por imágenes y la expresión oral donde se analiza el número y tipo de frases generadas.

**4.1.8.2 Contenido.** Esta dimensión se enfoca en el vocabulario disponible para ser comprendido o hablado, representando tanto el mundo real como abstracto, además implica la capacidad de definir y comprender oralmente conceptos, ideas y elementos de la fantasía o realidad.

**4.1.8.3 Uso.** Se destaca la correcta utilización de recursos verbales y no verbales para facilitar la comunicación y comprensión de pensamientos y sentimientos, a la vez que evalúa la capacidad del niño para identificar, reflexionar y verbalizar diversas situaciones.

Por otra parte, Gutiérrez y Diez (2017), manifiestan que cuando los niños ingresan al entorno escolar, ya poseen una capacidad comunicativa que les permite interactuar con los demás sin la necesidad de reflexionar sobre la estructura del lenguaje. En otras palabras, son capaces de comunicarse sin haber desarrollado las habilidades que les permiten desviar la atención del significado hacia la forma lingüística.

Este cambio de enfoque desde el contenido hacia la forma está influenciado por los diversos componentes del lenguaje, como el fonológico, el morfosintáctico, el semántico y el pragmático. Estos componentes son los responsables de permitir que los individuos desarrollen

su capacidad comunicativa y adquieran gradualmente la habilidad de separar la estructura de una oración de su significado. Estos componentes actúan y se desarrollan de manera simultánea tanto en el lenguaje oral como en el escrito.

En referencia a los componentes del lenguaje oral, Chamarro (2023), afirma lo siguiente:

Dentro de los componentes del lenguaje, se encuentran la fonología, la cual se encarga de investigar la formación, clasificación de los sonidos de un sistema, considerando los caracteres articulatorios y los contextos en los cuales aparecen; la fonética estudia la pronunciación de los sonidos, los sistemas que articulan y detectan sonidos, palabras, gesticulaciones del ser humano; la morfosintaxis hace referencia al estudio de la estructura y organización de las palabras en la oración; la semántica se enfoca en el significado y las diferentes acepciones y expresiones de las palabras; la pragmática es poner en práctica las habilidades comunicativas al interactuar con los demás. (p.8).

Estos componentes del lenguaje oral trabajan de manera interrelacionada para permitir la comunicación efectiva. Es importante destacar que estos componentes no son independientes, sino que se complementan y se influyen mutuamente en el proceso de comprensión y producción del lenguaje.

#### ***4.1.9 Trastornos comunes en el desarrollo del lenguaje oral de los niños***

Un trastorno del lenguaje es una condición en la que un niño presenta dificultades significativas en la adquisición y uso del lenguaje oral de manera apropiada para su edad y desarrollo. Estos problemas afectan la comprensión y/o expresión del lenguaje, lo que puede dificultar la comunicación efectiva y el desarrollo académico y social del niño. Es importante destacar que los trastornos del lenguaje no están relacionados con problemas de audición, discapacidad intelectual o trastornos del desarrollo como el autismo. Son condiciones independientes en las que el niño tiene dificultades específicas con el lenguaje.

Explicando estas situaciones desde una perspectiva neurológica Mejías-Padilla (2021), manifiesta que los trastornos verbales más frecuentes relacionados con factores externos en los niños suelen manifestarse en el ámbito semántico o léxico. Estos trastornos generalmente se vinculan con la comprensión individual del significado de cada palabra, que se desarrolla a través de la interacción con otros hablantes en un contexto, normalmente con miembros de la familia. Por lo tanto, estos problemas surgen debido a una falta de estimulación o a una estimulación insuficiente en el niño, especialmente durante el período crítico entre los 3 y los

5 años de edad, mismo que es esencial para el niño concluir su desarrollo léxico, permitiéndole internalizar el significado de nuevos conceptos.

Según Úbeda (2017), las dificultades lingüísticas que puedan existir, entre las que se encuentran los problemas de pronunciación, influyen en la calidad de la comunicación con los iguales y con los adultos, en la adquisición de aprendizajes y en el acceso a la cultura. Se podría decir que el desarrollo del lenguaje está estrechamente vinculado al desarrollo intelectual, lo que significa que el lenguaje se enriquece a medida que la madurez intelectual avanza, y a su vez, el lenguaje desempeña un papel fundamental en dicho desarrollo, actúa como un medio para adquirir conocimientos. Para este autor, se tienen algunos trastornos del lenguaje:

**4.1.9.1 Retraso del lenguaje.** Se refiere a un retraso significativo en el desarrollo del lenguaje en comparación con otros niños de la misma edad. Pueden tener dificultades para adquirir vocabulario, estructurar oraciones correctamente o expresar sus pensamientos de manera clara.

**4.1.9.2 Trastorno del lenguaje expresivo.** Los niños con este trastorno tienen dificultades para expresar sus ideas y pensamientos de manera adecuada. Pueden tener un vocabulario limitado, estructurar oraciones de forma incorrecta o tener dificultades para encontrar las palabras adecuadas.

**4.1.9.3 Trastorno del lenguaje receptivo.** En este caso, los niños tienen dificultades al comprender y entender el lenguaje oral. Pueden tener problemas al momento de seguir instrucciones, comprender preguntas o entender el significado de palabras y frases.

**4.1.9.4 Tartamudeo.** También conocido como disfemia o tartamudez, es un trastorno del habla caracterizado por interrupciones en el flujo normal del habla. Los niños que tartamudean pueden repetir sonidos, sílabas o palabras, prolongar sonidos o bloquearse al intentar hablar.

**4.1.9.5 Trastorno fonológico.** Este trastorno se refiere a dificultades en la producción y organización de los sonidos del lenguaje. Los niños con trastorno fonológico pueden omitir, sustituir o distorsionar los sonidos del habla, lo que afecta su inteligibilidad.

**4.1.9.6 Dispraxia verbal.** También conocida como apraxia del habla, es un trastorno motor del habla en el que los niños tienen dificultades para planificar y coordinar los movimientos necesarios para producir los sonidos del habla, dando lugar a un habla poco clara.

## **4.2 El juego lúdico**

### **4.2.1 Definición**

Para Córdova et. al. (2017) citando a Martínez (2008), plantea que las estrategias lúdicas combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del niño. Las actividades son orientadas y supervisadas por el educador con el objetivo de mejorar el rendimiento del estudiante, fomentar su sociabilidad, estimular su creatividad y facilitar su desarrollo en los ámbitos científico, tecnológico y social; estas estrategias se centran en el niño debido a que el docente se encarga de planificar y organizar las actividades de antemano, creando un entorno positivo y estimulante, detecta las dificultades, los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes de acuerdo a las necesidades que se observen en el proceso y resultados de ejecución de las mismas.

Gracias a el juego tenemos una forma para estimular la mente y una perspectiva sobre aquellas cosas en las que podemos poner a prueba nuestra creatividad, emociones, ideas a la vez que experimentamos con las mismas y los niños tienen la posibilidad de construir su propia representación del mundo que los rodea.

Según Castro y Robles (2018), el juego puede ser definido como una actividad placentera y natural que se encuentra arraigada en el desarrollo infantil, evolucionado de acuerdo a las etapas de crecimiento del ser humano. Por otro lado, Gallardo (2018), destaca que el juego es una acción esencial para el crecimiento de los niños, debido a que permite el fomentar valores a su vez que se promueve el respeto por las normas y una disposición favorable hacia el aprendizaje.

### **4.2.2 Importancia de los juegos lúdicos**

Los juegos lúdicos son recursos valiosos que fomentan un aprendizaje significativo, de acuerdo a Guzman y Zambrano (2017), estas son estrategias fundamentales que van a posibilitar la autonomía, autoconfianza, formación de la personalidad, cada actividad debe surgir en forma espontánea y natural siempre y cuando sea acompañada de una estimulación adecuada.

Estas autoras plantean algunas ideas en relación con la importancia de los juegos lúdicos que se sintetizan a continuación:

- Contribuye a mejorar el comportamiento de los niños al utilizar diversas técnicas para perfeccionar conductas que a menudo experimentan variaciones.
- Se convierte en una actividad emocionante al participar en juegos o con otros, lo que



garantiza que el trabajo se realice de manera eficiente y se cumpla en su totalidad.

- Proporciona a los niños la oportunidad de conectarse con su entorno y conocer la realidad, lo que puede influir positiva o negativamente en su desarrollo.
- Despierta el interés de los niños por aprender, el aprendizaje se logra mediante la observación y la práctica.
- Actúa como un estímulo tanto interno como externo, al activar los impulsos y motivaciones individuales, que promueven el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por otra parte, Tamayo et al. (2022), menciona que los juegos lúdicos realizados en la infancia son fundamentales para el desarrollo cognitivo, emocional y social, debido a que estas actividades permiten pensar de una forma mas compleja, satisfacer sus necesidades básicas, liberar tensiones, explorar, descubrir el mundo que les rodea, experimentar emociones, asimilar y reproducir lo aprendido, a la vez que establece relaciones con los demás.

#### ***4.2.3 Beneficios de los juegos lúdicos***

Como indica Colmont (2022), basándose en Lybolt y Gottfred (2003), el juego lúdico es una acción innata en el hombre que inicia desde las primeras semanas de vida y va desarrollándose espontáneamente conforme el individuo se desarrolla a lo largo de su vida, a través del juego los niños expresan sus sentimientos y experiencias permitiéndoles estimular su lenguaje a la vez que aprenden del mundo que les rodea.

Los juegos lúdicos ofrecen beneficios significativos para la adquisición del lenguaje en los niños al estimular el lenguaje, promover habilidades sociales y emocionales, mejorar la atención y concentración, estimular el desarrollo cognitivo y generar motivación y disfrute en el proceso de aprendizaje lingüístico. Proporcionando un entorno divertido y motivador para que los niños experimenten y practiquen el uso del lenguaje. A través de la interacción con otros jugadores, los niños tienen la oportunidad de desarrollar habilidades de comunicación, ampliar su vocabulario, mejorar su pronunciación y aprender nuevas estructuras gramaticales; además fomentan la interacción social y el trabajo en equipo, lo que contribuye al mejorar las competencias sociales y emocionales. Los niños aprenden a comunicarse de manera efectiva, a tomar turnos, a compartir ideas y a resolver problemas de forma cooperativa. Además, los juegos lúdicos promueven la empatía, respeto mutuo y regulación emocional.

También requieren que los niños presten atención y se concentren en las reglas y objetivos del juego. Esta práctica constante de atención y concentración durante el juego puede tener un impacto positivo en el desarrollo de estas habilidades, lo que también puede beneficiar su capacidad para escuchar y procesar el lenguaje.

Desafían el pensamiento de los niños y estimulan su desarrollo cognitivo. Los juegos de palabras, acertijos y rompecabezas, por ejemplo, promueven el razonamiento lógico, resolución de problemas y flexibilidad mental. Estas habilidades cognitivas también se relacionan directamente con el desarrollo del lenguaje y comprensión. Además, son intrínsecamente motivadores y divertidos para los niños. Al incorporar el juego en el proceso de adquisición del lenguaje, se crea un ambiente agradable y estimulante que aumenta su motivación al participar activamente y aprender. Esto contribuye a un enfoque más positivo y entusiasta hacia el aprendizaje del lenguaje.

Para precisar la importancia y los beneficios de los juegos lúdicos, se puede mencionar a Córdova et. al. (2017), los cuales manifiestan que el juego es ampliamente respaldado en diversas estrategias educativas debido a las numerosas ventajas que se le atribuyen, como el estímulo de la motivación, la promoción de la participación activa de los niños, el fomento del desarrollo del pensamiento lógico y la creatividad, la facilitación de la cooperación y la socialización, así como la capacidad de generar soluciones creativas a los problemas.

#### ***4.2.4 Funciones de los juegos lúdicos***

Los juegos desempeñan varias funciones importantes las cuales se basan en la estimulación temprana. Estas funciones incluyen:

**4.2.4.1 Estimulación del lenguaje.** Los juegos proporcionan un entorno lúdico y motivador donde los niños pueden experimentar y practicar el uso del lenguaje. A través de actividades interactivas, como jugar con muñecas, hacer roles o representar situaciones, pueden desarrollar su vocabulario, mejorar su pronunciación y aprender nuevas estructuras gramaticales.

**4.2.4.2 Desarrollo de habilidades comunicativas.** Los juegos fomentan la comunicación verbal y no verbal entre los niños. Al participar en juegos de roles, por ejemplo, los niños practican la expresión de ideas, el turno de habla, escucha activa y comprensión de las intenciones comunicativas de los demás.

**4.2.4.3 Promoción de la interacción social.** Los juegos permiten que los niños interactúen y colaboren con sus pares. A través del juego compartido, los niños aprenden a comunicarse, a resolver problemas y a negociar reglas, lo que favorece el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

**4.2.4.4 Estimulación cognitiva.** Los juegos desafían y estimulan el pensamiento de los niños. A través de juegos de palabras, adivinanzas o rompecabezas, los niños desarrollan habilidades de pensamiento lógico, resolución de problemas, atención y memoria.

**4.2.4.5 Motivación y disfrute.** Los juegos son intrínsecamente motivadores y divertidos para los niños. Al incorporar el juego en el contexto de la adquisición del lenguaje, se crea un ambiente agradable y estimulante que aumenta la motivación de los niños para participar activamente y aprender.

Sintetizando esta perspectiva, es preciso mencionar el estudio de Sánchez et. al. (2020), quienes manifiestan que el juego representa la actividad fundamental que guía el crecimiento de los niños, influyendo en la formación de sus funciones mentales fundamentales y en su evolución hacia funciones mentales más avanzadas. Para que este avance sea posible, es esencial que otro individuo más competente proporcione los signos o herramientas de mediación apropiados durante el juego.

El juego desempeña un papel crucial en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. A través del juego, los niños no solo se divierten, sino que también ejercitan y fortalecen sus funciones mentales básicas, como la atención, la memoria, la imaginación y la resolución de problemas. Además, el juego les proporciona la oportunidad de avanzar hacia funciones mentales superiores, como el razonamiento abstracto, la planificación y la toma de decisiones.

Sin embargo, para que este progreso ocurra de manera efectiva, es necesario que los niños cuenten con la guía y el apoyo de individuos más competentes, como padres, cuidadores o educadores. Estos adultos pueden actuar como facilitadores al proporcionar los signos o instrumentos de mediación adecuados durante el juego. Estos signos pueden ser sugerencias, preguntas, pistas o desafíos que ayudan a los niños a reflexionar, experimentar y aprender mientras juegan. Esta interacción con adultos más experimentados enriquece la experiencia de juego de los niños y les permite adquirir habilidades y conocimientos de manera más eficaz.

#### **4.2.5 Características de los juegos lúdicos**

Tomando como referencia lo expuesto por Algaba (2018), acerca de las características de la lúdica, se puede afirmar que ésta es innata, no tiene edad determinada en su práctica, ayuda en la formación de la personalidad y potencia habilidades de comunicación.

Por lo tanto, se puede expresar que los juegos lúdicos están diseñados para ser divertidos y placenteros. Proporcionan una experiencia agradable y satisfactoria para los participantes, generando emociones positivas como la alegría y el entusiasmo. Fomentan la interacción social entre los participantes. Pueden ser juegos individuales, en parejas o en grupos, lo que permite la comunicación, la cooperación y la competencia amistosa.

Payá (2020), menciona que la acción lúdica favorece el desarrollo integral de los niños en los aspectos cognitivos, afectivos, psicomotores y también de comunicación. Los juegos

lúdicos suelen implicar el uso de la imaginación y creatividad. Los participantes pueden inventar historias, personajes y situaciones, lo que promueve la expresión creativa y el pensamiento original. Pueden tener también un componente educativo o de aprendizaje y permiten desarrollar habilidades cognitivas, físicas, sociales y emocionales, así como a adquirir conocimientos y conceptos nuevos.

Para Megías y Lozano (2019), los niños entre 3 y 6 años poseen algunas características, entre las cuales se pueden mencionar el pensamiento egocéntrico, autonomía, y necesidad de explorar el entorno y establecer relaciones sociales. Bajo esta perspectiva, en esta edad los juegos deben tener algunas características para que se encuentren ligados directamente a los intereses de los niños. Por ejemplo, los juegos de actividad física, los juegos de expresión plástica, como dibujar o pintar y los juegos de roles son ideales para resaltar esas características.

#### ***4.2.6 Clasificación de los juegos lúdicos***

Los juegos lúdicos han sido una parte importante de la experiencia humana desde tiempos remotos; la clasificación de estos juegos es una tarea ardua debido a la diversidad de formas y modalidades existentes, ante ello Algaba (2018), propone la siguiente clasificación de los juegos lúdicos:

**4.2.6.1 Juego sensoriomotores.** Constituyen la respuesta a la primera y más urgente necesidad de los niños; moverse y manipular cosas de su entorno con el fin de descubrir sus cualidades que van a favorecer su desarrollo.

**4.2.6.2 Juegos simbólicos.** Denominados también juegos de imitación de la vida o juegos de rol, son juegos de representación de personajes en los que los niños reproducen situaciones aprendidas en su entorno.

**4.2.6.3 Juegos de argumento.** Estos ocupan un lugar importante en la formación de la personalidad del niño, debido a que se juegan sobre las diferentes situaciones de la vida, por lo que el infante asume e interpreta fenómenos de la vida, es aquí donde interviene la expresión libre y la creatividad del niño, por medio del dibujo, pintura y dramatización (juegos de representación).

**4.2.6.4 Juegos al aire libre.** Se distinguen por su contenido intelectual, por medio de gestos y movimientos que desarrolla el aspecto físico emocional que siempre está presente en el juego al aire libre, ejemplo, la gallinita ciega, las escondidas, etc.

**4.2.6.5 Juegos didácticos.** Por su contenido, sus reglas y métodos a utilizar para su desarrollo, son elaborados por los educadores con fines instructivos; con frecuencia no reciben el nombre de juego, sino de clases lúdicas.

**4.2.6.6 Juegos intelectuales.** Se basan totalmente en la libre creación e iniciativa de los niños como ejemplo se puede citar adivinanzas, preguntas y respuestas sobre temas escogidos.

**4.2.6.7 Juegos constructivos.** Son de carácter individual y más característicos de los párvulos en donde no se da la importancia a la construcción de algo determinado, sino varía de acuerdo al material utilizado, en los cuales pueden mencionar cubos, arena, juegos de ensamble.

**4.2.6.8 Juegos de imitación.** Estos juegos permiten a los niños practicar la pronunciación y la entonación a través de la imitación de sonidos, palabras y frases. Pueden imitar a diferentes personajes, animales u objetos, desarrollando así habilidades de articulación y expresión oral.

**4.2.6.9 Juegos de categorías.** En estos juegos, los niños clasifican palabras en diferentes categorías según su significado. Por ejemplo, pueden agrupar palabras según su color, forma, tamaño o función. Esto ayuda a expandir el vocabulario y a mejorar la capacidad de asociar conceptos.

**4.2.6.10 Juegos de descripción.** Los niños pueden practicar la descripción de objetos, personas o escenas utilizando palabras y frases descriptivas. Pueden jugar a adivinar qué están describiendo sus compañeros o a describir una imagen para que los demás adivinen de qué se trata. Esto fomenta la precisión en la expresión oral y el uso de vocabulario específico.

**4.2.6.11 Juegos de cuentos y narración.** Los juegos que implican la creación de historias y narraciones promueven la fluidez verbal y la estructuración de ideas. Los niños pueden inventar historias en grupo, alternando turnos para continuar la narración. Esto les ayuda a organizar sus pensamientos y a desarrollar habilidades narrativas.

**4.2.6.12 Juegos de preguntas y respuestas.** Estos juegos estimulan la comunicación oral y la comprensión auditiva. Los niños pueden hacer y responder preguntas sobre diferentes temas, practicando la formulación de preguntas adecuadas y el desarrollo de respuestas claras y coherentes.

De forma similar Carrión (2020), propone los siguientes tipos de juegos:

**4.2.6.13 Juegos Sociales.** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

**4.2.6.14 Juegos de reglas.** Este juego es más propio de los niños mayores. Sin embargo, en el niño y niña de 0 a 5 años les gusta de una manera informal establecer sus propias reglas para su ejecución.

Es importante adaptar las actividades a las necesidades y capacidades individuales de cada niño, proporcionando un ambiente lúdico y motivador que fomente su participación.

Bajo una perspectiva más moderna Manzano (2022), propone otra clasificación de juegos lúdicos: Serious games y VR/RV games.

Siguiendo a la autora, los serious games son juegos de mesa o videojuegos creados con la intención principal de fomentar la adquisición de conocimientos, priorizando el aspecto educativo sobre el entretenimiento. Estos juegos permiten a los estudiantes disfrutar mientras practican el contenido de sus asignaturas, lo que a su vez contribuye a mejorar su aprendizaje en diversas materias, puesto que se involucran más activamente en un enfoque pedagógico basado en el juego.

Los VR/RV games se refieren a un entorno tridimensional que es accesible a través de pantallas o dispositivos, brindando al jugador la sensación de participar activamente en un espacio virtual. En contraste, los juegos de realidad aumentada (AR) son experiencias tecnológicas que posibilitan la sobreposición en tiempo real de elementos virtuales sobre el entorno físico. Sin dudas también este tipo de juegos puede y debe ser usado como estrategia para la adquisición del lenguaje, hoy es muy común el uso de teléfonos, tablets y otros dispositivos por parte de los niños.

#### ***4.2.7 Fases que deben cumplir los juegos lúdicos***

Siguiendo las ideas de Algaba (2018), los juegos lúdicos pueden potenciar el desarrollo del lenguaje en los niños cuando se siguen ciertas fases o elementos clave. Estas fases incluyen:

**4.2.7.1 Selección adecuada del juego.** Es importante elegir juegos que sean apropiados para la edad y nivel de desarrollo lingüístico de los niños. Los juegos deben ser interesantes, desafiantes y relevantes para motivar su participación y estimular el lenguaje.

**4.2.7.2 Establecimiento de un propósito comunicativo.** Antes de comenzar el juego, es beneficioso establecer un propósito comunicativo claro. Por ejemplo, se puede plantear el objetivo de utilizar nuevas palabras o estructuras gramaticales durante el juego, practicar la narración de historias o mejorar la expresión oral. Esto ayuda a dirigir la atención de los niños hacia el lenguaje y fomenta su uso activo durante el juego.

**4.2.7.3 Creación de un ambiente comunicativo.** Durante el juego, es esencial crear un ambiente propicio para la comunicación. Los niños deben sentirse seguros y cómodos para expresarse verbalmente, hacer preguntas, compartir ideas y escuchar a los demás. El adulto o facilitador del juego juega un papel importante en fomentar la interacción y la comunicación entre los participantes.

**4.2.7.4 Uso del lenguaje en contextos significativos.** Los juegos lúdicos deben ofrecer oportunidades para el uso del lenguaje en contextos significativos y auténticos. Por ejemplo, se pueden incluir juegos de roles que simulen situaciones de la vida cotidiana, como ir de compras o jugar en un restaurante. Esto permite a los niños practicar el lenguaje en situaciones reales y aplicarlo de manera funcional.

**4.2.7.5 Retroalimentación y refuerzo positivo.** Durante el juego, es importante proporcionar retroalimentación positiva y refuerzo a los niños por sus esfuerzos y logros en el uso del lenguaje. Esto puede incluir el elogio por la pronunciación correcta, la ampliación de vocabulario o la utilización adecuada de estructuras gramaticales. El refuerzo positivo promueve la autoconfianza y motivación de los niños para seguir desarrollando sus habilidades lingüísticas.

Coincidiendo con lo anterior Castrillón (2017), menciona, señalando lo propuesto por Pastor (2004) que es necesario considerar algunas fases para que el juego sea efectivo en el salón de clase, como, por ejemplo:

- Tener normas para que el juego cumpla su objetivo.
- Tener objetivos claros y concretos al iniciar el juego.
- Tener una actividad que permita definir hasta qué punto va el juego.
- El profesor debe permitir la libertad en el desempeño y cambiar su rol de supervisión.
- El profesor debe hacer que sea divertido y atractivo para los niños.

Al seguir estas fases en los juegos lúdicos, se crea un entorno propicio para potenciar el desarrollo del lenguaje en los niños, fomentando su participación activa, la comunicación efectiva y adquisición de nuevas habilidades lingüísticas.

#### ***4.2.8 Juegos lúdicos como recursos para desarrollar el lenguaje oral en niños de 4 a 5 años***

Bonilla (2018), manifiesta que, desde edades tempranas, el juego es un recurso para el desarrollo del lenguaje oral, a través de este, el niño incorpora nuevas palabras que incrementan su vocabulario y así poder comunicarse y expresarse antes diferentes situaciones.

Durante esta etapa crucial del desarrollo de los niños, los juegos lúdicos pueden desempeñar un papel fundamental en el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas. Los juegos lúdicos proporcionan un entorno estimulante y divertido para que los niños practiquen y mejoren su lenguaje oral. Estas actividades fomentan el desarrollo del vocabulario, fluidez verbal, expresión creativa y habilidades de comunicación, sentando las bases para una sólida competencia lingüística en el futuro.

Moreira y Lescay (2022), mencionan en su estudio que, en Ecuador, numerosas investigaciones se han enfocado en el desarrollo del lenguaje en niños, particularmente a través de recursos educativos lúdicos. En este contexto, en la enseñanza en la Educación Inicial contribuye al progreso del lenguaje oral en los niños al brindarles la oportunidad de expresar sus pensamientos y emociones a través del juego, lo que estimula la conversación, mejora las habilidades lingüísticas y enriquece su vocabulario al fomentar una pronunciación adecuada y la correcta utilización de las letras.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que la estimulación del lenguaje en los niños debe llevarse a cabo tanto en el entorno familiar como en el entorno escolar. Este autor enfatiza la importancia de emplear actividades lúdicas que fomenten la participación activa de los niños en este proceso, permitiéndoles adquirir gradualmente herramientas y técnicas de comunicación verbales.

#### ***4.2.9 Influencia de los juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje***

De acuerdo a las afirmaciones de Megías y Lozano (2019), las actividades lúdicas ejercen una importante influencia en el proceso de aprendizaje. Al involucrar a los niños en juegos y actividades divertidas, se crea un entorno de aprendizaje más atractivo y motivador. Estas actividades permiten que los niños se involucren activamente, experimenten, exploren y descubran conceptos de manera práctica. Al hacerlo, se fomenta el pensamiento crítico, resolución de problemas y desarrollo de habilidades cognitivas.

Además, las actividades lúdicas promueven la interacción social y colaborativa entre los estudiantes. A través de juegos de roles, trabajo en equipo y competencias amistosas, aprenden a comunicarse, negociar, compartir ideas y respetar las opiniones de los demás. Esto mejora sus habilidades sociales y emocionales, así como su capacidad para trabajar en equipo.

Según el autor Caballero (2021), manifiesta que las actividades lúdicas también estimulan la creatividad y la imaginación. Al permitir que exploren diferentes enfoques y soluciones, se fomenta la generación de ideas originales y la capacidad de pensar fuera de lo convencional. Esto fortalece su capacidad para abordar problemas desde diferentes perspectivas y encontrar soluciones innovadoras.

De acuerdo con las recomendaciones de Rodríguez (2017), se sugiere que los docentes fomenten la utilización de juegos lúdicos como una herramienta para adquirir habilidades esenciales en el campo de las matemáticas ello implica el proporcionar a los niños recursos adecuados que fortalezcan su capacidad de razonamiento, comprensión y habilidades cognitivas complejas. En consecuencia, los maestros deben integrar el juego en su enfoque



pedagógico, promoviendo situaciones que permitan resolver situaciones de su vida cotidiana.

#### ***4.2.10 El juego y su importancia en la adquisición del lenguaje***

Sintetizando lo dicho por Algaba (2018) y Colmont (2022), el juego lúdico en el contexto del desarrollo del lenguaje en los niños se refiere a actividades y situaciones en las que ellos participan de manera voluntaria y espontánea, con un enfoque en la diversión, la exploración y el aprendizaje. Estas actividades lúdicas proporcionan un entorno seguro y estimulante en el que los niños pueden desarrollar y mejorar sus habilidades lingüísticas.

El juego lúdico se relaciona con el lenguaje, dado que los niños lo utilizan para interactuar, comunicarse y expresarse. Pueden involucrarse en juegos de roles, como "jugar a la tienda" o "jugar al doctor", donde simulan situaciones de la vida real y utilizan el lenguaje para representar diferentes roles y escenarios. También pueden participar en juegos de palabras, rimas, canciones y actividades de narración de historias, que fomentan el desarrollo del vocabulario, la estructura gramatical y habilidad de contar y comprender historias.

Proporciona a los niños oportunidades significativas para practicar y consolidar sus habilidades lingüísticas de manera motivadora y divertida. A través del juego, los niños experimentan el poder del lenguaje como una herramienta para comunicarse, expresar ideas, resolver problemas y construir relaciones sociales. Además, el juego lúdico promueve la creatividad, imaginación y confianza en el uso del lenguaje.

Durand et. al. (2020), sugiere que, durante el juego, los niños empiezan a desarrollar la comprensión de los signos intencionales en situaciones comunicativas debido a la conexión que establecen con los objetos a los que dichos signos hacen referencia.

Desarrollando un poco estas ideas, se podría deducir que, en las etapas iniciales de su vida, los niños tienden a experimentar el mundo que les rodea a través de la exploración y el juego. Durante estas actividades, los objetos se convierten en parte integral de su entorno de aprendizaje. Los juguetes, objetos cotidianos y elementos que les rodean en su entorno se convierten en los primeros "signos" con los que los niños interactúan. Al manipular y explorar estos objetos, los niños comienzan a asociar palabras y gestos con sus significados.

Por ejemplo, cuando un niño toma un peluche y escucha a un adulto decir "oso", empieza a hacer la conexión entre el objeto (el peluche) y el sonido (la palabra "oso"). Esto es el comienzo de su comprensión de que las palabras y los gestos son signos que representan objetos y conceptos en el mundo que les rodea.

A medida que los niños continúan interactuando con su entorno, su comprensión de los signos intencionales se desarrolla aún más. Comienzan a comprender que las palabras y gestos

no son simples sonidos o movimientos aleatorios, sino que tienen un propósito: comunicar información y transmitir significado. Los niños aprenden que pueden usar estos signos para expresar sus propias necesidades, deseos y emociones, así como para comprender y responder a las señales de los demás.

Este proceso de desarrollo cognitivo y lingüístico se fortalece a medida que los niños interactúan con adultos y otros niños en un entorno comunicativo. Observan y aprenden de las interacciones sociales que les rodean, lo que les permite comprender no solo el significado de las palabras y gestos, sino también las sutilezas de la comunicación, como el tono de voz, la expresión facial y el lenguaje corporal; y en ese punto es donde el juego demuestra toda su importancia y pertinencia en la adquisición del lenguaje.

#### ***4.2.11 Los juegos lúdicos y el lenguaje oral***

Desde etapas tempranas de la vida, el juego se convierte en un medio para fomentar el desarrollo del lenguaje hablado. Los juegos lúdicos son de gran importancia para el desarrollo del lenguaje oral en los niños. A través de estos, los niños tienen la oportunidad de practicar y fortalecer sus habilidades de comunicación verbal; les permiten experimentar diferentes situaciones de comunicación, interactuar con otros niños y adultos, y utilizar el lenguaje de manera significativa y funcional. Al participar en juegos, los niños adquieren nuevas palabras, mejoran su vocabulario y aprenden a expresarse en una variedad de contextos; también fomentan la creatividad e imaginación, lo que contribuye al desarrollo de habilidades lingüísticas más sólidas. “El juego también brinda la oportunidad de estimular la práctica del lenguaje social entre los niños” (Lybolt y Gottfred, 2003 p. 24).

Mencionan Pinargote y Meza (2022), citando lo planteado por Vigotsky que, según la teoría sociocultural, el lenguaje se concibe como una herramienta compartida que inicialmente surge en contextos sociales a través de interacciones entre individuos. Luego, este lenguaje se interioriza para dar lugar a un diálogo interno. En este proceso, el lenguaje cumple primero una función principalmente comunicativa y de regulación de la relación con el entorno externo. Posteriormente, se convierte en un mecanismo que regula nuestras propias acciones. La influencia del lenguaje como herramienta se desplaza desde su orientación hacia la comunicación con los demás hacia su uso en la autorregulación personal. Sin duda es remarcable el papel de los juegos lúdicos propuesto por la perspectiva sociocultural como herramienta inicial de adquisición del lenguaje.

#### ***4.2.12 Desarrollo del lenguaje oral a través de los juegos lúdicos***

Según González (2017), la participación en actividades lúdicas tiene efectos beneficiosos en varias áreas, como la capacidad visual, táctil y auditiva. Estas actividades también ayudan a desarrollar una comprensión más ligera de la noción de espacio y tiempo, así como movimientos corporales coordinados. Además, los juegos aceleran el desarrollo del lenguaje, estimulan la creatividad, fomentan el espíritu de observación, fortalecen la voluntad y mejoran la paciencia.

Los juegos lúdicos ofrecen un contexto significativo para el uso del lenguaje. Los niños participan en actividades imaginativas y simbólicas en las que el lenguaje se utiliza de manera funcional y relevante para el juego. Por ejemplo, al jugar a las casitas, los niños pueden practicar habilidades lingüísticas al tomar órdenes, dar instrucciones, describir objetos y personajes, y expresar preferencias. Este contexto lúdico permite una comprensión más profunda y significativa del lenguaje, se relaciona con experiencias y situaciones reales.

Además, los juegos lúdicos estimulan la creatividad e imaginación, lo que fomenta el desarrollo del lenguaje. Los niños inventan personajes, escenarios y narrativas, y utilizan el lenguaje para dar vida a sus ideas y emociones. Esta libertad creativa promueve la experimentación con el lenguaje, el desarrollo de vocabulario y adquisición de nuevas estructuras gramaticales.

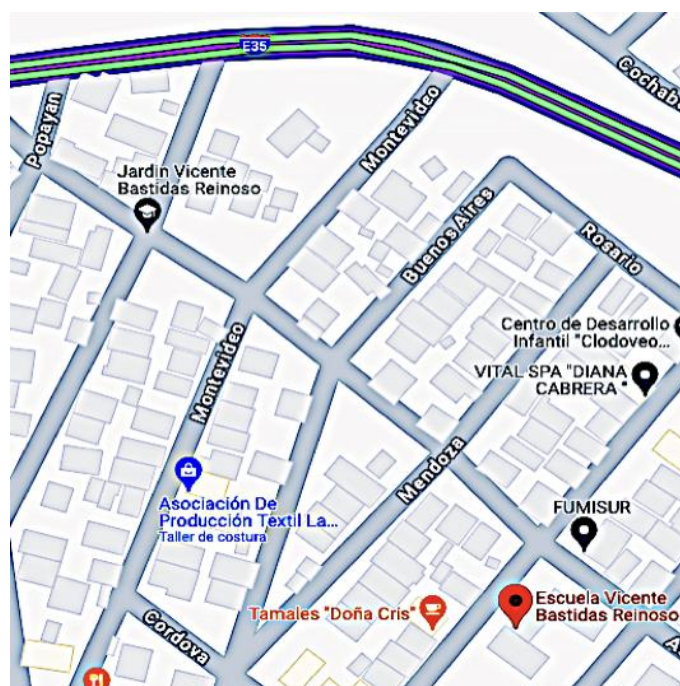
Proporcionan oportunidades para practicar, enriquecer y utilizar el lenguaje de manera funcional y significativa. Además, promueven la interacción social, ofrecen un contexto relevante y estimulan la creatividad lingüística. Como resultado, los juegos lúdicos son una herramienta valiosa para fomentar y mejorar las habilidades de comunicación oral en los

## 5. Metodología

Antes de explicar en detalle el marco metodológico del presente proyecto, es fundamental conocer la localización y las características de la institución educativa en la cual se desarrolló el estudio. La Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso se encuentra ubicada en la provincia de Loja, ciudad de Loja y pertenece a la parroquia Sucre. Ciudadela Clodoveo Jaramillo Alvarado, la dirección es calle Río de Janeiro Asunción Iquitos y Córdova. Es una institución educativa fiscal de educación regular que oferta los niveles de Inicial y Educación General Básica. Funciona en jornada matutina y posee 18 docentes y 394 estudiantes. Se encuentra en la zona urbana del cantón Loja.

### Figura 1.

*Croquis de la escuela de Educación básica Vicente Bastidas Reinoso*



Nota: la imagen muestra la ubicación de la escuela Vicente Bastidas Reinoso

Fuente: Google maps (2023). Link: <https://acortar.link/a8yCjM>

Para llevar a cabo el presente estudio se requirieron los siguientes insumos tecnológicos: laptop, impresora, internet, teléfono celular, así mismos recursos bibliográficos entre los cuales están revistas, libros y artículos científicos los cuales fueron fundamentales para respaldar ambas variables del estudio, así mismo se recurrió a materiales didácticos como, cartulinas, foami, cartón, cinta adhesiva, tapas de botellas, pinturas acrílicas, tarjetas, cuentos, teatrín, pañuelos.

Se implementó en el enfoque de esta investigación un componente mixto debido a que

se tuvieron diferentes datos cualitativos y cuantitativos. El enfoque mixto es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema.

Los datos cuantitativos fueron más significativos directamente, porque determinaron y demostraron los efectos de los juegos lúdicos en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años. Se utilizaron métodos de recopilación de datos objetivos y medibles para evaluar el nivel de desarrollo del lenguaje oral antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos; en cuanto a lo cualitativo permitió examinar y dar sentido a los resultados que se obtuvieron mediante la implementación y ejecución de la guía de actividades, ello facilitó la identificación del avance de los niños en relación a la problemática observada.

El diseño de la investigación fue cuasiexperimental, debido a que se intervino en la variable independiente (juegos lúdicos) con el objetivo de analizar si esto tuvo un cambio positivo en la variable dependiente (lenguaje oral). El alcance de la investigación fue de tipo descriptivo porque permitió describir las cualidades y características de los niños de 4 a 5 años de edad que asisten a inicial II, se trabajó con ellos en un entorno escolar específico.

En el presente estudio fue fundamental contar con el aporte de los métodos deductivo e inductivo. El inductivo se utilizó para generar teorías o conclusiones generales a partir de observaciones o datos específicos. Permitted explorar y descubrir nuevas perspectivas o relaciones que podrían no haber sido previamente consideradas. Ayudó a generar conocimiento específico a partir de la observación y el análisis de datos concretos en el contexto de la investigación. El método deductivo se utilizó para probar o verificar teorías o hipótesis mediante la aplicación de principios generales o teorías a situaciones o casos específicos. Ayudó a evaluar la validez de las teorías existentes mediante la aplicación de principios generales a casos particulares. Se basó en la lógica y la inferencia para llegar a conclusiones basadas en evidencia empírica.

Para analizar el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos: Test de PLON-R que es una prueba del lenguaje oral que se puede aplicar a los niños desde los 3 a 6 años, evalúa aspectos en la fonología, morfología-sintaxis, uso y contenido del lenguaje. Se observó su capacidad para expresarse claramente, utilizando un vocabulario adecuado y comunicarse de manera efectiva. Para la tabulación de los resultados se utilizó el programa Microsoft Excel, para organizar los resultados a la vez que

se verificó el problema y la comparación de los datos obtenidos en el estudio.

La población de este estudio estuvo conformada por 54 niños comprendidos entre 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso del paralelo A y B, de esta población se selecciono una muestra representativa de 28 estudiantes, mediante el muestreo no probabilístico.

## 6. Resultados

### 6.1. Resultados obtenidos con la aplicación del test de Plon-R a los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso

Con el propósito de alcanzar el objetivo de diagnosticar el nivel de desarrollo en el lenguaje oral de los niños de 4 a 5 años, se llevo a cabo la aplicación del Test Plon-R diseñado con la finalidad de realizar una detección rápida del desarrollo del lenguaje oral, abordando los aspectos de fonología, morfología- sintaxis, contenido y uso de lenguaje, este test incluye indicadores de evaluación como retraso, necesita mejorar y normal. La evaluación se realizó a una muestra de 28 niños de la edad de 5 años, la misma que se llevo a cabo durante un periodo de 4 días, con sesiones de 9 am a 11: 45 am y una duración de 20 minutos cada una. Los resultados obtenidos revelaron la carencia del desarrollo del lenguaje oral en los niños. A continuación de presentan los resultados obtenidos.

**Tabla 0.1.**

*Datos generales del desarrollo del lenguaje oral*

Dimensiones del lenguaje oral	Niveles						Total
	Retraso		Necesita mejorar		Normal		
	f	%	f	%	f	%	
<b>Forma</b>	16	57	12	43	0	0	Niños /as=28=100%
<b>Contenido</b>	15	54	5	18	8	28	
<b>Uso</b>	5	18	14	50	9	32	
<b>Total</b>	17	<b>61</b>	6	<b>21</b>	5	<b>18</b>	100

*Nota.* Datos obtenidos de la aplicación del test PLON – R de a los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso.

En la tabla 1 se puede evidenciar los resultados obtenidos en el nivel de forma, el 57% presentan un retraso, un 43% necesitan mejorar y un 0% tienen un desarrollo de lenguaje normal. En la evaluación del contenido, se observó que, el 54% presenta un retraso, otro 18% necesita mejorar y un 28% se encuentra en un rango normal. En el apartado de uso, el 18% presenta retraso, el 50% necesita mejorar y el 32% se encuentra en un rango normal.

De acuerdo a la clasificación de Bloom y Lahley (1978, citados en Aguinaga et al., 2004), categorizan los componentes del lenguaje en tres distribuciones, en las cuales se encuentran la forma, se refiere a la estructura del lenguaje, la emisión de fonemas, el reconocimiento de sonidos, la organización y reconocimiento de palabras ya sea en oraciones o frases respetando las normas gramaticales; el contenido que implica la capacidad de definir y comprender oralmente conceptos, ideas y elementos de la realidad o fantasía, y el uso donde se destaca la correcta utilización de recursos verbales y no verbales para facilitar la comunicación y comprensión de pensamientos y sentimientos .

Por consiguiente, existe un alto porcentaje de niños que poseen dificultades en la articulación correcta de fonemas tales como la “r” y “l”, requiriendo de mejorar en los mismos, deben ampliar su vocabulario habitual, mejorar su expresión verbal y ser capaces de identificar y nombrar los elementos que corresponde a una categoría, además necesitan mejorar el desarrollo de las habilidades lingüísticas para comunicarse de manera efectiva. Para ello se requiere que los docentes desarrollen planes de trabajo específicos relacionados con el lenguaje oral como parte integral de la programación general, con lo cual logran desarrollar su lenguaje oral de acuerdo al nivel de desarrollo de cada niño.

## **6.2. Resultados de la guía de actividades aplicada a los niños de 4 a 5 años de Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso**

Para dar cumplimiento con el objetivo de elaborar y aplicar una guía de actividades basadas en juegos lúdicos para el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 4 a 5 años, se diseñaron 25 actividades, en base a la clasificación de los juegos lúdicos (ver anexo B), tales como juegos de reglas, juegos intelectuales, juegos didácticos, juegos de argumentos, juegos simbólicos y juegos al aire libre. Estas actividades fueron realizadas de manera grupal como individual, de forma consecutiva, iniciando desde las actividades mas simples a las complejas. Durante los días hábiles de la semana. La evaluación se llevo a cabo mediante una escala valorativa que categoriza a los niños en logrado y no logrado, estos resultados se presentan de manera global en la tabla 2.



**Tabla 0.1.**

*Indicadores de la guía de actividades aplicadas a los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso*

N.º	Indicadores de evaluación	Escalas	
		Logrado	No logrado
	<b>Juegos de reglas</b>	<b>f</b>	<b>f</b>
1	Mejora la fluidez verbal con la repetición de palabras.	20	8
	<b>Juegos intelectuales</b>		
2	Reproduce adivinanzas cortas y sencillas, mejora su pronunciación y precisión de las palabras.	18	10
3	Identifica palabras que riman estimulando su conciencia fonológica.	21	7
4	Identifica objetos y los describe correctamente.	25	3
5	Imita sonidos y los reproduce de forma correcta.	19	9
6	Mejora el desarrollo del lenguaje mediante la creación de sílabas y la producción de palabras.	15	13
7	Escucha el cuento y responde las preguntas correctamente.	25	3
	<b>Juegos didácticos</b>		
8	Pronuncia correctamente la mayoría de palabras expresadas oralmente.	22	6
9	Reconoce los sonidos iniciales de las palabras para pronunciarlas correctamente.	17	11
10	Mejora la expresión oral y la elocución a través de la repetición de trabalenguas.	19	9
11	Asocia imagen con la palabra.	20	8
12	Juega armando rompecabezas y pronuncia correctamente las sílabas.	22	6
13	Desarrolla la conciencia lingüística por medio de imágenes.	25	3
14	Desarrolla la destreza de la articulación, entonación y dicción.	20	8
15	Juega armando oraciones utiliza de 4 a 6 palabras.	18	10
16	Identifica y nombra diferentes figuras geométricas.	16	12
17	Juega siguiendo instrucciones para desarrollar habilidades lingüísticas.	19	9
18	Fomenta la expresión oral y creatividad.	15	13
19	Fortalece la expresión oral mediante la participación activa.	18	10
	<b>Juegos de argumentos</b>		
20	Comprende e interpreta personajes del cuento.	25	3
21	Representa personajes y dialoga con sus compañeros.	22	6

N °	Indicadores de evaluación	Escalas	
		Logrado	No logrado
	<b>Juegos simbólicos</b>	<b>f</b>	<b>f</b>
22	Identifica roles y se expresa libremente.	26	2
	<b>Juegos al aire libre</b>		
23	Describe objetos mediante la manipulación.	21	7
24	Promueve la expresión verbal y comunicación a través del juego el puente se ha destruido.	24	4
25	Fomenta la comunicación verbal, la escucha activa enriqueciendo su vocabulario.	20	8

*Nota.* Datos obtenidos de las escalas valorativas de la guía de actividades aplicada a niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso

En la tabla 2 se describen los criterios de evaluación utilizados en la guía de actividades, los cuales fueron aplicados conforme el progreso en el desarrollo del lenguaje. Se observa que en la tipología de juegos de reglas que corresponde al color celeste se aplicó una actividad en la cual los niños siguieron instrucciones en específico a la vez que se comunicaron entre ellos fomentándose la expresión verbal.

En la tipología de juegos intelectuales, los mismo que se fundamentan completamente en la creatividad y la creación espontánea de adivinanzas, así como la formulación de preguntas y respuestas relacionados con temas seleccionados.

Dentro de la tipología de juegos didácticos misma que se encuentra en color rosa, se puede evidenciar que se aplicaron un total de 12 actividades, dentro de las cuales debido a su contenido, reglas y métodos específicos fueron diseñados para su implementación con el propósito de brindar instrucción de como utilizar el material didáctico.

En cuanto a la tipología de juegos de argumentos, identificada con el color verde, se puede constatar que se aplicaron 2 actividades, en las cuales los niños asumieron e interpretaron situaciones para ello intervino la expresión libre y creatividad por medio de la dramatización con lo cual se fomentó la interacción social y comunicativa entre los mismos.

De la tipología de juegos simbólicos, marcada con el color amarillo se puede observar que se aplicó una actividad, este tipo de juegos son actividades de representación en las que los niños recrean situaciones que han observado en su entorno.

Finalmente, en la tipología de juegos al aire libre, resaltada de color naranja. Se registran un total de 3 actividades, mismas que se caracterizan por su contenido intelectual,

involucrando gestos, expresión verbal y movimientos que contribuyen a su desarrollo físico, emocional y cognitivo.

Cada una de estas actividades se llevaron a cabo con la finalidad de mejorar el lenguaje oral en niños de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso. Para alcanzar este propósito se emplearon diversos materiales mismo que fueron atractivos para los niños al momento de presentarlos en el aula de clase. En este contexto demostraron interés, motivación y disposición positiva para participar en cada actividad propuesta con el objetivo de mejorar la problemática encontrada y así contribuir a su desarrollo integral.

### 6.3. Resultados de la guía de actividades y post test

Con el propósito de comprobar los beneficios de aplicar juegos lúdicos para desarrollar el lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, se creo una guía de actividades misma que contiene seis tipologías entre las cuales constan los juegos de reglas, intelectuales, didácticos, de argumentos, simbólicos y al aire libre, cada una de estas actividades se evaluó mediante una escala valorativa con los indicadores de logrado y no logrado a continuación se presentan los resultados representados en la tabla 3 derivados de la guía de actividades.

**Tabla 0.1.**

*Tipologías de los juegos lúdicos con sus indicadores de evaluación de la guía de actividades*

Tipologías	Número de indicadores	Logrado	No logrado
		f	f
Juegos de reglas	1	20	8
Juegos intelectuales	2-7	21	8
Juegos didácticos	8-19	19	9
Juegos de argumentos	20-21	23	5
Juegos simbólicos	22	26	2
Juegos al aire libre	23-24	22	6

*Nota.* Datos obtenidos de las tipologías de la guía de actividades aplicada a los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso.

De acuerdo a la tabla 3 se puede evidenciar los resultados derivados de la implementación de la guía de actividades a 28 niños de edades comprendidas entre 4 y 5 años. Durante la ejecución de cada una de estas actividades se observa que la mayoría de los niños, en las distintas tipologías mencionadas, demostraron haber logrado ejecutar las actividades propuestas mientras que en menor medida algunos no lograron realizarlas; esto sugiere que las

actividades fueron efectivas, novedosas debido a que se logro captar la atención de los niños motivándolos a participar activamente.

Luego de haber llevado a cabo la propuesta delineada en la guía de actividades titulada “Aventuras Lingüísticas”, se presenta a continuación la tabla comparativa que refleja los resultados del pre test y post test, esta información se detalla en la tabla 4.

**Tabla 0.2.**

Resultados obtenidos del pre test y post test del test de Plon-R

Dimensiones	Niveles						intervención	Niveles					
	Retraso		Necesita mejorar		Normal			Retraso		Necesita mejorar		Normal	
	f	%	f	%	f	%		f	%	f	%	f	%
<b>Forma</b>	16	57	12	43	0	0	12	43	10	36	6	21	
<b>Contenido</b>	15	54	5	18	8	28	10	36	8	29	10	36	
<b>Uso</b>	5	18	14	50	9	32	3	11	16	57	9	32	
<b>Total</b>	17	<b>61</b>	6	<b>21</b>	5	<b>18</b>	8	<b>30</b>	12	<b>40</b>	8	<b>30</b>	

*Nota.* Datos obtenidos de la aplicación del pre test y post test en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso.

Se presenta una tabla comparativa que refleja los resultados obtenidos en la aplicación de un pre test y post test realizado en niños de 4 a 5 años, analizando la aplicación inicial del test y examinando los resultados generales, se observa que el 82% de los niños del estudio presentan dificultades en el desarrollo del lenguaje, además un 21% se sitúa en la categoría de necesitan mejorar, 61% que refleja la persistencia del problema bajo investigación es decir se encuentran en un retraso y el 18% restante muestra un desarrollo lingüístico normal para su edad. Con base a los resultados obtenidos tanto en pre test como en el post test, se evidencia que la aplicación de la guía de juegos lúdicos ha tenido un impacto significativo en el desarrollo del lenguaje. Se observa que después de la intervención, un total de 13 niños con retraso y necesidad de mejorar lograron situarse en el 46%, indicando un aumento sustancial en el numero de niños que alcanzaron un desarrollo lingüístico dentro del rango normal, el porcentaje de niños con desarrollo normal del lenguaje para su edad aumento notablemente, pasando del 18% al 54%. Estos hallazgos respaldan la conclusión de que los juegos lúdicos juegan un papel importante e influyente en el desarrollo del lenguaje oral.

Estos resultados sugieren que la mayoría de niños enfrentan algún grado de dificultad en el ámbito del lenguaje, posiblemente atribuible a la falta de estimulación que cumple un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños puesto que contribuye a maximizar sus habilidades, por lo tanto, es necesario que los docentes comprendan la importancia de este aspecto en la vida de los niños y lo incorporen de manera efectiva en el entorno educativo.

Bonilla (2018), manifiesta que, desde edades tempranas, el juego es un recurso para el desarrollo del lenguaje oral, a través de este, el niño incorpora nuevas palabras que incrementan su vocabulario y así poder comunicarse y expresarse ante diferentes situaciones.

El lenguaje oral cumple un rol importante puesto que es esencial para la interacción social y el desarrollo cognitivo de un individuo, además no es solamente una herramienta de comunicación, sino también un componente integral del pensamiento y la cognición, es la principal forma de expresión desempeñando un papel crucial en la socialización, cabe recalcar que el lenguaje oral resulta de la imitación y la exposición temprana al lenguaje durante el proceso de adquisición del mismo, conjuntamente con los juegos lúdicos les proporcionan a los niños la oportunidad de experimentar, explorar y practicar habilidades lingüísticas de manera espontánea y divertida, facilitando así una comunicación efectiva.

## 7. Discusión

En función de los resultados obtenidos, se puede precisar la determinación de como los juegos lúdicos inciden en el desarrollo de el lenguaje oral en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinosos de la ciudad de Loja. Para llevar a cabo la investigación, se emplearon los métodos inductivo y deductivo, que contribuyeron a la organización, análisis y síntesis sistemática de los datos recopilados, al igual el alcance fue descriptivo donde se detallo características y propiedades de la información recopilada; además se utilizaron técnicas e instrumentos como el Test de Plon-R que evalúa aspectos de forma, contenido y uso del lenguaje; con la finalidad de contribuir de manera sustancial a la resolución de la problemática se desarrollo y ejecuto una guía de actividades la cual fue evaluada mediante una escala valorativa.

Según lo obtenido en los resultados, mediante el uso del test de Plon-R, el mismo que facilito la evaluación del lenguaje oral en los niños, en el diagnostico inicial determino que el 82% de los niños se encuentran en un nivel de retraso y necesitan mejorar y el 18% se ubica en el nivel normal de desarrollo de su lenguaje oral; no obstante después de llevar a cabo la implementación de la guía de actividades “aventuras lingüísticas”, misma que incluyo actividades de aprendizaje, divertidas y de descubrimiento, se puede evidenciar que la mayoría de los niños muestra una tendencia de mejoría en un 54% situándose en el nivel de desarrollo normal, mientras que los niños que se encontraban en retraso y necesitan mejorar se logro obtener una disminución logrando ubicarse en un 36%, demostrando de esta manera que el emplear los juegos lúdicos resulta beneficioso para potenciar el lenguaje oral en los niños, puesto que lograron adquirir habilidades como mejorar la articulación y pronunciación correcta de palabras, desarrollaron la capacidad de comprensión auditiva y se enriqueció la fluidez del habla. En este contexto, se detallan a continuación diferentes estudios que respaldan la repercusión positiva de los juegos lúdicos en el desarrollo de su lenguaje.

Desde la posición de Pasto (2023), en su estudio titulado: “Estrategias lúdicas para la estimulación del lenguaje en niños de la etnia indígena entre 4 a 5 años, de la Comunidad de Graditas – Ecuador” la cual incluía estrategias lúdicas para fortalecer el desarrollo lingüístico de los niños, manifiesta que obtuvo mejoras con un puntaje de 85, con lo cual se deduce que mejoro significativamente el lenguaje receptivo y la comprensión verbal en los niños indígenas, mediante estas practicas educativas adaptadas culturalmente.

Confirmando con Beltrán (2023), en su investigación: “Actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo de lenguaje oral en niños de educación inicial”, expone que mediante la utilización de juegos y actividades recreativas en el lenguaje a la vez que contribuyen eficazmente en su mejoramiento, ante ello resalta la importancia de emplear estrategias que permitan a los docentes cumplir con sus objetivos y lograr los resultados de aprendizajes en la planificación curricular.

En lo que respecta a Guanochanga (2021), en su trabajo de investigación: “Actividad lúdica en el desarrollo del lenguaje oral en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa “Luis Felipe Borja”, obtuvo resultados positivos, debido a que luego de haber aplicado la propuesta planteada el 92% de los niños lograron expresarse con facilidad en cuanto a sus deseos, pensamientos y sentimientos de una forma clara, el 100% disfrutaron plenamente las actividades lúdicas y un 96% interactuó en los juegos grupales logrando que se expresen de forma espontánea, ante ello se consideran a las actividades lúdicas como una alternativa de solución a la vez que es factible de ser aplicada.

Referente a Cobeña, Bote y Meza (2023), en su estudio investigativo denominado: “Actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal en los niños del Subnivel II”, alcanzaron avances favorables después de la aplicación de las actividades lúdicas puesto que se mejoraron los aspectos semántico, morfológico, sintáctico y el uso que los niños le dan a la expresión oral.

Por lo antes expuesto, se puede aseverar que los juegos lúdicos tienen una influencia significativa en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, debido a que estas actividades no solamente sirven de entretenimiento, sino que desempeñan un papel crucial para el fortalecimiento, desarrollo y enriquecimiento de sus habilidades lingüísticas. Pese a ello durante el desarrollo de esta investigación, se enfrentaron diversas limitaciones, entre las cuales se destaca la ausencia de cooperación por parte de la docente de aula, la inasistencia de los niños por enfermedad, la falta de un espacio adecuado para aplicar el test, el cruce de horarios entre actividades y programas de la institución educativa, además debido al tiempo corto estimado dentro de la institución para la ejecución de la guía de actividades los niños no lograron adquirir las destrezas que se esperaba en su totalidad. Pese a todos los obstáculos enfrentados, se logró llevar a cabo las actividades propuestas, contribuyendo de manera efectiva al avance del desarrollo del lenguaje oral, por ello se recomienda seguir llevando a cabo investigaciones adicionales utilizando los juegos lúdicos, con el propósito de desarrollar

el lenguaje oral en los niños a la vez que se facilita y fortalece el proceso de enseñanza aprendizaje durante las clases.



## 8. Conclusiones

- Con la aplicación del test de Plon-R, mismo que evalúa aspectos de fonología, morfología-sintaxis, contenido y uso del lenguaje, facilito el diagnosticar el nivel de desarrollo en el lenguaje oral de los niños de 4 a 5 años, detectando que la mayoría de los participantes mostraron problemas en el desarrolló de su lenguaje oral, omitían y sustituían fonemas tales como la “r” y la “l”, no producían oraciones al describir objetos e imágenes, e incluso tenían dificultades para identificar acciones y sus partes del cuerpo.
- Con los resultados obtenidos se plantea la elaboración y aplicación de la guía de actividades basada en juegos lúdicos para el desarrollo del lenguaje oral, misma que empleó las tipologías de juegos de reglas, intelectuales, didácticos, de argumentos, simbólicos y al aire libre, con lo cual se mejoró en los niños de 4 a 5 años sus habilidades de comunicación, de pronunciación y entonación de fonemas, así mismo estos juegos contribuyeron a su desarrollo emocional, cognitivo y social gracias a que estas actividades fueron recreativas, de diversión y entretenimiento.
- A fin de comprobar los beneficios de aplicar la guía “aventuras lingüísticas”, se llevo a cabo una evaluación posterior para confirmar el efecto positivo de los juegos lúdicos en el desarrollo del lenguaje oral, en donde se observo una mejora significativa en estas habilidades evidenciando un impacto positivo de las actividades utilizadas.

## **9. Recomendaciones**

- Es fundamental que los educadores lleven a cabo evaluaciones de cada ámbito del desarrollo de los niños al inicio de cada periodo escolar con el propósito de conocer su nivel de desarrollo especialmente en su lenguaje; durante este proceso se puede utilizar el test de Plon-R debido a que esta herramienta es esencial para identificar las dificultades que los niños presenten en el área del lenguaje, con esta información se puede diseñar e implementar actividades dentro de las aulas académicas mismas que contribuirán a mejorar las habilidades de los niños con lo cual se favorecerá su desarrollo integral.
- A los docentes del nivel preparatoria, que empleen actividades basadas en juegos lúdicos durante sus clases, para que sean mas atractivas, a fin de que el aprendizaje se vuelva experiencial, fomente la creatividad, reduzca el estrés, se desarrollen sus habilidades sociales y se adapten a los diferentes estilos de aprendizaje, lo que permitirá aprender de acuerdo a las preferencias individuales a la vez que la enseñanza se vuelve mas significativa, inclusiva y efectiva.
- Con base a los resultados que demuestran la mejora significativa en las habilidades del lenguaje oral mediante la aplicación de juegos lúdicos, se sugiere la integración sistemática de dichas actividades de la guía “aventuras lingüísticas” en los programas educativos, como una estrategia pedagógica para favorecer de manera positiva las competencias lingüísticas de los niños, en este aspecto crucial para su desenvolvimiento en la vida diaria.

## 10. Bibliografía

- Aguinaga, G., Armentia, L., Fraile, A., Olangua, P., Uriz, N., (2004). *Prueba de Lenguaje Oral de Navarra Revisada*. Editorial TEA ediciones. Bonilla, I. (2018).
- Algaba, M.(2018). *Actividad lúdica en el desarrollo del lenguaje oral en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa “Luis Felipe Borja”*. [tesis de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi].. <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/7315/2/MUTC-000769.pdf>
- Beltrán, L. (2023). *Actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo de lenguaje oral en niños de educación inicial* [tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf>
- Bonilla, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudios lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Revista Científica Dominio de las ciencias*, 9(3),1303-1332. <http://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3346/7574>
- Caballero, G. (2021) Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Revista Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2615>
- Calsamiglia, H. y Tusón, A. (1999). Las cosas del decir. *Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso*. 1(1), 133-137. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9015086>
- Cango, G., Padilla, C. (2022). La literatura infantil para el desarrollo del lenguaje oral en los niños de educación inicial en tiempos de pandemia. *Revista Polo del Conocimiento*. 7(2), 1200-1214. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3642>
- Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5 (2), 132-149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Castrillón, L. T. (2017). Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua. *Revista la tercera orilla*. 19. <http://hdl.handle.net/20.500.12749/8613>
- Castro, L., K, Robles. (2018). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Artículo de revista

Revista, *Polo del conocimiento*, 6(4). [Archivo digital].

Chamarro, N. (2023). Actividades para el fortalecimiento del lenguaje en niños y niñas de 2 a 3 años. *Revista Científica Mundo de La Investigación y conocimiento*. 7(1), 515-519.

<https://recimundo.com/index.php/es/article/view/1977/2478>

Cobeña, L. Bote, S. y Meza, H. (2023). Actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal en los niños del Subnivel II. *Revista científica dominio de las ciencias*, 9(3), 1499-1523.

<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3357/7586>

Colmont, M. (2022). *Innovación de actividades lúdicas para el desarrollo del lenguaje oral previo al inicio de la lectoescritura de los estudiantes del Inicial I Paralelo "B"*. [Tesis de Maestría, Universidad Casa Grande].

<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/3338/1/Tesis3504COLi.pdf>

Córdoba, E.F., Lara, F. & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1), 81-92. <https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346>

Durand, M. F., Martínez, M. S., Gago-Galvagno, L. G. & Elgier, A. M. (2020). El desarrollo temprano de la comunicación verbal y preverbal: Estudiando la importancia del juego. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 13(1), 23-31.

<https://reviberopsicologia.iberro.edu.co/article/view/1684>

Fernández, F., Alarcón, A. (2020). Prácticas y creencias de enseñanza y estimulación del lenguaje desde la Cultura. *Revista chilena de pediatría*, 91(1), 1-9.

<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3130/571>

Gallardo, J. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista educativa Hekademos*. 24.

[https://www.hekademos.com/hekademos/media/articulos/24/Hekademos\\_N24.pdf](https://www.hekademos.com/hekademos/media/articulos/24/Hekademos_N24.pdf)

González, M. (2017). Actividades lúdicas para fomentar el apoyo de la familia en el aprendizaje de los estudiantes de educación general básica. *Revista digital Polo del conocimiento*. 70(7), 1761-1782.

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4814/11609>

- Guanochanga, V. (2021). *Actividad lúdica en el desarrollo del lenguaje oral en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa "Luis Felipe Borja"* [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi]. <https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/7315/2/MUTC-000769.pdf>
- Gutiérrez- Fresneda, R y Díez Mediavilla, A (2017). *Componentes del lenguaje oral y desarrollo evolutivo de la escritura en las primeras edades. Álabe: Revista de Investigación sobre Lectura y Escritura.* 16. <https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5055/340-1689-1-PB.pdf?sequence=4>
- Guzmán, D., Zambrano, N. (2017). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Revista de ciencias humanísticas y sociales.* 5(3), 78-86. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- Jaimes, J. (2017). Lenguaje infantil y competencias socioemocionales en niños. *Revista especializada de los Programas Académicos de Doctorado y Maestría en psicología.*, 13 (13), 29-35. <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/tematicapsicologica/article/view/1303>
- Lybolt, J. Gottfred, C. (2003). Cómo fomentar el lenguaje en el nivel preescolar. *Revista Academia Internacional de Educación.* [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000149391\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000149391_spa)
- Maestre, A. (2010). Desarrollo del lenguaje verbal. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, 26(10). <https://acortar.link/wPk0PP>
- Manzano, A., Ortiz, A., Rodríguez, J., Aguilar, J., (2022). La relación entre estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión. *Revista Espacios*, 43(04). <https://www.revistaespacios.com/a22v43n04/a22v43n04p03.html>
- Martínez, A., Ortega, J., Alba, J (2021) Lenguaje, instrumento del desarrollo humano. *Revista digital universitaria UNAM.* 22(5). [https://www.revista.unam.mx/2021v22n5/lenguaje\\_instrumento\\_del\\_desarrollo\\_humano/](https://www.revista.unam.mx/2021v22n5/lenguaje_instrumento_del_desarrollo_humano/)
- Megías, A., Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología.* Editorial EDITEX.

<https://books.google.com.ec/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>


- Mejías-Padilla, V. (2021). Implicaciones y Efectos Neurológicos en el Desarrollo del Lenguaje. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0(8), 1. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/178/481>
- Moreira, L., y Lescay, D. (2022). Estrategia didáctica con el uso de títeres para el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años. Varona. *Revista Científico Metodológica*, 75 [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1992-82382022000200015&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1992-82382022000200015&script=sci_arttext)
- Noguera, J (2017) Adquisición del lenguaje infantil. Innatismo o ambientalismo. *Revista Educare*. 21, 2. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/66/66>
- Ochoa, L (2022) Estado de la cuestión sobre la enseñanza de la oralidad en la educación formal. *Revista colombiana de educación*. 85 [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0120-39162022000200055](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-39162022000200055)
- Oléron, P. (1920). *El niño y la adquisición del lenguaje*. <https://acortar.link/3yb8jh>
- Pasto, G. (2023). *Estrategias lúdicas para la estimulación del lenguaje en niños de la etnia indígena entre 4 a 5 años, de la Comunidad de Gradadas – Ecuador* [Tesis de maestría, Universidad Estatal de Bolívar]. <https://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/6462/1/TESIS%20GLORIA.pdf>
- Payá, A. (2020). El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea. *Revista Ediciones Universidad de Salamanca*. 38,(1), 39-57. [https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/143431/El\\_juego\\_popular\\_y\\_tradicional\\_en\\_la\\_his.pdf](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/143431/El_juego_popular_y_tradicional_en_la_his.pdf)
- Pinargote, L., Zambrano, J. (2022). Manual didáctico para el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes del nivel preparatorio, unidad educativa el Carmen. *Revista científica arbitrada multidisciplinar Pentaciencias*. 4(2), 124-143. <https://www.editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/80/134>
- Pinargote, S., Meza, H (2022) Estrategia didáctica para el desarrollo del lenguaje oral en los

- niños del nivel preescolar. *Revista Educare*. 22 <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1676/1629>
- Quintero, M. (2005). El desarrollo de los componentes del lenguaje desde aspectos psicolingüísticos. *Revista INFAD de psicología*. 2(1), 129-135. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832321013.pdf>
- Ramírez, J (2002). La expresión oral. *Contextos educativos Revista de Educación*. 5 [Archivo digital].
- Rodríguez, Y. (2017). El Cuerpo y La Lúdica: Herramientas Promisorias Para La Enseñanza y Aprendizaje de Las Matemáticas. *Revista Sophia* 13(2), 46–52. <https://www.redalyc.org/pdf/4137/413751844006.pdf>
- Sánchez-Domínguez, J., Castillo Ortega, S., Hernández López, B. El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural *Revista Educación*, 44, 2 <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v44n2/2215-2644-edu-44-02-00331.pdf>
- Tamayo, R., Ludeña, L., y Medina, C. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista científica y arbitrada de ciencias sociales y trabajo social tejedora*. 5(9), 172-185. <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285>
- Úbeda, P. (2017). La historia del trastorno específico del lenguaje (TEL). *Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad*. 3(1), 258-269. <https://www.redalyc.org/journal/5746/574660901018/574660901018.pdf>



## 11. Anexos

**Anexo 1.** Oficio de aprobación y designación de director del trabajo de integración curricular o trabajo de titulación.

 **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

FACULTAD DE LA EDUCACION, EL ARTE Y LA COMUNICACION  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Memorando N°: UNL-CEI-2023-025  
Loja, 13 de octubre de 2023

De: Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso, Mg. Sc.  
Para: Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso, Mg. Sc.

Estimada  
**DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL.**  
Ciudad -


De mi consideración:


De conformidad con el artículo 228, del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, vigente y por el informe favorable emitido por la docente designada en el orden de analizar la estructura y coherencia del Proyecto de Investigación del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación de Licenciatura titulado: **Juegos lúdicos y lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso, ciudad de Loja, periodo 2023-2024**, de la autoría de la alumna Srta. Yuri Lisbeth Yaguana Abad de la Carrera de Educación Inicial, Modalidad de Estudios Presencial, de acuerdo al Art. citado del cuerpo legal antes referido, me cumple designarla **DIRECTORA** del trabajo antes mencionado debiendo cumplir con lo que establece el Art. antes referido del instrumento legal que dice: "El Director del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación será el responsable de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científico-técnica la ejecución del proyecto y de revisar oportunamente los informes de avances, los cuales serán devueltos al aspirante con las observaciones, sugerencias, y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la investigación. Cuando sea necesario, visitará y monitoreará el escenario donde se desarrolle el trabajo de integración curricular o de titulación".

A partir de la fecha, la aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar este trabajo, bajo su asesoría y responsabilidad.

Particular que pongo a su consideración para los fines pertinentes, no sin antes reiterarle la consideración y estima más distinguida.

Atentamente  
**EN LOS TESOROS DE SABIDURIA  
ESTA LA GLORIFICACION DE LA VIDA**

  
Lic. Rita Elizabeth Torres Valdivieso, Mg. Sc.  
**DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**



Ciudad Universitaria "Guillermo Falcón Espinosa" Tel. 2545802 Loja Ecuador



Anexo 2. Guía de actividades



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

**FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**GUIA DE ACTIVIDADES**

**AVENTURAS LINGÜÍSTICAS**

Autora  
Yuri Lisbeth Yaguana Abad  
LOJA -ECUADOR  
2023



## **1. Presentación**

El lenguaje oral es una habilidad esencial en el desarrollo de los niños, debido a que mediante el, expresan emociones, adquieren conocimientos y establecen relaciones, cabe recalcar que este es un pilar clave en el progreso de sus destrezas cognitivas; para ayudarles a potenciar esta habilidad, se ha creado la guía de actividades basada en los juegos lúdicos, la cual cuenta con actividades divertidas, de aprendizaje y descubrimiento.

Esta guía ha sido cuidadosamente diseñada para los niños de 4 a 5 años, con el objetivo de brindarles una serie de actividades dinámicas, creativas que fomenten la interacción, la expresión y la escucha activa en un ambiente divertido y enriquecedor, que posibiliten fortalecer las habilidades comunicativas de los niños, ampliar su vocabulario y mejorar su fluidez verbal.

A lo largo de la guía, se utilizara una metodología adecuada con ejercicios prácticos, juegos interactivos, acorde a la edad de los niños, su nivel de desarrollo, gustos e intereses, procurando siempre un aprendizaje activo y significativo considerando la empatía y creatividad para ejecutar cada una de estas actividades, que se englobará en un total de veinticinco, las cuales van a contener diversidad de formas y modalidades empleando materiales previamente contruidos y elaborados personalmente.

## **2. Evaluación**

Para evaluar los objetivos planteados en cada actividad de juegos lúdicos para el desarrollo del lenguaje oral, se utilizará un diario de campo y una escala valorativa donde sus parámetros de evaluación son: logrado y no logrado basada en las habilidades lingüísticas. Estos instrumentos se aplicarán de manera individual después de cada sesión.

Una vez finalizadas todas las actividades propuestas, se realizará un post test para evaluar los avances y mejoras de los niños en su lenguaje oral con la guía de actividades diseñada, será aplicado al final del período de actividades y permitirá evaluar el progreso de los niños en su lenguaje oral, comparando sus habilidades antes y después de la intervención con los juegos lúdicos.

Además, se buscará verificar la efectividad de los juegos lúdicos en el desarrollo del lenguaje oral de los niños. En el diario de campo, se registrarán las observaciones y notas relevantes sobre el desempeño de cada niño en las actividades, incluyendo su participación, expresión verbal, capacidad de comunicación y creatividad

La escala valorativa será construida considerando indicadores específicos relacionados con las habilidades lingüísticas, como la claridad en la expresión, el uso adecuado de vocabulario, la coherencia en sus respuestas y la capacidad para expresar ideas de manera estructurada, este tipo de evaluación será de carácter cualitativo.

### **Aspectos a evaluar**

- Expresa ideas de manera coherente
- Reconoce los sonidos iniciales de las palabras para pronunciarlas correctamente
- Desarrolla la conciencia lingüística por medio del juego
- Imita sonidos y los reproduce de forma correcta
- Desarrolla la destreza en la articulación, entonación y dicción
- Juega armando oraciones utiliza de 4 a 6 palabras
- Juega siguiendo instrucciones para desarrollar habilidades lingüísticas

### 3. Desarrollo de actividades

#### Actividad 1 Bingo de palabras



*Nota.* niña jugando bingo de palabras. Fuente. Google. <https://acortar.link/1558W7>

**Objetivo:** Mejorar la fluidez verbal con la repetición de palabras.

**Tipología:** Juegos de reglas.

**Materiales:** Tarjetas con diferentes palabras, tabla cuadrículada con imágenes, fichas de juego, caja de cartón.

**Procedimiento:** La maestra inicia con una dinámica de bienvenida el abecedario de presentación donde cada infante ira presentándose de acuerdo a las letras del abecedario, luego muestra a los niños el material que se va a utilizar en la actividad, seguidamente se les explica las reglas a cumplir para la actividad, la docente empieza a repartir el material a cada uno de los alumnos para iniciar con el juego del bingo de palabras, en el cual con el uso de las tarjetas la docente ira mostrando una a una las cuales se encontraran dentro de la caja de cartón en forma aleatoria y les pedirá que pronuncien el nombre del objeto que observan, de acuerdo a la imagen que se encuentre en la tarjeta los niños irán observando sus tablas de bingo si se encuentra dicha imagen para irla señalando con las fichas, para que el niño diga bingo deberá completar la tabla en forma diagonal, horizontal o vertical, se repetirá el ejercicio varias veces. Finalmente se realiza una retroalimentación de lo aprendido.

#### Escala valorativa

Indicador de evaluación	Mejora la fluidez verbal con la repetición de palabras	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

## Actividad 2

### Adivina ¿quién soy?



*Nota.* tarjetas de adivinanzas. Fuente. blog peque teacher. <https://n9.cl/x0lh9>

**Objetivo:** Reproducir adivinanzas cortas y sencillas, mejorando la pronunciación y precisión de las palabras.

**Tipología:** Juegos intelectuales.

**Materiales:** Tarjetas de adivinanzas, objetos de las adivinanzas.

**Procedimiento:** El docente motivara a los niños con la dinámica simón dice, luego procede a mostrarles el material a utilizarse y las instrucciones para realizar la actividad; se comienza colocando a los niños en circulo, el docente tendrá en sus manos las tarjetas de adivinanzas y leerá una adivinanza al azar mencionando a los niños ¿qué puede ser?; deberán adivinar y correr a buscarlo dentro de su alrededor al objeto de la adivinanza. El niño entregará el objeto encontrado al docente, luego se le preguntará: ¿cómo se llama el objeto?, ¿para qué te puede servir este objeto?, ¿Qué fruta es?, ¿qué sonido hace este animal o en dónde vive este animal? entre otras, finalmente se les pedirá a los niños que repitan la adivinanza que mas les gusto y se los felicitará por el logro alcanzado en la actividad.

### Escala valorativa

<b>Indicador de evaluación</b>	Reproduce adivinanzas cortas y sencillas, mejora su pronunciación y precisión de las palabras	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

### Actividad 3

#### La ruleta de las letras



**Nota.** ruleta de letras. Fuente. Google. <https://n9.cl/co3oi>

**Objetivo:** Pronunciar correctamente la mayoría de palabras expresadas oralmente.

**Tipología:** Juegos didácticos.

**Materiales:** Ruleta de las letras.

**Procedimiento:** Se pide a los niños que se ubiquen en su asiento para escuchar con atención las instrucciones de la actividad, se procede a realizar la dinámica con la canción las manos hacia arriba (anexo 3), se mostrara la ruleta y da las indicaciones correspondientes, el juego consiste en que se girara la ruleta y de acuerdo a la letra que marque la flecha, dirá: palabras que empiecen con la letra (m, n, s, p, etc.) además se hará el fonema de la letra para darles la oportunidad de que los niños expresen la mayor cantidad de palabras posibles, finalmente para culminar se les hará preguntas para saber si la actividad les agrado a la vez que se hace una retroalimentación donde mencionen todas las palabras que se enunciaron, además se agradecerá la participación de los niños.

#### Escala valorativa

<b>Indicador de evaluación</b>	Pronuncia correctamente la mayoría de palabras expresadas oralmente	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 4

### Rimando ando ¿que rima con.....?



*Nota.* plantilla de imágenes. Fuente. Google <https://acortar.link/k1y1dL>

**Objetivo:** Identificar las palabras que riman para estimular la conciencia fonológica.

**Tipología:** Juegos intelectuales.

**Materiales:** Tarjetas con imágenes.

**Procedimiento:** empezamos dando la bienvenida a los niños, se procede a realizar una dinámica de concentración chocolate (anexo 4), se comienza a explicar la actividad con la que se va a trabajar mostrando los materiales a utilizarse, se entregaran tarjetas con imágenes a cada niño, luego solicitara que las observen y nombren sus características, seguidamente se les pide que entre estudiantes observen la imagen que cada uno tiene y formen parejas si sus imágenes tienen sonidos iguales al final de cada palabra por ejemplo: ardilla- sombrilla, niña- piña, pato-gato, etc. Finalmente realizamos la dinámica del baile de la ensalada (anexo 5) felicita a cada niño por su participación.

### Escala valorativa

Indicador de evaluación	Identifica palabras que riman estimulando su conciencia fonológica	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado



## Actividad 5

### Buscando sonidos



*Nota.* niña jugando con rueda de sonidos. Fuente. Google. <https://acortar.link/RmvbaC>

**Objetivo:** Reconocer los sonidos iniciales de las palabras para pronunciarlas correctamente.

**Tipología:** Juegos didácticos.

**Materiales:** Círculos de cartón con imágenes, pinzas de madera, caja de cartón.

**Procedimiento:** La actividad comenzará con la distribución de círculos y pinzas a cada estudiante. Para dar inicio, se relatará una historia sobre un barco azul de gran tamaño que navega en el mar, cargado con diversos objetos que los estudiantes deberán descubrir. La consigna es buscar objetos cuyos nombres comiencen con el sonido /a/, tales como aretes, aguacate y araña. Cuando encuentren uno de estos objetos en su círculo, deberán colocar una pinza del mismo color en el extremo del dibujo correspondiente. Luego, la actividad se continuará pidiendo a los niños que busquen objetos que inicien con los sonidos /e/ y /i/. Una vez finalizada la búsqueda, deberán nombrarlos y se contabilizarán el número total de objetos encontrados, y se elogiará el esfuerzo de cada estudiante.

#### Escala valorativa

Indicador de evaluación	Reconoce los sonidos iniciales de las palabras para pronunciarlas correctamente	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado



## Actividad 6

### El sapito Agapito



*Nota.* Cuento del sapo Agapito. Fuente. Google. <https://acortar.link/EeJ5Dj>

**Objetivo:** Comprender e interpretar los personajes del cuento.

**Tipología:** Juegos de argumento.

**Materiales:** Cuento, imágenes, hojas de papel bond, lápices de colores.

**Procedimiento:** Iniciar dando la bienvenida a los niños, realizar la dinámica con la canción a ram sam sam ( anexo 6), para el desarrollo de la actividad se procede a organizar a los niños en grupos pequeños, luego se les indicara que deberán escuchar con mucha atención el cuento del sapito Agapito (anexo 7), con el modelo de la docente los niños van a ir imitando los sucesos del cuento a la vez que van a responder las preguntas que se les planteen, acerca del mismo, para finalizar la actividad se les pedirá a los niños dramaticen a los personajes del cuento.

### Escala valorativa

Indicador de evaluación	Comprende e interpreta personajes del cuento	
	Valoración	
	Logrado	No logrado
Nombres y Apellidos		

## Actividad 7

### Desenredo de lengua traviesa



*Nota.* imágenes de trabalenguas. Fuente. Google. <https://acortar.link/3uTe8h>

**Objetivo:** Mejorar la expresión oral y la elocución a través de la repetición de trabalenguas.

**Tipología:** Juegos didácticos.

**Materiales:** Carteles de trabalenguas, parlante.

**Procedimiento:** Se pide a los alumnos que se ubiquen en sus asientos correspondientes para realizar la dinámica de iniciación tralalá (anexo 8), luego se les explica que el día de hoy vamos a jugar con nuestra lengüita porque esta enredada la lengua traviesa y necesita ayuda, se presentan las laminas de los trabalenguas y comenzamos a leerlos en forma pausada tratando de que los niños observen los movimientos de la boca que se les hace, seguidamente se forma grupos para realizar una competencia de trabalenguas donde los niños participarán activamente repitiendo los trabalenguas, finalmente nos despedimos agradeciendo la participación de los niños.

### Escala valorativa

Indicador de evaluación	Mejora la expresión oral y la elocución a través de la repetición de trabalenguas	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

## Actividad 8

### Dado de palabras



*Nota.* el dado sorpresa. Fuente. Pinterest. <https://acortar.link/mI5vIc>

**Objetivo:** Asociar imagen con la palabra.

**Tipología:** Juegos didácticos.

**Materiales:** Dado con imágenes intercambiables, tarjetas, rompecabezas

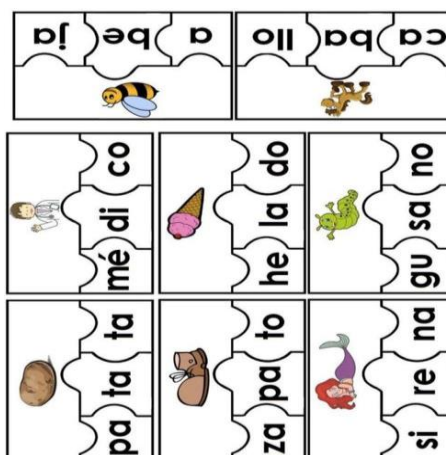
**Procedimiento:** Se da la bienvenida a los niños, procede a realizar una dinámica de iniciación con la canción tic tac hace el reloj (anexo 9), luego indica el material a utilizarse, procede a explicar lo que se va a desarrollar, se organizaran a los niños en grupos repartimos los rompecabezas a cada niño, se tendrá tarjetas con números del 1 al 6 cada uno lleva una imagen , las cuales tomara una a una en forma aleatoria para de acuerdo a ello lanzar el dado y según la imagen que se muestre el niño con el rompecabezas que tienen deberá armarlo y nombrar el nombre del objeto que armo a la vez que la docente le pide que imite el sonido del animal y construya una pequeña oración, finalmente se hace la repetición de todos los sonidos onomatopéyicos que se trabajo, luego agradece la participación de todos los niños.

#### Escala valorativa

Indicador de evaluación	Asocia imagen con la palabra	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

## Actividad 9

### Armando palabras



*Nota.* plantilla de rompecabezas de palabras. Fuente. Google. <https://acortar.link/FI45JN>

**Objetivo:** Jugar armando rompecabezas y pronunciando correctamente las sílabas.

**Tipología:** Juegos didácticos.

**Materiales:** Rompecabezas de palabras, tarjetas con imágenes y palabras.

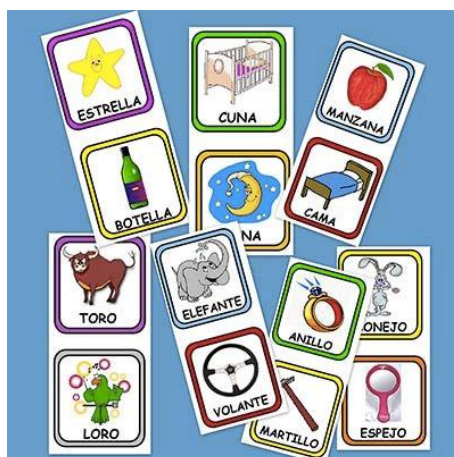
**Procedimiento:** Se da la bienvenida a los niños, se procede a realizar una dinámica de iniciación con la canción que levante la mano (anexo 10), para iniciar con la actividad procedemos a indicarles los materiales con los que se va a trabajar, se indica que deben ir completando las palabras de acuerdo a la imagen que se les muestre en las tarjetas, para ello se colocaran todas las piezas del rompecabezas en desorden, e iniciar con el armado de palabras de dos sílabas hasta llegar a las cuatro sílabas asimismo les pedimos que lean la palabra que se formo en el rompecabezas y vayan repitiendo cada silaba pronunciando correctamente, finalmente al culminar con la participación de todos los niños procede a dar por terminada la actividad a la vez que se agradece por la colaboración y atención prestada.

### Escala valorativa

<b>Indicador de evaluación</b>	Juega armando rompecabezas y pronuncia correctamente las sílabas	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 10

### Carnaval de palabras



*Nota.* tarjetas de imágenes. Fuente. Google. <https://acortar.link/UVWJqj>

**Objetivo:** Desarrollar la conciencia lingüística por medio de imágenes.

**Tipología:** Juegos didácticos.

**Materiales:** Globos, inflador, cinta, imágenes y palabras impresas, cinta, colador plástico, caja de cartón.

**Procedimiento:** Se da la bienvenida a los alumnos, procede a realizar una dinámica con la canción el lorito pepe (anexo 11), inflará los globos y luego procederá a pegar una imagen, como por ejemplo "oso", en cada uno de los globos. Una vez ubicadas las imágenes en los globos, se iniciará la actividad, para ello colocará una caja de cartón a una distancia aproximada de un metro hacia el niño. Posteriormente, se le entregará un colador plástico, y tendrá que dirigirse hacia la caja de cartón e intentar atrapar un globo dentro del mismo. Si el globo se cae, el niño tendrá que regresar y atrapar otro, el docente se encargará de recoger el globo caído y guardarlo en la caja. El juego culminará cuando el niño haya identificado la figura correspondiente al globo atrapado. Para culminar, se harán preguntas acerca de las características de la imagen.

#### Escala valorativa

Indicador de evaluación	Desarrolla la conciencia lingüística por medio de imágenes	
	Valoración	
	Logrado	No logrado
Nombres y Apellidos		

**Actividad 11**  
**El juego de las frutas**



*Nota.* figuras de frutas. Fuente. Google. <https://acortar.link/fbtV2F>

**Objetivo:** Identificar las frutas y describirlas correctamente.

**Tipología:** Juegos intelectuales.

**Materiales:** Frutas de fomix

**Procedimiento:** Se inicia dando la bienvenida a los niños, se procede a hacer una dinámica con la canción el baile de los animales ( anexo 12)se procede a explicar las reglas del juego, luego se reúne a los niños por parejas a cada pareja se le entregara en secreto una fruta la cual deberán observar detenidamente cada una de sus características, por turnos ira pareja por pareja empezando a describir la fruta designada pero tratando de no decir su nombre para que sus demás compañeros adivinen el nombre de la fruta, se pregunta si saben de que fruta se trata en caso de no ser correcta la respuesta se sigue con la descripción caso contrario pasara la siguiente pareja, ganara quienes mas aciertos tengan en adivinar los nombres de las frutas. Finalmente se realiza una retroalimentación de lo aprendido donde cada niño describirá y nombrará una fruta.

**Escala valorativa**

Indicador de evaluación	Identifica objetos y los describe correctamente	
	Valoración	
	Logrado	No logrado
Nombres y Apellidos		

## Actividad 12

### Veo - veo



*Nota.* Tarjetas del veo veo. Fuente. Google. <https://acortar.link/QknWbT>

**Objetivo:** Imitar sonidos y reproducirlos de forma correcta.

**Tipología:** Juegos intelectuales.

**Materiales:** Tarjetas con imágenes variadas, parlante.

**Procedimiento:** Se inicia dando la bienvenida a los niños, se procede a hacer una dinámica con el uso de la canción súbete al tren de la alegría (anexo 13), se les menciona a los niños que formen un círculo, luego todos se sientan para que puedan participar y escuchar claramente, se les explica el juego: "Vamos a jugar al 'Veo veo' con imágenes, empezará dando un ejemplo: yo elegiré una tarjeta y diré 'Veo veo algo que empieza con la letra [sonido inicial del objeto en la tarjeta], por ejemplo, si veo una imagen de un perro, diría: 'Veo veo algo que empieza con la letra p, los demás deben adivinar qué imagen estoy describiendo, se repartirá tarjetas a todos los niños evitando mostrarles al resto para que sea secreto y puedan adivinar el nombre de la imagen que se encuentra en la tarjeta, finalmente damos por culminada la actividad y agradecemos la participación de todos los niños.

#### Escala valorativa

Indicador de evaluación	Imita sonidos y los reproduce de forma correcta	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado



### Actividad 13

#### Aventura de rimas: palabras cantarinas



*Nota.* fichas de rimas. Fuente. Google. <https://acortar.link/E7VWmM>

**Objetivo:** Desarrollar la destreza de la articulación, entonación y dicción.

**Tipología:** Juegos didácticos.

**Materiales:** Carteles con rimas, parlante, marcadores, cinta.

**Procedimiento:** Iniciamos dando la bienvenida a los niños, luego se realizara una dinámica con la canción el twist de los ratoncitos (anexo 14), procederá indicar el material que se va a utilizar para la actividad, para ello coloca cada cartel con las rimas en la pizarra, dirá a los niños que el día de hoy vamos a conocer una palabras que son cantarinas porque se parecen mucho en su pronunciación, pero necesita ayuda para identificar cuales son esas palabras, para ello se les pedirá que le ayuden leyendo en voz alta cada rima evitando equivocarse, e irán señalando con la ayuda de marcadores las palabras que riman. Finalmente realizamos la dinámica de la piedra tijera, papel (Anexo 15) da por terminada la actividad, les felicita y agradece a los niños por su participación.

#### Escala valorativa

Indicador de evaluación	Desarrolla la destreza de la articulación, entonación y dicción	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado



## Actividad 14

### Inventa la oración



*Nota.* material de hacer oraciones. Fuente. Google. <https://acortar.link/0oGFNZ>

**Objetivo:** Jugar armando oraciones utilizando de 4 a 6 palabras.

**Tipología:** Juegos didácticos.

**Materiales:** Tarjetas con imágenes de objetos, lápiz, pizarrón, marcadores.

**Procedimiento:** Se empezara dando la bienvenida a los niños, luego realizara una dinámica con la canción a ver a ver ( anexo 16), dar la explicación del desarrollo de la actividad, para ello colocara a los niños en circulo, seguidamente se mostrara las tarjetas con imágenes de objetos y se pedirá a los niños que ayuden formando una oración que contenga los nombres de los objetos mostrados en las tarjetas, para ello deberán utilizar de 4 a 6 palabras, seguidamente se hará una competencia por grupos pequeños, ganaran quienes realicen la mayor cantidad de oraciones, finalmente cada niño deberá ir enunciando una oración sin ayuda, se da por terminada la actividad y se agradece la participación.

### Escala valorativa

Indicador de evaluación	Juega armando oraciones utiliza de 4 a 6 palabras	
	<b>Valoración</b>	
	Logrado	No logrado
<b>Nombres y Apellidos</b>		

## Actividad 15

### Combinando sílabas



*Nota.* Tarjetas de imágenes. Fuente. Google. <https://acortar.link/4trvct>

**Objetivo:** Mejorar el desarrollo del lenguaje mediante la creación de sílabas y la producción de palabras.

**Tipología:** Juegos intelectuales.

**Materiales:** Tarjetas con imágenes de objetos y palabras, pizarrón, marcadores.

**Procedimiento:** Se inicia dando la bienvenida a los niños, luego procede a realizar una dinámica con la canción en la selva me encontré ( anexo 17), luego procede a dar la explicación del desarrollo de la actividad, el juego consiste en que los niños ayuden a formar palabras basadas en la combinación de sílabas, para ello haremos primeramente un ejercicio en el cual se mostraran las tarjetas con las imágenes y les pediremos que nos ayuden a formar el nombre del objeto mostrado usando las tarjetas de palabras, luego solamente con las tarjetas de las sílabas se les pedirá que ayuden a formar palabras combinando distintas sílabas, para ello utilizaremos una pequeña descripción sobre lo que significa la palabra a formarse. Finalmente nos despedimos con la dinámica el juego del revés (anexo 18) da por terminada la actividad, les felicita y agradece a los niños por su participación.

### Escala valorativa

<b>Indicador de evaluación</b>	Mejora el desarrollo del lenguaje mediante la creación de sílabas y la producción de palabras	
	<b>Valoración</b>	
<b>Nombres y Apellidos</b>	Logrado	No logrado

## Actividad 16

### ¿Que le dijo?



*Nota.* caja con fichas. Fuente. Google. <https://acortar.link/a3gIc9>

**Objetivo:** Representar personajes y dialogar con sus compañeros.

**Materiales:** Fichas con nombres diversos e imágenes, caja sorpresa.

**Tipología:** Juegos de argumentos.

**Procedimiento:** Se empieza dando la bienvenida a los niños, luego procede a realizar una dinámica con la canción yo tengo un tic ( anexo 19), explica la actividad a realizarse para lo cual, se formaran a los niños en parejas, se utilizaran fichas que contienen nombres de objetos e imágenes, todas estas fichas se colocaran dentro de una caja sorpresa, irán pasando pareja por pareja y al azar sacaran una ficha cada uno, y los niños simularan ser lo que contiene la imagen por ejemplo carro – perro, los niños simularan un dialogo imaginario entre ellos y se comienza con las frases: ¿ que le dijo el carro al perro?, ¿que le dijo el perro al carro? , Finalmente sé realizara la dinámica palo bonito (anexo 20) dará por terminada la actividad y se agradecerá a los niños por su participación.

### Escala valorativa

Indicador de evaluación	Representa personajes y dialoga con sus compañeros	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

**Actividad 17**  
**El elefante Bernardo**



*Nota.* Cuento del elefante Bernardo. Fuente. Google. <https://acortar.link/zmfsGC>

**Objetivo:** Escuchar el cuento y responder las preguntas correctamente.

**Tipología:** Juegos intelectuales.

**Materiales:** Lámina ilustrativa de un elefante.

**Procedimiento:** Se inicia dando la bienvenida a los niños, luego procederá a realizar una dinámica con la canción sol solecito (anexo 21), luego procede a explicar la actividad a realizarse para lo cual se colocan las sillas en forma de u, para focalizar a todos los niños y se inicia a contar el cuento del elefante Bernardo (anexo 22), luego les pediremos a los niños que compartan sus opiniones sobre el cuento para ello se emplearan preguntas como: ¿Qué les pareció el cuento?, ¿Cuál fue su parte favorita o su personaje favorito?, ¿Qué creen que sucederá después del final del cuento?, ¿Han vivido alguna experiencia similar a la del elefante Bernardo? y que imiten los acontecimientos que les parecieron agradables, Finalmente la docente da por terminada la actividad, les felicita y agradece a los niños por su participación.

**Escala valorativa**

Indicador de evaluación	Escucha el cuento y responde las preguntas correctamente	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

## Actividad 18

### La entrevista: mi persona favorita



*Nota.* teatrinos. Fuente. Google. <https://acortar.link/MeF7bo>

**Objetivo:** Identificar roles y expresarse libremente.

**Tipología:** Juegos simbólicos.

**Materiales:** Teatrín, títeres, credenciales con roles asignados, micrófono.

**Procedimiento:** Empezara dando la bienvenida a los niños, luego procede a realizar una dinámica con la canción hago un giño (anexo 23), explicara la actividad a realizarse para lo cual se le asignara un rol a cada niño, en donde se acercaran al teatrín para imitar el rol que se les asigno en la credencial , luego la docente inicia realizando preguntas utilizando un lenguaje claro y sencillo a modo de entrevista hacia los niños, finalmente la docente da por terminada la actividad, les felicita y agradece a los niños por su participación

### Escala valorativa

Indicador de evaluación	Identifica roles y se expresa libremente	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

## Actividad 19

### Lo que encontró la gallinita ciega



*Nota.* niños jugando la gallinita ciega. Fuente. Google. <https://acortar.link/sUffSW>

**Objetivo:** Describir características de objetos mediante la manipulación.

**Tipología:** Juegos al aire libre.

**Materiales:** Pañuelo, diversos juguetes.

**Procedimiento:** Se iniciará dando la bienvenida a los niños, se hará la dinámica rápido rueda la rueda (anexo 24) seguidamente selecciona con atención los materiales a utilizar en el juego y los distribuye en el área donde se lo va a realizar, procederá a dar una explicación detallada del juego a los niños, el cual se hará de la siguiente manera. Se seleccionará un niño para comenzar la actividad donde se cubrirán los ojos con un pañuelo, el niño deberá encontrar algún objeto y luego de palparlo identificar que es y describirá imaginariamente algunas características del objeto según se lo imagina. Ganará el niño que mejor logre describir el objeto. Finalmente pedimos nombrar y describir cada objeto encontrado y se dará por terminada la actividad.

### Escala valorativa

Indicador de evaluación	Describe objetos mediante la manipulación	
	Valoración	
	Logrado	No logrado
Nombres y Apellidos		

## Actividad 20

### ¿Qué tesoro esconde la figura geométrica?



*Nota.* caja sorpresa. Fuente. Google. <https://acortar.link/mD7OyZ>

**Objetivo:** Identificar y nombrar diferentes figuras geométricas.

**Tipología:** Juegos didácticos.

**Materiales:** Figuras geométricas, tarjetas.

**Procedimiento:** Se inicia dando la bienvenida a los niños, luego procederá a realizar una dinámica con la canción todos aplaudimos con las manos (anexo 25), se invitará a los niños a realizar un hermoso juego y les explicará en que consiste, para lo cual les mencionara que se va a presentar las figuras geométricas y después les preguntará ¿Cuál de estas figuras te gusta más a ti?. El niño responderá y después diremos: observa a ver que tesoro esconde esa figura geométrica que tanto te gusta. El niño sacará la tarjeta que hay dentro de la misma y entonces realizará lo que dice la misma que puede ser repetir una adivinanza, una rima, una poesía o un trabalenguas. Se deberá estar atento para que los niños empleen un lenguaje claro, fluido y coherente, de ser necesario brindará atención diferenciada utilizando los diferentes niveles de ayuda. El niño que haya recitado con buena expresión y fluidez volverá no lo repetirá para que los que tuvieron dificultades vuelvan a hacer la actividad. Finalmente se da por terminada la actividad, les felicita y agradece a los niños por su participación.

#### Escala valorativa

Indicador de evaluación	Identifica y nombras diferentes figuras geométricas	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado







## Actividad 22

### Dominó divertido



*Nota.* fichas de dominó. Fuente. Google. <https://acortar.link/KS3duO>

**Objetivo:** Fomentar la expresión oral y creatividad.

**Tipología:** Juegos didácticos.

**Materiales:** Tarjetas con imágenes, tarjetas de frases, fichas, cajas de clasificación.

**Procedimiento:** : Se inicia dando la bienvenida a los niños, luego procede a realizar una dinámica con la canción hola amigo, juega conmigo (anexo 27), se da las instrucciones para iniciar con el juego el cual consiste en utilizar las tarjetas que se colocaran sobre la mesa formando un camino, después se les pedirá a los niños que pasen en orden y vayan tomando una tarjeta las cuales contienen trabalenguas que se leerán en voz alta y seguidamente el alumno deberá repetirlas sin equivocarse caso contrario no avanzará en el juego a la vez que buscará la imagen que corresponde del trabalenguas leído e ir colocando la fichas en el lugar que se encuentra ubicado para el juego. Finalmente, se da por terminada la actividad, se les felicita y agradece a los niños por su participación.

### Escala valorativa

Indicador de evaluación	Fomenta la expresión oral y creatividad	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

## Actividad 23

### Encuentra lo que oculta la ventana encantada



*Nota.* material de ventana encantada. Fuente. Google. <https://acortar.link/XQoGqD>

**Objetivo:** Fortalecer la expresión oral mediante la participación activa.

**Tipología:** Juegos didácticos.

**Materiales:** Tablero de ventanas con imágenes.

**Procedimiento:** Se inicia dando la bienvenida a los niños, luego procede a realizar una dinámica con la canción fui al mercado (anexo 28), luego empieza a mostrar el material a utilizarse en la actividad , comienza a hacer preguntas sobre que figuras geométricas observan y que identifiquen los colores que tienen las ventanas, empieza a llamar a los niños en orden para que vayan abriendo una ventana cada uno la cual va a contener una imagen y deberá describir lo que encuentra dentro de la misma a la vez que se les pide que cuenten donde han visto o si conocen el personaje que encontraron detrás de la ventana. Finalmente se realiza una retroalimentación de lo aprendido nombrando todos los objetos encontrados.

#### Escala valorativa

Indicador de evaluación	Fortalece la expresión oral mediante la participación activa	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

## Actividad 24

### El puente se ha destruido



*Nota.* niños jugando el puente se ha caído. Fuente. Google. <https://acortar.link/f8QzQJ>

**Objetivo:** Promover la expresión verbal y comunicación a través del juego el puente se ha destruido.

**Tipología:** Juegos al aire libre

**Materiales:** Caja mágica, tarjetas con imágenes y frases de datos curiosos, hojas de papel bond, lápices de colores.

**Procedimiento:** Se inicia dando la bienvenida a los niños, luego procede a realizar una dinámica con la canción el baile del marinero (anexo 29), seguidamente les indica el material a utilizarse y da las indicaciones correspondientes , los niños van a formar una fila empiezan a jugar el puente se ha caído, el niño que queda atrapado pasara a tomar una tarjeta de la caja mágica, sacara una tarjeta que contendrá una imagen, después se le hará preguntas ¿que fruta es?, ¿que color tiene?, ¿que animal te toco?, ¿que sonido produce?, y la que escoja la docente leerá el dato curioso de la ficha que escoja el niño, después se lo agrupara al grupo de frutas o animales y tendrá que hacer un dibujo con la ficha que saco en el juego. Finalmente, se da por terminada la actividad, les felicita y agradece a los niños por su participación.

#### Escala Valorativa

Indicador de evaluación	Promueve la expresión verbal y comunicación a través del juego el puente se ha destruido	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

## Actividad 25

### Juguemos en el bosque



*Nota.* niños jugando, juguemos en el bosque. Fuente. Google. <https://acortar.link/YJhbXv>

**Objetivo:** Fomentar la comunicación verbal, la escucha activa y enriquecimiento del vocabulario.

**Tipología:** Juego al aire libre.

**Materiales:** Máscara y cola de lobo, parlante.

**Procedimiento:** Se inicia dando la bienvenida a los niños, luego procede a realizar una dinámica con la canción si usted tiene muchas ganas de aplaudir (anexo 30), indicará el material a utilizarse, se formará un círculo enlazando las manos. Se elige a un niño quien desempeñara el papel del lobo. Los demás participantes dando vueltas repetirán el siguiente estribillo: Juguemos en el bosque hasta que el lobo esté si el lobo aparece entero nos comerá. ¿Qué estás haciendo lobito? El lobo responde. ¡Levantándome de la cama! y así sucesivamente sigue el juego los participantes del círculo repitiendo el estribillo. El lobo contestando las actividades que realizan en la mañana o a lo que se le indique. Hasta que llega el momento en la que el lobo dice listo para comer, los participantes del círculo salen corriendo, el lobo atrapará al mayor número de participantes y quienes se convierten en lobos ayudaran a atrapar a los que faltan culminando así la actividad nos despedimos con la canción pequeño pez (anexo 31).

#### Escala valorativa

Indicador de evaluación	Fomenta la comunicación verbal, la escucha activa enriqueciendo su vocabulario	
	Valoración	
Nombres y Apellidos	Logrado	No logrado

## Anexos

### Anexo 1

#### Había un sapo

Habia un sapo, sapo, sapo  
Que naadaba en el rio, rio, rio  
Con su traje verde, verde, verde  
se moria de frio frio  
La señora sapa, sapa, sapa a mi me conto  
que tenia un amigo que eras vos y vos y vos  
(bis)



### Anexo 2

#### El baile del papel

Vamos a jugar al juego del papel  
Vamos a jugar al juego del papel  
Papel arriba, papel abajo  
Papel arriba, papel abajo  
Papel izquierda, papel derecha  
Papel izquierda, papel derecha  
Cortamos una tira, volvemos a empezar  
Cortamos una tira, volvemos a empezar (bis).



### Anexo 3

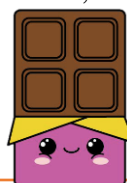
#### Las manos hacia arriba

Las manos hacia arriba  
Las manos al revés  
Las manos en la espalda  
Las manos en los pies  
Las manos dando palmas  
Las manos dicen: "¡no!"  
Las manos dicen: "¡hola!"  
Y también dicen: "¡adiós!"  
Las manos de sombrero  
Las manos con calor  
Las manos de arañitas  
Las manos caracol  
Las manos tocan el piano  
Y tocan el violín  
Ahora tienen sueño  
Pero no quieren dormir (bis).



### Anexo 4

Choco choco la la, choco choco te te, choco  
la, choco te, choco la te Choco choco la la, choco  
choco te te, choco la, choco te, choco la te Un poquito  
más rápido Choco choco la la, choco choco te te,  
choco la, choco te, choco la te Choco choco la la,  
choco choco te te, choco la, choco te, choco la te  
Mucho más rápido Choco choco la la, choco choco te  
te, choco la, choco te, choco la te Choco choco la la,  
choco choco te te, choco la, choco te, choco la te  
Rapidísimo Choco choco la la, choco choco te te,  
choco la, choco te, choco la te Choco choco la la,  
choco choco te te, choco la, choco te, choco la te.



## Anexo 5

### El baile de la ensalada

Este es el baile de la ensalada que  
está de moda y a ti te gusta

(Este es el baile de la ensalada que está  
de moda y a ti te gusta)

¡Atención! (¡atención!)

¡Preparad! (¡preparad!)

El tomate (el tomate)

Este es el baile de la ensalada que  
está de moda y a ti te gusta

(Este es el baile de la ensalada que está  
de moda y a ti te gusta)

¡Atención! (¡atención!)

¡Preparad! (¡preparad!)

La lechuga (la lechuga)

El tomate (el tomate) (bis)



## Anexo 6

### Aram sam sam

A ram sam sam, a ram sam sam

guli, guli, guli, guli

A ram sam sam, a ram sam sam

Arabi, arabi, arabi, guli, guli, guli, ram, sam,  
sam

A ram sam sam, a ram sam sam

guli, guli, guli, guli

A ram sam sam, a ram sam sam

Arabi, arabi, arabi, guli, guli, guli, ram, sam,  
sam

(bis).



## Anexo 7

### El sapito agapito

Érase una vez, en el corazón del bosque, vivía un pequeño sapito llamado Agapito. Era de color verde intenso y tenía unos ojos brillantes como dos luceros. Agapito era un sapito muy curioso y siempre estaba en busca de aventuras.

Un día soleado, mientras saltaba de hoja en hoja, Agapito escuchó un susurro proveniente del río cercano. Se acercó sigilosamente y descubrió que era una rana anciana llamada Doña Ribetina. La sabia rana estaba contando historias a los animalitos del bosque.

Agapito quedó fascinado por las historias de Doña Ribetina y decidió quedarse a escuchar. La rana contaba relatos sobre lugares lejanos y criaturas mágicas que nadie había visto jamás. Agapito sintió una emoción indescriptible y supo que él también quería vivir grandes aventuras.

Inspirado por las historias de Doña Ribetina, Agapito se propuso encontrar el legendario Lago Esmeralda, un lugar mágico donde se decía que vivía una princesa sapo de oro. Para llegar al lago, debía atravesar un peligroso camino lleno de desafíos.

Así, Agapito se embarcó en su emocionante travesía. Cruzó ríos, trepó montañas y se enfrentó a terribles tormentas, siempre recordando las enseñanzas de Doña Ribetina. En su camino, conoció a otros animales que le brindaron su ayuda y consejos.

Finalmente, después de muchas peripecias, Agapito llegó al Lago Esmeralda. Allí, frente a sus ojos, estaba la hermosa princesa sapo de oro. Era de un color dorado brillante y tenía una voz dulce que llenaba de alegría el lugar. La princesa estaba triste y necesitaba ayuda para liberarse de un encantamiento que la tenía prisionera.

Agapito, con valentía y sabiduría adquiridas en su viaje, se dispuso a ayudar a la princesa. Siguió las indicaciones que Doña Ribetina le había dado y, con un beso lleno de amor y amistad, rompió el encantamiento que la retenía prisionera.

La princesa sapo de oro volvió a ser libre y agradeció a Agapito por su valentía y noble corazón. En agradecimiento, le otorgó un amuleto mágico que lo protegería en sus futuras aventuras.

Regresando al bosque, Agapito fue aclamado como un héroe. Todos los animales querían escuchar sus emocionantes relatos sobre su viaje al Lago Esmeralda y cómo había liberado a la princesa sapo de oro.

Desde entonces, Agapito se convirtió en el mejor contador de historias del bosque, inspirando a otros a seguir sus sueños y a enfrentar cualquier desafío con valentía y amor en sus corazones.

Y así, el sapito Agapito vivió felices días, rodeado de amigos y compartiendo la magia de sus cuentos con todos los seres del bosque.

FIN.





### Anexo 8

#### Tralalá

Plim, plim, plim

Tralalá, tralalá, tralalá

Chus, chus, chus

Taz, taz, taz

Tralalá, tralalá, tralalá (bis).



### Anexo 9

#### Tic tac hace el reloj

Tic, tac, dice el reloj,

El tiempo pasa, váyanse.

Tic, tac, dice el reloj,

Es tiempo que nos marchemos.

Tic, tac, dice el reloj,

El tiempo pasa, váyanse.

Tic, tac, dice el reloj,

Es tiempo que nos marchemos(bis).



### Anexo 10

#### Que levante la mano

¡Que levante la mano quien está escuchando!

¡Que levante la mano quien está mirando!

¡Que levante la mano quien está sentado!

¡Que levante la mano quien está parado!

¡Que levante la mano quien está bailando!

¡Que levante la mano quien está saltando!

¡Que levante la mano quien está callado!

¡Que levante la mano quien está gritando!

(bis).



### Anexo 11

#### El lorito pepe

El lorito Pepe es un meterete

Y un poquito charlatán

Es un loro muy travieso

Que siempre se mete

Cuando no tiene que hablar (Prr, prr)

Sobre su cabeza tiene un gran copete

Siempre despeinado está

Anteayer le regalaron un peine muy grande

Por si se quiere peinar

Hola, Pepe Hola, Pepe

Cómo te va? Cómo te va? (Prr, prr)

Rica papa, rica papa

Te voy a dar, te voy a dar (bis)





## Anexo 12

### El baile de los animales

El cocodrilo Dante

Camina hacia adelante

El elefante Blas

Camina hacia atrás

El pollito Lalo camina hacia el costado

Y yo, en mi bicicleta, voy para el otro lado

Y yo, en mi bicicleta, voy para el otro lado

Y todos aplaudiendo

Que el baile ha terminado (bis).



## Anexo 13

### El tren de la alegría

Súbete al tren de la alegría

Súbete al tren de la ilusión

Súbete al tren de la fantasía

Súbete al tren de esta canción

Con su chiqui, con su chaca

Con su chiqui, chiqui, chiqui chaca (bis).



## Anexo 14

### El twist de los ratoncitos

Un ratoncito

vi

Bailando bien el

twist

Vino un gato

negro

Fijo lo miró

Y a este ratoncito

¡Bruh!, se lo llevó

Un gato

negro vi

Bailando bien el

Tres ratoncitos vi

Bailando bien el twist

Tres ratoncitos vi

Bailando bien el twist

Vino un gato negro

Fijo lo miró

Y a este ratoncito

¡Bruh!, se lo llevó

Dos ratoncitos vi

Bailando bien el twist

Vino un gato negro

Fijo lo miró

Y a este ratoncito

Cinco ratoncitos vi

Bailando bien el twist

Vino un gato negro

Fijo lo miró

Y a este ratoncito

¡Bruh!, se lo llevó

Cuatro ratoncitos vi

Bailando bien el twist

Vino un gato negro

Fijo lo miró

Y a este ratoncito

¡Bruh!, se lo llevó



### Anexo 15

#### Piedra, tijera papel

Piedra, tijera papel

Piedra, tijera papel

Uno, dos, tres, juega otra vez,  
mano derecha piedra, mano izquierda  
papel

Mano derecha papel, mano  
izquierda papel, mano derecha tijera,  
mano derecha tijera. (bis)



### Anexo 17

#### En la selva me encontré

En la selva me encontré

Un animal particular

Que ponía una manito así

Que ponía una manito así

Y hacía así-sí-sí, y hacía asá-sá-sá  
Y hacía así-sí-sí, y hacía asá-sá-sá (bis).



### Anexo 16

#### A ver, a ver

A ver, a ver

Aplaudir con las manos

A ver, a ver

Aplaudir con los pies

A ver, a ver

Aplaudir en el aire

A ver, a ver

Aplaudir al revés

A ver, a ver

A saltar como ranas

A ver, a ver

A nadar como pez (bis).



### Anexo 18

#### El juego del revés

Vamos a bailar el juego del revés, vamos a  
bailar el juego del revés

Si yo digo abajo, si yo digo arriba, si yo digo  
derecha, si yo digo izquierda, si yo digo atrás, si  
yo digo delante, si yo digo enfrente, si yo digo  
afuera, (bis).



## **Anexo 19**

### **Yo tengo un tic**

Yo tengo un tic tic tic Yo tengo un tic tic tic Y el médico me dijo que mueva una mano Yo tengo un tic tic tic Y el médico me dijo que mueva un pie Yo tengo un tic tic tic Yo tengo un tic tic tic Y el médico me dijo que mueva el otro pie. Yo tengo un tic tic tic Yo tengo un tic tic tic Y el médico me dijo que mueva la cabeza.

Yo tengo un tic tic tic Yo tengo un tic tic tic Y el médico me dijo que me ponga de pie Yo tengo un tic tic tic Yo tengo un tic tic tic Y el médico me dijo que baile ésta vez. Yo tengo un tic tic tic Yo tengo un tic tic tic Y el médico me dijo que levante los brazos Yo tengo un tic tic tic. Yo tengo un tic tic tic Y el médico me dijo que aplauda al compás.

Yo tengo un tic tic tic Yo tengo un tic tic tic Y el médico me dijo que me ponga a saltar. Yo tengo un tic tic tic Yo tengo un tic tic tic Y el médico me dijo que una vuelta dé. Yo tengo un tic tic tic Yo tengo un tic tic tic Y el médico me dijo que un abrazo te dé que un abrazo te dé que un abrazo te dé.. (bis)



## **Anexo 20**

### **Palo bonito**

E, e ,e palo bonito

E, e palo bonito (bis)

A mover todo el cuerpo, bailando todos

Nos movemos sin parar (bis)

## Anexo 21

### Sol solecito

Sol, solecito

Caliéntame un poquito

Por hoy y por mañana

Por toda la semana

Luna, lunera

Cascabelera

Cinco pollitos

Y una ternera

Caracol, -col, -col

Saca tus cuernos al sol

Sol, solecito

Caliéntme un poquito

Por hoy por mañana

Por toda la semana

Luna, lunera

Cascabelera

Cinco pollitos

Y una ternera

Caracol, -col, -col

Un cuernito y luego dos



## Anexo 22

### EL ELEFANTE BERNARDO

Había una vez un elefante llamado Bernardo que nunca pensaba en los demás. Un día, mientras Bernardo jugaba con sus compañeros de la escuela, cogió a una piedra y la lanzó hacia sus compañeros. La piedra golpeó al burro Cándido en su oreja, de la que salió mucha sangre. Cuando las maestras vieron lo que había pasado, inmediatamente se pusieron a ayudar a Cándido. Le pusieron un gran curita en su oreja para curarlo. Mientras Cándido lloraba, Bernardo se burlaba, escondiéndose de las maestras. Al día siguiente, Bernardo jugaba en el campo cuando, de pronto, le dio mucha sed. Caminó hacia el río para beber agua. Al llegar al río vio a unos ciervos que jugaban a la orilla del río. Sin pensar dos veces, Bernardo tomó mucha agua con su trompa y se las arrojó a los ciervos. Gilberto, el ciervo más chiquitito perdió el equilibrio y acabó cayéndose al río, sin saber nadar. Afortunadamente, Felipe, un ciervo más grande y que era un buen nadador, se lanzó al río de inmediato y ayudó a salir del río a Gilberto. Felizmente, a Gilberto no le pasó nada, pero tenía muchísimo frío porque el agua estaba fría, y acabó por coger un resfriado. Mientras todo eso ocurría, lo único que hizo el elefante Bernardo fue reírse de ellos. Una mañana de sábado, mientras Bernardo daba un paseo por el campo y se comía un poco de pasto, pasó muy cerca de una planta que tenía muchas espinas. Sin percibir el peligro, Bernardo acabó hiriéndose en su espalda y patas con las espinas. Intentó quitárselas, pero sus patas no alcanzaban arrancar las espinas, que les provocaba mucho dolor. Se sentó bajo un árbol y lloró desconsoladamente, mientras el dolor seguía. Cansado de esperar que el dolor se le pasara, Bernardo decidió caminar para pedir ayuda. Mientras caminaba, se encontró a los ciervos a los que les había echado agua. Al verlos, les gritó: - Por favor, ayúdenme a quitarme esas espinas que me duelen mucho. Y reconociendo a Bernardo, los ciervos le dijeron: - No te vamos a ayudar porque lanzaste a Gilberto al río y él casi se ahogó. Aparte de eso, Gilberto está enfermo de gripe por el frío que cogió. Tienes que aprender a no herirte ni burlarte de los demás. El pobre Bernardo, entristecido, bajo la cabeza y siguió en el camino en busca de ayuda. Mientras caminaba se encontró algunos de sus compañeros de la escuela. Les pidió ayuda, pero ellos tampoco quisieron ayudarlo porque estaban enojados por lo que había hecho Bernardo al burro Cándido. Y una vez más Bernardo bajo la cabeza y siguió el camino para buscar ayuda. Las espinas les provocaban mucho dolor. Mientras todo eso sucedía, había un gran mono que trepaba por los árboles. Venía saltando de un árbol a otro, persiguiendo a Bernardo y viendo todo lo que ocurría. De pronto, el gran y sabio mono que se llamaba Justino, dio un gran salto y se paró enfrente a Bernardo. Y le dijo: - Ya ves gran elefante, siempre has lastimado a los demás y, como si eso fuera poco, te burlabas de ellos. Por eso, ahora nadie te quiere ayudar. Pero yo, que todo lo he visto, estoy dispuesto a ayudarte si aprendes y cumples dos grandes reglas de la vida. Y le contestó Bernardo, llorando: - Sí, haré todo lo que me digas sabio mono, pero por favor, ayúdame a quitar los espinos. Y le dijo el mono: - Bien, las reglas son estas: la primera es que no lastimarás a los demás, y la segunda es que ayudarás a los demás y los demás te ayudarán cuando lo necesites. Dichas las reglas, el mono se puso a quitar las espinas y a curar las heridas a Bernardo. Y a partir de este día, el elefante Bernardo cumplió, a rajatabla, las reglas que había aprendido. FIN

### **Anexo 23**

#### **Hago un guiño**

Hago un guiño

Un ruidito

Un besito

Y un aplausito

Doy un salto

Una vueltita

Pataleo

Y hago caritas

Abro y cierro

Mis dos piernas

Y me estiro

Dando una vuelta

Me agacho

Me levanto

Me sacudo

Y tomo helado

Toco el piano

La pandereta

El violín

Y la trompeta

Toco el timbre

Aleteo

Inflo un globo

Y me mareo

Hago palmas

Doy un grito (¡ay!)

Estornudo (¡achú!)

Y me da hipo (hip, hip)

Y este canto (lara, lalala)

terminó (ah)

Sentadito (uh) me quedo yo

Chim-pum

### **Anexo 24**

#### **Rápido rueda la rueda**

Rápido, rueda la rueda, rápido, corre al ratón,  
lento, salta la rana, lento, suena el reloj

### **Anexo 25**

#### **Todos aplaudimos con las manos**

Todos aplaudimos con las manos

Todos aplaudimos con los pies

Todos aplaudimos en el aire

Todos aplaudimos al revés

Todos tocamos la guitarra

Todos tocamos el violín

Todos tocamos las maracas

Todos decimos fuertes con achis

Todos aplaudimos con las manos

Todos aplaudimos con los pies

Todos aplaudimos en el aire

Todos aplaudimos otra vez

Todos aplaudimos otra vez

Todos aplaudimos otra vez

### **Anexo 26**

#### **La ronda loca**

Gira, gira mi ronda, mi rondita de cerezas.  
Ahora gira esta ronda, las manos en las cabezas. Enloqueció esta ronda y no deja de saltar. Si no paramos pronto yo me voy a cansar. Gira, gira mi ronda, mi rondita de pochoclos. Ahora gira esta ronda, las manos sobre los hombros. Enloqueció esta ronda y no deja de saltar. Si no paramos pronto yo me voy a cansar

Gira, gira mi ronda, mi rondita de aceitunas.  
Ahora gira esta ronda, las manos en la cinturas. Enloqueció esta ronda y no deja de saltar. Si no paramos pronto yo me voy a cansar. Gira, gira mi ronda, mi rondita de frutillas. Ahora gira esta ronda, las manos en las rodillas. Enloqueció esta ronda y no deja de saltar  
Si no paramos pronto, yo me voy a cansar. Gira, gira

### **Anexo 27**

#### **Hola amigo juega conmigo**

Hola, amigo  
Juega conmigo  
Te hago una mueca  
Y me despido  
A ver, a ver  
Quién me toca esta vez  
A ver, a ver  
Quién me toca esta vez  
Y me despido (bis).

### **Anexo 28**

#### **Fui al mercado**

Fui al mercado a comprar café  
Y una hormiguita se subió a mi pie  
Y yo sacudía, sacudía, sacudía  
Pero la hormiguita allí seguía  
Sacudía, sa-sacudía-día, ¡uh!  
Fui al mercado a comprar frutillas  
Y una hormiguita se subió a mi rodilla  
Y yo sacudía, sacudía, sacudía  
Y la hormiguita allí seguía  
Sacudía, sa-sacudía-día, ¡uh! (bis).

### **Anexo 29**

#### **El baile del marinero**

El marinero baila baila baila baila  
El marinero baila baila con el dedo  
Con el dedo dedo dedo  
Así baila el marinero  
El marinero baila baila baila baila  
El marinero baila baila con la mano  
Con la mano mano mano  
Con el dedo dedo dedo  
Así baila el marinero

## Anexo 30

### Si usted tiene muchas ganas de aplaudir

Si usted tiene muchas ganas de  
aplaudir

¡Clap!, ¡clap!, ¡clap!

Si usted tiene muchas ganas de aplaudir

¡Clap!, ¡clap!, ¡clap!

Si usted tiene la razón y no hay  
oposición

No se quede con las ganas de aplaudir

¡Clap!, ¡clap!, ¡clap!

Si usted tiene muchas ganas de  
estornudar

¡Achís!

Si usted tiene muchas ganas de estornudar

¡Achís!

Si usted tiene la razón y no hay  
oposición

No se quede con las ganas de estornudar

¡Achís!

Si usted tiene muchas ganas de  
asustar

¡Buuuh!

Si usted tiene muchas ganas de asustar

¡Buuuh!

Si usted tiene la razón y no hay  
oposición

No se quede con las ganas de asustar

¡Buuuh!

Si usted tiene muchas ganas de  
asustar

¡Buuuh!

Si usted tiene la razón y no hay

Si usted tiene muchas ganas de  
chistar

¡Chis!, ¡chis!, ¡chis!

Si usted tiene muchas ganas de chistar

¡Chis!, ¡chis!, ¡chis!

Si usted tiene la razón y no hay  
oposición

No se quede con las ganas de chistar

¡Chis!, ¡chis!, ¡chis!

Si usted tiene muchas ganas de  
reír

¡Ja!, ¡ja!, ¡ja!

Si usted tiene muchas ganas de reír

¡Ja!, ¡ja!, ¡ja!

Si usted tiene la razón y no hay  
oposición

No se quede con las ganas de reír

¡Ja!, ¡ja!, ¡ja!

Si usted tiene muchas ganas de  
saludar

¡Hola!, ¡hola!

Si usted tiene muchas ganas de saludar

¡Hola!

Si usted tiene la razón y no hay  
oposición

No se quede con las ganas de saludar

¡Hola!

Si usted tiene y yo tengo  
muchas ganas de descansar

La canción termina ¡acá!

Si usted tiene y yo tengo muchas ganas



### **Anexo 31**

#### **Pequeño pez**

1,2,3,4 y pez, pez palma y la cabeza

pez, pez, palma en los pie

tiburón palmas en las orejas

tiburón palma en la nariz (bis)


Anexo 3. Instrumento para diagnóstico test de Plon-R

Pre test

7


# PLON-R

5 años




Universidad de Málaga - Facultad de Psicología - Biblioteca

Cuadernillo de anotación



R 67477

Apellidos: Tamay Luna	Nombre: Samira Liliama	
Sexo: Femenino	Fecha de nacimiento: 25-05-2018	Edad: 5
Centro: Vicente Bastidas Reinoso	Curso: 1.º	
Fecha de aplicación: 19-10-2023	Examinador: Yviri Yaguana	



Copyright © 2004 by TEA Ediciones, S. A.  
Edita: TEA Ediciones, S. A.; Fray Bernardino Sahagún, 24; 28036 Madrid. Prohibida la reproducción total o parcial.  
Todos los derechos reservados - Printed in Spain. Impreso en España

### Perfil de resultados

	<i>Retraso</i>	<i>Necesita mejorar</i>	<i>Normal</i>
Forma	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Contenido	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Uso	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
TOTAL PRUEBA	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Resumen de puntuaciones

		PD	ET
<b>Forma</b>	Puntuación total (Max: 5)	0	1
Fonología		0	
Morfología-Sintaxis		0	
Repetición de frases		0	
Expresión verbal espontánea		0	
<b>Contenido</b>	Puntuación total (Max: 6)	5	53
Categorías		0	
Acciones		1	
Partes del cuerpo		1	
Órdenes sencillas		1	
Definición por el uso		2	
Nivel comprensivo		1	
Nivel expresivo		1	
<b>Uso</b>	Puntuación total (Max: 3)	2	46
Expresión espontánea ante una lámina		1	
Expresión espontánea rompecabezas		1	
<b>Puntuación total PLON-R (MAX: 14)</b>		<b>7</b>	<b>17</b>



**Fonema**

**I. Fonología**

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

3 años

4 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
b	gota	
	cubo	
ch	chino	
	coche	
k	asa	
	plato	
m	mano	
	carra	
	nube	
n	cuna	
	tacón	
p	plato	
	colla	
t	tubo	
	pala	
ie	pie	
ue	huevo	
ua	agua	
st	cesta	
sp	espada	
sk	mosca	

Fonema	Palabra	Producción verbal
d	dedo	
	nino	
f	foca	
	café	
	plato	
g	birote	
	luna	
l	pala	
	so	
	zapato	
z	tañe	
	lápi	
ia	pino	
	aula	
j	tiera	
	llave	
ll	pollo	
r	peña	
	silla	
s	vaño	
	mano	
ñ	nino	
y	pasado	

5 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
r	rana	rana
	gorro	gorro
	collar	colla
j	reloj	reloj
pl	plato	plato
kl	clavo	clavo
bl	tabla	tabla
tr	tren	tren
	letras	letra
kr	chromo	chromo
br	brazo	brazo
	libro	libro

Puntuación

0

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





Forma

II. Morfología-Sintaxis

1. Repetición de frases

INSTRUCCIONES: Ahora yo digo una frase y tú la repites.

EJEMPLO: Los niños juegan en el patio.

FRASES:

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

Producción verbal:

*Mi amigo canario que canta mucho*

Número de elementos repetidos 6

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

Producción verbal:

*corrian mucho porque les perseguía un león*

Número de elementos repetidos 7

PUNTUACIÓN 0

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

2. Expresión verbal espontánea

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

Producción verbal:

*hay un parque  
juegos  
pajaros*

Número de frases producidas

PUNTUACIÓN 0

- 2 puntos: 5 o más frases producidas.
- 1 punto: 3 ó 4 frases producidas.
- 0 puntos: 2 o menos frases producidas.



Contenido

I. Categorías

INSTRUCCIONES: *Vamos a jugar con esta lámina (Mostrar LÁMINA 2).*

Señala los...

alimentos	+	-	✓
ropas	+1	-	
juguets	+3	-	

Puntuación 0

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

II. Acciones

INSTRUCCIONES: *¿Qué hace ella niña?* (Mostrar LÁMINAS)

Lámina 3: recorta	+	✓	-
Lámina 4: salta	+	✓	-
Lámina 5: pinta	+	✓	-

Puntuación 1

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

III. Partes del cuerpo

INSTRUCCIONES: *Señala tu...*

codo	+	✓	-
rodilla	+	✓	-
cuello	+	✓	-
pie	+	✓	-
tobillo	+	-	✓
talón	+	-	✓

Puntuación 1

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

IV. Órdenes sencillas

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

orden 1 (coche)	+	✓	-
orden 2 (luz)	+	✓	-
orden 3 (pintura)	+	✓	-
secuencia	+	-	✓

Puntuación 1

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



**Contenido**

**Uso**

**V. Definición por el uso**

**L. Expresión espontánea ante una lámina**

**1. Nivel comprensivo**

INSTRUCCIONES: Señala una cosa que sirve para...  
(Mostrar LÁMINA 6).

Denomina	+	-
Describe	+ / ✓	-
Narra	+	-

no mojarse	+	✓	-
pintar	+	✓	-
hacer fotos	+	✓	-
jugar	+	✓	-
ordenar el tráfico	+	✓	-

PUNTUACIÓN 1

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

PUNTUACIÓN 1

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

**II. Expresión espontánea durante una actividad manipulativa: rompecabezas**

**2. Nivel expresivo**

INSTRUCCIONES: Dime para qué sirven...  
(Nombrar cada parte).

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

los ojos	+	✓	-
la boca	+	✓	-
la nariz	+	✓	-
los oídos	+	✓	-
las manos	+	✓	-

TIEMPO: de uno a tres minutos.

Solicita información	+	-
Pide atención	+ / ✓	-
Autorregula su acción	+	-
Otras		

PUNTUACIÓN 1

PUNTUACIÓN 1

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

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





T37/85

# PLON-R

## 5 años



Cuadernillo de anotación

R 67.411

Apellidos: *Campoverde Bravo* Nombre: *Maykel Fabian*  
Sexo: *Masculino* Fecha de nacimiento: *26-07-2018* Edad: *5*  
Centro: *Vicente Bastidas Reinos* Curso: *1º*  
Fecha de aplicación: *19-10-2023* Examinador: *Joni Rebeth Jaguana Pbad*



Copyright © 2004 by TEA Ediciones, S. A.  
Edita: TEA Ediciones, S. A.; Fray Bernardino Sahagún, 24; 28036 Madrid. Prohibida la reproducción total o parcial.  
Todos los derechos reservados - Printed in Spain. Impreso en España

### Perfil de resultados

	Retraso	Necesita atención	Normal
Forma	4	0	0
Contenido	0	0	0
Uso	0	0	0
TOTAL PRUEBA	4	0	0



## Resumen de puntuaciones

	PE	PT
<b>Forma</b> Puntuación total (Máx: 3)	1	8
Fonología	0	
Morfología-Sintaxis	1	
Repetición de frases	0	
Expresión verbal espontánea	1	
<b>Contenido</b> Puntuación total (Máx: 6)	3	25
Categorías	0	
Acciones	0	
Partes del cuerpo	0	
Órdenes sencillas	1	
Definición por el uso	2	
Nivel comprensivo	1	
Nivel expresivo	1	
<b>Uso</b> Puntuación total (Máx: 3)	2	46
Expresión espontánea ante una lámina	1	
Expresión espontánea rompecabezas	1	
<b>Puntuación total PLON-R (Máx: 14)</b>	<b>6</b>	<b>6</b>



Forma

I. Fonología

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

3 años

4 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
b	lota	
	cuero	
ch	chino	
	coche	
k	asa	
	pio	
m	mano	
	caja	
	tubo	
n	cuña	
	tacón	
p	pato	
	cola	
	tubo	
t	pala	
ie	pie	
ue	huevo	
ua	agua	
st	cesta	
sp	espada	
sk	mosa	

Fonema	Palabra	Producción verbal
	edo	
d	niño	
	oca	
f	café	
	pato	
g	birote	
	una	
l	pala	
	sol	
	zapato	
z	tapa	
	lápi	
ia	pino	
	aula	
j	tiera	
	ave	
ll	pollo	
r	pieza	
	quilla	
s	vaio	
	mano	
ñ	niño	
y	paaso	

5 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
	ana	ana
r	gordo	x gordo
	colla	x colla
j	reloj	x reloj
pl	plato	x plato
kl	cavo	x cava
bl	tabla	x tabla
	tren	x tren
tr	letras	x letra
	como	x como
kr	brazo	x brazo
br	libro	x libro

PUNTAJACION

0

- 3 puntos: ningún error en los fonemas de su edad.
- 0 puntos: cualquier error en los fonemas de su edad.



Forma

II. Morfología-Sintaxis

1. Repetición de frases

INSTRUCCIONES: Ahora yo digo una frase y tú la repites.

EJEMPLO: Los niños juegan en el patio. ✓

FRASES:

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

Producción verbal: Mi amigo tiene un canario que canta

Número de elementos repetidos 6

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

Producción verbal: la mona Chita perseguía un león

Número de elementos repetidos 6

PUNTUACIÓN 0

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

2. Expresión verbal espontánea

INSTRUCCIONES: Ahora te voy a enseñar un dibujo (Mostrar LÁMINA 1). Fijate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí.

Producción verbal:

los niños están en el recreo jugando jugando libremente sin la maestra comiéndose haciendo carreras

Número de frases producidas

PUNTUACIÓN 1

- 2 puntos: 5 o más frases producidas.
- 1 punto: 3 ó 4 frases producidas.
- 0 puntos: 2 o menos frases producidas.





Contenido

I. Categorías

INSTRUCCIONES: *Vamos a jugar con esta lámina (Mostrar LÁMINA 2).*

Señala los...

alimentos	+	/	-
ropas	+	3	-
juguets	+	5	-

PUNTUACIÓN 0

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

II. Acciones

INSTRUCCIONES: *¿Qué hace ella niña?* (Mostrar LÁMINAS)

Lámina 3: recorta	+	/	-
Lámina 4: salta	+	-	/
Lámina 5: pinta	+	/	-

PUNTUACIÓN 0

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

III. Partes del cuerpo

INSTRUCCIONES: *Señala tu...*

codo	+	-	/
rodilla	+	/	-
cuello	+	/	-
pie	+	/	-
tobillo	+	-	/
talón	+	-	/

PUNTUACIÓN 0

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

IV. Órdenes sencillos

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

orden 1 (coche)	+	/	-
orden 2 (luz)	+	-	/
orden 3 (pintura)	+	/	-
secuencia	+	/	-

PUNTUACIÓN 1

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



Contenido

Un >

V. Definición por el uso

I. Expresión espontánea ante una lámina

1. Nivel comprensivo

INSTRUCCIONES: Señala una cosa que sirve para...  
(Mostrar LÁMINA 6).

Denomina	+	-
Describe	+ /	-
Narra	+	-

no mojarse	+	/	-
pintar	+	/	-
hacer fotos	+	/	-
jugar	+	/	-
ordenar el tráfico	+	/	-

PUNTUACIÓN 1

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

PUNTUACIÓN 1

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

II. Expresión espontánea durante una actividad manipulativa: rompecabezas

2. Nivel expresivo

INSTRUCCIONES: Dime para qué sirven...  
(Nombrar cada parte).

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

los ojos	+	/	-
la boca	+	/	-
la nariz	+	/	-
los oídos	+	/	-
las manos	+	/	-

TIEMPO: de uno a tres minutos.

Solicita información	+	/	-
Pide atención	+	-	-
Autorregula su acción	+	-	-
Otras			

PUNTUACIÓN 1

PUNTUACIÓN 1

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

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



T37/85

# PLON-R

## 5 años



Cuadernillo de anotación



R. 67.477













Apellidos: <i>Pugo Cañor</i>	Nombre: <i>Mathius Javier</i>	
Sexo: <i>masculino</i>	Fecha de nacimiento: <i>12-06-2018</i>	Edad: <i>5</i>
Centro: <i>Vicente Bastidas Reinoso</i>	Curso: <i>1º</i>	
Fecha de aplicación: <i>20-10-2023</i>	Examinador: <i>Juli Lisbeth Jaguana Abad</i>	



Copyright © 2004 by TEA Ediciones, S. A.  
Edita: TEA Ediciones, S. A.; Fray Bernardino Sahagún, 24; 28036 Madrid. Prohibida la reproducción total o parcial.  
Todos los derechos reservados - Printed in Spain. Impreso en España



Perfil de resultados

	Retraso	Desarrollo mejorado	Normal
Forma			
Contenido			
Uso			
TOTAL PRUEBA			



**Resumen de puntuaciones**

		PD	PT
<b>Forma</b>	Puntuación total (Máx: 5)	1	8
<b>Fonología</b>		0	
<b>Morfología-Sintaxis</b>		1	
Repetición de frases		0	
Expresión verbal espontánea		1	
<b>Contenido</b>	Puntuación total (Máx: 9)	3	25
<b>Categorías</b>		0	
<b>Acciones</b>		1	
<b>Partes del cuerpo</b>		1	
<b>Órdenes sencillas</b>		0	
<b>Definición por el uso</b>		1	
Nivel comprensivo		0	
Nivel expresivo		1	
<b>Uso</b>	Puntuación total (Máx: 3)	2	46
<b>Expresión espontánea ante una lámina</b>		1	
<b>Expresión espontánea rompecabezas</b>		1	
<b>Puntuación total PLON-R (Máx: 14)</b>		<b>6</b>	<b>6</b>



Forma

1. Fonología

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

3 años

4 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
b	bota	
	cubo	
ch	chino	
	coche	
k	casa	
	piro	
m	mano	
	cama	
	nube	
n	cuna	
	tacón	
p	pato	
	cola	
t	tubo	
	pala	
ie	pie	
ue	huevo	
ua	agua	
st	cesta	
sp	espada	
sk	mosa	

Fonema	Palabra	Producción verbal
d	dedo	
	niño	
f	foca	
	café	
	plato	
g	globo	
	luna	
l	lápiz	
	zapato	
z	zapato	
	tañe	
ia	plato	
	aula	
j	tierra	
	ave	
ll	pollo	
r	perla	
	quilla	
s	vaño	
	mano	
ñ	niño	
y	pasado	

5 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
r	rana	lana
	gomo	godo
	colla	colla
j	reloj	leloj
pl	plato	pofo
kl	clavo	cau
bl	tabla	taba
tr	tren	-
	letras	-
kr	chromo	-
	brazo	bazo
br	libro	liyo

PUNTUACION

0

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



Forma

II. Morfología-Sintaxis

1. Repetición de frases

INSTRUCCIONES: Ahora yo digo una frase y tú la repites.

EJEMPLO: Los niños juegan en el patio.

FRASES:

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

Producción verbal:

... Mi amigo tiene un canario

Número de elementos repetidos

5

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

Producción verbal:

Tarzán y Chita corrían porque les perseguía un león

Número de elementos repetidos

8

PUNTUACIÓN

0

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

2. Expresión verbal espontánea

INSTRUCCIONES: Ahora te voy a enseñar un dibujo (Mostrar LÁMINA 1). Fijate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí.

Producción verbal:

un niño se resbala y se cae, están jugando en el columpio está acostado

Número de frases producidas

PUNTUACIÓN

1

- 2 puntos: 5 o más frases producidas.
- 1 punto: 3 ó 4 frases producidas.
- 0 puntos: 2 o menos frases producidas.





Contenido

I. Categorías

INSTRUCCIONES: *Vamos a jugar con esta lámina (Mostrar LÁMINA 2).*

Señala los...

alimentos	+	✓	-
ropas	+	✓	-
juguetes	+	3	-

PUNTUACIÓN

0

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

II. Acciones

INSTRUCCIONES: *¿Qué hace ella niña?* (Mostrar LÁMINAS)

Lámina 3: recorta	+	✓	-
Lámina 4: salta	+	✓	-
Lámina 5: pinta	+	✓	-

PUNTUACIÓN

1

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

III. Partes del cuerpo

INSTRUCCIONES: *Señala tu...*

codo	+	✓	-
rodilla	+	✓	-
cuello	+	✓	-
pie	+	✓	-
tobillo	+	✓	-
talón	+	✓	-

PUNTUACIÓN

1

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

IV. Órdenes sencillas

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

orden 1 (coche)	+	✓	-
orden 2 (luz)	+	✓	-
orden 3 (pintura)	+	✓	-
secuencia	+	✓	-

PUNTUACIÓN

0

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



Contenido

Uso

V. Definición por el uso

1. Nivel comprensivo

INSTRUCCIONES: Señala una cosa que sirve para... (Mostrar LÁMINA 6).

no mojarse	+	/	-
pintar	+	/	-
hacer fotos	+	/	-
jugar	+	-	/
ordenar el tráfico	+	/	-

PUNTUACIÓN

0

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

2. Nivel expresivo

INSTRUCCIONES: Dime para qué sirven... (Nombrar cada parte).

los ojos	+	/	-
la boca	+	/	-
la nariz	+	/	-
los oídos	+	/	-
las manos	+	/	-

PUNTUACIÓN

1

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

I. Expresión espontánea ante una lámina

Denomina	+	-
Describe	+	/
Narra	+	-

PUNTUACIÓN

1

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

II. Expresión espontánea durante una actividad manipulativa: rompecabezas

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

TIEMPO: de uno a tres minutos.

Solicita información	+	/	-
Pide atención	+	-	-
Autorregula su acción	+	-	-

Otras

PUNTUACIÓN

1

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



Pos test

# PLON-R

## 5 años



Cuadernillo de anotación



R. 67.474

Apellidos: <i>Tamay Luna</i>	Nombre: <i>Samira Liriana</i>	
Sexo: <i>femenino</i>	Fecha de nacimiento: <i>25-05-2018</i>	Edad: <i>5</i>
Centro: <i>Z. Vicente Barraldu Reinoso</i>	Curso: <i>1.º</i>	
Fecha de aplicación: <i>30-04-2024</i>	Examinador: <i>Jui Yaguna Abad</i>	



Copyright © 2004 by TEA Ediciones, S. A.  
Edita: TEA Ediciones, S. A.; Fray Bernardino Sahagún, 24; 28036 Madrid. Prohibida la reproducción total o parcial.  
Todos los derechos reservados - Printed in Spain. Impreso en España

Perfil de resultados

	<i>Retraso</i>	<i>Necesita mejorar</i>	<i>Normal</i>
Forma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Contenido	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Uso	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
TOTAL PRUEBA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>



### Resumen de puntuaciones

	PD	PT
<b>Forma</b> Puntuación total (Máx: 5)	5	65
<b>Fonología</b>	1	
<b>Morfología-Sintaxis</b>	4	
Repetición de frases	2	
Expresión verbal espontánea	2	
<b>Contenido</b> Puntuación total (Máx: 6)	6	73
<b>Categorías</b>	1	
<b>Acciones</b>	1	
<b>Partes del cuerpo</b>	1	
<b>Órdenes sencillas</b>	1	
<b>Definición por el uso</b>	2	
Nivel comprensivo	1	
Nivel expresivo	1	
<b>Uso</b> Puntuación total (Máx: 3)	2	46
<b>Expresión espontánea ante una lámina</b>	2	
<b>Expresión espontánea rompecabezas</b>	0	
<b>PUNTUACIÓN TOTAL PLON-R (MAX: 14)</b>	13	72



Forma

I. Fonología

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

3 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
b	bota	
	cubo	
ch	chino	
	coche	
k	casa	
	pico	
m	mano	
	cama	
n	nube	
	cuna	
	tacón	
p	pato	
	copa	
t	tubo	
	pata	
ie	pie	
ue	huevo	
ua	agua	
st	cesta	
sp	espada	
sk	mosca	

4 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
d	dedo	
	nido	
f	foca	
	café	
g	gato	
	bigote	
l	luna	
	pala	
	sol	
z	zapato	
	taza	
	lápiz	
ia	piano	
j	jaula	
ll	tijera	
	llave	
r	pollo	
	pera	
s	silla	
	vaso	
	manos	
ñ	niño	
y	payaso	

5 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
r	rana ✓	
	gorro ✓	
	collar ✓	
j	reloj ✓	
pl	plato ✓	
kl	clavo ✓	
bl	tabla ✓	
tr	tren ✓	
	letras ✓	
kr	chromo ✓	
br	brazo ✓	
	libro ✓	

PUNTUACIÓN

1

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



Forma

II. Morfología-Sintaxis

1. Repetición de frases

INSTRUCCIONES: Ahora yo digo una frase y tú la repites.

EJEMPLO: Los niños juegan en el patio.

FRASES:

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

Producción verbal:

Mi amigo tiene un canario amarillo que canta mucho

Número de elementos repetidos 9

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

Producción verbal:

Tarzan y la mona Chita corrian porque les perseguía un león

Número de elementos repetidos 11

PUNTUACIÓN 2

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

2. Expresión verbal espontánea

INSTRUCCIONES: Ahora te voy a enseñar un dibujo (Mostrar LÁMINA 1). Fijate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí.

Producción verbal:

hay niños jugando en el parque

un señor tiene a un niño en los hombros

hay cometas y pajaritos en el cielo

hay muchos juegos donde juegan los niños

Un niño se cayó y está llorando.

Número de frases producidas 5

PUNTUACIÓN 2

- 2 puntos: 5 o más frases producidas.
- 1 punto: 3 ó 4 frases producidas.
- 0 puntos: 2 o menos frases producidas.





**Contenido**

**I. Categorías**

INSTRUCCIONES: *Vamos a jugar con esta lámina (Mostrar LÁMINA 2).*

Señala los...

alimentos	+	<input checked="" type="checkbox"/>	-
ropas	+	<input checked="" type="checkbox"/>	-
juguetes	+	<input checked="" type="checkbox"/>	-

PUNTUACIÓN

1

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

**II. Acciones**

INSTRUCCIONES: *¿Qué hace ella niña?* (Mostrar LÁMINAS)

Lámina 3: recorta	+	<input checked="" type="checkbox"/>	-
Lámina 4: salta	+	<input checked="" type="checkbox"/>	-
Lámina 5: pinta	+	<input checked="" type="checkbox"/>	-

PUNTUACIÓN

1

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

**III. Partes del cuerpo**

INSTRUCCIONES: *Señala tu...*

codo	+	<input checked="" type="checkbox"/>	-
rodilla	+	<input checked="" type="checkbox"/>	-
cuello	+	<input checked="" type="checkbox"/>	-
pie	+	<input checked="" type="checkbox"/>	-
tobillo	+	<input checked="" type="checkbox"/>	-
talón	+	<input checked="" type="checkbox"/>	-

PUNTUACIÓN

1

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

**IV. Órdenes sencillos**

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

orden 1 (coche)	+	<input checked="" type="checkbox"/>	-
orden 2 (luz)	+	<input checked="" type="checkbox"/>	-
orden 3 (pintura)	+	<input checked="" type="checkbox"/>	-
secuencia	+	<input checked="" type="checkbox"/>	-

PUNTUACIÓN

1

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

**Contenido**

**Uso**

**V. Definición por el uso**

**1. Nivel comprensivo**

INSTRUCCIONES: Señala una cosa que sirve para...  
(Mostrar LÁMINA 6).

no mojarse	+	/	-
pintar	+	/	-
hacer fotos	+	/	-
jugar	+	/	-
ordenar el tráfico	+	/	-

PUNTUACIÓN

1

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

**2. Nivel expresivo**

INSTRUCCIONES: Dime para qué sirven...  
(Nombrar cada parte).

los ojos	+	/	-
la boca	+	/	-
la nariz	+	/	-
los oídos	+	/	-
las manos	+	/	-

PUNTUACIÓN

1

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

**I. Expresión espontánea ante una lámina**

Denomina	+	-
Describe	+	-
Narra	+	/

PUNTUACIÓN

2

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

**II. Expresión espontánea durante una actividad manipulativa: rompecabezas**

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

TIEMPO: de uno a tres minutos.

Solicita información	+	/	-
Pide atención	+	-	
Autorregula su acción	+	-	

Otras

PUNTUACIÓN

0

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



T37/85

# PLON-R

## 5 años



Cuadernillo de anotación



R. 67.474

Apellidos: *Campoverde Bravo* Nombre: *Maykel Fabian*  
Sexo: *Masculino* Fecha de nacimiento: *26-07-2018* Edad: *5*  
Centro: *Vicente Bastidas Reinaso* Curso: *1º*  
Fecha de aplicación: *30-09-2024* Examinador: *Jesú Yaguana Abaol*



Copyright © 2004 by TEA Ediciones, S. A.  
Edita: TEA Ediciones, S. A.; Fray Bernardino Sahagún, 24; 28036 Madrid. Prohibida la reproducción total o parcial.  
Todos los derechos reservados - Printed in Spain. Impreso en España



### Perfil de resultados

	Retraso	Necesita mejorar	Normal
Forma	•	•	○
Contenido	•	•	○
Uso	•	•	○
TOTAL PRUEBA	•	•	○



### Resumen de puntuaciones

	PD	PT
<b>Forma</b> Puntuación total (Máx: 5)	5	65
Fonología	1	
Morfología-Sintaxis	4	
Repetición de frases	2	
Expresión verbal espontánea	2	
<b>Contenido</b> Puntuación total (Máx: 6)	6	73
Categorías	1	
Acciones	1	
Partes del cuerpo	1	
Órdenes sencillas	1	
Definición por el uso	2	
Nivel comprensivo	1	
Nivel expresivo	1	
<b>Uso</b> Puntuación total (Máx: 3)	3	69
Expresión espontánea ante una lámina	2	
Expresión espontánea rompecabezas	1	
<b>Puntuación total PLON-R (Máx: 14)</b>	<b>14</b>	<b>88</b>





**Forma**

**I. Fonología**

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

3 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
b	bota	
	cubo	
ch	chino	
	coche	
k	casa	
	pico	
m	mano	
	cama	
	nube	
n	cuna	
	tacón	
p	pato	
	copa	
t	tubo	
	pata	
ie	pie	
ue	huevo	
ua	agua	
st	cesta	
sp	espada	
sk	mosca	

4 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
d	dedo	
	nido	
f	foca	
	café	
g	gato	
	bigote	
	luna	
l	pala	
	sol	
	zapato	
z	taza	
	lápiz	
ia	piano	
	caja	
j	tijera	
ll	llave	
	pollo	
r	pera	
	silla	
s	vaso	
	manos	
ñ	niño	
y	payaso	

5 años

Fonema	Palabra	Producción verbal
r	rana ✓	rana
	gorro ✓	gorro
	collar ✓	collar
j	reloj ✓	reloj
pl	plato ✓	plato
kl	clavo ✓	clavo
bl	tabla ✓	tabla
	tren ✓	tren
tr	letras ✓	letras
kr	chromo ✓	chromo
	brazo ✓	brazo
br	libro ✓	libro

PUNTUACIÓN

1

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



Forma

II. Morfología-Sintaxis

1. Repetición de frases

INSTRUCCIONES: Ahora yo digo una frase y tú la repites.

EJEMPLO: Los niños juegan en el patio.

FRASES:

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

Producción verbal:

Mi amigo tiene un canario amarillo que canta mucho

Número de elementos repetidos 9

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

Producción verbal:

Tarzán y Chita corria mucho porque les perseguía un león

Número de elementos repetidos 10

PUNTUACIÓN 2

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

2. Expresión verbal espontánea

INSTRUCCIONES: Ahora te voy a enseñar un dibujo (Mostrar LÁMINA 1). Fijate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí.

Producción verbal:

Hay muchas niñas en el parque están corriendo y persiguiéndose

hay muchas jugas

hay un niño que se cayó de la escaladora

un señor está leyendo acostado

Número de frases producidas 5

PUNTUACIÓN 2

- 2 puntos: 5 o más frases producidas.
- 1 punto: 3 ó 4 frases producidas.
- 0 puntos: 2 o menos frases producidas.



## Contenido

### I. Categorías

INSTRUCCIONES: *Vamos a jugar con esta lámina (Mostrar LÁMINA 2).*

*Señala los...*

alimentos	+	/	-
ropas	+	/	-
juguetes	+	/	-

PUNTUACIÓN

1

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

### II. Acciones

INSTRUCCIONES: *¿Qué hace ella niña?* (Mostrar LÁMINAS)

Lámina 3: <i>recorta</i>	+	/	-
Lámina 4: <i>salta</i>	+	/	-
Lámina 5: <i>pinta</i>	+	/	-

PUNTUACIÓN

1

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

### III. Partes del cuerpo

INSTRUCCIONES: *Señala tu...*

codo	+	/	-
rodilla	+	/	-
cuello	+	/	-
pie	+	/	-
tobillo	+	/	-
talón	+	/	-

PUNTUACIÓN

1

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

### IV. Órdenes sencillos

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

orden 1 (coche)	+	/	-
orden 2 (luz)	+	/	-
orden 3 (pintura)	+	/	-
secuencia	+	/	-

PUNTUACIÓN

1

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





**Contenido**

**Uso**

**V. Definición por el uso**

**1. Nivel comprensivo**

INSTRUCCIONES: Señala una cosa que sirve para...  
(Mostrar LÁMINA 6).

no mojarse	+	/	-
pintar	+	/	-
hacer fotos	+	/	-
jugar	+	/	-
ordenar el tráfico	+	/	-

PUNTUACIÓN

1

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

**2. Nivel expresivo**

INSTRUCCIONES: Dime para qué sirven...  
(Nombrar cada parte).

los ojos	+	/	-
la boca	+	/	-
la nariz	+	/	-
los oídos	+	/	-
las manos	+	/	-

PUNTUACIÓN

1

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

**I. Expresión espontánea ante una lámina**

Denomina	+	-
Describe	+	/
Narra	+	-

PUNTUACIÓN

1

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

**II. Expresión espontánea durante una actividad manipulativa: rompecabezas**

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

TIEMPO: de uno a tres minutos.

Solicita información	+	/	-
Pide atención	+	-	-
Autorregula su acción	+	-	-

Otras

PUNTUACIÓN

1

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



T39/85

# PLON-R

## 5 años



Cuadernillo de anotación



R. 67.477

Apellidos: <i>Pugo Cañar</i>	Nombre: <i>Mathios Javier</i>
Sexo: <i>masculino</i> Fecha de nacimiento: <i>12-06-2018</i>	Edad: <i>5</i>
Centro: <i>Vicente Bastidos Reinoso</i>	Curso: <i>1º</i>
Fecha de aplicación: <i>31-01-2024</i> Examinador: <i>Yuri Lisbeth Yaguana Abad</i>	



Copyright © 2004 by TEA Ediciones, S. A.  
Edita: TEA Ediciones, S. A.; Fray Bernardino Sahagún, 24; 28036 Madrid. Prohibida la reproducción total o parcial.  
Todos los derechos reservados - Printed in Spain. Impreso en España

### Perfil de resultados

	<i>Retraso</i>	<i>Necesita mejorar</i>	<i>Normal</i>
Forma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Contenido	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Uso	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
TOTAL PRUEBA	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>



### Resumen de puntuaciones

	PD	PT
<b>Forma</b>		
Puntuación total (Máx: 5)	5	65
Fonología	1	
Morfología-Sintaxis	4	
Repetición de frases	2	
Expresión verbal espontánea	2	
<b>Contenido</b>		
Puntuación total (Máx: 6)	6	73
Categorías	1	
Acciones	1	
Partes del cuerpo	1	
Órdenes sencillas	1	
Definición por el uso	2	
Nivel comprensivo	1	
Nivel expresivo	1	
<b>Uso</b>		
Puntuación total (Máx: 3)	3	69
Expresión espontánea ante una lámina	2	
Expresión espontánea rompecabezas	1	
<b>Puntuación total PLON-R (Máx: 14)</b>	<b>14</b>	<b>88</b>





**Forma**

**I. Fonología**

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

**3 años**

Fonema	Palabra	Producción verbal
b	bota	
	culo	
ch	chino	
	coche	
k	casa	
	pico	
m	mano	
	cama	
n	nube	
	cuna	
p	tacón	
	pato	
t	copa	
	tubo	
ie	pie	
	patá	
ue	huevo	
	agua	
st	cesta	
	espada	
sk	mosca	

**4 años**

Fonema	Palabra	Producción verbal
d	dedo	
	nido	
f	foca	
	café	
g	gato	
	bigote	
l	luna	
	paia	
z	sol	
	zapato	
ia	taza	
	lápiz	
j	piano	
	jaula	
ll	tijera	
	llave	
r	pollo	
	pera	
s	silla	
	vaso	
ñ	manos	
	niño	
y	payaso	

**5 años**

Fonema	Palabra	Producción verbal
r	rana	/ rana
	gorro	/ gorro
	collar	/ collar
j	reloj	/ reloj
	plato	/ plato
kl	clavo	/ clavo
	tabla	/ tabla
tr	tren	/ tren
	letras	/ letras
kr	chromo	/ chromo
	brazo	/ brazo
br	libro	/ libro

PUNTUACIÓN

1

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





Forma

II. Morfología-Sintaxis

1. Repetición de frases

INSTRUCCIONES: Ahora yo digo una frase y tú la repites.

EJEMPLO: Los niños juegan en el patio.

FRASES: *los niños juegan en el patio*

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

Producción verbal:

*Mi amigo tiene un canario amarillo que canta mucho*

Número de elementos repetidos 9

B. Tarzán y la mona Chita corrian mucho porque les perseguia un león.

Producción verbal:

*Tarzán corrian mucho porque les perseguia un león*

Número de elementos repetidos 8

PUNTUACIÓN 2

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

2. Expresión verbal espontánea

INSTRUCCIONES: Ahora te voy a enseñar un dibujo (Mostrar LÁMINA 1). Fijate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí.

Producción verbal:

*están jugando en el célempio  
están jugando en el tobogan  
están subiendo  
un niño se cayó del tobogan  
hay un señor corriendo a ver  
que le pasa  
hay una niña sentada en  
el pasto  
hay un niño dibujando  
hay garbiteras volando*

Número de frases producidas 7

PUNTUACIÓN 2

- 2 puntos: 5 o más frases producidas.
- 1 punto: 3 ó 4 frases producidas.
- 0 puntos: 2 o menos frases producidas.



**Contenido**

**I. Categorías**

INSTRUCCIONES: *Vamos a jugar con esta lámina (Mostrar LÁMINA 2). Señala los...*

alimentos	+ / ✓	-
ropas	+ / ✓	-
juguetes	+ / ✓	-

PUNTUACIÓN 1

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

**II. Acciones**

INSTRUCCIONES: *¿Qué hace ella niñola? (Mostrar LÁMINAS)*

Lámina 3: recorta	+ / ✓	-
Lámina 4: salta	+ / ✓	-
Lámina 5: pinta	+ / ✓	-

PUNTUACIÓN 1

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

**III. Partes del cuerpo**

INSTRUCCIONES: *Señala tu...*

codo	+ / ✓	-
rodilla	+ / ✓	-
cuello	+ / ✓	-
pie	+ / ✓	-
tobillo	+ / ✓	-
talón	+ / ✓	-

PUNTUACIÓN 1

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

**IV. Órdenes sencillos**

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

orden 1 (coche)	+ / ✓	-
orden 2 (luz)	+ / ✓	-
orden 3 (pintura)	+ / ✓	-
secuencia	+ / ✓	-

PUNTUACIÓN 1

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



**Contenido**

**Uso**

**V. Definición por el uso**

**1. Nivel comprensivo**

INSTRUCCIONES: Señala una cosa que sirve para...  
(Mostrar LÁMINA 6).

no mojarse	+	/	-
pintar	+	/	-
hacer fotos	+	/	-
jugar	+	/	-
ordenar el tráfico	+	/	-

PUNTUACIÓN

1

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

**2. Nivel expresivo**

INSTRUCCIONES: Dime para qué sirven...  
(Nombrar cada parte).

los ojos	+	/	-
la boca	+	/	-
la nariz	+	/	-
los oídos	+	/	-
las manos	+	/	-

PUNTUACIÓN

1

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

**I. Expresión espontánea ante una lámina**

Denomina	+	-
Describe	+	-
Narra	+	/

PUNTUACIÓN

2

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

**II. Expresión espontánea durante una actividad manipulativa: rompecabezas**

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

TIEMPO: de uno a tres minutos.

Solicita información	+	/	-
Pide atención	+	/	-
Autoregula su acción	+	/	-

Otras

PUNTUACIÓN

1

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





Anexo 4. Instrumentos cualitativos lista de cotejo

Nombres y apellidos	Actividad 1 Mejorar la fluidez verbal con la repetición de palabras		Actividad 2 Reproducir adivinanzas cortas y sencillas, mejorando la pronunciación y precisión de las palabras		Actividad 3 Pronunciar correctamente la mayoría de palabras expresadas oralmente.	
	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
Abad Imaicela Jose Daniel		X		X		X
Armijos castillo Joseph Omar	X		X		X	
Benitez Quizpe Margarita Isabel		X	X		X	
Briones Fajardo Michelle Anahi	X		X		X	
Campoverde Bravo Maykel Fabian	X		X		X	
Cano Montoya Briana Kailani		X		X		X
Cuenca Gutiérrez Thiago Gabriel	X			X		X
Gonzalez Landacay Liam Nicolás		X	X		X	
Granda Armijos Thiago Francisco	X			X	X	
Gualan Salinas Maria Belen	X		X		X	
Guaman Jimenez Sofia Valentina	X			X	X	
Guayanay Abad Anthony Ezequiel	X		X		X	
Jara Tapia Isaac Fernando		X	X		X	
Jimbo Rosales Melisa Fernanda	X		X			X
Jimenez Acaro Carlos David		X	X			X
Lima Ordoñez Jared Alessandro	X			X		X
Molina González Mishel Estefania	X		X		X	
Muñoz Rogel Daniel Alejandro		X	X		X	
Orellana Sanmartin Cesar Rolando	X		X		X	
Pucha Buri Paula Yulissa	X		X		X	
Pugo Cañar Mathius Javier	X		X		X	
Remache Muñoz Luna Valentina	X		X		X	
Samaniego Camacho Santiago Nicolas		X			X	
Tamay Lima Samira Liliana	X		X		X	
Vasquez Ayovi Duany Milesa	X				X	
Vasquez Ayovi Kadie Olhue	X		X			X
Villamagua Ochoa Gadiel Alejandro	X			X		
Villamar Pinza Jesus David	X			X	X	

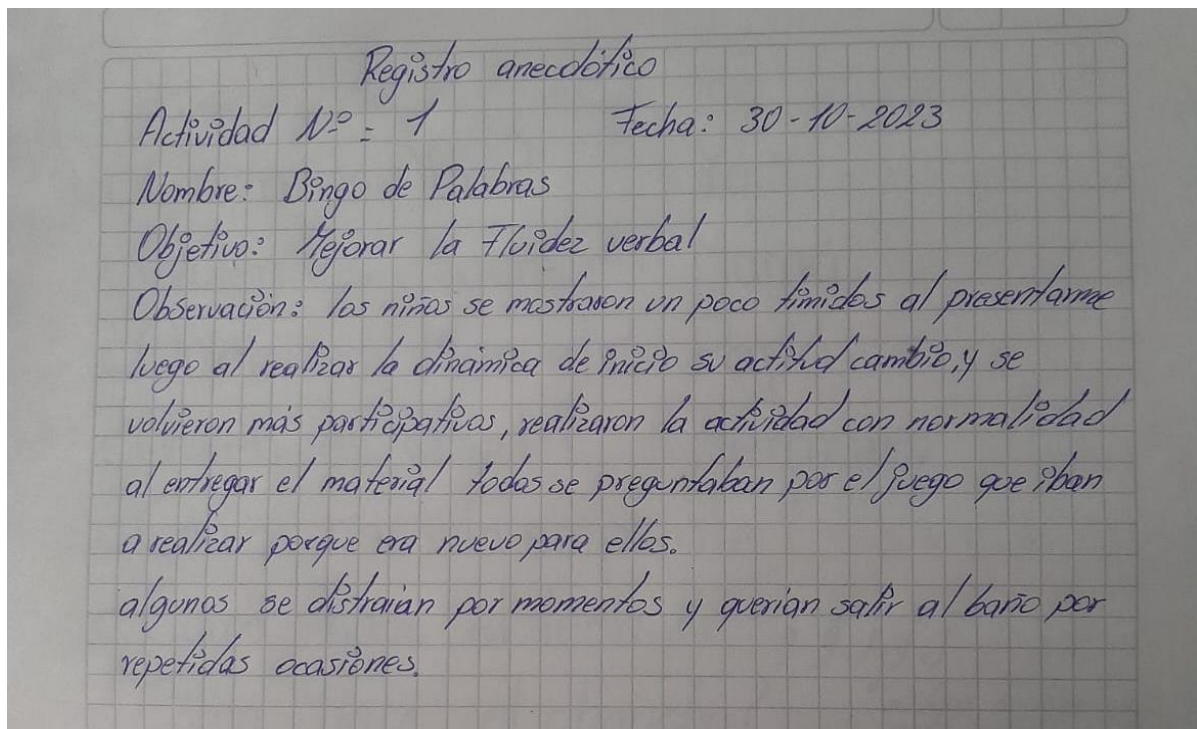


Nombres y apellidos	Actividad 4 Identificar las palabras que riman para estimular la conciencia fonológica.		Actividad 5 Reconocer los sonidos iniciales de las palabras para pronunciarlas correctamente		Actividad 6 Comprender e interpretar los personajes del cuento.	
	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
Abad Imaicela Jose Daniel	X			X		X
Armijos castillo Joseph Omar	X		X		X	
Benitez Quizpe Margarita Isabel	X		X		X	
Briones Fajardo Michelle Anahí	X		X		X	
Campoverde Bravo Maykel Fabian	X			X		X
Cano Montoya Briana Kailani	X		X		X	
Cuenca Gutierrez Thiago Gabriel	X		X		X	
Gonzalez Landacay Liam Nicolás		X	X		X	
Granda Armijos Thiago Francisco		X		X	X	
Gualan Salinas Maria Belen	X		X		X	
Guaman Jimenez Sofia Valentina	X		X		X	
Guayanay Abad Anthony Ezequiel	X		X		X	
Jara Tapia Isaac Fernando	X		X		X	
Jimbo Rosales Melisa Fernanda	X		X			X
Jimenez Acaro Carlos David	X		X			X
Lima Ordoñez Jared Alessandro		X	X			X
Molina González Mishel Estefania	X		X		X	
Muñoz Rogel Daniel Alejandro	X			X	X	
Orellana Sanmartin Cesar Rolando	X		X			X
Pucha Buri Paula Yulissa	X		X			X
Pugo Cañar Mathius Javier	X		X		X	
Remache Muñoz Luna Valentina	X		X		X	
Samaniego Camacho Santiago Nicolas	X		X			X
Tamay Lima Samira Liliana	X					X
Vasquez Ayovi Duanys Milesha	X			X		X
Vasquez Ayovi Kadie Olhue	X			X		X
Villamagua Ochoa Gadiel Alejandro	X			X		X
Villamar Pinza Jesus David	X		X			X

Nombres y apellidos	Actividad 7 Mejorar la expresión oral y la elocución a través de la repetición de trabalenguas.		Actividad 8 Asociar imagen con la palabra		Actividad 9 Jugar armando rompecabezas y pronunciando correctamente las sílabas	
	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado	Logrado	No logrado
Abad Imaicela Jose Daniel	X			X	X	
Armijos castillo Joseph Omar	X		X		X	
Benitez Quizpe Margarita Isabel	X		X		X	
Briones Fajardo Michelle Anahi	X		X		X	
Campoverde Bravo Maykel Fabian	X		X		X	
Cano Montoya Briana Kailani	X			X	X	
Cuenca Gutierrez Thiago Gabriel		X	X		X	
Gonzalez Landacay Liam Nicolás	X		X		X	
Granda Armijos Thiago Francisco	X		X		X	
Gualan Salinas Maria Belen		X	X		X	
Guaman Jimenez Sofia Valentina	X		X		X	
Guayanay Abad Anthony Ezequiel	X		X			X
Jara Tapia Isaac Fernando	X					X
Jimbo Rosales Melisa Fernanda	X			X		X
Jimenez Acaro Carlos David	X			X	X	
Lima Ordoñez Jared Alessandro		X	X		X	
Molina González Mishel Estefanía	X		X		X	
Muñoz Rogel Daniel Alejandro	X		X			X
Orellana Sanmartin Cesar Rolando	X		X			X
Pucha Buri Paula Yulissa	X		X		X	
Pugo Cañar Mathius Javier	X		X		X	
Remache Muñoz Luna Valentina	X		X		X	
Samaniego Camacho Santiago Nicolas	X		X		X	
Tamay Lima Samira Liliana	X		X			X
Vasquez Ayovi Duanys Milescha	X		X			X
Vasquez Ayovi Kadie Olhue	X			X		X
Villamagua Ochoa Gadiel Alejandro	X			X		X
Villamar Pinza Jesus David	X		X			X
			X			X



## Registro anecdótico



Anexo 5. Imágenes fotográficas de Intervención











## Anexo 6. Certificación anti plagio



### INFORME TIC YURI YAGUANA ABAD.d...

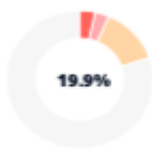
#### Scan details

Scan time:  
March 15th, 2024 at 14:35 UTC

Total Pages:  
59

Total Words:  
14511

#### Plagiarism Detection



Types of plagiarism		Words
Identical	3.4%	493
Minor Changes	3.1%	456
Paraphrased	13.4%	1939
Omitted Words	0%	0

#### AI Content Detection



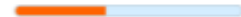
Text coverage  
● AI text  
○ Human text

#### Alerts: (1)

##### Cross Language: Same Document Language

Submitted language and cross-language text are the same language. No credits were used.

2/5 Severity



#### Plagiarism Results: (43)

##### MUTC-000769.pdf.txt 3.7%

<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/7315/7/mutc-000769.pdf.txt>

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DIRECCIÓN DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL  
MODALIDAD: METODOLOGÍA Y TECNOLOGÍA AVANZADA Titu...

##### TL\_AntezanaHoYulia\_PerezLeonLorena.pdf 1.8%

[https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1651/1/tl\\_antezanahoyulia\\_perezleonlorena.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1651/1/tl_antezanahoyulia_perezleonlorena.pdf)

aula\_audiovisual

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO FACULTAD DE HUMANIDADES ESCUELA DE  
EDUCACIÓN NIVEL DE DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NI...

##### content 1.7%

<https://repositorio.ug.edu.ec/server/api/core/bitstreams/2e2dfc03-735c-4732-82b9-2eb64e81a394/content>

KARINA MARIA MIRABA FERNANDEZ

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CARRERA  
EDUCACIÓN INICIAL TÍTULO DEL TRABAJO DE INVE...

## Anexo 7. Certificado de traducción del resumen de español a inglés

Lic. Jordy Christian Granda F., Mgs.  
0967352473  
[Chris-gra1993@hotmail.com](mailto:Chris-gra1993@hotmail.com)  
Loja – Ecuador

Loja, 16 de abril de 2024

El suscrito, Lic. Jordy Christian Granda Feijoo, Mgs., **DOCENTE EDUCACIÓN SUPERIOR DEL ÁREA DE INGLÉS - CIS DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO SUDAMERICANO LOJA**, a petición de la parte interesada y en forma legal,

### CERTIFICA:

Que, la traducción del documento adjunto solicitado por la Srta. **Yuri Lisbeth Yaguana Abad**, con cedula de ciudadanía No. **1105261745**, cuyo tema de investigación se titula: **Juegos lúdicos y lenguaje oral en niños de 4 a 5 años, Escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso, ciudad de Loja, periodo 2023-2024.**, ha sido realizado y aprobado por mi persona, docente de Educación Superior en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. El apartado del Abstract es una traducción textual del Resumen aprobado en español.

Particular que comunico en honor a la verdad para los fines académicos, facultando al portador del presente documento, hacer el uso legal pertinente.

*English is a piece of cake!*

  
  
Lic. Jordy Christian Granda Feijoo, Mgs.  
**ENGLISH PROFESSOR**  
DIRECTOR

