



ESCUELA DE POSGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Influencia de los juegos lingüísticos en el lenguaje oral en
niños de 5 años de la institución educativa Inicial 005 San
Martín de Porres, 2017

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación

AUTOR:

Br. Sani Atalaya Chacón

ASESOR:

Dr. Yrma Lujan Campos

SECCIÓN

Educación e idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones pedagógicas

PERÚ - 2018

Página del jurado

Mg. Walter Capa Luque
Presidente

Dra. Nancy Herrera Paico
Secretario

Dra. Yrma Luján Campos
Vocal

Dedicatoria

A mi Dios y a mi familia por todo su apoyo Incondicional para hacer posible la culminación de esta investigación de manera muy especial a mi esposo Hugo.

Agradecimientos

A la Universidad César Vallejo, por darme la oportunidad de seguir estudiando e investigando contribuyendo a la mejora de la calidad educativa de los estudiantes.

A mi asesora Dr. Yrma Lujan Campos por su paciencia y calidez humana para enseñarnos, haciendo posible culminar esta Investigación.

Declaración de autoría

Yo, Sani Atalaya Chacón con DNI 10535107, estudiante del Programa de Maestría en Educación Infantil y Neuroeducación de la Escuela de Post grado de la Universidad César Vallejo, con la Tesis Titulada Influencia de los juegos lingüísticos en el lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa Inicial 005 San Martín de Porres, 2017.

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) Se ha respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo al título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados que se observan en la tesis se constituirán en aporte a la realidad investigada.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevos trabajos de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se derive, sometiéndome a la normalidad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lima norte, mayo del 2017.

Sani Atalaya Chacón

D.N.I N° 10535107

Presentación

Señores miembros del jurado calificador

Presento la tesis titulada Influencia de los juegos lingüísticos en el lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa Inicial 005 San Martín de Porres, 2017. Con la finalidad de demostrar de qué manera los “juegos lingüísticos” influyen en el desarrollo del lenguaje oral, en la muestra estudiada, con el fin de dar cumplimiento al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para optar el grado académico de Magister en Educación con mención en Educación Infantil y Neuroeducación.

La presente investigación está dividida en siete capítulos, en el primer capítulo encontramos la introducción en el cual está desarrollado los antecedentes, fundamentación científica, la justificación, el problema, hipótesis y objetivos. En el capítulo dos encontramos al marco metodológico en la cual está desarrollado las variables, operacionalización de las variables, metodología, tipos de estudio, diseño, población, muestra y muestreo, técnicas e instrumentos de recolección de datos, métodos de análisis de datos, aspectos éticos. En el tercer capítulo se analiza los resultados, en el cuarto capítulo la discusión, quinto capítulo conclusiones, sexto capítulo recomendaciones y séptimo capítulo referencias bibliográficas, finalizando en los anexos.

Creemos que los cambios en la educación son vertiginosos y como docentes tenemos que estar preparados para ello, y solo lo lograremos siempre y cuando nos abramos nuestros horizontes hacia la investigación tanto dentro como fuera del aula, esa mirada me permitió realizar este estudio en los niños de 5 años. Señores miembros del jurado espero que esta investigación sea evaluada y merezca su aprobación.

Índice

	Pag
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimientos	iv
Declaración de autoría	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xii
I. Introducción	
1.1 Antecedentes	14
1.2 Fundamentación científica, técnica	19
1.3 Justificación	48
1.4 Formulación del problema	50
1.5 Hipótesis	52
1.6 Objetivos	53
II. Marco metodológico	
2.1. Variable	55
2.2. Operacionalización de variables	55
2.3. Metodología	57
2.4 Tipo de estudio	58
2.5 Diseño	58
2.6 Población, muestra y muestreo	59
2.7 Métodos de análisis de datos	62
2.8 Aspectos éticos	62
III. Resultados	63
3.1. Descripción de resultados	64
IV. Discusión	74
V. Conclusiones	79

VI. Recomendaciones	81
VII. Referencias	83
Anexos	
Anexo 1. Matriz de consistencia	88
Anexo 2. Carta de presentación	94
Anexo 3. Constancia	95
Anexo 4. Validaciones	96
Anexo 5. Base de datos	99
Anexo 6. Artículo científico	103
Anexo 7. Instrumento	111
Anexo 8. Programa de juegos lingüísticos	120

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Desarrollo del lenguaje según Piaget	41
Tabla 2. Operacionalización de la variable independiente juegos lingüísticos	56
Tabla 3. Operacionalización de la variable dependiente desarrollo del lenguaje oral	57
Tabla 4. Población de la I.E.Inicial 005 aulas de 5 años.	59
Tabla 5. Muestra	59
Tabla 6. Técnica e instrumento	60
Tabla 7. Resultados de fiabilidad de (PLON-R) 5 años prueba piloto	61
Tabla 8. Valides y confiabilidad de los instrumentos juicios de expertos	62
Tabla 9. Distribución de frecuencias del desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años.	64
Tabla 10. Distribución de frecuencias de la dimensión forma en los niños de cinco años.	65
Tabla 11. Distribución de frecuencias de la dimensión contenido en los niños de cinco años.	66
Tabla 12. Distribución de frecuencias la dimensión uso en los niños de cinco años.	68
Tabla 13. Comparación de rangos del desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años.	70
Tabla 14. Comparación de rangos de la dimensión forma en los niños de cinco años.	71
Tabla 15. Comparación de rangos en la mejora la dimensión contenido en los niños de cinco años.	72
Tabla 16. Comparación de rangos en la mejora la dimensión uso en los niños de cinco años.	73

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1. Componentes del lenguaje según Bloom y Lahey.	42
Figura 2. Comparación del desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años.	65
Figura 3. Comparación de la dimensión forma en los niños de cinco años.	66
Figura 4. Comparación de la dimensión contenido en los niños de cinco años.	67
Figura 5. Comparación de la dimensión uso en los niños de cinco años.	69

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo Demostrar como el programa de juegos lingüísticos influyen en el desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de San Martín de Porres, 2017.

El tipo de investigación es aplicada con un diseño pre – experimental, la muestra de estudio estuvo conformada por 25 niños de 5 años, y utilizó un muestreo no probabilístico. En la recolección de datos, se utilizó la prueba de lenguaje oral Navarra – revisada (PLON – R) para medir el nivel de desarrollo del lenguaje oral, dicha prueba se aplicó a la muestra en dos momentos el pre test y el post test; para el procesamiento y análisis de los datos se utilizó el software SPSS versión 22. Los resultados de la contrastación de la hipótesis general se realizaron mediante la prueba no paramétrica Wilcoxon, donde podemos notar un índice de significancia bilateral de 0,000 que es menor al nivel de 0,05 previsto para este análisis.

Al término de esta investigación se comprobó que la aplicación del programa “juegos lingüísticos” influye significativamente en la variable lenguaje oral, rechazándose la hipótesis nula, y aceptándose la general la hipótesis general.

Palabras claves: juegos lingüísticos, lenguaje oral.

Abstract

The research presented was intended to show how the program of language games influence the development of oral language in children of five years of the educational institution "Inicial 005" District, San Martín de Porres, 2017.

This kind of investigation is applied with a pre- experimental design, the study sample consisted of 25 children and used non-probabilistic sampling. In the data collection, the Navarra oral language test was used to measure the development of oral language, this test was applied to the sample in two moments: the pretest and the post test; for data processing the Software SPSS 22 versión was used.

The results of contrasting the general hypothesis will be performed using the nonparametric test Wilcoxon, where we can notice a bilateral significance index of 0.000 that is lower than the 0.05 level predicted for this analysis.

At the end of this research it was verified that the application of the program "linguistic games" significantly influences the variable oral language, rejecting the null hypothesis, and accepting the general one.

Key words: linguistic games, oral language.

I. Introducción

1.1 Antecedentes

Internacionales

Tenemos a Navarro (2016) quien realizó una investigación titulada *Leyendas Ecuatorianas en el desarrollo del lenguaje oral, en niños de 4 años, en el centro infantil "Burbujitas de Alegría" Quito*. Para la obtención de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención profesora parvulario. El objetivo de esta investigación es determinar de qué manera las leyendas ecuatorianas constituyen una alternativa para el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años, en el centro infantil "burbujitas de alegría" Quito. Los resultados, las leyendas ecuatorianas son importantes para los niños, puesto que los ayuda a crecer, y relacionarse con sus amigos y familiares, les brinda la oportunidad de conocer nuevas palabras, y mejorar la comunicación, reforzar el vocabulario, comprender el significado de palabras nuevas, además son atractivas para fortalecer lazos familiares, son una alternativa para el desarrollo del lenguaje oral en los niños, por ser novedosas e interesantes, los ayuda a fortalecer su imaginación; desarrollando su creatividad, porque se apropian del pasado mágico pero a la vez real, pueden diferenciar lo bueno de lo malo. La presente investigación se desarrolló en el aula del centro infantil "Burbujitas de Alegría", fue una investigación cualitativa, descriptiva y de campo; porque se recogió información en base a entrevista que se le hizo a la maestra y guía de observación aplicada a los estudiantes, la modalidad de investigación es socioeducativa puesto que se desarrolla dentro de un aula y se plantea una alternativa para mejorar el desarrollo escolar, que en los niños se presente nuevas reacciones, porque al escuchar las leyendas, se las imaginen, las disfruten y se diviertan. La población y muestra, de la investigación no fue necesario tomar muestra, porque la población es baja y se consideró a todos los integrantes, entonces la población es: 18 estudiantes y 1 docente.

Asimismo, encontramos la tesis de Cortes (2014) "la secuencia didáctica en el proyecto de aula como herramienta para fortalecer la oralidad en los niños del grado de transición del colegio Usaquen los Cedritos, Institución educativa Distrital. I.E.D" para obtener el grado de magister en pedagogía en la Universidad de la Sabana Bogotá- Colombia, el objetivo de este estudio es, reflexionar sobre cómo

se podría engarzar dentro de la didáctica de la enseñanza - aprendizaje la competencia comunicativa, así como buscar estrategias didácticas que permitan afianzar y potenciar el habla en los niños. Durante esta investigación se diagnostica el nivel de desarrollo oral de los niños, para después plantear una secuencia didáctica donde tome en cuenta sus intereses y necesidades de los niños, así como un proyecto de aula que permita, enriquecer y fortalecer la oralidad en los niños y niñas del nivel de transición. El enfoque de la investigación es cualitativo de corte etnográfico. La población total para esta investigación es de 24 niños y niñas del grado transición del nivel preescolar de la primera infancia. La muestra la componen 9 niños y 15 niñas con edades que oscilan entre 5 y 6 años de edad. Las técnicas utilizadas fueron la observación estructurada, diario de campo y diagnóstico. La investigación llegó a las siguientes conclusiones: la implementación de un proyecto en el aula con actividades interesantes y motivadoras; así como una secuencia didáctica adecuada, permitió que los estudiantes mejoraran su lenguaje oral; de la misma manera la reflexión pedagógica fue otro factor que contribuyó para que las docentes mejoren su práctica pedagógica, y esto contribuyó a que los niños mejoraran sus producciones orales teniendo una pronunciación clara, precisa, entendible haciendo un uso adecuado del lenguaje oral, con un propósito comunicativo.

También encontramos a Alejandro y Padilla (2011) *La utilización del juego como recurso metodológico para el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad, que asisten al centro de desarrollo infantil "infancia universitaria", periodo marzo – junio del lineamiento alternativo*. Para obtención del grado de magister en psicología infantil, en la Universidad Nacional de Loja. La utilización del juego como recurso metodológico para el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad se desarrolló con la participación de 78 personas conformadas: por 36 niños y niñas, 36 madres y 6 maestras del centro "infancia universitaria". El objetivo de esta investigación fue determinar si las docentes hacen uso del juego como estrategia metodológica para desarrollar el lenguaje oral en los niños de 3 y 4 años de edad. Los métodos que se emplearon son: Científico, Inductivo, deductivo, descriptivo, analítico y a su vez se aplicó los siguientes instrumentos: el Test de Melgar aplicado a los niños/as, encuestas a las

madres de familia y maestras, para conocer si mediante la utilización del juego como recurso metodológico los niños/as desarrollan de mejor manera el lenguaje oral. En este análisis se pudo establecer, que las madres de familia carecían de una adecuada preparación para estimular el lenguaje oral de sus niños, siendo este un factor importante que influye para que sus hijos presenten problemas de lenguaje, además otro factor que estaría influyendo para que los niños no cuenten con un adecuado desarrollo de su lenguaje oral, sería la no utilización de estrategias lúdicas por parte de las docentes, asimismo no utilizar juegos lingüísticos como rimas, adivinanzas, canciones, cuentos, títeres, trabalenguas, que son actividades que divierten y entretienen a los niños y ayudan enormemente el desarrollo de su oralidad. De los resultados logrados se llegó a la conclusión de que las maestras no utilizan el juego de manera metodológica y por consiguiente los niños y las niñas presentan dislalias evolutivas con distorsiones y omisiones, recomendándose hacer uso de actividades lúdicas planificadas con títeres, trabalenguas, cuentos, rimas y música infantil.

Nacionales

Quispe (2014) *Desarrollo su tesis Efectos del Programa “juegos lingüísticos” para mejorar el desempeño semántico en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Villa el Salvador – UGEL 01*. Sustentó la tesis para obtener el grado de Magister en la Pontificia Universidad Católica del Perú. El objetivo de esta investigación fue demostrar de qué manera influyen los juegos lingüísticos en elevar el nivel de desempeño semántico en niños de 5 años. Su diseño de investigación fue aplicado de tipo experimental con la variante cuasi experimental. Su muestra de estudio estuvo conformada por 20 niños para el grupo experimental y con 25 alumnos para el grupo control. Esta investigación utilizó el test que mide el nivel de desarrollo del lenguaje oral navarra – revisada (PLON – R), que le permitió determinar el desempeño semántico de los estudiantes de cinco años. Dicho test se aplicó a las dos muestras con una pre y post evaluación. En los resultados de esta investigación se determina con la prueba de hipótesis que el programa “juegos lingüísticos” aplicado para mejorar el desempeño semántico mejoró el desempeño semántico en los estudiantes de cinco años. La conclusión a la que llegaron fue que el programa “juegos lingüísticos”, fue determinante para

potenciar y mejorar el desempeño semántico.

También encontramos la investigación de Ruiz (2014) titulada *Efectividad del programa "ABC" en el desarrollo de la inteligencia lingüística en niños de 3 años de edad, de la Institución Educativa Inicial 089, San Isidro, El Dorado San Martín de Porres, 2013*. Tesis presentada para optar el grado académico de magister en educación con mención en investigación educativa y docencia universitaria en la Universidad Peruana Unión. Esta es una investigación cualitativa, con tipo de investigación experimental en su modalidad diseño pre experimental. Estuvo constituida por una población igual a la muestra con un número de 8 estudiantes de 3 años. La investigadora utilizó como instrumento una lista de cotejo; y como técnica aplicó una prueba de entrada y otra de salida. Su objetivo de esta investigación fue establecer la efectividad del programa "ABC" en el desarrollo de la inteligencia lingüísticas en los niños de tres años. En esta investigación se llega a concluir que hay diferencias significativas al comparar los resultados del pre test con los resultados del post test, demostrando la efectividad del programa aplicado para un mejor desempeño en la inteligencia lingüística en los niños de 3 años.

Calderón y Timaná (2013) realiza su tesis *Programa de "Rondas infantiles" en el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa "mi pequeño mundo" del distrito de Carabayllo – 2013*, para optar el grado de Magister en educación en la Universidad Cesar Vallejo. El objetivo de esta investigación es demostrar que las rondas infantiles contribuyen significativamente en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años, hallándose una diferencia significativa al comparar los dos grupos tanto el control como el experimental en los promedios alcanzados en la forma (fonología y morfosintaxis) contenido (semántica) y uso (pragmática) del lenguaje. Esta investigación tiene una población 59 niños y niñas de 5 años, y una muestra representativa de 27 niños; la muestra es no probabilístico, con diseño cuasi – experimental. La conclusión a la que llegó esta investigación es: el desarrollo del lenguaje oral se logra mediante un proceso madurativo y/o a través de la estimulación por medio del juego, pues se conoce los beneficios que obtienen los niños y niñas que juegan en comparación con los niños que menos oportunidad tienen para jugar.

De la misma manera Gálvez (2013) desarrolla su tesis *Programa de “poesías infantiles” para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años, del nivel de educación inicial*. Para obtener el grado de magister en educación en la Universidad de Piura. Esta investigación tiene como diseño de investigación experimental en su variante pre experimental, su objetivo es elaborar y aplicar un programa con poesías infantiles para enriquecer y mejorar el lenguaje oral en los niños de 3 años. La investigación tuvo como muestra 25 niños de 3 años; como técnica utilizó la observación y la experimentación, su instrumento de recolección de la información fue una lista de cotejo; llegando a la siguiente conclusión: que las diferencias entre la aplicación del pre test y post test son muy significativas, permitiendo establecer que el programa de “poesías infantiles” fue muy importante, porque permitió elevar el nivel de desempeño de los niños de 3 años en cuanto a su expresión oral.

Finalmente, Asían (2010) realiza una investigación sobre *Lenguaje Oral en Niños de 3,4 y 5 años de una Institución Educativa Publica Distrito– Callao*. Tesis para optar el grado académico de maestro en educación en la mención de psicopedagogía en la universidad San Ignacio de Loyola. El presente estudio es una investigación con diseño descriptivo simple. Su población está conformada por 208 estudiantes de las edades de 3, 4, 5 y 6 años de edad. Tiene una muestra intencionada. Esta investigación tiene como objetivo establecer el nivel de lenguaje oral en las diferentes dimensiones como la fonológica, sintáctica y pragmática. Para esta investigación se utilizó como técnica de evaluación la prueba de lenguaje oral Navarra revisada (Aguinaga, Armentia, Fraile, Olangua y Uriz, 2006). El investigador después de analizar y procesar los resultados llega a la conclusión que los niños de las edades de 3, 4, 5 y 6 años tienen un bajo nivel en el lenguaje oral, y además que la diferencia entre niños y niñas no son significativas. En esta investigación el investigador sugiere que se realicen estudios más minuciosos y profundos, que puedan determinar los factores que están determinando o influenciando para que estos niños presenten un pobre lenguaje oral.

1.2 Fundamentación científica, técnica

Definición de juegos lingüísticos

Para Condemarín, Gardames y Medina (1997)

Los juegos lingüísticos son aquellos juegos verbales tradicionales o creados por los niños como adivinanzas, trabalenguas, fórmulas de juegos o simplemente juegos de palabras que riman o con sonidos inicialmente semejantes, u otras características determinadas. Todas ellas enfatizan la función lúdica y creativa del lenguaje. (p. 26)

El juego lingüístico para estas autoras permite a los estudiantes desarrollar su lenguaje oral de manera creativa, porque tendrán la oportunidad de crear rimas, adivinanzas, trabalenguas y diversos juegos verbales que les permitirán hacer uso del lenguaje de una manera desinhibida, y divertida.

De otra manera Condemarín, Gardames y Medina (1997) nos manifiestan que Hacer jugar a los niños con el lenguaje oral les llevará a mejorar su expresión oral de una manera alegre, motivadora y permitiéndoles hacer uso del lenguaje con un propósito determinado; favoreciendo un mejor desempeño lingüístico, porque jugar con su lenguaje le va acceder a incrementar su vocabulario, aumentar sus redes semánticas, hablar fluidamente y sobre todo sin temor (p. 26).

Queremos destacar la importancia de los juegos lingüísticos, como un medio de aprendizaje y desarrollo, porque en ellos encontrarán una actividad interesante y retadora a través de la cual los niños se pueden convertir en estudiantes que hagan un uso competente del lenguaje oral.

Asimismo, Narbona y Chevríe (2000) con respecto al juego nos manifiestan, que es en las actividades de juego donde el niño tiene la oportunidad junto con los diversos objetos que se les ofrece, de crear diversos contextos y escenarios comunicativos, que le permitirá ir mejorando su desempeño lingüístico. Al jugar el niño tiene la posibilidad de conducir el juego, de transmitir lo que quiere hacer, nombrar los materiales que utilizará, los amigos con los que jugará, transmitir sus intereses, inquietudes, sus gustos preferencias, todo ello llevará al niño a generar

y estimular respuestas verbales. (p.78)

Creemos que los juegos lingüísticos son un recurso valiosísimo, toda vez que el niño tendrá la oportunidad de pensar, crear, expresar, designar categorizar y relacionar diversas palabras, de una manera autónoma participativa en interacción con todos sus compañeros, en un ambiente de placer, porque el juego genera estados de emociones placenteras, que hace que el niño tenga mucho interés en participar de este tipo de actividades. Por lo tanto, como docentes debemos planificar actividades con juegos lingüísticos que permitan que nuestros niños logren desarrollar su oralidad de manera competente.

Enfoques teóricos de los juegos lingüísticos.

Los juegos lingüísticos los podemos ubicar dentro del enfoque constructivista y como sus representantes tenemos a Piaget y Bruner, quienes consideran de gran importancia al juego como un recurso didáctico, útil para el proceso enseñanza - aprendizaje.

Bruner (1984) citado en Aizencang (2005) menciona:

Según mi experiencia, es en las situaciones de juego donde, en general, aparecen las primeras estructuras de predicado complejas, los primeros ejemplos de elipsis, de anáforas, etc. Hay algo en el juego que proporciona la actividad combinatoria, incluyendo la combinatoria intrínseca a la gramática y que subyace a las expresiones más complejas de la lengua. (p. 215)

Lo manifestado por Bruner nos anima a utilizar los juegos lingüísticos, como la principal estrategia para lograr desarrollar en los niños su lenguaje oral, porque es en un contexto lúdico donde el niño tendrá la oportunidad y la necesidad de utilizar su lenguaje para múltiples funciones y propósitos comunicativos; Hacer uso del juego, nos permite acercarnos a conocer y observar la forma como piensan, cuáles son sus intereses y además hacer que adquieran de una manera sencilla determinados contenidos y habilidades, porque el juego le permite aprender de una forma dinámica, activa, participativa y altamente motivadora que les hace sentirse felices cuando participan de él.

Asimismo, Bruner (1984) citado en Aizencang (2005) nos dice:

Nos enfrentamos, por tanto, con el interesante problema de que no es tanto la instrucción, ni el lenguaje ni el pensamiento, lo que permite al niño desarrollar sus capacidades combinatorias, sino la honesta oportunidad de poder jugar con el lenguaje y con su propio pensamiento. (p. 66)

Al respecto podemos decir que el juego para el niño se convierte en una estrategia fundamental para expandir y mejorar sus producciones gramaticales, el campo semántico pronunciación, fluidez para expresarse y aumentar su participación oral, en la medida que jugar con el lenguaje le genera placer, satisfacción y le propicia un ambiente de confianza y seguridad, animándolo a expresarse con naturalidad y espontaneidad, además que resulta ser la actividad más gratificante que lo disfruta plenamente, involucrando todo su ser.

Por otro lado, Jean Piaget, citado en Aizencang (2005) es otro precursor del enfoque constructivista, concibe al juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil, porque jugar lo lleva al niño a pensar e ir poco a poco estructurando sus pensamientos, para luego poder hablar de ellos. Manifiesta que el juego es una actividad, que nos permite observar en qué nivel de pensamiento y madurez cognitiva se encuentra el niño y además manifiesta, que jugar es una de las actividades que más favorece la construcción de nuevas estructuras cognitivas cada vez más complejas (p. 45).

Lo manifestado por Piaget respecto al juego, ratifica la importancia que éste tiene en la vida del niño, porque le permite expresar sus pensamientos a través del lenguaje, además de utilizar todas sus habilidades cognitivas con las que cuenta, y estructurar nuevos pensamientos, que lo llevarán a aprendizajes más abstractos y complejos de una manera natural y entretenida, contribuyendo en su desempeño lingüístico y comunicativo; porque el lenguaje está constituido por un sistema de códigos que el niño va construyendo de acuerdo a sus abstracciones que él va haciendo en base a sus experiencias.

Por otro lado, Aizencang (2005) nos manifiesta que:

El juego se presenta como un contexto fértil para el aprendizaje espontáneo, donde el niño no solo aprende el lenguaje sino también a utilizarlo como un instrumento de pensamiento y acción. Para producir emisiones más complejas y conseguir nuevas combinaciones lingüísticas el niño necesita jugar con los objetos y con las palabras de modo flexible, que sólo un escenario lúdico le proporciona. (p. 66).

En ese contexto, estamos convencidos de la importancia que tiene el hacer uso de los juegos lingüísticos para lograr desarrollar los diversos componentes del lenguaje oral de una manera integrada, contextualizada y asegurando que los niños adquieran comportamientos y aprendizajes autónomos en interacción con sus pares y los materiales que les proporcionemos.

Creemos que los juegos lingüísticos son un instrumento didáctico y un medio privilegiado para lograr y potenciar la expresión oral, porque asegura una participación activa por parte de los alumnos. Además, permite que los niños usen su lengua en el aula de una manera reflexiva, regulada y de forma natural. Asimismo, a través de los juegos lingüísticos los niños activan una serie de conocimientos previos sobre los contenidos que poseen, permitiéndoles relacionarlos entre sí y conectarlos con los nuevos conocimientos que el juego le plantee.

Los juegos lingüísticos, se convierten en un escenario rico y flexible de aprendizaje, que permite exploraciones diversas, permitiéndole ver al lenguaje como un elemento de poder, porque a través de él podrá apropiarse del mundo que lo rodea y utilizarlo como una herramienta poderosa, para convertirlo en un ciudadano que haga uso competente de su lenguaje oral. El juego para los niños les beneficia enormemente, porque permite una mejor resolución de las tareas que se les propone. Es en este contexto donde se puede evidenciar, como él pone todo su empeño para resolver determinadas tareas y hacen un mejor uso de todas las sugerencias y estrategias que los adultos les puedan brindar. Además, suelen valerse de formas más sencillas para iniciarse en la tarea, adoptan modos más simples de resolución de problemas y muestran mayor resistencia a abandonar la

tarea cuando encuentran una dificultad; y es cuando ponen todo su empeño por superarla. Por otra parte, los niños al momento de jugar no parecen preocuparse por sus errores y no se avergüenzan ante sus eventuales fracasos: al concebir la situación vivida como un juego y no siente la presión ni el temor que otras actividades le generan, porque no siente la necesidad de demostrar sus posibles logros. Finalmente queremos resaltar el valor del juego y en especial los lingüísticos como una estrategia privilegiada para los niños, por ser las que permitirán aprendizajes significativos y trascendentes en cuanto al desarrollo de su lenguaje oral.

Teorías sobre el juego

Las teorías sobre el juego, están basadas principalmente en la forma como anteriormente eran percibidos por los adultos y se remontan aproximadamente a la segunda mitad del siglo XIX y principios del XX.

Según Moreno (2002) las teorías del juego son: la teoría del excedente energético, la teoría del pre ejercicio, la teoría de la recapitulación y la teoría de la relajación (p. 37).

La teoría del excedente energético

Esta teoría se remonta a la mitad del siglo XIX y es Herbert Spencer (1855) quien la propone según la cual:

El juego aparece como consecuencia del exceso de energía que tiene el individuo. Para realizar esta afirmación se apoya en la idea de que la infancia y niñez son las etapas de la vida en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y consume el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres. (Citado por Moreno 2002, p. 37).

Según esta teoría, el juego es considerado como una actividad, que permite a los infantes y niños gastar sus energías que tiene acumuladas por no trabajar. Pensamos que el juego es una actividad inherente a los niños y es inagotable, porque el niño no se cansa de jugar y tiene energías suficientes si se trata de jugar.

La teoría del preejercicio

Esta teoría es propuesta un poco después por Grooss (1898), como se citó en Moreno (2002) quién propone una explicación alternativa conocida como la teoría del preejercicio. Según este autor, “la niñez es una etapa en la que el niño se prepara para ser adulto, practicando a través del juego las distintas funciones que tendrá que desempeñar cuando alcance ese estatus”. (p.37)

Esta teoría sobre el juego, cree que el niño juega para entrenarse en las diversas actividades que le tocará enfrentar cuando llegue a ser adulto. Es decir, el juego es visto como una actividad que les permitirá a los niños prepararse para afrontar el futuro. Creemos que el juego es una manera de representar las actividades que el niño vive en su familia, escuela, comunidad y lo realiza por que jugar es una necesidad vital para el niño y no porque se esté preparando para cuando llegue a ser adulto

Teoría de la recapitulación

Esta teoría es propuesta por Stanley y Hall (1904) quien considera que:

El juego es una característica del comportamiento ontogenético que recoge el funcionamiento de la evolución filogenética de la especie. El juego desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutan haciendo cabañas, lo cual podría reflejar la actividad que miembros primitivos de la especie humana realizaban habitualmente al tener que procurarse una vivienda para protegerse. (Citado en Moreno, 2002, p. 37).

La teoría de la recapitulación, ve al juego como un comportamiento del ser humano, que le permite replicar formas de vida de la especie humana, es decir a

través del juego pueden manifestar las maneras cómo vivían sus antepasados. Pensamos, que el niño cuando juega representa acontecimientos que él vive en su familia, comunidad, escuela, y muchos juegos tradicionales son transmitidos por diversas generaciones, pero no guiados por una evolución filogenética de la especie.

Teoría de la relajación

Esta cuarta teoría fue planteada por Lazarus citado en Moreno (2002) quien señala:

El juego aparece como una actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que genera en el niño otras actividades más duras y serias. El juego sirve al individuo como elemento importante de distensión y de recuperación de la fatiga de esas actividades más serias. (p. 38).

Esta teoría, considera al juego como una actividad terapéutica que permite a los niños tranquilizarlos, relajarlos, después de actividades tediosas y estresantes. Pensamos que el juego es una actividad que relaja y entretiene a los niños, pero no es esta su finalidad; el juego para el niño tiene igual significado que el trabajo y jugar es una necesidad inherente al niño que potencia y favorece su desarrollo integral. En el siglo XX surgen diversos teóricos que dan sus aportes con respecto a sus teorías sobre el juego entre ellos tenemos.

Buytendijk (1923) citado en Moreno (2002) señaló: “que el juego es una actividad propia de la niñez. Para este autor el juego es el resultado de elementos como la ambigüedad de movimientos, impulsividad, timidez, curiosidad, y el juego siempre es juego con algún objeto, con algún elemento y no solo” (citado en Moreno, 2002, p. 39).

Estamos de acuerdo con este teórico cuando señala que el juego es una actividad inherente al niño, pero no concordamos cuando menciona que solo se puede llamar juego si hay objetos o algún elemento con el que se pueda jugar, pensamos que tener esa mirada del juego es errónea y limitante, porque el niño puede jugar y divertirse con actividades lúdicas que tienen un componente físico/motriz como por ejemplo; jugar a las escondidas, las chapadas, la gallinita

ciega o los juegos verbales, que son actividades lúdicas que el niño juega con mucho agrado e interés y no requiere de ningún material.

También encontramos otro punto de vista con respecto al juego, es desde el enfoque del psicoanálisis propuesto por Freud (1920, 1925, 1932) quien considera al juego como una forma de expresión de los instintos de los individuos y como este puede servir como un canalizador de diferentes emociones inconscientes. También encontramos que el psicoanálisis concibe al juego como una técnica, que al ser utilizadas por las personas les llevará a que encuentren, paz, tranquilidad permitiéndoles dar salida a todas sus emociones, y sentirse liberado de sus preocupaciones. Pensamos que la teoría que tiene Freud con respecto al juego es muy interesante para los adultos más no para los niños, porque los niños ven al juego como una actividad consciente, inherente a él, donde involucra todo su ser.

Más adelante Piaget le da al juego una mirada más cognitiva y relaciona directamente al juego con el desarrollo de la inteligencia, porque él cree que el juego ayuda a desarrollar la estructura cognitiva de los niños; es por ello que establece un tipo de juego de acuerdo a la edad del niño y como este juego va avanzando en complejidad a medida que el niño va avanzando en edad y por ende su madurez neurológica.

Piaget establece un tipo de juego de acuerdo a la etapa cognitiva por la que atraviesa el niño, por ejemplo: en la etapa sensorio motora, que comprende de 0 a 2 años nos manifiesta, que es la etapa del juego funcional, en este periodo el niño juega por simple placer, es por ello que repite continuamente una acción que le causa gusto, en este periodo le gusta coger, morder chupar, jalar los objetos por simple necesidad de movimiento y además de observarlos y manipularlos.

Poco a poco el niño a medida que más interactúa con los objetos y las personas más significativas, ira mejorando y avanzando en el desarrollo de sus estructuras mentales. Luego avanza hacia el siguiente estadio el pre operacional, que aproximadamente abarca de los 2 a 6 años. En esta etapa el niño tiene otro tipo de juego y aparece el juego funcional simbólico, donde el niño está en la capacidad cognitiva de representar escenas vividas en su ambiente donde él se desarrolla; y vemos en este tipo de juego como él es capaz de avanzar desde un

nivel simple hasta llegar a niveles más complejos, esto lo podemos notar cuando observamos sus juegos y ver como acciones que él conoce lo realiza con los objetos, como el darle de comer a su muñeca y luego cuando avanza a imitar acciones de otras personas, como hacer que está hablando por teléfono, progresivamente vemos en su juego que es capaz de combinar personajes y juguetes, por ejemplo, cuando juega a dar de comer a su mamá y a sus muñecos, seguidamente llega al juego de roles, cuando juega a ser la mamá, el papá.

Después se complejiza su juego, y podemos notar que es capaz de estructurar un juego, elegir con quien jugar, a que jugar e incluso armar su propio guion. Poco a poco avanza a un juego más estructurado y complejo, como el juego cooperativo donde integra acciones, roles y además hacen uso de reglas de juego.

Concluyendo podemos decir que para Piaget el juego tiene un gran valor desde el punto de vista cognitivo, porque es una actividad que le permite avanzar en la estructuración de su cognición y esta va progresando en la medida que el niño va madurando neuronalmente; además al jugar el niño pone en juego muchas habilidades adquiridas, pero a la vez puede enriquecerlas, potenciarlas y confrontarlas y pasar a un nuevo aprendizaje.

El otro enfoque del juego son las que derivan desde la perspectiva sociocultural desarrollada por Vygotsky quien caracteriza el juego como: “actividad promotora del desarrollo infantil. Además, define al juego como una actividad placentera, es decir, con la consideración del placer como rasgo específico o distintivo de la actividad” (citado por Aizencang, 2005, p. 52).

Asimismo, Vygotsky citado por Moreno (2002) al hablar del juego, nos manifiesta que el juego simbólico es el juego más importante que realiza el niño, porque este tipo de juego le da la oportunidad de conocerse más a sí mismo, y a las demás personas con las que interactúa (p. 38).

Estamos de acuerdo con Vygotsky cuando considera al juego como una actividad que permite y promueve el desarrollo integral del niño, asimismo cuando considera al juego simbólico como el más representativo, porque es en este tipo de juego cuando el niño está en la capacidad de desligarse del objeto real y poder

representarlo mentalmente sin que este esté presente; pero además observamos que el niño progresivamente va sustituyendo los objetos por su significado, y como va estableciendo relaciones con el objeto representado. Por ejemplo, un palo lo convierte en caballo. El juego es considerado por Vygotsky como una actividad que permite al niño satisfacer sus necesidades, nos manifiesta que el niño es un “ser que juega” y el juego es innato en él. En la actualidad el juego tiene otro enfoque, especialmente es visto como una de las estrategias privilegiadas que más favorece al niño para lograr aprendizajes significativos.

Para Kamil y De Vries, (1980) citado por Aizencang, (2005) dice: un “juego que proporcione a los niños algo interesante y estimulante que les haga pensar en cómo hacerlo, comporta actividad mental. Los niños pequeños casi siempre aprenden más con los juegos colectivos que con las lecciones y una multitud de ejercicios”. (p. 43).

Los juegos permiten a los niños pensar y estructurar sus pensamientos para luego ser expresados a través de su lengua a las personas que están interactuando con él, e ir incrementando su léxico; asimismo los juegos, les permiten aprender disfrutando.

Definición de lenguaje oral

Seguidamente mencionaremos algunas definiciones del lenguaje dadas por algunos teóricos como: Aguinaga,G, Armentía, M, Fraile, A, Olangua,P y Uriz, N (2004) quienes definen al lenguaje oral: “como una de las actividades más complejas y elaboradas, necesarias para la comunicación y el aprendizaje. Su desarrollo es específico”.

Así mismo Galeote (2002) define al lenguaje oral: “como un sistema enormemente complejo que está compuesto de diversos subsistemas que tienen que ver con el sonido, el modo en que construimos palabras y las agrupamos, el significado, el vocabulario y, no menos importante, con conocer el modo correcto de decir algo en el momento apropiado con el fin de lograr un propósito concreto”. (p. 20)

Los dos teóricos antes mencionados definen al lenguaje oral como un proceso complejo, que involucra diversos componentes que interactúan al momento de hablar para lograr una comunicación competente. Los niños necesitan desarrollar dichos subsistemas para lograr una adecuada estructuración de su lenguaje oral.

Prado (2004) quien cita a Gonzales, que define al lenguaje de la siguiente manera:

El lenguaje es un instrumento primordial para construir una representación del mundo más o menos compartida y comunicable, es decir, un instrumento básico para la comunicación, para la construcción del conocimiento, para la realización de aprendizajes y para el logro de una plena integración social y cultural. (p. 143).

El lenguaje es una herramienta fundamental que utilizamos todos los seres humanos para comunicarnos e interrelacionarnos con todos los que nos rodean, por medio de él podemos expresar nuestros aprendizajes, pensamientos, sentimientos, ideas, opiniones y además es un poderoso medio de socialización contribuyendo en nuestro desarrollo integral, razón por la que debemos darle la importancia que amerita. Por medio del lenguaje podemos dar a conocer todas nuestras vivencias, costumbres, tradiciones y poderlas difundir y conservar en todas las generaciones.

Asimismo, en las Rutas de Aprendizaje (2015) encontramos a Halliday (1993) quien señala que: “gracias al lenguaje los seres humanos podemos llegar a construir nuestros conocimientos porque el lenguaje nos permite codificar nuestras experiencias”. (p. 10).

Estamos de acuerdo con lo manifestado con Halliday, cuando nos señala que el lenguaje es fundamental para construir la cognición humana, cuando los niños nacen tienen un cerebro poderoso con áreas determinadas para la construcción del lenguaje y este cerebro pasa por un proceso de simiosis que le permite adquirir el lenguaje e ir desarrollando numerosos aprendizajes, ideas, conceptos, etc, que solo los puede compartir haciendo uso del lenguaje; entonces creemos que a mayor desarrollo cognitivo será mejor favorecido el desarrollo

lingüístico de los niños y las niñas.

Estimular el desarrollo del lenguaje en nuestros niños es fundamental, porque ello garantizará que logre contar con las competencias lingüísticas adecuadas, que son fundamentales para su desenvolvimiento cognitivo, social, cultural y político, que le permitirá convertirse en un ciudadano de primera, capaz de ejercer un pleno y satisfactorio desarrollo de su propia ciudadanía. Sabemos hoy, que si nuestros alumnos no son capaces de elaborar un discurso claro, coherente y tener la oportunidad de enfrentarse a diversos escenarios donde tenga la posibilidad, de debatir, exponer, confrontar y argumentar sus ideas; estará en desventaja y limitado en poder responder a sus distintas necesidades y propósitos comunicativos, no podrán ejercer y exigir sus deberes y derechos, estando en desventaja frente a los alumnos que si cuentan con un adecuado desarrollo de su oralidad. Sabemos por estudios, que los niños y niñas que no desarrollan tempranamente adecuadas competencias lingüísticas y comunicativas, presentan problemas como ser marginados en sus juegos o actividades que realiza en su vida escolar, así como también afectará en su vida adulta, teniendo dificultad para participar socialmente y ejercer con plenitud su ciudadanía.

Resulta trascendental que las instituciones educativas iniciales, cuenten con docentes que favorezcan en los niños, espacios donde, tengan la oportunidad de opinar, debatir, argumentar, exponer temas y problemas de su interés. Asimismo, las docentes deben estimular y enriquecer su vocabulario de los niños, haciendo uso de estrategias lúdicas como los juegos lingüísticos, que permitan desarrollar los diversos componentes del lenguaje oral; todo ello permitirá que los niños, logren desarrollar sus capacidades y habilidades lingüísticas y comunicativas; convirtiéndolo en un hablante competente, permitiéndolo participar y desenvolverse plenamente en diversas situaciones comunicativas que le toque enfrentar.

También tenemos a Condemarín y Medina (1999) quien define al lenguaje de la siguiente manera:

El lenguaje en sí mismo carece de significado; su sentido surge de las relaciones sociales dentro de las cuales se manifiesta. Los individuos construyen el sentido del lenguaje en el marco de sus interacciones

con los otros, sobre la base de sus historias personales y de su memoria colectiva. (p. 48).

Estamos de acuerdo con lo manifestado por Condemarín, porque al igual que ella pensamos que el lenguaje no se desarrolla de manera aislada, el lenguaje en sí mismo carece de significado y significatividad, porque adquiere sentido cuando es utilizado dentro de un grupo social, con múltiples propósitos comunicativos y es en este escenario donde lo usamos para poder interactuar y comunicarnos de manera eficiente, con todas las personas que nos rodean.

Acosta y Moreno (2001) definen al lenguaje como un sistema de signos lingüísticos que es construido por el propio niño a partir de sus abstracciones que él realice de los objetos y sus interacciones con las personas, y que gracias a estos signos podemos representar la realidad a través de la palabra. Además, nos menciona que estos signos están integrados por elementos que son arbitrarios (fonemas del habla) y son arbitrarios, porque son abstractos que no tienen ninguna relación con la realidad y además son convencionales es decir que rigen para toda una sociedad hablante (p. 2).

También Acosta hace énfasis en el lenguaje como una herramienta que se utiliza para satisfacer diversas necesidades del ser humano y contribuye a la buena interacción e integración con las personas, siempre y cuando hagamos un uso adecuados de él. Cuando hacemos uso del lenguaje lo realizamos con una clara intención y con funciones diversas según nuestro propósito comunicativo. Asimismo, acosta nos habla del lenguaje como un medio que nos permite regular nuestro comportamiento al momento de participar en un intercambio comunicativo y como un comportamiento que adquiere el sujeto cuando le toca hablar o también cuando le toca escuchar en un intercambio comunicativo.

Por su parte Owens, (1992), citado por Moreno (2001), define al lenguaje como un conjunto de códigos que utiliza una sociedad para comunicarse y que estos códigos sociales que compartimos, nos permiten representar diversas experiencias, conceptos a través de símbolos arbitrarios regidos por reglas que rigen para una determinada comunidad hablante (p. 2).

Como vemos, el lenguaje pues pertenece a una sociedad en la cual todos hacemos uso de él, pero para ello compartimos una estructura determinada de códigos que se rigen por reglas que nos permiten estructurar los conocimientos que deseamos comunicar.

Ademas Shaffer, Kipp (2007) concibe al lenguaje como un instrumento creativo, inventivo que gracias a él podemos expresar e interpretar todo lo que percibimos de nuestro mundo interior como exterior, sin embargo, también como otros autores resalta del lenguaje su nivel de complejidad y abstracción, pero que los niños de todo el mundo llegan a entenderlo, dominarlo y utilizarlo desde pequeño (p. 380).

Queremos destacar de esta definición el carácter inventivo del lenguaje, que, junto con nuestros pensamientos, nos permite crear, recrear y hacer uso de él de manera creativa, es por ello que deberíamos favorecer en nuestros estudiantes diversas actividades donde tengan la posibilidad de jugar y crear con su lenguaje de manera autónoma y reflexiva.

También en Rutas de aprendizaje, (2015) encontramos que definen al lenguaje como una capacidad con la que nacemos todos los seres humanos, y que hace que nos diferenciamos de las demás especies, pero además nos faculta y permite seguir conociendo y usando otras lenguas para desempeñarnos tanto individualmente como socialmente (p. 10).

Esta definición considera al lenguaje, como una facultad que traemos al nacer todos los seres humanos y gracias a ello, podemos adquirir nuestra lengua y poder hacer uso de ella en diversos contextos.

De la misma manera Labinowicz (1998) “define al lenguaje como un sistema de representación abstracto y complejo, porque el lenguaje representa símbolos que no tiene ningún parecido con la realidad, sino contiene una construcción personal, individual del sujeto” (p. 114).

En esta definición, se quiere destaca el carácter de representación más compleja y abstracta que representa el lenguaje para todos los seres humanos, y como éste es construido por cada persona en base a sus vivencias y experiencia

adquiridas en la sociedad a la que pertenece.

Asimismo, Lahey (1988) citado por Acosta y Moreno (2001), considera al lenguaje como un conocimiento de códigos, que lleva a los niños a representar ideas, de sus vivencias, experiencias, así como del contexto donde vive, haciendo uso de un sistema convencional de señales arbitrarias de comunicación.

Para Lahey, el lenguaje está constituido por un conjunto de códigos o sonidos, que los niños tienen que aprender a decodificarlos para poder comprenderlos y después poder apropiarse de su lengua y transmitir lo que piensan sienten o necesitan.

De otra forma, Hohmann, Banet y Weikart (1984). Igual que otros teóricos definen al lenguaje, como un conjunto de símbolos abstractos que no tienen ninguna similitud con la realidad que representan. Pero pese a ello los niños lo logran construir y dominar, porque lo potencian y estimulan cuando los niños participan en experiencias directas y además el adulto aprovecha de estas experiencias para introducir palabras nuevas que incrementen su vocabulario, sus conceptos, asociaciones, y a la vez hacer uso de expresiones lingüísticas nuevas, que se relacionan con las actividades que realiza el niño (p. 195).

El lenguaje es fundamentalmente abstracto y no tiene ninguna relación con los objetos, es por ello que tenemos que estimularlo y desarrollarlo en nuestros niños, y se verá favorecido en la medida que enfrentemos a los niños a situaciones donde él pueda hacer un uso eficiente y funcional del mismo.

Queremos destacar dentro del lenguaje oral el papel de la palabra. Luria (1979) nos menciona que: “la palabra, designa a todas las cosas con las que interactúa el niño, la palabra individualiza, describe y caracteriza las cosas, acciones y relaciones; la palabra reúne los objetos en determinados sistemas. Dicho de otra manera, codifica nuestra experiencia”. (p. 28).

La función de la palabra dentro del lenguaje resulta ser un elemento fundamental, porque ella señala nuestras vivencias, experiencias, emociones, sentimientos. En los niños sus primeras palabras que emite, tienen relación con las personas cercanas a él y con los objetos que el manipula, posteriormente va

ampliando este número de palabras de acuerdo a su desarrollo cognitivo. Concluyendo, queremos decir que el lenguaje es uno de los procesos cognitivos, que tiene mucha relación con nuestros pensamientos, que necesita ser estimulado para potenciarlo en todos sus componentes y es gracias a él que los seres humanos podemos construir y comunicar nuestros conocimientos, transmitir nuestras vivencias, experiencias, sentimientos, nuestra cultura y es una poderosa herramienta para el aprendizaje y la socialización.

Enfoques teóricos del lenguaje oral

Existen diversos enfoques que nos explican cómo los niños adquieren y desarrollan su lenguaje oral, y que factores son determinantes para que acceda a este aprendizaje, a continuación, hablaremos de ellos.

El enfoque conductista

Dentro de este enfoque tenemos como representantes a algunos teóricos conductistas como Skinner y Watson. Este enfoque sostiene que hay dos capacidades que son fundamentales para que los niños adquieran el lenguaje y estas son: la imitación y los refuerzos. Ellos piensan que el niño adquiere el lenguaje a través de estos dos mecanismos y que es a partir de la relación de estas dos conductas que se sirve el niño para que empiecen primero a imitar los sonidos que oyen y así progresivamente a medida que son estimulados logren pronunciar las palabras. Pero además nos dicen, que para que esta conducta verbal se produzca y avance, va estar condicionada por el refuerzo que recibe el niño por parte de sus padres, o de las personas más cercanas a él. Así mismo éste será capaz de copiar los modelos lingüísticos de su entorno, y poco a poco ira adecuando y ampliando de manera progresiva sus emisiones y producciones a las características impuestas por la lengua que aprenden y al feedback correctivo que suministran los adultos del entorno.

Para los conductistas los niños son meros espectadores, que no tienen un papel activo ni protagónico en el desarrollo de su lenguaje, y si ellos logran avanzar y desarrollar sus conductas verbales es gracias a un esquema de estímulo – respuesta y reforzamiento. Dentro de este enfoque tenemos a los teóricos del

aprendizaje como Mowrer (1954), Skinner (1957) Osgood (1963), quienes consideraban que el lenguaje era simplemente una conducta más que tenían que ser aprendida. Otro teórico de este enfoque es (Bandura) quien agrega que el niño adquiere gran parte de su conocimiento lingüístico escuchando de manera atenta e imitando el lenguaje de compañeros más grandes. En conclusión, según esta teoría, los cuidadores son los que tienen el papel primordial ya que ellos “enseñan” el lenguaje al moldear y reforzar el habla gramatical. Este enfoque al momento de hablar sobre la naturaleza del lenguaje, no le da el valor que tiene en el niño, lo hace considerándolo como una conducta más, igual a las demás conductas del ser humano y solo se interesaría en saber que estímulos le ayudan al niño a la aparición, mantenimiento y desarrollo de la conducta verbal.

Los conductistas piensan que el ambiente influye primordialmente como mediador del aprendizaje, y que el niño hace uso del lenguaje para satisfacer determinadas necesidades, es por ello que dan gran importancia a los estímulos y las funciones del lenguaje porque creen que son las generadoras de conductas verbales y sus actuaciones lingüísticas. Los conductistas se centran en sencillos mecanismos que intervienen en el aprendizaje. Consideran que el desarrollo del lenguaje consiste en relacionar los diversos estímulos del entorno con respuestas internas, y estas respuestas internas con una conducta verbal explícita. Contemplan el desarrollo del lenguaje como una progresión desde verbalizaciones aleatorias hasta una comunicación madura mediante la aplicación simultánea.

El enfoque lingüístico

Tiene como su máximo representante a Chomsky con su teoría nativista. Según esta teoría el ser humano está programado biológicamente para aprender el lenguaje. Manifiesta que el lenguaje no necesitaría ser estimulado, sino que el niño sería el constructor de su lenguaje, porque tiene un chip incorporado para ello. El lingüista Noam Chomsky afirma que inclusive la estructura del más sencillo de los lenguajes es de una complejidad extraordinaria, demasiado complicado para que la enseñen los padres (como propuso Skinner) o descubierta a través de procesos de ensayo y error por niños pequeños y preescolares inmaduros en el aspecto cognitivo. Chomsky propuso en cambio que todas las personas nacen provistas de

un dispositivo de adquisición del lenguaje, procesador lingüístico congénito que activan los estímulos verbales. El mecanismo contiene una gramática universal, conocimiento de las reglas comunes a todos los idiomas. En consecuencia, sin importar el idioma que un niño haya estado oyendo, el mecanismo le permitirá aprender un vocabulario suficiente, combinar palabras en nuevas expresiones sujetas a las reglas y entender gran parte de lo que escuche.

Chomsky basa gran parte de su posición teórica en dos argumentos principales. Uno deriva del hecho de que el lenguaje es altamente creativo, de tal modo que podemos producir frases que nunca antes habíamos escuchado, así como que nuestra gramática puede generar un número infinito de frases. El segundo argumento tiene que ver con el input lingüístico necesario para aprender el lenguaje, afirmando que el tipo de habla que los niños escuchan es generalmente incompleta y agramatical.

Otros nativistas como Slobin piensan que los niños no poseen un conocimiento innato del lenguaje como suponía Chomsky, sino que están provistos de una capacidad innata de construcción del lenguaje, así como de una serie de capacidades cognoscitivas y perceptuales sumamente especializadas para aprenderlo. Estos mecanismos permitirán a los niños pequeños procesar los estímulos lingüísticos y deducir las regularidades fonológicas, las relaciones semánticas y las reglas sintácticas que caracterizan el idioma que oyen. En conclusión, la teoría lingüística da énfasis a la capacidad innata del ser humano de producir y comprender una lengua, dando mayor importancia a los procesos lingüísticos y no da mayor importancia a los productos gramaticales.

Estamos en parte de acuerdo con esta teoría, porque pensamos que los niños si pueden estructurar frases oraciones de manera creativa, pero no por estar programados biológicamente para aprender el lenguaje, sino como menciona Slobin, pensamos que los seres humanos están provistos de una capacidad de construcción del lenguaje innata; porque nacemos con un cerebro que tiene áreas especializadas en el lenguaje, que nos permiten construir el lenguaje, pero que cuando se afectan unas de esas áreas, se tienen graves secuelas que comprometen tanto la comprensión como la expresión del lenguaje oral; Por

ejemplo si un niño tiene un daño o lesión en el hemisferio izquierdo le puede ocasionar una afasia, que haría que el niño pierda una o más funciones del lenguaje según el área afectada. Si un niño tiene el daño en el área de Broca, que está cerca al lóbulo frontal del hemisferio izquierdo tendrá problemas en la producción del habla, y si la lesión se ubicaría en el área de Wernicke, que está ubicada en el lóbulo temporal del hemisferio izquierdo quizá hablen con fluidez, pero tendrá dificultad para comprender el habla.

Molfese, 1977 citado por shaffer y kipp (2005), afirmó con respecto al hemisferio cerebral izquierdo, que, desde el momento del nacimiento, los sonidos del habla originan en el niño mayor actividad eléctrica en el hemisferio izquierdo, por lo que podemos decir que los niños tienen un gran poder de construcción del lenguaje porque biológicamente están preparados para ello (p. 384).

Además, se quiere destacar lo mencionado por el nativista Erick Lennerberg (1967) quien nos habla de un periodo sensible para la adquisición de la lengua materna o un segundo idioma; al respecto dijo que el lenguaje se adquiriría más fácilmente entre el nacimiento y la pubertad, periodo durante el cual el cerebro humano lateralizado empieza a especializarse cada vez más en sus funciones lingüísticas.

Se habla de un periodo sensible para el aprendizaje del lenguaje, esto en base a diversos estudios de observación realizados a niños que tuvieron problemas de afasia y que rápidamente recuperaron el habla incluso sin terapia a diferencia de los adultos; esto se debe a la diferencia de edad y la facilidad con que se aprende el lenguaje en la niñez; esto debido a que el cerebro todavía no está tan especializado en asumir sus funciones lingüísticas y el hemisferio derecho puede suplir las funciones del hemisferio izquierdo que se dañó. En cambio, un cerebro de un adolescente ya está totalmente lateralizado y especializado en las funciones del lenguaje. Entonces tenemos que tomar en cuenta, este periodo sensible para poder ayudar a nuestros niños a desarrollar y potenciar su lenguaje, peor aun cuando sabemos por investigaciones realizadas que es en la edad de 3 a 7 años, la edad crucial para que los niños aprendan con mucha rapidez su lengua materna y otros idiomas, entonces no desaprovechemos esta etapa maravillosa para

estimular y potenciar el desarrollo de su lenguaje oral en los niños.

Enfoques interaccionistas

Los teóricos de este enfoque, creen que en la adquisición del lenguaje influyen muchos factores como los sociales, cognitivos, madurativos, biológicos, lingüísticos y que estos interactúan para lograr un desarrollo adecuado del lenguaje

Los interaccionistas creen que los teóricos del aprendizaje y los nativistas tienen razón en parte, porque ellos piensan que el aprendizaje del lenguaje se adquiere a través de una compleja interrelación entre madurez biológica, desarrollo cognoscitivo y un ambiente lingüístico siempre cambiante, en el que influyen profundamente los intentos y esfuerzos del niño por comunicarse con sus compañeros, pero esto será favorecido cuando el niño tenga la oportunidad de relacionarse con sus pares y diversas personas que le darán motivos y argumentos para hablar.

Los interaccionistas piensan que el niño está biológicamente preparado para aprender un idioma. Pero la preparación no consiste en un dispositivo de adquisición o construcción del lenguaje, sino en un poderoso cerebro que madura con lentitud, permitiéndole obtener más y más conocimientos que le dan más de qué hablar. Sin embargo, eso no significa que la maduración biológica y el desarrollo cognoscitivo expliquen la totalidad del desarrollo del lenguaje. El habla gramatical nace de una necesidad social: cuando su vocabulario aumenta de 100 a 200 palabras, el niño debe encontrar la manera de organizar un conocimiento tan rico para producir expresiones que la gente comprenda y esto solo lo puede hacer cuando sienta la necesidad de relacionarse con sus pares o con las personas que lo rodean.

Los interaccionistas, conciben y enfatizan que el lenguaje es fundamentalmente un medio de comunicación que surge dentro del contexto de las interacciones, cuando el niño y sus compañeros tratan de transmitir sus mensajes en una u otra forma. Vygotsky, 1962 como se citó en Gleason, Ratner (2010) considerado también interaccionista con respecto al desarrollo del lenguaje del niño, manifiesta que en la medida que el niño sea favorecido con las interacciones

sociales y estimulado cognitivamente, será también potenciado y enriquecido su lenguaje, pero ello a la vez fortalecerá sus habilidades sociales y cognitivas es decir surge una reciprocidad (p. 261).

Estamos de acuerdo con lo mencionado por Vigotsky, porque nosotros también pensamos que son los contextos sociales y el desarrollo cognitivo los principales que estimulan y favorecen el lenguaje, y son estos factores que se verán potenciados y serán capaz de producir un lenguaje más estructurado y complejo.

Brunner 1975 citado por Galeote (2002) es otro teórico que piensa que el niño estimula y fortalece su lenguaje estando en constante interacción social, y cree que esta interacción con los adultos es un andamiaje fundamental para que adquiera el lenguaje (p. 28).

El lenguaje, se verá potenciado, favorecido en el niño con las interacciones que establezca con los adultos y ellos les proveerán de las ayudas necesarias para que desarrolle adecuadamente su lenguaje oral.

Holliday (1975) citado en Galeote (2002):

Adopta lo que el mismo denomina una aproximación funcional – interactiva en relación al desarrollo del lenguaje...el niño domina las funciones del lenguaje en un contexto social. La interacción con los adultos ofrece al niño un contexto rico donde puede aprender inicialmente cómo se expresan las funciones a través del lenguaje. (p. 82).

Como podemos analizar tanto Brunner como Hilliday, creen que es muy importante el papel de la interacción social en el desarrollo del lenguaje. Así mismo muchos autores también nos hablan de los orígenes interactivos del lenguaje, dando énfasis a su función comunicativa y de los primeros intercambios comunicativos entre los adultos y los bebés para el aprendizaje de las rutinas comunicativas que se desarrollarán más adelante a través del lenguaje.

Harris, 1992 citado por Galeote (2002) el considera que: “el desarrollo del lenguaje es considerado como una realización de ciertas funciones sociales, como

la instrumental (yo quiero), regulatoria (has lo que te digo) e interactiva (yo y tú)” (p. 82).

Para Harris, es en el contexto social, donde el niño siente la necesidad de utilizar el lenguaje para diversas funciones y es este uso del lenguaje quien le permite desarrollarlo y potenciarlo.

El enfoque cognitivo de Piaget

Piaget es muy conocido por sus aportes al desarrollo de los niños, en cuanto al inicio del lenguaje él cree que está muy unido al desarrollo cognitivo y piensa que los niños empiezan hablar, solo cuando han logrado una maduración cognitiva y neurológica para ello (Citado en Acosta y Moreno 2001, p, 10).

Para Piaget el niño adquiere el lenguaje cuando logra el concepto de permanencia del objeto, que es durante el segundo año de vida, cuando puede usar símbolos para representar objetos que no están presentes. Estos símbolos que usará se convertirán en sus primeras palabras. Piaget menciona que la permanencia del objeto es un prerrequisito necesario para que los niños adquieran su lenguaje.

Estamos de acuerdo con Piaget, porque como él pensamos que el niño origina su lenguaje cuando su cerebro con sus áreas especializadas para el lenguaje, están maduros para ello, de lo contrario no lo podría hacer. El lenguaje, codifica, representa y simboliza objetos, acciones, relaciones, asociaciones que un cerebro inmaduro, no lo podría realizar.

Piaget, cree que los niños para que adquieran el lenguaje, tienen que transitar por diferentes niveles de representación, los dos primeros nos dicen que corresponden a la etapa pre verbal o pre lingüística como señalan otros autores y solamente cuando llega al último nivel de representación es cuando ya está listo para apropiarse del lenguaje. En la siguiente tabla hablaremos de ellos.

Tabla 1.

Desarrollo del lenguaje según Piaget

Nivel	Tipo
Índice	El niño necesita ver una parte del objeto, para elaborar una imagen mental del mismo.
Símbolo	Cuando el niño es capaz de imitar hechos, acciones, además pueden representar a través de materiales concretos o mediante el dibujo.
Signo	El niño es capaz de evocar imágenes mentales por medio de la palabra. Las palabras le permiten recuperar toda la información almacenada en su cerebro.

Asimismo, Luria (1984) asevera que: “el elemento fundamental del lenguaje es la palabra y que ella designa a las cosas, las acciones, las relaciones; la palabra reúne los objetos en determinados sistemas. Dicho de otra manera, codifica nuestra experiencia”. (p. 30).

Como podemos apreciar tanto Piaget como Luria consideran a la palabra como un aspecto importante del lenguaje, y como este es construido a partir de la acción del niño sobre los objetos con los que el interactúa.

Luria con respecto al desarrollo del lenguaje nos menciona, que el niño en un inicio sus primeras palabras están unidas a la acción, y son emitidas a la edad aproximada de 1.6 a 1.8 años. En esta etapa el niño ve al objeto, pero no puede designarlo independientemente de la acción y es la llamada etapa de la Holo frase, donde una palabra tiene significado de una frase y es como poco a poco él va independizando la palabra de la acción y ser capaz de señalar o designar los objetos con propiedad y poder diferenciarlos; esto se da aproximadamente a los 2 años. En esta etapa el niño tiene un aumento significativo del número de palabras que puede emitir llamándolo a esta etapa la explosión del lenguaje. Luria, nos manifiesta que el lenguaje no es algo terminado, por lo tanto, tenemos que trabajar en enriquecerlo, ampliarlo y mejorarlo y no pensar que el niño llegará solo a ello. El niño tiene que tener actividades donde tenga la oportunidad de ir enriqueciendo su vocabulario, ampliando sus redes semánticas, categoriales y establecer relaciones entre las familias de palabras, que lo conduzcan a convertirse en un individuo que haga uso competente de su lenguaje oral y logre ser un ciudadano que trascienda en la sociedad que le toque vivir.

Las dimensiones de la variable lenguaje oral

Las dimensiones de la variable lenguaje oral fueron dimensionadas según Lahey (1988) y este autor divide en tres dimensiones, forma, contenido y uso.

Lalhey menciona que dentro del lenguaje oral hay varios componentes que utilizamos al momento de hablar y que debemos potenciarlos y estimularlos para convertirnos en personas que hagan un uso lingüístico y comunicativo adecuado. Según Bloom y Lahley (1978) citado por Galeote, 2002 los componentes del lenguaje oral están agrupados en tres dimensiones como los podemos observar en la siguiente figura. (p. 20)

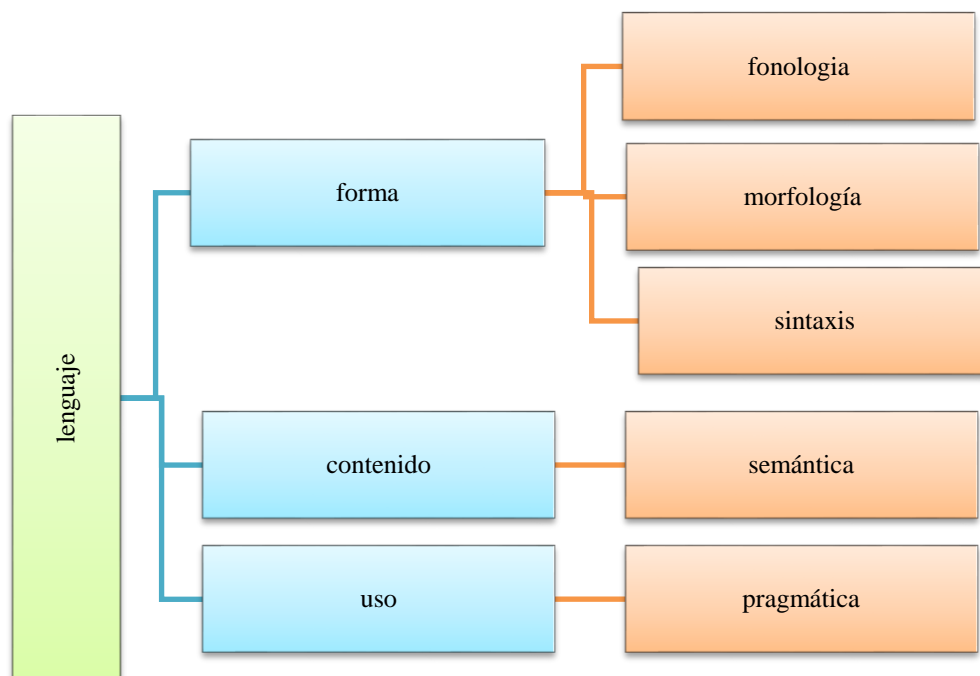


Figura 1. Componentes del lenguaje según Bloom y Lahey.

Dimensión forma

Esta dimensión del lenguaje oral, según Galeote, (2002) “tiene que ver con el desarrollo de la fonología, la morfología y la sintaxis, que conectan los sonidos o símbolos con su significado. Aquí también se incluye el estudio de las relaciones formales de los signos entre sí” (p. 20).

En esta dimensión está comprendida la fonología, la morfología y la sintaxis.

La Fonología

Cuando hablamos de fonología, pensamos en los sonidos de los fonemas que usan todas las lenguas y las reglas para combinarlas. Sabemos también que cuando los niños emiten palabras no utilizan todos los sonidos que ellos pueden producir, además no hay en el mundo idiomas que tengan los mismos sonidos de sus fonemas, es por ello que nos parece raro y extraño cuando escuchamos hablar en otro idioma que nosotros no hablamos. Al respecto, Kelley, Jones y Fein, (2004) citados por Saffer y Kipp,(2007) nos dicen lo siguiente: “los niños necesitan aprender a distinguir, producir y combinar los sonidos de su lengua materna, con la finalidad de interpretar el habla que oyen y de entender cuando traten de hablar” (p. 380).

Desarrollar la fonología, les permitirá a los niños interpretar, entender como están estructurados los fonemas en las palabras, y a partir de estos sonidos, producir y entender diversas palabras y oraciones que lo utilizan para comunicarse.

Según Gleason y Ratner (2010) “la fonología incluye todos los sonidos importantes, las reglas para combinarlos para hacer palabras y cosas tales como la acentuación y los patrones de entonación correspondientes” (p. 19)

Asimismo, Owens (2003) menciona que la fonología se encarga de ver las reglas que permiten una correcta estructuración, distribución y secuenciación de los sonidos del habla, así como la configuración de las sílabas. Además, menciona que un fonema puede alterar o cambiar el significado de una palabra, y es considerado como una unidad lingüística (p. 21)

Los niños desde su nacimiento empiezan con la emisión de sus primeros sonidos y luego van desarrollando de manera progresiva y gradual hasta los 4 años aproximadamente, porque es a esta edad, es que la mayoría de los sonidos aparecen discriminados en palabras simples. El niño hasta lograr el sistema fonológico va aplicando diversas estrategias que le permiten acercarse a los sonidos emitidos por los adultos, por ejemplo, para superar sus limitaciones articulatorias, utilizan procesos de simplificación, en que consiste esta estrategia en eliminar o sustituir los sonidos más difíciles por otros más fáciles.

En cuanto al desarrollo del sistema fonológico Narbona, Muller (2000) menciona, que el niño tiene su propio sistema fonológico y esto se puede comprobar cuando él es capaz de cambiar de forma sistemática sus emisiones en las palabras que el adulto pronuncia (p. 34).

En las aulas de educación inicial observamos que la mayoría de los niños que presentan el “habla de bebe” que se caracterizan por las modificaciones que realizan a las palabras. Por ejemplo, pueden realizar reduplicaciones, cuando por decir coche dicen tote o en lugar de decir cansado dice sasao; también vemos muchos casos de omisiones y de sustituciones de fonemas; en estos casos tenemos que hacer un seguimiento sobre su desarrollo fonológico y planificar una evaluación e intervención en el lenguaje infantil.

La Morfología

Para Owens (2003) según este autor la morfología, tiene relación con la organización interna de las palabras y el niño logra este conocimiento cuando puede utilizarlo para estructurar adecuadamente las palabras. También nos menciona, que los morfemas constituyen la unidad mínima de significado por sí mismos, es por ello que cuando falta uno de ellos afecta todo el significado de la palabra. Por ejemplo, no es igual decir perro que perros o gato que gata en estos ejemplos podemos notar como una unidad mínima de significado puede cambiar el género y número de una palabra (p. 18).

A continuación, daremos un ejemplo de cuatro morfemas que hay en la palabra sobrinitos. El primero, sobrin que tiene el significado de hijo o hija de un hermano, la parte -it- aporta la idea de pequeño o pequeña, la -o- aporta el significado de género y la -s-, el de plural.

Según Gleason y Ratner (2010) para estos teóricos el morfema, es la unidad de significado más pequeña de un idioma. No se pueden descomponer en partes más pequeñas con significado. Las palabras pueden contener uno o varios morfemas y según estos autores hay tres tipos de morfemas y ellos son los siguientes: morfemas libres que actúan solos; los morfemas ligados que son aquellos que solo tienen significado si están unido a un morfema libre y los

morfemas derivativos (p. 21).

Shaffer y kipp, (2007) señalan:

Que las reglas de la morfología, especifican como las palabras se forman a partir de sonidos. Una de ellas incluye la formación de los tiempos pasados (perfectos) agregando ed a la raíz y la regla para formar plurales agregando al singular, lo mismo que las referentes al uso de otros prefijos y sufijos, así como las que especifican la combinación correcta de los sonidos para formar palabras significativas (p. 380).

Sintaxis

Para Owens (2003) el conocimiento sintáctico, nos permite determinar que combinaciones de palabras pueden ser consideradas apropiadas o gramaticales al momento de expresarte y cuales expresiones no son las correctas gramaticalmente (p. 16).

De la misma manera Gleason y Ratner (2010) considera:

Que el sistema sintáctico incluye las reglas para combinar las palabras en enunciados y oraciones aceptables y transformar una oración en otras...el conocimiento del sistema sintáctico permite al hablante generar un infinito de nuevas oraciones y reconocer las que no son gramaticalmente correctas. (p. 22)

El lenguaje se rige por la sintaxis, reglas que especifican la manera de combinar palabras para construir frases y oraciones significativas. Examinemos estas tres oraciones.

Laica Bobby muerde

Laica muerde a Bobby

Bobby muerde a Laica.

Podemos determinar que la primera oración trasgrede las reglas de una oración, en cambio la segunda y la tercera observamos que gramaticalmente son correctas, aunque tienen las mismas palabras, pero transmiten significados diferentes. Entonces en estos ejemplos podemos ver como el significado de las palabras interactúan con la estructura de la oración (el orden que debe tener cada palabra) para darle a la oración entera significado.

Los niños necesitan dominar las reglas sintácticas para poder hablar o entender un idioma (Shaffer, kipp, 2007, p. 380).

Dimensión contenido

Esta dimensión del lenguaje oral tiene que ver con el contenido o semántica; a continuación, hablaremos de dicho componente.

Semántica

Según Gleason y Ratner (2010) gracias al sistema semántico, es que contamos con un diccionario mental, que habla de todas las palabras que han sido construidas a partir de las relaciones, asociaciones, categorizaciones que se ha podido establecer a través de redes complejas y se almacenan cuando hacemos uso de ellas (p.22).

Para Owens (2003):

La semántica estudia las relaciones de unos significados con otros y los cambios de significados que experimentan esas palabras. Las categorías permiten a los usuarios de una lengua agrupar o clasificar objetos, acciones y relaciones similares, para distinguirlos de aquellas otras que son distintas. (p. 22)

Desarrollar la semántica en los niños es fundamental, porque dependerá de este componente del lenguaje oral, para que el niño cuente con un gran diccionario mental como lo señala Gleason y Ratner, y como este diccionario, resulta importantísimo al niño para lograr aprendizajes más complejos.

Dimensión uso

Para Hymes (1972) esta dimensión tiene que ver con la pragmática, es decir cuando se tiene la capacidad de usar el lenguaje de una manera efectiva, eficiente, permitiéndote desarrollar la habilidad para saber cuándo hablar, cuándo no, así como de qué hablar, con quién, cuándo, dónde y de qué manera (Como se citó en Galeote, 2002, p. 20)

Pragmática

Según Shaffer, Kipp (2007) los niños deben lograr dominar la pragmática del lenguaje, para ello tendrán que tener un conocimiento social y lingüístico, además de conocer las reglas dadas por la cultura que serán las que permitirán hacer un uso adecuado del lenguaje en determinados contextos sociales. Además, nos menciona que los niños tienen que conocer el escenario, las personas con quienes va establecer una conversación, porque no es igual hablar con sus amigos que dirigirse a sus padres o a su profesora, el tendrá que conocer los contextos sociales a los que se va dirigir y lograr una comunicación asertiva. El niño tiene que lograr identificar con quien va hablar y tiene que conocer lo que el oyente necesita y desea oír (p. 380)

De la misma forma, para Narbona y Muller (2000) nos dice que tener desarrollado este componente, permitirá identificar el tipo de lenguaje que tengamos que utilizar en un contexto determinado. Además, nos menciona que el conocer los contextos, nos ayudarán a realizar una comunicación eficiente, porque nos permitirá la elección de palabras adecuadas, según sea el nivel del interlocutor (p. 38)

Los teóricos antes mencionados coinciden en señalar que la pragmática, tiene que ver con la habilidad que desarrolla el individuo para poder comunicarse de manera efectiva y eficiente, para lograr esto, necesita tener un conocimiento del contexto donde va actuar, así como del tipo de oyente al que se va a enfrentar.

De la misma forma Gleatson Radner (2010) menciona que: “la pragmática hace referencia a la utilización del lenguaje para expresar intenciones y conseguir cosas en el mundo. Incluso los niños que se encuentran en la fase de una palabra utilizan el lenguaje para lograr una serie de fines pragmáticos” (p. 23).

Concluyendo podemos decir que la pragmática es un componente muy importante del lenguaje oral, porque gracias a este, podemos comunicarnos de manera asertiva, cuando interactuamos dentro de un grupo y con propósito determinado. Implica varios tipos de conocimiento por parte del interlocutor.

1.3 Justificación

Justificación legal

La presente investigación esta refrendada por la ley general de educación 28044 artículo 2 concepto de educación, que a la letra dice la educación es un proceso de aprendizaje y enseñanza que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de cultura, y al desarrollo de su familia y de la comunidad nacional, latinoamericana y mundial. Se desarrolla en instituciones educativas y en diferentes ámbitos de la sociedad.

También por el proyecto educativo nacional al 2021 en su objetivo estratégico 2 donde nos menciona estudiantes e instituciones educativas que logren aprendizajes pertinentes y de calidad. Asimismo, el objetivo estratégico 3 quien nos dice maestros bien preparados ejerce profesionalmente la docencia.

De otro lado el reglamento de la ley de educación – OEI, en su artículo 9 creatividad e innovación educativa nos manifiesta que el ministerio de educación apoya la investigación y el desarrollo de innovaciones mediante diversas modalidades que incentiven y mejoren la eficacia de los procesos y productos educativos y que promuevan una actitud proactiva, emprendedora y orientada al éxito.

Justificación teórica

La presente investigación se justifica desde el punto de vista teórico, porque contribuirá a enriquecer el conocimiento sobre cómo desarrollar el lenguaje oral en los niños y servirá como antecedentes para futuras investigaciones. Creemos que este trabajo de investigación servirá como referente, para muchas docentes y les permitirá incrementar sus conocimientos en cuanto a un adecuado uso de estrategias que favorezcan en sus estudiantes adecuadas prácticas lingüística y comunicativas; además tendrán la oportunidad de revisar y aplicar las sesiones de aprendizajes aplicadas en esta investigación para mejorar su nivel de desarrollo del lenguaje oral en los niños.

Justificación pedagógica

Parte desde un enfoque comunicativo textual el cual propone el ministerio de educación en el diseño curricular nacional, donde se debe desarrollar el lenguaje oral en diversos escenarios a través de estrategias que permitan que los estudiantes se conviertan en hablantes competentes capaces de utilizar el lenguaje como una herramienta de poder para solucionar diversos problemas en múltiples escenarios que le toque enfrentar.

Justificación metodológica

Parte desde una metodología activa, basada en las corrientes constructivistas, donde el niño es el actor de su propio aprendizaje a partir de los juegos propuestos por el docente. El rol del docente es proponer actividades lúdicas retadoras, motivadoras, creativas teniendo en cuenta su contexto, intereses y necesidades del niño; así mismo cumplir un rol facilitador y mediador en el aprendizaje.

La presente investigación se justifica por cuanto busca demostrar la influencia de los “juegos lingüísticos” en el mejoramiento del lenguaje oral en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 005, San Diego. El mencionado programa propone variados y divertidos juegos lingüísticos que mejoran los problemas encontrados en el desarrollo del lenguaje oral, considerados importantes en los niños de esta edad; por ser el lenguaje una herramienta poderosa que permite actuar en las diversas dimensiones del niño como la cognitiva, social,

emocional y afectiva permitiéndole un mejor desarrollo integral.

1.4 Formulación del problema

Problema

A nivel mundial en la actualidad los niños y niñas están atravesando por un gran problema en cuanto a la estimulación y desarrollo de su lenguaje oral, debido a las herramientas digitales que tienen a su alcance que según (la Gasetta, 2006) al respecto nos dice lo siguiente: “estamos convirtiendo al niño en un inepto expresivo y por lo tanto, en un ciudadano de segunda en el futuro”. En tal sentido, creemos que las tecnologías digitales son buenas, pero siempre que las dosifiquemos y controlemos el tiempo que los niños hacen uso de ellas y favorezcamos las interacciones con sus pares, con sus padres y demás personas que los rodean. Además, a su edad tenemos que priorizar el juego y movimiento que son actividades que les permitirán estructurar sus pensamientos y ser evocados a través del lenguaje.

A nivel nacional no encontramos que el Ministerio de Educación tenga datos sobre la aplicación de pruebas tendientes a medir el nivel de desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes, pero si encontramos investigaciones como las realizadas por Asián (2010) donde evaluó a 208 estudiantes de las edades de 3,4 y 5 años de Instituciones Públicas del Callao, encontrando que los niños tienen un bajo nivel de lenguaje oral, asimismo la Asociación Civil Fundación HOPE Perú Holanda evaluó a los niños del Nivel Inicial del cuzco encontrando que también se encuentran en un nivel bajo de su lenguaje oral. Se encontró que no todos los niños tienen la habilidad para expresarse oralmente, presentando un lenguaje con un escaso vocabulario, dificultades en expresarse de manera clara y coherente, con muchas pausas para hablar, omisiones o sustituciones de fonemas, etc. que nos demuestran que los niños no son estimulados adecuadamente en el desarrollo de su lenguaje. Ante esta realidad observamos que muchas docentes de educación inicial no realizamos ningún esfuerzo por mejorar esta situación y muchas veces pensamos que el desarrollo del lenguaje oral es natural y que el niño logrará ser un hablante competente solo, por un proceso madurativo, lo cual es cierto pero no del todo porque va depender mucho de nuestras intervenciones pedagógicas para

que contemos en nuestras aulas con niños que expresen con claridad sus ideas, niños que adecuen sus textos orales a la situación comunicativa o niños que sean capaces de incorporar en su expresión oral normas de cortesía.

Sabemos que dentro del desarrollo del lenguaje oral hay varios componentes que tenemos que potenciar en nuestros estudiantes y teniendo en cuenta que es el lenguaje un proceso cognitivo superior que tiene que ver mucho en la construcción de los aprendizajes de los estudiantes entonces creemos de vital importancia favorecer en los niños estrategias creativas, innovadoras como los juegos lingüísticos que permitan desarrollar las diversas dimensiones que componen el lenguaje oral, solo así estaremos asegurando que las dificultades que observamos en nuestras aulas no se vayan agrandando y agravando a lo largo de su escolaridad y repercutiendo en el logro de sus aprendizajes. Al respecto Hymes, 1972, nos dice “cuando los niños aprenden el lenguaje, ¿Qué es lo que tienen que aprender? El lenguaje tiene muchos subsistemas relacionados con el sonido, la gramática, el significado, el vocabulario y el saber cuál es la forma correcta de decir algo en determinada ocasión para lograr un fin específico. El conocimiento del lenguaje implica el conocimiento de su fonología, sintaxis y semántica, así como sus reglas sociales, o pragmática. El hablante que conoce todo esto ha alcanzado una competencia comunicativa y lingüística (Como se citó en Gleason y Ratner, 2010, p. 19).

En la Institución donde se realizó la presente investigación se encontró que los estudiantes de cinco años tenían grandes problemas lingüísticos como pocas habilidades para participar, un escaso vocabulario, niños con problemas de pronunciación, sus frases estructuradas de manera incoherente, poca iniciativa para solicitar sus requerimientos, así como dificultad para realizar preguntas o pedir aclarar algo que no comprendían.

Ante esta problemática surge el interés y la necesidad de elaborar un programa con juegos lingüísticos, donde se desarrolle actividades que comprendan los diversos componentes del lenguaje oral como la fonología, morfología, semántica, sintaxis y pragmática; a través de diversos juegos creativos, donde los niños tengan la oportunidad de superar y mejorar sus habilidades lingüísticas y

comunicativas y convertirse en hablantes competentes.

Problema general

¿Cómo influye la aplicación del programa juegos lingüísticos en el lenguaje oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 005 ¿San Diego Distrito de San Martín de Porres, 2017?

Problema específico 1

¿Cómo influye el Programa de Juegos lingüísticos en la dimensión forma en los niños de cinco años de la Institución educativa inicial N° 005 ¿Distrito de San Diego San Martín de Porres, 2017?

Problema específico 2

¿Cómo influye el Programa de Juegos lingüísticos en la dimensión contenido en los niños de cinco años de la Institución educativa inicial N° 005 ¿Distrito de San Diego San Martín de Porres, 2017?

Problema específico 3

¿Cómo influye el Programa de Juegos lingüísticos en la dimensión uso en los niños de cinco años de la Institución educativa inicial N° 005 ¿Distrito de San Diego San Martín de Porres, 2017?

1.5 Hipótesis

Hipótesis general

El programa juegos lingüísticos influye positivamente en el desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de san Martín de Porres, 2017.

Hipótesis específica

Hipótesis específica 1

El programa juegos lingüísticos influye positivamente en la dimensión forma en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres, 2017.

Hipótesis específica 2

El programa juegos lingüísticos influye positivamente en la dimensión contenido en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres, 2017.

Hipótesis específica 3

El programa juegos lingüísticos influye positivamente en la dimensión uso en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres, 2017

1.6 Objetivos

Objetivo general

Demostrar como el programa juegos lingüísticos influye en el desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de san Martín de Porres, 2017

Objetivo específico 1

Demostrar cómo influye el Programa de Juegos lingüísticos en la dimensión forma del lenguaje oral en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres, 2017

Objetivo específico 1

Demostrar cómo influye el Programa de Juegos lingüísticos en la dimensión contenido del lenguaje oral en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres, 2017

Objetivo específico 3

Demostrar cómo influye el Programa de Juegos lingüísticos en la dimensión uso del lenguaje oral en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres ,2017.

II. Marco metodológico

2.1. Variable

La presente investigación tiene una variable independiente el programa de “juegos lingüísticos” y la variable dependiente desarrollo del lenguaje oral. Es decir que el desarrollo del lenguaje oral va a depender de la aplicación del programa “juegos lingüísticos”.

Variable independiente: juegos lingüísticos

Para Condemarín, Gardames y Medina (1997) Juegos lingüísticos son juegos verbales que permiten desarrollar la conciencia lingüística y sus competencias del lenguaje en un contexto lúdico que los divierte y entretiene; estimulan la creatividad, al favorecer asociaciones de palabras poco usuales; favorecen el desarrollo del vocabulario y de distintas estructuras gramaticales (p. 26).

Variable dependiente: lenguaje oral

Para Perellman (2009) citado en Rutas del Aprendizaje (2015) “el lenguaje es entendido como un instrumento de poder para el sujeto, pues le permite adquirir un mayor dominio de sí y la apropiación del mundo que lo rodea” (p. 10).

2.2. Operacionalización de variables

Variable 1: Juegos lingüísticos

Para Condemarín, Gardames y Medina (1997) los juegos lingüísticos son aquellos juegos verbales tradicionales o creados por los niños como adivinanzas, trabalenguas, fórmulas de juegos o simplemente juegos de palabras que riman o con sonidos inicialmente semejantes, u otras características determinadas. Todas ellas enfatizan la función lúdica y creativa del lenguaje (p.26)

Tabla 2.

Operacionalización de la variable independiente juegos lingüísticos

Dimensiones	indicadores	Sesiones	Escala	Niveles
Forma	Pronuncia fonemas mediante imitación diferida	Sesión 1: jugando con los sonidos /R/ Sesión 2: jugando al eco de los sonidos /PL/ Sesión 3: jugando con el sonido /CR, BL/	A	Logro
	-retiene una estructura morfosintáctica nueva	Sesión 4: jugando con el sonido /tro, cra, bre/ Sesión 5: jugando a repetir palabras de una frase es divertido.	B	Proceso
	O doce elementos -forma frases a partir de un estímulo visual.	Sesión 6: jugando a puedo construir frases. Sesión 7: jugando a crear frases	C	Inicio
Contenido	Agrupar objetos por categorías y las menciona.	Sesión 8: jugando al ritmo ago go, diga usted nombres de:		
	Nombra acciones sencillas que observa.	Sesión 9: jugando agrupamos.		
	Identifica partes de su cuerpo pocos usuales.	Sesión 10: jugando con los medios de transportes.		
	Comprende y ejecuta ordenes secuenciadas	Sesión 11: jugando a nombrar acciones.		
	Reconoce objetos y animales por su función.	Sesión 12: jugando a las estatuas con mi cuerpo.		
	Expresa la función de las partes de su cuerpo.	Sesión 13: jugando a seguir órdenes.		
		Sesión 14: jugando sigo ordenes secuenciadas.		
		Sesión 15: jugando creo ordenes secuenciadas.		
		Sesión 16: jugando creo ordenes secuenciadas.		
		Sesión 17: jugando a decir para que sirve las partes de mi cuerpo.		
	Sesión 18: jugando al veo veo.			
	Sesión 19: jugando a describir objetos por su función.			
	Sesión 20: jugando creo rimas.			
	Sesión 21: jugando a armar rompecabezas.			
Forma	utiliza el lenguaje funcional en situaciones muy habituales.	Sesión 22: jugando creo una historia.		

Variable 2: lenguaje oral

Según Galeote (2002): “el lenguaje es un sistema enormemente complejo que está compuesto de diversos subsistemas (componentes) que tienen que ver con el sonido, el modo en que construimos palabras y las agrupamos, el significado, el vocabulario y, no menos importante, con conocer el modo correcto de decir algo en el momento apropiado con el fin de lograr un propósito concreto (p.20).

Tabla 3.

Operacionalización de la variable dependiente desarrollo del lenguaje oral

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rangos
Forma:	Pronunciación de fonemas	12	0 = Retraso	Retraso
Fonología			1=Necesita mejorar	(0 – 2)
Morfología	Repetición de frases	2	2 = Normal	Necesita mejorar (3)
Sintaxis	Expresión verbal espontánea	1		Normal (4 – 5)
Contenido:	Categorías	3		Retraso
Semántica	acciones	3		(0 – 3)
	partes del cuerpo	6		Necesita mejorar (4)
	ordenes sencillas	4		Normal
	definición por el uso: nivel comprensivo	5		(5 - 6)
	Definición por el uso: nivel expresivo	5		
Uso:	Expresión espontánea ante una lámina	3	Total PLON – R: Retraso(0 - 7)	Retraso (0 - 1)
Pragmática			Necesita mejorar (8 – 10)	Necesita mejorar (2)
	Expresión espontánea durante una actividad manipulativa: rompecabezas	3	Normal (11 - 14)	Normal (3)

2.3. Metodología

Para la presente investigación el método empleado fue el hipotético deductivo. Que según Bernal (2011) el método hipotético deductivo es un proceso que se inicia con afirmaciones en forma de hipótesis, cuyo objetivo es refutarlas y luego deducir de ellas conclusiones que se confrontarán con la metodología y los hechos en la investigación realizada (p. 167).

2.4 Tipo de estudio

La presente investigación es de tipo aplicada. Según Valderrama (2013) citado por Soto (2014) nos manifiesta que una investigación de tipo aplicada; “se le denomina “activa”, dinámica, práctica o empírica. Se encuentra íntimamente ligada a la investigación básica, ya que depende de sus descubrimientos y aportes teóricos para llevar a cabo la solución de problemas, con la finalidad de generar bienestar a la sociedad “(p.28).

El alcance o nivel de estudio de la investigación es explicativo.

2.5 Diseño

Los diseños pre experimentales según Carrasco (2005) citado en Soto (2014) “se denomina diseños pre experimentales a aquellas investigaciones en la que su grado de control es mínimo y no cumple con los requisitos de un verdadero experimento” (p.63).

Su esquema es:

G 01 X 02

Dónde:

G grupo experimental.

01 = representa la observación inicial al grupo experimental, es decir la aplicación del pre test, para evaluar el nivel del lenguaje oral de los niños y niñas de 5 años (PLON-R).

X = representa la aplicación del programa “juegos lingüísticos” a los niños y niñas de 5 años.

02= representa la observación final al grupo experimental, es decir la aplicación del post test, para evaluar el nivel del lenguaje oral de los niños y las niñas de 5 años (PLON-R) después de la aplicación del “programa juegos lingüísticos”.

2.6 Población, muestra y muestreo

La población para la presente investigación está determinada por cuatro aulas de 5 años que hacen un total de 100 niños distribuidos en las siguientes aulas: verde, rosada, celeste y amarilla de la Institución Educativa Inicial 005 San Diego San Martín de Porres a continuación se detalla en la tabla 4.

Tabla 4.

Población de la I.E.Inicial 005 aulas de 5 años.

Sección	Población
Verde	25 niños
Amarilla	23 niños
Lila	26 niños
Anaranjado	26 niños
Total	100 niños

Nota: Tomado registro de matrícula 2017

Muestra

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) “la muestra es considerada como un sub grupo de la población, sus elementos tienen las mismas características al de la población”.(p.62) . La presente investigación tomo como muestra al aula verde con 25 niños de cinco años de manera intencional, por conveniencia del investigador como se muestra en la tabla 5.

Tabla 5.

Muestra

Sección	muestra
Verde	25 Alumnos
Total	25 Alumnos

Nota: Tomado registro de matrícula 2017

Muestreo

El muestreo es no probalístico, que según Sánchez y Reyes (2002) citado por Soto (2014) nos dice que: “cuando no se conoce la probabilidad o posibilidad de cada uno de los elementos de una población de poder ser seleccionados en una muestra” (p. 63).

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Según Abanto (2014) las técnicas son procedimientos sistematizados, operativos que sirven para la solución de problemas prácticos. Para esta investigación se utilizó como técnica la experimentación que según Abanto esta técnica consiste en disponer determinados fenómenos de tal forma que se obtengan, de acuerdo a como se ha programado el experimento, respuestas a reacciones específicas (p. 48).

Instrumento

Al respecto Abanto (2014) nos menciona, que gracias a los instrumentos se puede recopilar la información y poderlos registrar a través de la técnica. Para la aplicación de esta investigación se ha tomado la prueba de PLON – R para niños de 5 años donde se evaluó el nivel de desarrollo del lenguaje oral en sus dimensiones forma, contenido y uso. A continuación, se muestra en la tabla 6.

Tabla 6.

Técnica e instrumento

Técnica	instrumento
La experimentación	Test (PLON – R) Navarra-Revisada

Ficha técnica

Nombre: Prueba de lenguaje oral Navarra – Revisada (PLON – R) en niños de 5 años a 5 años 11 meses.

Autores: Gloria Aguinaga Ayerra, María Luisa Armentía López De Ruso, Ana Fraile Blásquez, Pedro Olangua Baquedano, Nicolás Uriz Bidegain (2004).

Asesoramiento científico y técnico: María José del Río.

Aplicación: individual.

Ámbito de aplicación: Niños de 3, 4, 5 y 6 años.

Duración: variable, entre 10 a 12 minutos.

Finalidad: detección rápida del desarrollo del lenguaje oral.

Baremación: puntuaciones típicas transformadas (s) y criterios de desarrollo en los

apartados de Forma, Contenido y Uso y total en cada nivel de edad.

Material: cuadernillos de anotación, cuaderno de estímulos, fichas de colores, cochecito, sobre con viñetas, sobre con rompecabezas y manual. Dicha prueba evalúa el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3, 4, 5, 6 años en los aspectos de forma, contenido y uso del lenguaje.

Validez y con fiabilidad de los instrumentos

Validez de los instrumentos. Según Hernández Fernández y Baptista (2010) se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir” (p. 201).

Confiabilidad de los instrumentos. La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 200).

La investigadora, aplicó una prueba piloto para realizar la confiabilidad del instrumento utilizada, con el estadístico de fiabilidad alfa de cronbach, obteniendo la confiabilidad siguiente: 0,67 encontrándose dentro del rango de muy confiable. A continuación, se muestra la tabla estadística de fiabilidad.

Tabla 7.

Resultados de fiabilidad de (PLON-R) 5 años prueba piloto

Resultados de la fiabilidad de la PLON-R (5 años) prueba piloto	N de elementos
Alfa de Cronbach	
,677	14

Fuente: reporte SPSS22

Validez de contenido. Según Hernández, Fernández y Baptista, 2010, “se refiere al grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que se mide”.(201). Es el grado en el que la medición representa al concepto o variable medida. El instrumento utilizado fue un test validado, pero igual se sometió a juicios de expertos como lo puede apreciar en la tabla 9.

Tabla 8.

Validez y confiabilidad de los instrumentos juicios de expertos

Expertos	Especialidad	Lenguaje oral
Dr. Jorge Diaz Donmont	Estadística	100%
Mg. Aldo Api Castillo	Psicopedagogía	100%
Dra. Yrma Lujan Campos	Educación	100%

2.7 Métodos de análisis de datos

Para el análisis y procesamiento de la información, se utilizó el paquete estadístico SPSS 22 en español, realizando un análisis de estadísticos descriptivos de tendencia central y de variabilidad. Posteriormente se efectuaron los estadísticos no paramétricos, empleando la prueba de signos de Wilcoxon.

2.8 Aspectos éticos

La presente investigación nos ayudó a enriquecernos tanto a nivel teórico como práctico en nuestro que hacer docente. Es por ello que antes de aplicar el programa se pidió autorización a la directora, para su ejecución, haciéndole saber de los beneficios que traerá para los niños, en cuanto a mejorar y potenciar el lenguaje oral de los niños de 5 años del aula verde turno mañana. Asimismo, se les informó a los padres de familia sobre el programa, para contar con su apoyo en las tareas de reforzamiento, como las de extensión.

III. Resultados

3.1. Descripción de resultados

Después de la aplicación del experimento al grupo de estudio, pasamos a describir los resultados estadísticos obtenidos antes y después en función al diseño asumido para la investigación, en cuanto al desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de san Martín de Porres. Para el análisis de la verificación si el experimento tuvo éxito se realizó el análisis estadístico en dos momentos; en primera instancia a la presentación descriptiva y luego en el análisis de la prueba de hipótesis

Tabla 9.

Distribución de frecuencias del desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años.

		Tabla cruzada desarrollo del lenguaje *test			Total
			pre test	post test	
desarrollo del lenguaje	retraso	Recuento	17	1	18
		% dentro de test	68,0%	4,0%	36,0%
	necesita mejorar	Recuento	8	4	12
		% dentro de test	32,0%	16,0%	24,0%
	normal	Recuento	0	20	20
		% dentro de test	0,0%	80,0%	40,0%
Total	Recuento	25	25	50	
	% dentro de test	100,0%	100,0%	100,0%	

En el resultado de la tabla, se muestran la distribución de frecuencias después de la aplicación del programa de juegos lingüísticos en el desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de san Martín de Porres, donde el 68% de los estudiantes en el pre test se ubican en el nivel de retraso en el desarrollo del lenguaje, mientras que el 32% necesitan mejorar; luego de la aplicación del programa el 80% de los estudiantes se encuentran en normal desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de san Martín de Porres , 2017; y estos resultados los podemos observar mejor en la figura 2.

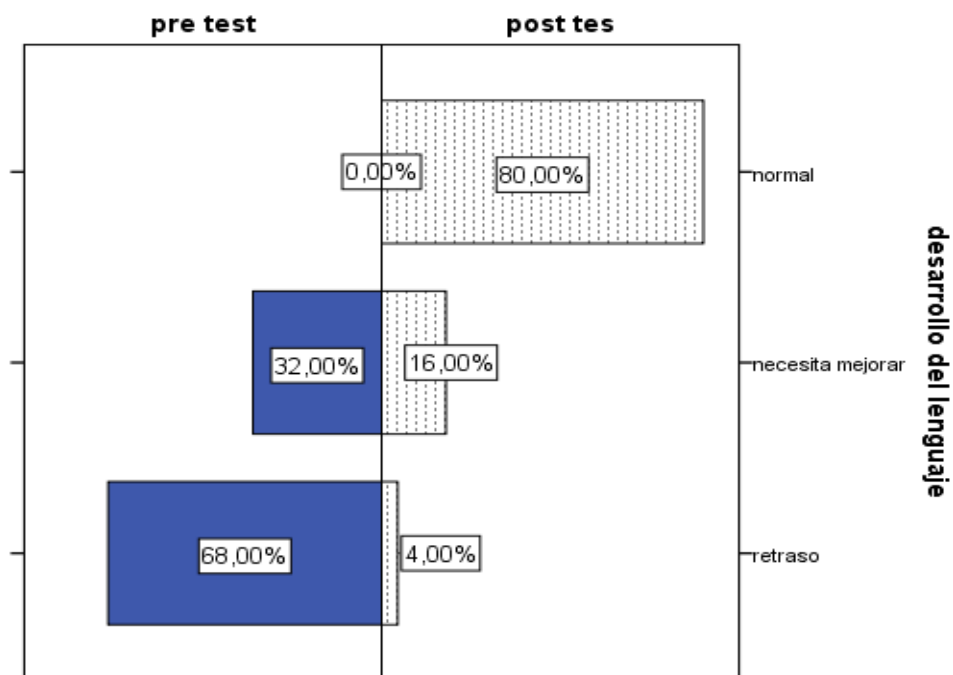


Figura 2. Comparación del desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años.

Tabla 10.

Distribución de frecuencias de la dimensión forma en los niños de cinco años.

			test		Total
			pre test	post tes	
Forma: Fonología Morfología sintaxis	retraso	Recuento	18	0	18
		% dentro de test	72,0%	0,0%	36,0%
	necesita mejorar	Recuento	6	4	10
		% dentro de test	24,0%	16,0%	20,0%
normal	Recuento	1	21	22	
	% dentro de test	4,0%	84,0%	44,0%	
Total	Recuento	25	25	50	
	% dentro de test	100,0%	100,0%	100,0%	

En el resultado de la tabla, se muestran la distribución de frecuencias después de la aplicación del programa de juegos lingüísticos en el desarrollo del lenguaje oral en la dimensión forma en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de san Martín de Porres, donde el 72% de los estudiantes en el pre test se ubican en el nivel de retraso, un 24% en el nivel necesita mejorar y un 4% de los estudiantes se encontraba dentro del rango normal en el desarrollo del lenguaje en la dimensión forma. Luego de la aplicación del programa el 84% de los estudiantes

se encuentran en el nivel normal, el 16% en el rango necesita mejorar y ningún niño se encuentra en el nivel retraso del desarrollo del lenguaje oral en la dimensión forma en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de san Martín de Porres, 2017; estos resultados lo podemos visualizar mejor en la figura 3.

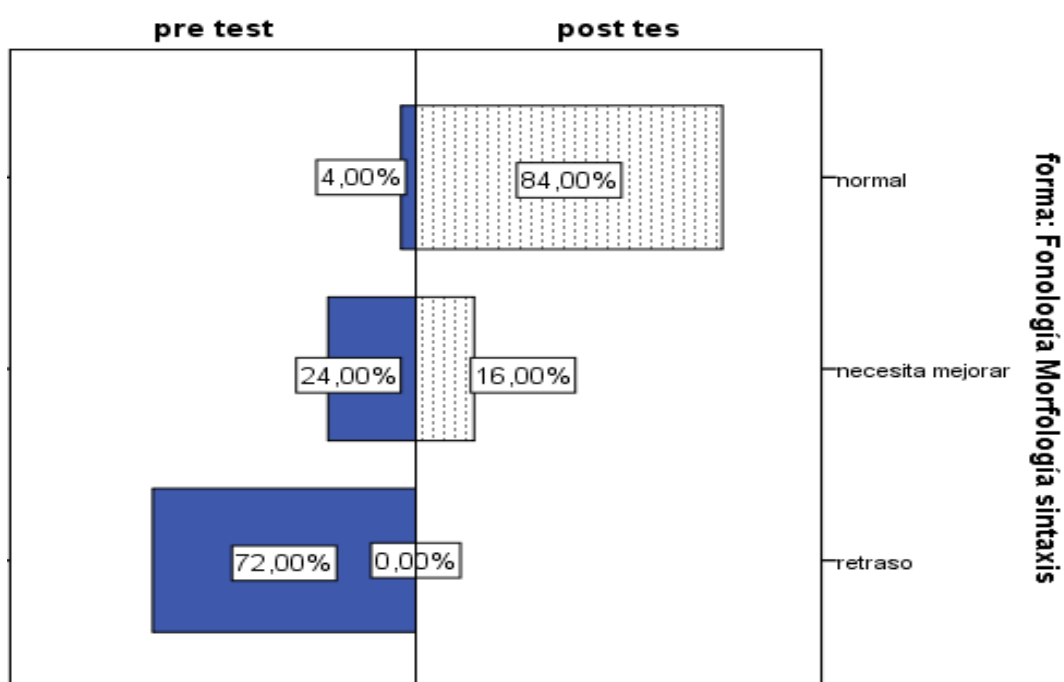


Figura 3. Comparación de la dimensión forma en los niños de cinco años.

Tabla 11.

Distribución de frecuencias de la dimensión contenido en los niños de cinco años.

		test		Total	
		pre test	post tes		
contenido semántica	retraso	Recuento	15	0	15
		% dentro de test	60,0%	0,0%	30,0%
	necesita mejorar	Recuento	6	8	14
		% dentro de test	24,0%	32,0%	28,0%
	normal	Recuento	4	17	21
		% dentro de test	16,0%	68,0%	42,0%
Total	Recuento	25	25	50	
	% dentro de test	100,0%	100,0%	100,0%	

En el resultado de la tabla, se muestran la distribución de frecuencias después de la aplicación del programa de juegos lingüísticos en el desarrollo del lenguaje oral en la dimensión contenido en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de san Martín de Porres, donde el 60% de los estudiantes en el pre test se ubican en el nivel de retraso en el desarrollo del lenguaje en la dimensión contenido, mientras que el 24% necesitan mejorar, y un 16% en el rango normal, luego de la aplicación del programa el 68% de los estudiantes se encuentran en el nivel normal, 32% necesitan mejorar y ningún niño se encuentra en el rango de retraso del desarrollo del lenguaje oral en la dimensión contenido en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de san Martín de Porres , 2017 , más claramente lo podemos notar en la figura 4.

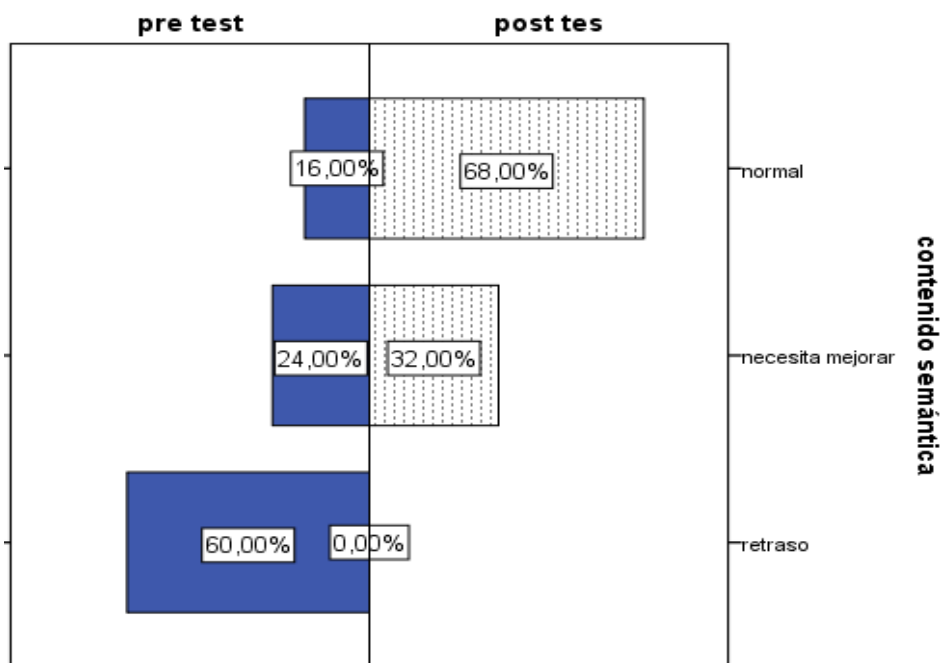


Figura 4. Comparación de la dimensión contenido en los niños de cinco años.

Tabla 12.

Distribución de frecuencias la dimensión uso en los niños de cinco años.

		Tabla cruzada uso pragmática *test			Total
		test			
			pre test	post tes	
uso pragmática	retraso	Recuento	20	0	20
		% dentro de test	80,0%	0,0%	40,0%
	necesita mejorar	Recuento	5	16	21
		% dentro de test	20,0%	64,0%	42,0%
	normal	Recuento	0	9	9
		% dentro de test	0,0%	36,0%	18,0%
Total		Recuento	25	25	50
		% dentro de test	100,0%	100,0%	100,0%

En el resultado de la tabla, se muestran la distribución de frecuencias después de la aplicación del programa de juegos lingüísticos en el desarrollo del lenguaje oral en la dimensión uso: pragmático en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de san Martín de Porres, donde el 80% de los estudiantes en el pre test se ubican en el nivel de retraso, 20% en el nivel necesita mejorar en el desarrollo del lenguaje en la dimensión uso. Luego de la aplicación del programa el 36% de los estudiantes se encuentran en el nivel normal y un 64% de los estudiantes se ubican en el rango necesita mejorar del desarrollo del lenguaje oral en la dimensión uso en los niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de san Martín de Porres, 2017; como lo podemos observar en la figura 5.

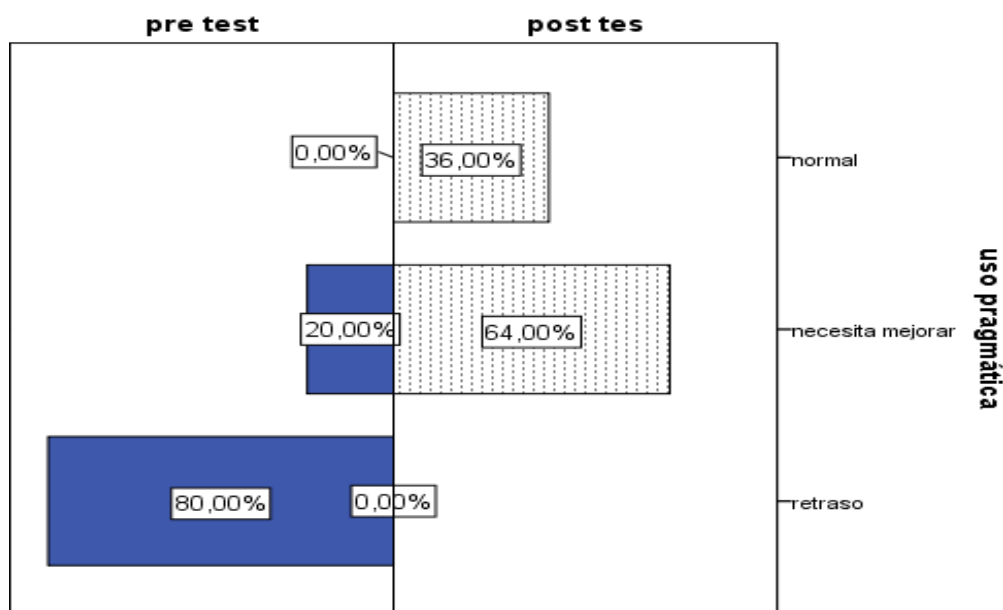


Figura 5. Comparación de la dimensión uso en los niños de cinco años.

3.2. Prueba de hipótesis

Prueba de hipótesis general de la investigación

Ho: El programa de juegos lingüísticos no influye positivamente en el desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de san Martín de Porres, 2017.

H1: El programa de juegos lingüísticos influye positivamente en el desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de san Martín de Porres, 2017.

Tabla 13.

Comparación de rangos del desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años.

Rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos	Estadísticos de contraste ^b
Post test y pre test	Rangos negativos	1 ^a	1,50	1,50	Z= -4.356 Sig. asintót. (bilateral)= 0,000
	Rangos positivos	24 ^b	13,48	323,50	
	Empates	0 ^c			
	Total	25			

De la tabla, se observan la diferencia de los rangos del post test menos el pre test, de estos resultados se muestra que después de la aplicación del programa de juegos lingüísticos en el desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la institución educativa inicial, un alumno no mostró diferencia en cuanto a la puntuación de pre y post test, sin embargo en 24 estudiantes surgió el efecto de la aplicación del programa y no hubo ningún estudiante que coincide la puntuación antes y después. Para la contrastación de la hipótesis se asumió el estadístico de Wilcoxon, frente al resultado de tiene $Z_c <$ que la Z_t ($-4,356 < -1,96$) con tendencia de cola izquierda, lo que significa rechazar la hipótesis nula, así mismo $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$) confirmando la decisión, el programa de juegos lingüísticos influye positivamente en el desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de san Martín de Porres, 2017.

Prueba de hipótesis específica de la investigación

Hipótesis específica 1

Ho: El programa de juegos lingüísticos no influye en la dimensión forma en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N.º 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres.

H1: El programa de juegos lingüísticos influye positivamente en la dimensión forma en los niños de cinco años de la institución educativa inicial Nº 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres.

Tabla 14.

Comparación de rangos de la dimensión forma en los niños de cinco años.

Rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos	Estadísticos de contraste ^b
Post test y pre test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00	Z= -4,441 Sig. asintót. (bilateral)= 0,000
	Rangos positivos	25 ^b	13,00	325,00	
	Empates	0 ^c			
	Total	25			

De la tabla, se observan la diferencia de los rangos del post test menos el pre test, de estos resultados se muestra que después de la aplicación del programa de juegos lingüísticos en el desarrollo del lenguaje en la dimensión forma en niños de cinco años de la institución educativa inicial, el efecto del programa permitió a los 25 participantes mejorar la puntuación antes y después. Para la contrastación de la hipótesis se asumió el estadístico de Wilcoxon, frente al resultado de tiene $Z_c <$ que la Z_t ($-4,441 < -1,96$) con tendencia de cola izquierda, lo que significa rechazar la hipótesis nula, así mismo $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$) confirmando la decisión, el programa de juegos lingüísticos influye positivamente en la dimensión forma en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres.

Hipótesis específica 2

Ho: El programa de juegos lingüísticos no influye positivamente en la dimensión contenido en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N.º 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres.

H1: El programa de juegos lingüísticos influye positivamente en la dimensión contenido en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres.

Tabla 15.

Comparación de rangos en la mejora la dimensión contenido en los niños de cinco años.

Rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos	Estadísticos de contraste ^b
Post test y pre test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00	Z= -3.976
	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00	
	Empates	5 ^c			Sig. asintót. (bilateral)= 0,000
	Total	25			

En cuanto a los resultados específicos en la tabla, se observan la diferencia de los rangos del post test menos el pre test, de estos resultados se muestra que después de la aplicación del programa en 20 participantes mostro efecto mientras que 5 participantes empataron sus puntajes. Para la contrastación de la hipótesis se asumió el estadístico de Wilcoxon, frente al resultado de tiene $Z_c <$ que la Z_t ($-3.976 < -1,96$) con tendencia de cola izquierda, lo que significa rechazar la hipótesis nula, así mismo $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$) confirmando la decisión, el programa de juegos lingüísticos influye positivamente en la dimensión contenido en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres

Hipótesis específica 3

Ho: El programa de juegos lingüísticos no influye positivamente en la dimensión uso en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres

H1: El programa de juegos lingüísticos influye positivamente en la dimensión uso en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres

Tabla 16.

Comparación de rangos en la mejora la dimensión uso en los niños de cinco años.

Rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos	de Estadísticos de contraste^b
Post test y pre test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00	Z= -4.158
	Rangos positivos	21 ^b	11,00	231,00	
	Empates	4 ^c			Sig. asintót. (bilateral)= 0,000
	Total	25			

En cuanto a los resultados específicos en la tabla, se observan la diferencia de los rangos del post test menos el pre test, de estos resultados se muestra que después de la aplicación del programa en 21 participantes mostro efecto mientras que 4 participantes empataron sus puntajes. Para la contrastación de la hipótesis se asumió el estadístico de Wilcoxon, frente al resultado de tiene $Z_c <$ que la Z_t ($-4.158 < -1,96$) con tendencia de cola izquierda, lo que significa rechazar la hipótesis nula, así mismo $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$) confirmando la decisión, el programa de juegos lingüísticos influye positivamente en la dimensión uso en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres.

IV. Discusión

De los resultados a los que se llegó, y teniendo presente el problema, los objetivos y las hipótesis de investigación, los resultados obtenidos nos conducen a la siguiente discusión.

El objetivo de la investigación fue demostrar como el programa juegos lingüísticos influye en el desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de san Martín de Porres, 2017, para lograr el objetivo de la investigación se aplicó la prueba de lenguaje oral Navarra – Revisada (PLON-R) a los niños de 5 años elaborada en base a los componentes del lenguaje oral en sus dimensiones forma, uso contenido.

Dentro de los resultados de la contrastación de la hipótesis se asumió el estadístico de Wilcoxon, frente al resultado de tiene $Z_c <$ que la Z_t ($-4,356 < -1,96$) con tendencia de cola izquierda, lo que significa rechazar la hipótesis nula, así mismo el valor de $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$) confirmando la decisión, el programa de juegos lingüísticos influye positivamente en el desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de san Martín de Porres, 2017.

Resultados similares se encontraron en la tesis de Cortes (2014) “la secuencia didáctica en el proyecto de aula como herramienta para fortalecer la oralidad en los niños del grado de transición del colegio Usaquen los Cedritos, Institución educativa Distrital. I.E.D” para obtener el grado de magister en pedagogía en la Universidad de la Sabana Bogotá- Colombia, Durante esta investigación se diagnostica el nivel de desarrollo oral de los niños, para después plantear una secuencia didáctica donde tome en cuenta sus intereses y necesidades de los niños, así como un proyecto de aula que permita, enriquecer y fortalecer la oralidad en los niños y niñas del nivel de transición. El enfoque de la investigación es cualitativo de corte etnográfico. La población total para esta investigación es de 24 niños y niñas del grado transición del nivel preescolar de la primera infancia. La muestra la componen 9 niños y 15 niñas con edades que oscilan entre 5 y 6 años de edad. Las técnicas utilizadas fueron la observación estructurada, diario de campo y diagnóstico.

La investigación llegó a las siguientes conclusiones: la implementación de un proyecto en el aula con actividades interesantes y motivadoras; así como una secuencia didáctica adecuada, permitió que los estudiantes mejoraran su lenguaje

oral; de la misma manera la reflexión pedagógica fue otro factor que contribuyó para que las docentes mejoren su práctica pedagógica, y esto contribuyó a que los niños mejoraran sus producciones orales teniendo una pronunciación clara, precisa, entendible haciendo un uso adecuado del lenguaje oral, con un propósito comunicativo.

También encontramos otra investigación de la misma forma y es la de Calderón y Timaná (2013) realiza su tesis *Programa de “Rondas infantiles” en el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “mi pequeño mundo” del distrito de Carabaylo – 2013*, para optar el grado de Magister en educación en la Universidad Cesar Vallejo. La finalidad de esta investigación es demostrar que las rondas infantiles contribuyen significativamente en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años, hallándose una diferencia significativa al comparar los dos grupos tanto el control como el experimental en los promedios alcanzados en la forma (fonología y morfosintaxis) contenido (semántica) y uso (pragmática) del lenguaje. Esta investigación tiene una población 59 niños y niñas de 5 años, y una muestra representativa de 27 niños; la muestra es no probabilístico, con diseño cuasi – experimental.

De la misma manera encontramos la tesis de Gálvez (2013) desarrolla su tesis *Programa de “poesías infantiles” para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años, del nivel de educación inicial*. Para obtener el grado de magister en educación en la Universidad de Piura. Esta investigación tiene como diseño de investigación experimental en su variante pre experimental, su objetivo es elaborar y aplicar un programa con poesías infantiles para enriquecer y mejorar el lenguaje oral en los niños de 3 años. La investigación tuvo como muestra 25 niños de 3 años; llegando a la siguiente conclusión: que las diferencias entre la aplicación del pre test y post test son muy significativas, permitiendo establecer que el programa de “poesías infantiles” fue muy importante, porque permitió elevar el nivel de desempeño de los niños de 3 años en cuanto a su expresión oral.

Con respecto a las hipótesis específica 2. En cuanto a los resultados específicos en la tabla, se observan la diferencia de los rangos del post test menos el pre test de estos resultados se muestra que después de la aplicación del

programa en 20 participantes mostro efecto mientras que 5 participantes empataron sus puntajes. Para la contrastación de la hipótesis se asumió el estadístico de Wilcoxon, frente al resultado de tiene $Z_c <$ que la Z_t ($-3.976 < -1,96$) con tendencia de cola izquierda, lo que significa rechazar la hipótesis nula, así mismo $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$) confirmando la decisión, el programa de juegos lingüísticos mejora la dimensión contenido en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres.

Similares resultados encontramos en la investigación realizada por Quispe (2014) *Desarrollo su tesis Efectos del Programa “juegos lingüísticos” para mejorar el desempeño semántico en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Villa el Salvador – UGEL 01*. Sustentó la tesis para obtener el grado de Magister en la Pontificia Universidad Católica del Perú. El propósito de esta investigación fue demostrar de qué manera influyen los juegos lingüísticos en elevar el nivel de desempeño semántico en niños de 5 años. Su diseño de investigación fue aplicado de tipo experimental con la variante cuasi experimental. Su muestra de estudio estuvo conformada por 20 niños para el grupo experimental y con 25 alumnos para el grupo control. Esta investigación utilizó el test que mide el nivel de desarrollo del lenguaje oral navarra – revisada (PLON – R), que le permitió determinar el desempeño semántico de los estudiantes de cinco años. En los resultados de esta investigación se determina con la prueba de hipótesis que el programa “juegos lingüísticos” aplicado para mejorar el desempeño semántico mejoró el desempeño semántico en los estudiantes de cinco años. La conclusión a la que llegaron fue que el programa “juegos lingüísticos”, fue determinante para potenciar y mejorar el desempeño semántico en niños de 5 años.

De la misma forma los resultados de esta investigación son similares a los de Ruiz (2014) titulada *Efectividad del programa “ABC” en el desarrollo de la inteligencia lingüística en niños de 3 años de edad, de la Institución Educativa Inicial 089, San Isidro, El Dorado San Martín de Porres, 2013*. Tesis presentada para optar el grado académico de magister en educación con mención en investigación educativa y docencia universitaria en la Universidad Peruana Unión. Esta es una investigación cualitativa, con tipo de investigación experimental en su modalidad diseño pre experimental. Estuvo constituida por una población igual a la muestra

con un número de 8 estudiantes de 3 años. La investigadora utilizó como instrumento una lista de cotejo; y como técnica aplicó una prueba de entrada y otra de salida. Su objetivo de esta investigación fue establecer la efectividad del programa "ABC" en el desarrollo de la inteligencia lingüísticas en los niños de tres años. En esta investigación se llega a concluir que hay diferencias significativas al comparar los resultados del pre test con los resultados del post test, demostrando la efectividad del programa aplicado para un mejor desempeño en la inteligencia lingüística en los niños de 3 años.

V. Conclusiones

- Primera.** Se llegó a demostrar que el programa juegos lingüísticos influye positivamente en el desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de San Martín de Porres, tal como se muestra la prueba de Wilcoxon, frente al resultado, nivel de significancia de $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$) lo que significa rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.
- Segunda.** Se llegó a demostrar que el programa juegos lingüísticos influye positivamente en la dimensión forma en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres el cual se asumió el estadístico de Wilcoxon, frente al resultado de $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$) lo que significa rechazar la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de la investigación.
- Tercera.** Se llegó a demostrar que el programa juegos lingüísticos influye positivamente en la dimensión contenido en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres, asumiendo al estadístico de Wilcoxon, frente al resultado de $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$) lo que significa rechazar la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de investigación.
- Cuarta.** Se llegó a demostrar que el programa de juegos lingüísticos influye positivamente en la dimensión uso en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres, determinado por el estadístico de Wilcoxon, frente al resultado de $p < \alpha$ ($0,00 < 0,05$) lo que significa rechazar la hipótesis nula, y aceptar la hipótesis de investigación.

VI. Recomendaciones

- Primera. De acuerdo a los resultados obtenidos en la presente investigación, se sugiere a la UGEL 02, tomar en cuenta el programa “juegos lingüísticos” para ser aplicado en otras instituciones educativas del nivel inicial comprendidas en su ámbito, porque dicho programa permitió, mejorar y potenciar el nivel del lenguaje oral en los niños de cinco años.
- Segunda. En base a los resultados obtenidos en la investigación, que nos demuestra que el programa “juegos lingüísticos” fue muy efectivo para lograr elevar el nivel del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años, se recomienda a la directora y docentes de la institución educativa inicial 005 tomarlo como un proyecto innovador para ser aplicado con todos los niños de 5 años de la institución.
- Tercera. De acuerdo a los resultados positivos encontrados en la presente investigación, sugerimos a las docentes de educación inicial, que utilicen los juegos lingüísticos como principal estrategia para desarrollar el lenguaje oral en los niños y permitir superar las deficiencias encontradas en las aulas en cuanto a esta variable.
- Cuarta. Sugerir a las docentes de educación Inicial, realizar una evaluación diagnóstica de los estudiantes para conocer su nivel de lenguaje oral, y así prevenir retrasos, como detectar oportunamente posibles problemas de lenguaje en nuestros niños.
- Quinta. Realizar talleres y charlas de sensibilización a los padres de familia, sobre la importancia de estimular y favorecer el lenguaje oral de sus niños. Asimismo, hacer conocer que el uso irracional de los dispositivos digitales, conlleva a atrasar y perjudicar el desarrollo del lenguaje oral en los niños.

VII. Referencias

- Abanto, W. (2014). *Diseño y desarrollo del proyecto de tesis*. Trujillo
- Acosta, V. y Moreno, A. (2001). *Dificultades del lenguaje en ambientes educativos*. Barcelona: Masson, S.A.
- Asian, P. (2010). *Lenguaje oral en niños de 3,4 y 5 años de una Institución Educativa Pública distrito – Callao*, (tesis para maestro) Universidad San Ignacio de Loyola, Lima. Recuperado repositorio.usil.edu.pe/.../123456789/.../2010_ASIAN_Lenguaje%20ora
- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar*. Ediciones Manantial SRL Buenos Aires, Argentina.
- Aguinaga, G. Armentia, M. Fraile, A. Olangua, P. Uriz, N. (2005). *PLON – R Prueba de lenguaje oral navarra – revisada*. Madrid: Tea Ediciones, S.A.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. Pearson Educación Bogotá, Colombia.
- Calderon P. y Timaná, L. (2013). *Programa de "Rondas infantiles" en el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa "mi pequeño mundo" del distrito de Carabayllo – 2013*, (tesis de magister) Universidad Cesar Vallejo, Lima.
- Condemarín, M, Galdames, V y Medina, A (1997). *Taller de lenguaje*. Chile: Editorial Lucía Wormald
- Condemarín, M. Medina, A (1999). *Taller de lenguaje* Chile Edita Dolmen Ediciones S.A.
- Cortez, R. (2014) *La secuencia didáctica y el Proyecto de aula como herramienta para fortalecer la oralidad en los niños del grado transición* (tesis de magister) Universidad de la Sabana Bogotá- Colombia. <http://www.lagaceta.com.ar/nota/162606/informacion-general/no-existe-lenguaje-chat.html>

- Galvez, G. (2013). *Programa de poesías infantiles para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 03 años, del nivel inicial*, (tesis de magister) Universidad de Piura, Piura. Recuperado de 2016-09-23T10:12:31Z <http://pirhua.udep.edu.pe/oai/request> oai..
- Gleason, B. Ratner, B. (2010). *Desarrollo del lenguaje*: Pearson Educación, S.A. Madrid, España.
- Galeote, M. (2002). *Adquisición del lenguaje*. Madrid: Ediciones Pirámide
- Hernández, R. Fernández. C. Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*: Interamericana Editores, S.A. DE C.V. México.
- Labinowicz, E. (1998). *Pensamiento, aprendizaje, enseñanza*. México. Addison Wesley longman de México, S.A.
- Luria, A. (1984). *Conciencia y lenguaje*: Graficas Internacionales, S.A. Madrid, España.
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*: Ediciones Aljibe, S.L. Málaga, España.
- Narbona, J. Chevie, C. (2000). *El lenguaje del niño*: Masson, S.A. Barcelona, España.
- Owens, R. (2003). *Desarrollo del lenguaje*: Pearson Educación, S.A. Madrid, España.
- Prado, J. (2004). *De la lengua y la literatura para educar en el siglo XXI*. Madrid Editorial la muralla, S.A.
- Quispe, F. (2014). *Efectos del programa “juegos Lingüísticos” para mejorar el desempeño semántico en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Villa el Salvador* (tesis de magister) Universidad Pontificia Católica del Perú, Lima. Recuperado de Tesis.pucp.pe/repositorio/.../Quispe_Roman_Flor_Juegos.pdf?

Rutas de aprendizaje (2015). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II ciclo comunicación* Ministerio de educación Perú.

Shaffer, D y Kipp, K. (2007). *Psicología del desarrollo infancia y adolescencia*. México: Thomson Editores, S.A.

Soto, R. (2014). *La tesis de maestría y doctorado en 4 pasos*. Lima Perú: hecho el depósito legal en la biblioteca nacional del Perú.

Anexos

Anexo 1. Matriz de consistencia

Influencia de los juegos lingüísticos en el lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa Inicial 005 San Martín de Porres, 2017

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES		
General ¿cómo influye la aplicación del programa juegos lingüísticos en el desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito san Martín de Porres, ¿2017?	General Demostrar como el programa de juegos lingüísticos influyen en el desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de san Martín de Porres , 2017.	General ¿El programa de juegos lingüísticos influye positivamente en el desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 ¿Distrito de san Martín de Porres, 2017?	Variable independiente: EL PROGRAMA DE “JUEGOS LINGUISTICOS”		
			Juegos lingüísticos para las dimensiones	Indicadores	Estrategias para el lenguaje oral
			Forma	Pronuncia fonemas mediante imitación diferida -Retiene una estructura morfosintáctica nueve o doce elementos. -Forma frases a partir de un estímulo visual.	Sesión 1: jugando con los sonidos /R/ Sesión2: jugando al eco de los sonidos /PL/ Sesión 3: jugando con el sonido /CR, BL/ Sesión 4: jugando con el sonido /tro, cra, bre/ Sesión 5: jugando a repetir palabras de una frase es divertido. Sesión 6: jugando a puedo construir frases. Sesión 7: jugando a crear frases.
Contenido	Agrupa objetos por categorías y las menciona. Nombra acciones sencillas que observa. Identifica partes de su cuerpo pocos usuales. Comprende y ejecuta ordenes secuenciadas Reconoce objetos y animales por su función. Expresa la función de las partes de su cuerpo.	Sesión 8: jugando al ritmo ago go, diga usted nombres de: Sesión 9: jugando agrupamos. Sesión 10: jugando con los medios de transportes. Sesión 11: jugando a nombrar acciones. Sesión 12: jugando a las estatuas con mi cuerpo. Sesión 13: jugando a seguir órdenes. Sesión 14: jugando sigo ordenes secuenciadas. Sesión 15: jugando creo ordenes secuenciadas. Sesión 16: jugando creo ordenes			

					<p>secuenciadas.</p> <p>Sesión 17: jugando a decir para que sirve las partes de mi cuerpo.</p> <p>Sesión 18: jugando al veo veo.</p> <p>Sesión 19: jugando a describir objetos por su función.</p> <p>Sesión 20: jugando creo rimas.</p>
			uso	<p>utiliza el lenguaje funcional en situaciones muy habituales.</p>	<p>Sesión 21: jugando a armar rompecabezas.</p> <p>Sesión 22: jugando creo una historia.</p>

General y específicos	General y específicos	General y específicos	Variable dependiente: DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valores	Nivel y Rango
<p>Específicos ¿cómo influye el Programa de Juegos lingüísticos en la dimensión forma en los niños de cinco años de la Institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres?</p> <p>2. ¿cómo influye el Programa de Juegos lingüísticos en la dimensión contenido en los niños de cinco años de la Institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres?</p> <p>3. ¿cómo influye el Programa de Juegos lingüísticos en la dimensión uso en los niños de cinco años de la Institución</p>	<p>Específicos 1.- Demostrar cómo influye el Programa de Juegos lingüísticos en la dimensión forma en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres</p> <p>2.- Demostrar como influye el Programa de Juegos lingüísticos en la dimensión contenido en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres</p> <p>3.- Demostrar cómo influye el Programa de Juegos lingüísticos en la dimensión uso en los niños de cinco</p>	<p>Específicos 1.- El programa de juegos lingüísticos influye positivamente en la dimensión forma en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres</p> <p>2.- El programa de juegos lingüísticos influye positivamente en la dimensión contenido en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres</p> <p>3.- El programa de juegos lingüísticos influye positivamente en la dimensión uso en los niños de cinco</p>	<p>- Forma:</p> <p>Fonología Morfología sintaxis</p>	<p>pronunciación de fonemas. Repetición de frases Expresión verbal espontanea.</p>	<p>12 ítems.</p> <p>2 ítems</p> <p>1 ítems</p>	<p>0=retrazo</p> <p>1=necesita mejorar.</p> <p>2=normal</p>	<p>Retrazo (0-2)</p> <p>Necesita mejorar (3)</p> <p>normal (4-5)</p>
			<p>-contenido semántica</p>	<p>-categorías</p> <p>Acciones.</p> <p>-partes del cuerpo.</p> <p>-ordenes sencillas.</p> <p>Definición por el uso: nivel comprensivo,</p> <p>Definición por el uso: nivel Expresivo</p>	<p>ítems</p> <p>ítems</p> <p>6 ítems.</p> <p>Ítems</p> <p>ítems.</p> <p>5 ítems.</p>	<p>0=retrazo</p> <p>1=necesita mejorar.</p> <p>2=normal</p>	<p>Retrazo (0-3)</p> <p>Necesita mejorar (4)</p> <p>normal (5-6)</p>

educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres?	años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres	años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres					
---	--	--	--	--	--	--	--

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGOS LINGÜÍSTICOS

Dimensiones	indicadores	Sesiones	Escala	Niveles
Forma	<p>Pronuncia fonemas mediante imitación diferida</p> <p>-retiene una estructura morfosintáctica nueva</p> <p>O doce elementos</p> <p>-forma frases a partir de un estímulo visual.</p>	<p>Sesión 1: jugando con los sonidos /R/</p> <p>Sesión 2: jugando al eco de los sonidos /PL/</p> <p>Sesión 3: jugando con el sonido /CR, BL/</p> <p>Sesión 4: jugando con el sonido /tro, cra, bre/</p> <p>Sesión 5: jugando a repetir palabras de una frase es divertido.</p> <p>Sesión 6: jugando puedo construir frases.</p> <p>Sesión 7: jugando a crear frases</p>	A	Logro
Contenido	<p>Agrupar objetos por categorías y las menciona.</p> <p>Nombra acciones sencillas que observa.</p> <p>Identifica partes de su cuerpo pocos usuales.</p> <p>Comprende y ejecuta ordenes secuenciadas</p> <p>Reconoce objetos y animales por su función.</p> <p>Expresa la función de las partes de su cuerpo.</p> <p>utiliza el lenguaje funcional en situaciones muy habituales.</p>	<p>Sesión 8: jugando al ritmo ago go, diga usted nombres de:</p> <p>Sesión 9: jugando agrupamos.</p> <p>Sesión 10: jugando con los medios de transportes.</p> <p>Sesión 11: jugando a nombrar acciones.</p> <p>Sesión 12: jugando a las estatuas con mi cuerpo.</p> <p>Sesión 13: jugando a seguir órdenes.</p> <p>Sesión 14: jugando sigo ordenes secuenciadas.</p> <p>Sesión 15: jugando creo ordenes secuenciadas.</p> <p>Sesión 16: jugando creo ordenes secuenciadas.</p> <p>Sesión 17: jugando a decir para que sirve las partes de mi cuerpo.</p> <p>Sesión 18: jugando al veo veo.</p> <p>Sesión 19: jugando a describir objetos por su función.</p>	B	Proceso
Forma		<p>Sesión 20: jugando creo rimas.</p> <p>Sesión 21: jugando a armar rompecabezas.</p> <p>Sesión 22: jugando creo una historia.</p>	C	Inicio

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL

Dimensiones	indicadores	Sesiones	Escala	Niveles
Forma	Pronuncia fonemas mediante imitación diferida -retiene una estructura morfosintáctica nueve O doce elementos -forma frases a partir de un estímulo visual.	Sesión 1: jugando con los sonidos /R/ Sesión 2: jugando al eco de los sonidos /PL/ Sesión 3: jugando con el sonido /CR, BL/ Sesión 4: jugando con el sonido /tro, cra, bre/ Sesión 5: jugando a repetir palabras de una frase es divertido. Sesión 6: jugando a puedo construir frases. Sesión 7: jugando a crear frases	A B C	Logro Proceso Inicio
Contenido	Agrupar objetos por categorías y las menciona. Nombrar acciones sencillas que observa. Identificar partes de su cuerpo pocos usuales. Comprende y ejecuta ordenes secuenciadas Reconoce objetos y animales por su función. Expresa la función de las partes de su cuerpo. utiliza el lenguaje funcional en situaciones muy habituales.	Sesión 8: jugando al ritmo ago go, diga usted nombres de: Sesión 9: jugando agrupamos. Sesión 10: jugando con los medios de transportes. Sesión 11: jugando a nombrar acciones. Sesión 12: jugando a las estatuas con mi cuerpo. Sesión 13: jugando a seguir órdenes. Sesión 14: jugando sigo ordenes secuenciadas. Sesión 15: jugando creo ordenes secuenciadas. Sesión 16: jugando creo ordenes secuenciadas. Sesión 17: jugando a decir para que sirve las partes de mi cuerpo. Sesión 18: jugando al veo veo. Sesión 19: jugando a describir objetos por su función. Sesión 20: jugando creo rimas. Sesión 21: jugando a armar rompecabezas. Sesión 22: jugando creo una historia.		
Forma				

Anexo 2. Carta de presentación

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor: Jorge Rafael Díaz Dumont

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del Programa de Maestría con mención en Educación Infantil y Neuroeducación de la UCV, en la sede Lima Norte, promoción 2015, aula 311, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Magister.

El título nombre de nuestro proyecto de investigación es: Influencia de los juegos lingüísticos en el lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa Inicial 005 San Martín de Porres, 2017 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

Lic, Sany Atalaya Chacon
DNI

Anexo 3. Constancia



"Año del buen servicio al ciudadano"

MINISTERIO DE EDUCACION
UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL N° 2
I.E.I. 005 - SAN DIEGO - S.M.P.
TELF. 052-5987

La Directora de la Institución Educativa N° 005 Urb. San Diego, San Martín de Porres

CONSTANCIA

Que la Sra. **Lic Sani Atalaya Chacón**, identificada con D.N.I N° 10535107, alumna del cuarto ciclo de Maestría con mención: "Maestría en Educación Infantil y Neuroeducación" de la Universidad César Vallejo, participó en la aplicación del Programa, "juegos lingüísticos", con los niños de cinco años del Aula Verde, del nivel inicial, turno: mañana de esta Institución Educativa N° 005 Urb. San Diego, San Martín de Porres, del 2017, demostrando responsabilidad, puntualidad, eficiencia y dedicación a los niños y niñas.

Se le expide la presente constancia a solicitud de la interesada por los fines que estime conveniente.

San Martín de Porres, 25 de mayo de 2017



MARIA TERESA FLORES SIMBAÑA
Directora Encargada Institución Educativa N° 005

Anexo 4. Validaciones

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 FORMA (fonología, morfología-sintaxis)							
1	Nombra todas las imágenes de cada fonema (r,i,pl,kl,bl,tr,kr,br)	✓		✓		✓		
2	Ahora yo digo una frase y tú lo repites.	✓		✓		✓		
3	Ahora te voy a enseñar un dibujo, fijate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2 CONTENIDO	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Señala los alimentos, ropas, juguetes.	✓		✓		✓		
5	Menciona las acciones que observa en las láminas. (recorta, salta, pinta)	✓		✓		✓		
6	Señala algunas partes de su cuerpo (codo, rodilla, cuello, pie, tobillo, talón)	✓		✓		✓		
7	Ahora vas a hacer lo que te diga, pon el cochecito en esta silla (señalar), luego enciende la luz y después trae aquella pintura (señalar)	✓		✓		✓		
8	Señala en la lámina una cosa que sirve para no mojarse, pintar, hacer fotos, jugar, ordenar el tráfico.	✓		✓		✓		
9	Dime para que sirven los ojos, la boca, la nariz, los oídos, las manos.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3 USO	Si	No	Si	No	Si	No	
10	Expresión espontánea ante una lámina. (denomina, describe, narra)	✓		✓		✓		
11	Expresión espontánea durante una actividad manipulativa: rompecabezas. Ahora vamos a hacer este rompecabezas. A ver si nos sale (solicita información, pide atención, autorregula su acción).	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [✓] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Jorge Diaz Dumont DNI: 08698815

Especialidad del validador: Lic. Evaluación

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

.....de.....del 20.....17

[Firma]

Dr. Jorge Rafael Diaz Dumont
 Ing. Industrial CIP 43232
 Lic. en Educación CIP 030690815
 Docente de Escuela Universitaria
 Posgrado **FUIMA del Experto Informante.**

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 FORMA (fonología, morfología-sintaxis)							
1	Nombra todas las imágenes de cada fonema (r,j,p,l,k,l,b,l,t,r,kr,br)	X		X		X		
2	Ahora yo digo una frase y tú lo repites.	X		X		X		
3	Ahora te voy a enseñar un dibujo, fíjate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí.			X		X		
	DIMENSIÓN 2 CONTENIDO							
4	Señala los alimentos, ropas, juguetes.	X		X		X		
5	Menciona las acciones que observa en las láminas. (recorta, salta, pinta)	X		X		X		
6	Señala algunas partes de su cuerpo (codo, rodilla, cuello, pie, tobillo, talón)	X		X		X		
7	Ahora vas a hacer lo que te diga, pon el cochecito en esta silla (señalar), luego enciende la luz y después trae aquella pintura (señalar)	X		X		X		
8	Señala en la lámina una cosa que sirve para no mojarse, pintar, hacer fotos, jugar, ordenar el tráfico.	X		X		X		
9	Dime para que sirven los ojos, la boca, la nariz, los oídos, las manos.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3 USO							
10	Expresión espontánea ante una lámina. (denomina, describe, narra)	X		X		X		
11	Expresión espontánea durante una actividad manipulativa: rompecabezas. Ahora vamos a hacer este rompecabezas. A ver si nos sale (solicita información, pide atención, autorregula su acción).	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: API CASTILLO ALDO ALFREDO DNI: 09276841

Especialidad del validador: PSICOPEDAGOGO


26 de ABR del 20 17

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Mg. ALDO A. API CASTILLO
PSICOPEDAGOGÍA
USIL-AD1351213

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 FORMA (fonología, morfología-sintaxis)							
1	Nombra todas las imágenes de cada fonema (r,j,p,l,k,l,bl,tr,kr,br)	✓		✓		✓		
2	Ahora yo digo una frase y tú lo repites.	✓		✓		✓		
3	Ahora te voy a enseñar un dibujo, fijate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí.	✓		✓		✓		
4								
5								
6								
	DIMENSIÓN 2 CONTENIDO	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Señala los alimentos, ropas, juguetes.	✓		✓		✓		
8	menciona las acciones que observa en las láminas. (recorta, salta, pinta)	✓		✓		✓		
9	Señala algunas partes de su cuerpo (codo, rodilla, cuello, pie, tobillo, talón)	✓		✓		✓		
10	Ahora vas a hacer lo que te diga, pon el cochecito en esta silla (señalar), luego enciende la luz y después trae aquella pintura (señalar)	✓		✓		✓		
11	Señala en la lámina una cosa que sirve para no mojarse, pintar, hacer fotos, jugar, ordenar el tráfico.	✓		✓		✓		
12	Dime para que sirven los ojos, la boca, la nariz, los oídos, las manos.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3 USO	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Expresión espontánea ante una lámina. (denomina, describe, narra)	✓						
14	Expresión espontánea durante una actividad manipulativa: rompecabezas. Ahora vamos a hacer este rompecabezas. A ver si nos sale (solicita información, pide atención, autorregula su acción).	✓		✓		✓		
15								
17								

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

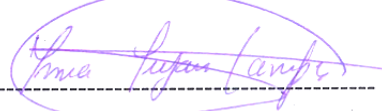
Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: LUJAN CAMPOS, Yma DNI: 07298243

Especialidad del validador: EN EDUCACIÓN

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

26 de NOVIEMBRE del 2016.



Firma del Experto Informante.

Anexo 5. Base de datos

N°																											Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	T	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	T	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	T	
1	4	4	4	3	3	5	5	4	3	35	4	3	4	2	4	4	4	25	5	4	2	3	4	5	4	27	87
2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	11	1	1	2	2	1	2	1	10	1	2	2	1	1	1	1	9	30
3	1	1	2	1	1	2	2	1	1	12	1	1	2	2	2	1	2	11	5	4	2	1	1	2	2	17	40
4	1	1	4	2	1	1	2	2	2	16	2	1	1	2	2	1	1	10	1	3	2	2	2	3	1	14	40
5	1	1	4	2	2	2	2	1	3	18	3	3	3	3	3	3	3	21	3	1	3	1	1	2	3	14	53
6	1	1	2	2	2	1	1	1	1	12	2	2	2	2	2	1	1	12	1	3	1	1	1	1	2	10	34
7	1	1	4	2	2	4	4	2	2	22	2	2	3	3	3	3	3	19	1	1	2	2	1	1	3	11	52
8	1	1	3	3	3	5	1	2	2	21	2	2	2	2	1	1	1	11	1	1	1	2	1	3	2	11	43
9	1	1	3	2	1	3	2	4	2	19	5	4	2	2	3	3	3	22	3	3	3	4	4	3	4	24	65
10	1	1	2	3	2	2	2	1	3	17	2	2	2	2	1	1	2	12	2	2	3	3	4	3	5	22	51
11	1	1	2	2	1	2	2	1	2	14	2	2	2	2	2	2	3	15	1	3	2	1	1	3	3	14	43
12	4	1	4	3	4	4	4	3	3	30	3	3	3	2	2	2	1	16	3	3	3	1	3	2	2	17	63
13	1	2	3	2	1	2	1	3	1	16	3	4	3	3	1	1	2	17	3	3	4	4	3	4	3	24	57
14	1	4	3	2	3	3	3	3	2	24	2	2	5	1	1	1	1	13	2	2	4	2	3	5	5	23	60
15	1	1	3	3	3	1	3	1	3	19	1	1	1	2	2	1	1	9	3	2	2	1	1	1	1	11	39
16	1	1	1	1	1	2	1	1	2	11	1	1	1	1	3	1	3	11	2	2	2	1	1	2	2	12	34
17	1	1	3	4	2	4	3	1	4	23	3	4	1	3	3	3	3	20	1	2	2	2	2	3	4	16	59
18	2	2	2	4	5	3	4	5	5	32	4	3	3	5	5	4	3	27	4	3	3	1	1	2	3	17	76
19	3	1	5	4	4	2	1	3	3	26	3	3	5	5	4	4	3	27	5	4	1	1	1	1	2	15	68
20	4	1	4	3	3	4	3	3	5	30	5	4	4	2	4	4	4	27	4	2	2	2	1	1	3	15	72
21	2	1	3	5	5	3	5	5	5	34	4	4	4	5	3	4	5	29	4	3	1	3	1	3	2	17	80
22	2	2	5	5	4	5	5	4	3	35	4	5	5	5	3	4	4	30	3	5	5	5	4	3	4	29	94
23	4	3	4	5	3	5	4	4	5	37	5	4	4	5	5	3	3	29	5	5	5	4	4	3	5	31	97
24	1	1	4	3	1	3	4	3	3	23	4	3	3	4	2	4	3	23	2	3	5	3	2	5	4	24	70
25	4	3	4	2	4	4	3	3	5	32	5	4	4	4	5	5	3	30	5	4	4	5	5	3	5	31	93

26	3	2	3	4	5	5	4	3	5	34	5	5	4	5	3	5	5	32	4	2	5	3	5	5	4	28	94
27	3	2	5	4	4	5	5	4	4	36	5	5	3	3	5	4	5	30	3	4	3	5	4	5	3	27	93
28	3	2	4	3	5	4	5	3	4	33	5	3	3	4	3	5	4	27	5	4	4	3	5	4	5	30	90
29	4	3	4	3	3	5	5	4	3	34	4	3	4	2	4	4	4	25	4	3	2	4	4	4	4	25	84
30	2	2	3	5	5	5	4	4	3	33	5	5	4	5	3	4	5	31	4	3	5	3	4	5	4	28	92
31	2	4	5	5	4	3	4	5	4	36	2	4	5	5	5	4	4	29	3	5	5	3	4	4	3	27	92
32	3	2	5	4	4	5	5	4	4	36	5	4	4	4	5	4	3	29	5	5	3	5	4	3	5	30	95
33	1	2	4	3	5	4	5	3	4	31	2	3	3	3	4	5	4	24	5	4	4	3	5	4	5	30	85
34	4	3	4	3	3	5	5	4	3	34	3	5	5	4	4	4	4	29	4	3	2	4	4	4	4	25	88
35	1	2	3	5	5	5	4	4	3	32	4	3	3	4	3	4	5	26	4	3	5	3	4	5	4	28	86
36	1	4	5	5	4	3	4	3	4	33	4	5	3	5	5	4	4	30	3	5	5	3	4	4	3	27	90
37	2	1	4	4	4	4	4	4	3	30	2	4	3	4	4	4	3	24	4	5	5	5	4	3	3	29	83
38	4	4	3	4	5	5	4	3	5	37	4	2	4	2	5	5	5	27	4	2	5	4	4	4	5	28	92
39	3	3	5	4	4	5	5	4	4	37	3	4	5	4	3	4	5	28	3	4	3	4	5	3	3	25	90
40	1	1	4	3	5	4	5	3	4	30	2	1	3	3	3	5	4	21	4	4	5	5	4	5	4	31	82
41	1	1	4	3	3	1	3	5	3	24	3	4	5	3	4	4	4	27	3	3	3	3	3	4	3	22	73
42	3	2	3	5	5	5	4	4	3	34	3	5	5	4	4	4	5	30	4	3	4	5	3	3	5	27	91
43	1	1	5	5	4	3	3	5	4	31	5	5	4	4	5	4	4	31	3	4	5	5	4	5	4	30	92
44	4	4	4	3	3	5	5	4	3	35	5	4	4	5	4	4	4	30	4	3	5	4	4	4	3	27	92
45	2	3	3	5	5	5	4	4	3	34	4	3	5	5	3	4	5	29	4	3	3	4	5	3	5	27	90
46	2	1	5	5	4	3	4	5	4	33	4	3	3	5	4	4	4	27	3	4	5	5	4	5	4	30	90
47	4	4	4	3	3	5	5	4	3	35	4	3	4	2	4	4	4	25	4	3	5	4	4	3	4	27	87
48	2	3	3	5	5	5	4	4	3	34	5	5	4	5	3	4	5	31	4	3	3	4	5	4	4	27	92
49	2	4	5	5	4	3	4	5	4	36	4	3	5	5	3	4	4	28	3	5	5	3	4	4	3	27	91
50	4	3	4	3	3	5	5	4	3	34	4	3	4	2	4	4	4	25	4	3	2	4	4	4	4	25	84
51	2	2	3	5	5	5	4	4	3	33	5	5	4	5	3	4	5	31	4	3	5	3	4	5	4	28	92
52	2	4	5	5	4	3	4	5	4	36	4	3	5	5	3	4	4	28	3	5	5	3	4	4	3	27	91
53	3	2	5	4	4	5	5	4	4	36	5	5	3	3	5	4	5	30	3	4	3	5	4	5	3	27	93
54	3	2	4	3	5	4	5	3	4	33	5	3	3	4	3	5	4	27	5	4	4	3	5	4	5	30	90
55	4	3	4	3	3	5	5	4	3	34	4	3	4	2	4	4	4	25	4	3	2	4	4	4	4	25	84

N°											T											T									T	Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20		P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28		
1	4	3	5	4	5	4	4	3	3	5	40	5	5	4	4	5	3	3	4	5	4	3	3	48	5	4	4	3	4	4	24	112
2	2	1	2	2	2	2	3	1	1	2	18	2	1	1	1	2	2	2	4	2	1	2	2	22	1	2	1	2	1	1	8	48
3	3	2	1	2	1	3	2	3	1	1	19	3	3	3	3	1	2	2	2	2	1	2	1	25	1	3	2	2	1	3	12	56
4	2	1	1	2	2	3	3	3	1	1	19	3	3	3	2	2	2	1	2	2	1	1	3	25	3	2	1	1	2	3	12	56
5	2	2	2	3	2	2	3	5	1	2	24	3	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	30	2	2	2	3	3	3	15	69
6	2	1	1	2	3	3	1	2	2	1	18	4	2	2	1	1	1	2	3	2	1	1	2	22	1	2	1	1	2	1	8	48
7	2	1	2	1	2	2	5	1	1	2	19	4	3	1	2	2	1	1	1	1	4	2	4	26	2	1	3	2	3	2	13	58
8	1	3	3	2	3	3	2	1	1	3	22	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	3	4	25	1	2	2	2	2	3	12	59
9	3	3	3	3	4	2	3	4	1	3	29	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	4	36	3	2	3	2	3	5	18	83
10	3	2	2	2	2	3	4	3	2	2	25	3	2	2	1	2	3	1	2	3	4	2	3	28	3	2	2	3	2	2	14	67
11	2	1	1	2	2	3	3	3	1	1	19	2	1	3	1	2	3	2	1	2	2	3	3	25	2	1	3	2	2	2	12	56
12	3	3	2	3	3	4	3	4	1	2	28	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	2	36	5	2	3	3	3	2	18	82
13	4	3	3	2	2	4	2	3	1	3	27	3	3	3	2	4	2	3	3	2	3	3	2	33	2	2	3	3	2	5	17	77
14	3	2	2	4	3	3	4	3	1	2	27	3	2	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	34	4	2	3	2	3	3	17	78
15	2	4	2	2	1	2	2	2	1	2	20	1	1	3	2	3	2	2	1	1	2	1	5	24	2	1	2	2	3	3	13	57
16	2	3	3	1	2	1	2	1	1	3	19	1	2	2	2	3	3	2	2	1	1	1	2	22	2	3	1	2	2	1	11	52
17	3	2	1	5	3	3	3	4	2	1	27	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	39	4	4	3	4	3	3	21	87
18	4	5	4	3	4	2	3	3	2	4	34	4	3	3	3	4	4	3	4	2	5	5	2	42	3	3	4	2	5	4	21	97
19	4	3	3	4	3	3	3	3	1	3	30	5	3	2	3	3	2	4	3	3	2	3	5	38	3	4	3	4	3	2	19	87
20	3	4	3	4	3	3	4	3	1	3	31	4	3	3	3	4	4	2	3	4	3	3	3	39	5	2	3	3	3	4	20	90
21	4	5	4	4	4	3	2	3	3	4	36	5	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	43	2	4	5	4	4	5	24	103
22	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4	41	4	4	5	4	3	5	3	4	5	5	4	4	50	4	5	5	4	4	3	25	116
23	5	4	5	5	5	5	4	3	3	5	44	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	53	5	4	5	5	4	3	26	123
24	2	5	4	2	4	5	4	3	2	4	35	5	3	2	5	2	3	3	5	2	4	5	4	43	3	5	4	3	3	5	23	101
25	5	4	4	5	3	4	5	4	3	4	41	4	5	4	3	4	3	5	3	5	4	5	5	50	3	4	5	4	4	5	25	116

26	5	2	4	5	4	4	5	5	3	4	41	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	2	3	49	4	3	3	5	5	5	25	115
27	4	5	4	4	5	3	5	3	2	4	39	4	3	5	5	4	4	3	3	4	4	3	5	47	4	4	2	4	5	3	22	108
28	5	3	4	4	4	4	5	4	3	4	40	4	4	5	5	3	4	3	5	4	4	4	4	49	4	3	5	4	3	5	24	113
29	5	4	3	3	5	4	4	3	2	3	36	4	3	4	5	5	4	5	2	4	3	2	4	45	4	4	4	3	4	4	23	104
30	4	3	5	5	5	4	4	3	3	5	41	5	5	4	4	5	4	4	4	3	3	4	4	49	4	4	3	4	5	5	25	115
31	3	5	5	4	3	5	5	4	3	5	42	4	3	5	5	4	4	5	5	3	4	4	4	50	4	5	4	4	4	4	25	117
32	4	5	4	4	5	5	4	4	3	4	42	5	5	3	5	5	5	4	4	5	4	4	3	52	4	4	4	5	4	5	26	120
33	3	3	3	3	4	5	3	4	2	3	33	5	3	3	5	5	4	3	4	4	3	4	3	46	5	4	4	4	3	3	23	102
34	3	4	3	3	5	5	5	4	3	3	38	4	3	4	5	3	5	4	3	5	4	3	3	46	4	3	4	3	5	5	24	108
35	4	3	3	3	5	2	4	3	2	3	32	3	1	5	5	3	3	4	4	5	4	5	4	46	3	5	4	4	3	4	23	101
36	4	3	4	4	3	5	4	3	2	4	36	4	5	2	3	4	5	5	2	3	5	2	3	43	5	4	2	4	3	4	22	101
37	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	15	4	5	5	5	5	4	5	4	3	1	2	3	46	3	3	4	4	5	4	23	84
38	5	2	4	5	5	5	4	4	3	4	41	5	5	5	4	4	5	4	4	5	3	3	3	50	3	5	4	5	4	4	25	116
39	4	4	3	5	5	3	4	5	3	3	39	4	3	3	3	4	5	5	5	5	4	4	4	49	5	4	4	5	4	2	24	112
40	4	3	3	4	4	4	4	4	2	3	35	4	4	4	3	3	4	3	4	3	5	3	4	44	4	3	5	4	3	3	22	101
41	4	4	3	4	4	3	3	3	1	3	32	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	3	3	41	5	4	3	3	2	3	20	93
42	5	5	3	4	4	4	3	4	3	3	38	4	5	5	4	5	4	5	3	5	4	3	5	52	4	4	5	4	4	4	25	115
43	4	3	5	5	5	4	4	3	3	5	41	3	3	4	4	3	3	3	4	4	5	5	4	45	4	4	5	5	4	3	25	111
44	3	5	5	3	3	3	3	5	3	5	38	5	3	4	4	5	5	4	3	4	4	3	4	48	5	4	4	3	5	5	26	112
45	5	4	3	3	5	5	4	4	3	3	39	3	3	5	5	4	3	3	5	5	3	5	5	49	4	3	4	5	5	4	25	113
46	4	3	5	5	5	4	4	3	3	5	41	5	5	5	4	4	3	4	3	4	3	4	4	48	5	5	5	3	3	3	24	113
47	4	4	4	5	3	4	5	3	3	4	39	5	4	3	4	5	3	5	4	5	4	3	3	48	4	5	4	5	3	3	24	111
48	5	4	5	5	4	3	5	4	3	5	43	5	3	4	3	4	5	4	4	5	4	3	5	49	4	4	4	3	5	5	25	117
49	5	4	4	3	3	4	4	5	3	4	39	4	5	5	3	5	4	4	3	5	4	4	4	50	5	5	4	4	3	4	25	114
50	4	5	4	4	3	4	4	3	2	4	37	3	5	4	5	3	3	4	4	4	3	3	4	45	3	4	5	4	4	3	23	105
51	4	4	3	5	4	5	2	4	2	3	36	3	3	5	3	4	5	4	3	3	4	4	3	44	3	3	4	4	4	4	22	102
52	5	5	3	5	4	5	4	3	3	3	40	5	5	5	3	4	4	3	3	5	3	4	5	49	5	4	3	4	5	4	25	114
53	4	3	5	4	3	4	3	3	1	5	35	5	4	3	4	3	3	3	5	4	3	5	4	46	3	4	3	4	3	3	20	101
54	3	5	5	4	3	4	5	4	3	5	41	3	4	5	5	5	5	4	5	3	4	3	3	49	5	3	4	4	4	4	24	114
55	5	4	3	3	4	4	4	3	2	3	35	5	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	45	4	5	4	4	3	3	23	103

Anexo 6. Artículo científico**ESCUELA DE POSGRADO**
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**ARTICULO CIENTÍFICO**

Influencia de los juegos lingüísticos en el lenguaje oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 005 San Diego San Martín de Porres, 2017

Br. Sani Atalaya Chacón.
Escuela de Posgrado

Universidad César Vallejo Filial Lima

Resumen

Queremos presentar una síntesis de la investigación realizada, Influencia de los juegos lingüísticos en el lenguaje oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 005 San Diego San Martín de Porres, 2017. La mencionada investigación tuvo como objetivo, demostrar como el programa juegos lingüísticos influye en el desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de san Martín de Porres, 2017.

La investigación fue de tipo aplicada, el nivel es explicativo, el diseño experimental en su variante pre experimental. El experimento con pre y post test se realizó en una institución pública del distrito de San Martín de Porres. El método empleado fue el hipotético deductivo, enfoque cuantitativo, utilizando la prueba estadística Wilcoxon. Para recolectar los datos se utilizó la prueba PLON -R de los autores Aguinaga, Armentia, Fraile, Olangua y Uriz.

El resultado de la contratación de la hipótesis general se realizó mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon y se evidencia un índice de significancia bilateral de 0,00 que es menor al nivel de 0,05 previsto para este análisis. Se encontró que la aplicación del programa “juegos lingüísticos” influye significativamente en la variable lenguaje oral.

Palabras clave Juegos lingüísticos, lenguaje oral.

Abstract

The research presented was intended to show how the program of language games influence the development of oral language in children of five years of the educational institution "Inicial 005" District, San Martín de Porres, 2017.

This kind of investigation is applied with a pre-experimental design, the study sample consisted of 25 children and used non-probabilistic sampling. In the data collection, the Navarra oral language test was used to measure the development of oral language, this test was applied to the sample in two moments: the pretest and the post test; for data processing the Software SPSS 22 versión was used.

The results of contrasting the general hypothesis will be performed using the nonparametric test Wilcoxon, where we can notice a bilateral significance index of 0.000 that is lower than the 0.05 level predicted for this analysis. At the end of this research it was verified that the application of the program "linguistic games" significantly influences the variable oral language, rejecting the null hypothesis, and accepting the general one.

Key words. linguistic games, oral language.

Introducción

Los siguientes antecedentes sirvieron de base para la realización del presente estudio. Cortes (2014) "la secuencia didáctica en el proyecto de aula como herramienta para fortalecer la oralidad en los niños del grado de transición del colegio Usaquen los Cedritos, Institución educativa Distrital. I.E.D" para obtener el grado de magister en pedagogía en la Universidad de la Sabana Bogotá- Colombia. La investigación llegó a las siguientes conclusiones: la implementación de un proyecto en el aula con actividades interesantes y motivadoras; así como una secuencia didáctica adecuada, permitió que los estudiantes mejoraran su lenguaje oral; de la misma manera la reflexión pedagógica fue otro factor que contribuyó para que las docentes mejoren su práctica pedagógica, y esto contribuyó a que los niños mejoraran sus producciones orales teniendo una pronunciación clara, precisa, entendible haciendo un uso adecuado del lenguaje oral, con un propósito comunicativo. También encontramos otra investigación de la misma forma y es la

de Calderón y Timaná (2013) realiza su tesis *Programa de “Rondas infantiles” en el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “mi pequeño mundo” del distrito de Carabaylo – 2013*, para optar el grado de Magister en educación en la Universidad Cesar Vallejo. La finalidad de esta investigación es demostrar que las rondas infantiles contribuyen significativamente en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años, hallándose una diferencia significativa al comparar los dos grupos tanto el control como el experimental en los promedios alcanzados en la forma (fonología y morfosintaxis) contenido (semántica) y uso (pragmática) del lenguaje

De la misma manera encontramos la tesis de Gálvez (2013) desarrolla su tesis *Programa de “poesías infantiles” para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años, del nivel de educación inicial*. Para obtener el grado de magister en educación en la Universidad de Piura. Esta investigación tiene como diseño de investigación experimental en su variante pre experimental, su objetivo es elaborar y aplicar un programa con poesías infantiles para enriquecer y mejorar el lenguaje oral en los niños de 3 años. La investigación tuvo como muestra 25 niños de 3 años; llegando a la siguiente conclusión: que las diferencias entre la aplicación del pre test y post test son muy significativas, permitiendo establecer que el programa de “poesías infantiles” fue muy importante, porque permitió elevar el nivel de desempeño de los niños de 3 años en cuanto a su expresión oral.

Esta investigación parte de un problema encontrado en el aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial 005 donde los niños presentaban escaso vocabulario para expresarse, una pronunciación poco entendible, dificultades para pedir ayuda, poca participación oral en el aula, escasa fluidez para hablar. Asimismo, este estudio se justifica metodológicamente, por presentar una estrategia interactiva y lúdica como es los juegos lingüísticos, que les permitió a los niños desarrollar su lenguaje oral de manera entretenida, creativa y en interacción de sus pares y la docente. En relación a la fundamentación científica, técnica y humanística de las variables de estudio citaremos a los autores que nos hablan de ellas. Para Condemarín, Gardames y Medina (1997) nos dice que los juegos lingüísticos son aquellos juegos verbales tradicionales o creados por los niños como adivinanzas,

trabalenguas, fórmulas de juegos o simplemente juegos de palabras que riman o con sonidos inicialmente semejantes, u otras características determinadas. Todas ellas enfatizan la función lúdica y creativa del lenguaje. (p.26). asimismo, Galeote (2002) con respecto al lenguaje oral nos manifiesta lo siguiente: “el lenguaje es un sistema enormemente complejo que está compuesto de diversos subsistemas (componentes) que tienen que ver con el sonido, el modo en que construimos palabras y las agrupamos, el significado, el vocabulario y, no menos importante, con conocer el modo correcto de decir algo en el momento apropiado con el fin de lograr un propósito concreto. (p.20).

Lo manifestado por Galeote, es una llamada de atención para todos los docentes de educación inicial, porque creemos que el lenguaje es algo simple y terminado, pero si queremos contar con adultos que se comporten con adecuadas competencias lingüísticas y comunicativas tenemos que estimular y potenciar los diversos componentes del lenguaje oral desde pequeños; porque es la edad más sensible para ello.

Metodología

La presente investigación se empleó como método el hipotético deductivo. Es de tipo aplicada, de nivel explicativo y tiene como diseño el experimental en su variante pre- experimental, con pre test y post test. Tiene una población total de 100 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 005 San Diego, San Martín de Porres, 2017. El tipo de muestreo fue el no probabilístico de tipo intencional o por conveniencia del investigador. la muestra estuvo constituida por 25 estudiantes de 5 años del nivel inicial. La técnica utilizada fue la prueba (PLON – R) y el instrumento la experimentación.

Para el análisis de fiabilidad del instrumento del presente estudio, la investigadora, aplicó una prueba piloto para realizar la confiabilidad del instrumento utilizando el estadístico de fiabilidad alfa de cronbach, obteniendo la confiabilidad siguiente: 0,67 encontrándose dentro del rango de muy confiable. Para la representación gráfica se utilizó la estadística descriptiva con porcentajes y las figuras de cajas del programa estadístico SPSS versión 22.

Resultados

Dentro de los resultados de la contrastación de la hipótesis se asumió el estadístico de Wilcoxon, frente al resultado de tiene $Z_c < \text{que la } Z_t (-4,356 < -1,96)$ con tendencia de cola izquierda, lo que significa rechazar la hipótesis nula, así mismo $p < \alpha (0,00 < 0,05)$ confirmando la decisión, el programa de juegos lingüísticos influye positivamente en el desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de San Martín de Porres, 2017.

En la dimensión forma en niños de cinco años de la institución educativa inicial el efecto del programa permitió a los 25 participantes mejorar la puntuación antes y después. Para la contrastación de la hipótesis se asumió el estadístico de Wilcoxon, frente al resultado de tiene $Z_c < \text{que la } Z_t (-4,441 < -1,96)$ con tendencia de cola izquierda, lo que significa rechazar la hipótesis nula, así mismo $p < \alpha (0,00 < 0,05)$ confirmando la decisión, el programa de juegos lingüísticos favorece la dimensión forma en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres. En la dimensión contenido, los resultados específicos se observan la diferencia de los rangos del post test menos el pre test de estos resultados se muestra que después de la aplicación del programa en 20 participantes mostro efecto mientras que 5 participantes empataron sus puntajes. Para la contrastación de la hipótesis se asumió el estadístico de Wilcoxon, frente al resultado de tiene $Z_c < \text{que la } Z_t (-3.976 < -1,96)$ con tendencia de cola izquierda, lo que significa rechazar la hipótesis nula, así mismo $p < \alpha (0,00 < 0,05)$ confirmando la decisión, el programa de juegos lingüísticos mejora la dimensión contenido en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres.

En cuanto a los resultados específicos en la dimensión uso, se observan la diferencia de los rangos del post test menos el pre test de estos resultados se muestra que después de la aplicación del programa en 21 participantes mostro efecto mientras que 4 participantes empataron sus puntajes. Para la contrastación de la hipótesis se asumió el estadístico de Wilcoxon, frente al resultado de tiene $Z_c < \text{que la } Z_t (-4.158 < -1,96)$ con tendencia de cola izquierda, lo que significa rechazar la hipótesis nula, así mismo $p < \alpha (0,00 < 0,05)$ confirmando la decisión, el

programa de juegos lingüísticos mejora la dimensión uso en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres

Conclusiones

El programa de juegos lingüísticos influye positivamente en el desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de san Martín de Porres, tal como se muestra el de Wilcoxon, frente al resultado de tiene $Z_c < que la Z_t (-4,356 < -1,96)$, lo que significa rechazar la hipótesis nula, así mismo $p < \alpha (0,00 < 0,05)$

El programa de juegos lingüísticos favorece la dimensión forma en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N.º 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres el cual se asumió el estadístico de Wilcoxon, frente al resultado de tiene $Z_c < que la Z_t (-4,441 < -1,96)$, lo que significa rechazar la hipótesis nula, así mismo $p < \alpha (0,00 < 0,05)$

El programa de juegos lingüísticos mejora la dimensión contenido en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N.º 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres, asumiendo al estadístico de Wilcoxon, frente al resultado de tiene $Z_c < que la Z_t (-3.976 < -1,96)$, lo que significa rechazar la hipótesis nula, así mismo $p < \alpha (0,00 < 0,05)$

El programa de juegos lingüísticos mejora la dimensión uso en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres, determinado por el estadístico de Wilcoxon, frente al resultado $Z_c < que la Z_t (-4.158 < -1,96)$, lo que significa rechazar la hipótesis nula, así mismo $p < \alpha (0,00 < 0,05)$

Referencias

- Acosta, V. y Moreno, A. (2001). *Dificultades del lenguaje en ambientes educativos*. Barcelona: Masson, S.A.
- Asian, P. (2010) *Lenguaje oral en niños de 3,4 y 5 años de una Institución Educativa Pública distrito – Callao*, (tesis para maestro) Universidad San Ignacio de Loyola, Lima. Recuperado repositorio.usil.edu.pe/.../123456789/.../2010_ASIAN_Lenguaje%20oral...
- Aizencang, N. (2005) *Jugar, aprender y enseñar*. Ediciones Manantial SRL Buenos Aires, Argentina.
- Aguinaga, G. Armentia, M. Fraile, A. Olangua, P. Uriz, N. (2005) *PLON – R Prueba de lenguaje oral navarra – revisada*. Madrid: Tea Ediciones, S.A.
- Calderon P. y Timaná, L. (2013) *Programa de "Rondas infantiles" en el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa "mi pequeño mundo" del distrito de Carabaylo – 2013*, (tesis de magister) Universidad Cesar Vallejo, Lima.
- Condemarín, M, Galdames, V y Medina, A (1997) *Taller de lenguaje*. Chile: Editorial Lucía Wormald
- Condemarín, M. Medina, A (1999). *Taller de lenguaje* Chile Edita Dolmen Ediciones S.A.
- Cortez, R. (2014) *La secuencia didáctica y el Proyecto de aula como herramienta para fortalecer la oralidad en los niños del grado transición* (tesis de magister) Universidad de la Sabana Bogotá- Colombia. <http://www.lagaceta.com.ar/nota/162606/informacion-general/no-existe-lenguaje-chat.html>
- Galvez, G. (2013). *Programa de poesías infantiles para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 03 años, del nivel inicial*, (tesis de magister) Universidad de Piura, Piura. Recuperado de 2016-09-23T10:12:31Z <http://pirhua.udep.edu.pe/oai/request> oai..
- Gleason, B. Ratner, B. (2010) *Desarrollo del lenguaje*: Pearson Educación, S.A. Madrid, España.
- Galeote, M. (2002) *Adquisición del lenguaje*. Madrid: Ediciones Pirámide

- Hernández, R. Fernández. C. Baptista, M. (2010) *Metodología de la investigación*: Interamericana Editores, S.A. DE C.V. México.
- Labinowicz, E. (1998) *Pensamiento, aprendizaje, enseñanza*. México. Addison Wesley longman de México, S.A.
- Luria, A. (1984) *Conciencia y lenguaje*: Graficas Internacionales, S.A. Madrid, España.
- Moreno, J. (2002) *Aprendizaje a través del juego*: Ediciones Aljibe, S.L. Málaga, España.
- Narbona, J. Chevríe, C. (2000) *El lenguaje del niño*: Masson, S.A. Barcelona, España.
- Owens, R. (2003) *Desarrollo del lenguaje*: Pearson Educación, S.A. Madrid, España.
- Prado, J. (2004) *De la lengua y la literatura para educar en el siglo XXI*. Madrid Editorial la muralla, S.A.
- Quispe, F. (2014). *Efectos del programa "juegos Linguísticos" para mejorar el desempeño semántico en los niños de 5 años de una Institucion Educativa del distrito de Villa el Salvador* (tesis de magister) Universidad Pontificia Catolica del Perú, Lima. Recuperado de [Tesis.pucp.pe/repositorio/.../QUISPE_ROMAN_FLOR_JUEGOS.pdf?..](https://tesis.pucp.pe/repositorio/.../QUISPE_ROMAN_FLOR_JUEGOS.pdf?..)
- Rutas de aprendizaje (2015) *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?* Il ciclo comunicación Ministerio de educación Perú.
- Shaffer, D y Kipp, K. (2007) *Psicología del desarrollo infancia y adolescencia*. México: Thomson Editores, S.A.
- Soto, R. (2014) *La tesis de maestría y doctorado en 4 pasos*. Lima Perú: hecho el depósito legal en la biblioteca nacional del Perú.

Anexo 7. Instrumento

PLON – R

5 AÑOS

Apellidos:

Sexo:

Centro:

Fecha de aplicación:

Fecha de nacimiento:

Nombre:

Edad:

Curso:

Examinador:

RESUMEN DE PUNTUACIONES

PLON – R

		PD	PT
FORMA	Puntuación total(Max:5)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Fonología	<input type="text"/>	
	Morfología- Sintaxis	<input type="text"/>	
	Repetición de frases	<input type="text"/>	
	Expresión verbal espontánea	<input type="text"/>	
CONTENIDO	Puntuación total(Max:6)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Categorías	<input type="text"/>	
	Acciones	<input type="text"/>	
	Partes del cuerpo	<input type="text"/>	
	Ordenes sencillas	<input type="text"/>	
	Definición por el uso	<input type="text"/>	
	Nivel Comprensivo	<input type="text"/>	
	Nivel Expresivo	<input type="text"/>	
USO	Puntuación total(Max:3)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	Expresión espontánea ante una lámina	<input type="text"/>	
	Expresión espontánea rompecabezas	<input type="text"/>	
PUNTUACIÓN TOTAL PLON-R (Max: 14)		<input type="text"/>	<input type="text"/>

FORMA

I.- FONOLOGÍA

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

FONEMA	PALABRAS	PRODUCCION VERBAL
	Rana	
r	Gorro	
	Collar	
j	Reloj	
pl	Plato	
kl	Clavo	
bl	Tabla	
tr	Tren	
tr	Letras	
kr	Cromo	
br	Brazo	
br	Libro	

Puntuación

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

FORMA

II.- Morfología – sintaxis

1.- Repetición de frases

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:

Número de elementos repetidos

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

Producción verbal:

Número de elementos repetidos

PUNTUACIÓN:

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 espontanea

INSTRUCCIONES: ahora te voy a enseñar un dibujo (**Mostrar LÁMINA 1**)

fíjate bien y cuéntame todo lo que pasa aquí.

Producción verbal:

Número de elementos producidos

PUNTUACIÓN:

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 LAMINA2) Señala los:

Alimentos		
Ropas		
Juguetes		

PUNTUACIÓN: _____

1 punto: todas las categorías señaladas correctamente.

0 puntos: 2 o menos categorías señaladas correctamente.

II.- Acciones

INSTRUCCIONES: ¿Qué hace ella niño? (Mostrar LÁMINAS)

Lámina 3 : recortar		
Lámina 4: salta		
Lámina 5 : Pinta		

PUNTUACIÓN: _____

1 punto: todas las categorías señaladas correctamente.

0 puntos: 2 o menos categorías señaladas correctas.

III.- Partes del cuerpo

Instrucciones: señala tú...

Codo		
Rodilla		
Cuello		
Pie		
tobillo		
Talón		

PUNTUACIÓN: _____

1 punto: 4 o más partes del cuerpo señaladas correctamente.

0 puntos: 3 o menos partes del cuerpo señaladas correctas.

Orden 1 (coche)		
Orden2 (luz)		
Orden3(pintura)		
secuencia		

IV Órdenes sencillas

INSTRUCCIONES: Ahora vas hacer lo que te diga (colocar una silla al lado del niño, una Pintura encima de la mesa) pon el cochecito en esta silla (señalar), luego enciende la luz y después trae aquella pintura (señalar).

PUNTUACIÓN: _____

1 punto: realiza las 3 órdenes y la secuencia correctamente.

0 puntos: la secuencia no es la solicitada o realizada 2 o menos órdenes

CONTENIDO

V.- DEFINICIÓN POR 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 punto: Señala todos los elementos correctamente

0 puntos: Señala 1 o más elementos incorrectamente.

2.- NIVEL EXPRESIVO

INSTRUCCIONES: Dime para que sirve... **(Nombra cada parte)**

Los ojos		
La boca		
La nariz		
Los oídos		
Las manos		

PUNTUACIÓN: _____

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

USO

I.- EXPRESIÓN ESPONTÁNEAMENTE UNA LÁMINA

Denomina		
Describir		
Narrar		

PUNTUACIÓN: _____

2 punto: Narra

1 punto : escribe

0 puntos : denomina

II.- EXPRESIÓN ESPONTÁNEA DURANTE UNA ACTIVIDAD

MANIPULATIVA: ROMPECABEZAS

INSTRUCCIONES: Ahora vamos 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		

PUNTUACIÓN: _____

1 punto: 1 o más respuestas observadas

0 puntos: ninguna respuesta observadas

Anexo 8. Programa de juegos lingüísticos**PROGRAMA DE JUEGOS LINGÜÍSTICOS****AUTOR:**

Bch. Sani Atalaya Chacón

ASESOR:

Dr. Yrma Lujan Campos

SECCIÓN:

Post grado

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

PERÚ - 2017

Presentación

Es un programa pensado desde una mirada cognoscitiva y lingüística, que permitirá que los niños logren superar las deficiencias encontradas en los diversos componentes del lenguaje oral de una manera reflexiva, interactiva y lúdica. Propone a los estudiantes actividades interesantes, motivadoras, que le permitan favorecer y activar diversos procesos cognitivos como la memoria, la percepción, la atención y el lenguaje.

El programa utiliza una metodología activa, donde el alumno será el constructor de su aprendizaje a través de los diversos juegos lingüísticos propuestos. El propósito del programa es desarrollar los diversos componentes del lenguaje oral a través de diversos y variados juegos lingüísticos, que, según Condemarín, Galdames y Medina, (1997) nos señalan que “son aquellos juegos verbales...todos ellos enfatizan la función lúdica y creativa del lenguaje. Estos juegos permiten desarrollar la conciencia lingüística y sus competencias del lenguaje en un contexto lúdico que los divierte y entretiene” (P.26).

El programa busca lograr aprendizajes significativos que contribuyan a un óptimo desarrollo de su lenguaje oral y por ende convertirse en un hablante competente. Cuenta además con actividades creativas, motivadoras y secuenciadas que desarrollan la fonología, la morfología, la sintaxis, la semántica y la pragmática.

Cabe señalar el compromiso de la docente para buscar y encontrar estrategias adecuadas que permitan elevar la calidad de los aprendizajes de sus estudiantes y contribuir con la mejora de la calidad de la educación.

PROGRAMA: “JUGANDO CON LOS SONIDOS Y LAS PALABRAS APRENDO”**I. Datos generales**

1. UGEL : 02
2. Institución educativa inicial: 005 San Diego.
3. Directora: Edict Aliaga Ordoñez.
4. Nivel y Modalidad: Educación Básica Regular.
5. Área: Comunicación.
6. Sección: verde turno mañana.
7. Horas semanales: 5 horas.
8. Profesora: Sani Atalaya Chacón.
9. Año académico: 2017

II. Descripción general

El desarrollo del lenguaje oral en los niños es trascendental porque de él va depender su desarrollo integral. Al respecto Aguinaga, Armentía, Fraile, Olangua y Uriz (2005) nos dicen “el lenguaje es una de las actividades humanas más complejas y elaboradas, necesarias para la comunicación y el conocimiento” (P. 9).

Estamos de acuerdo con esta concepción porque el lenguaje oral necesita ser desarrollado y estimulado en las escuelas por ser uno de los procesos cognitivos más complejos y abstractos, que el niño tiene que construir a partir de las actividades que le propongamos; y no tener la idea de que es algo acabado y que se desarrolla de manera natural, y en la práctica observamos y encontramos muchos niños con problemas de retraso de su lenguaje oral en sus diversos componentes como la adquisición de determinados fonemas, así mismo en el plano morfosintáctico niños que no estructuran adecuadamente sus frases y oraciones, peor aún pensar que ya tienen un techo léxico y semántico que le permita utilizar su lenguaje con un propósito claro. Los docentes de educación inicial tenemos la responsabilidad de ocuparnos del pleno desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes, planificando actividades motivadoras, interesantes, tendientes a lograr dicho propósito, solo así estaremos asegurando que en el futuro tengamos estudiantes que utilicen su lenguaje oral en diversos contextos y/o escenarios de una manera eficiente.

Ante la realidad encontrada en la Institución Educativa Inicial 005 San Diego, específicamente con los niños de 5 años del aula verde turno mañana en cuanto a su desarrollo del lenguaje oral surge el interés de elaborar un programa de intervención utilizando como principal estrategia los “juegos lingüísticos” por creer que ellos nos permitirán alcanzar el óptimo desarrollo de sus componentes del lenguaje oral. Consideramos a los juegos lingüísticos como una estrategia didáctica fundamental para lograr aprendizajes en nuestros niños, por ser el juego una de las actividades donde el niño involucra todo su ser y disfruta plenamente al realizarlas y es en base a ellos que se ha considerado el desarrollo de veintidós sesiones de aprendizaje, que consideran divertidos juegos que permitirán a los niños de cinco años lograr un óptimo desarrollo de su lenguaje oral.

A continuación, se mencionará los juegos lingüísticos propuestos.

Jugando con los sonidos, tiene como finalidad que los niños a través de ellos logren pronunciar los fonemas que aún no lo han logrado mediante imitación diferida.

Jugando a repetir frases. La intención de estos juegos es que los niños retengan una estructura morfosintáctica de nueve o doce elementos.

Jugando a formar frases, estos juegos permitirán que los niños formen frases a partir de un estímulo visual y también haciendo uso de objetos.

Juegos para desarrollar la dimensión contenido, estos permitirán a los niños ir ampliando sus redes semánticas así como agrupar determinados elementos en categorías, los juegos propuestos para desarrollar esta dimensión son: Jugamos con las palabras por categorías. Este juego le permitirá identificar y nombrar objetos e imágenes que pertenecen a la misma categoría.

Jugando a nombrar acciones. Tiene como finalidad observar variadas acciones y nombrarlas.

Jugando con nuestro cuerpo. El propósito es que identifique las diversas partes del cuerpo poco conocidas.

Jugando simón dice. La intención de este juego es comprender y ejecutar órdenes secuenciadas.

Jugamos al veo veo. Tiene como finalidad nombrar o señalar objetos o imágenes que sirvan para denotar su función

III. Objetivos

Objetivo general

Demostrar como el programa juegos lingüísticos influye en el desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la institución educativa inicial 005 Distrito de san Martín de Porres, 2017

Objetivo específico 1

Demostrar cómo influye el Programa de Juegos lingüísticos en la dimensión forma del lenguaje oral en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres, 2017

Objetivo específico 1

Demostrar cómo influye el Programa de Juegos lingüísticos en la dimensión contenido del lenguaje oral en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres, 2017

Objetivo específico 3

Demostrar cómo influye el Programa de Juegos lingüísticos en la dimensión uso del lenguaje oral en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 005 Distrito de San Diego San Martín de Porres ,2017

IV.-SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES.

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Reflexiona sobre la forma, de los textos orales. fonología Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente la entienda.	Pronuncia fonemas mediante imitación diferida -retiene una estructura morfosintáctica nueve o doce elementos. -forma frases a partir de un estímulo visual.
		Morfología y sintaxis. Adecúa sus textos orales a la situación comunicativa.	Retiene una estructura morfosintáctica nueve o doce elementos. -forma frases a partir de un estímulo visual.
	Comprende textos orales	Contenido Reflexiona sobre el contenido y contexto de sus textos orales. Escucha activamente diversos textos orales.	. Agrupa objetos por categorías y las menciona. Nombra acciones sencillas que observa. Identifica partes de su cuerpo pocos usuales. Comprende y ejecuta ordenes secuenciadas Reconoce objetos y animales por su función. Expresa la función de las partes de su cuerpo.
		Uso Reflexiona sobre el contexto de los textos orales.	Utiliza el lenguaje funcional en situaciones muy habituales
		Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	Narra hechos no presentes, interpreta hechos, relaciona unos con otros.

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 01

FECHA : lunes 3 de Abril del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	Pronuncia el fonemas /r/ mediante imitación diferida al nombrar diversos objetos que inician con dicho fonema.

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando con los sonidos	<p>Propósito de la sesión: Que los niños y niñas pronuncien correctamente el fonema /R/</p> <p>INICIO. Niños el día de hoy jugaremos con el sonido de la /r/ al repetir el nombre de los objetos que contengan dicho sonido.</p> <p>Los niños observan una caja que presenta la profesora y hace las siguientes preguntas: ¿Qué es?, ¿Qué tendrá?, ¿Cómo podemos saber que hay dentro de la caja?, se pide que cada niño saque un objeto, y mencione que objeto es, luego se pregunta ¿Qué tienen en común todos estos objetos? ¿Conocen otros objetos que contengan dicho sonido?</p> <p>DESARROLLO. los niños forman grupos de cinco integrantes, al sonido de la pandereta tendrán que coger un objeto de la caja, cuando todos tengan los objetos los observan y luego uno por uno tendrá que repetir los nombres de todos los objetos de su grupo, cuando suene la pandereta, rotaran a otro grupo con otros objetos, igual de la misma manera cuando suene la pandereta uno por uno mencionará los nombres de todos los objetos que hay en ese grupo, cuando terminen de rotar por todos los grupos, termina el juego. Seguidamente comentan si alguno de sus amigos no mencionó todos los nombres de los objetos y se le anima a que repita el juego.</p> <p>Seguidamente corren alrededor de las figuras que están en el piso y luego cogen cinco de ellas que contenga al fonema /r/ y llevan a sus hogares para jugar a repetir el nombre de las figuras primero viéndolas y luego escondiéndolas.</p> <p>.CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como se sintieron.</p>	<p>Rosa, roca, reloj, regla, rollo, Rojo Rosado Rocoto Ropa Rana Ratón</p>

EVALUACIÓN

	DAYAN	MARÁ	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRIE	GABRIE	ANDRE	DAYHIR	ASHLY	DARIUS	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARITZ	BENJA	ESTHE	BELISS	MARCE	ARLY	YAJAY	LUCIAN	VALERI
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 02

FECHA : Martes 4 de Abril del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	Pronuncia el fonemas /pl/ mediante imitación diferida

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando con los sonidos /pl/	<p>Propósito de la sesión: "Que los niños y niñas pronuncien correctamente los fonemas /pl/</p> <p>INICIO. Niños el día de hoy jugaremos con el sonido de la /pl/ al repetir el nombre de los objetos que contengan dicho sonido. Recuerdan con que sonido jugamos el día de ayer y recuerdan que palabras tenían ese sonido. Luego los niños observan los objetos (plancha, plato, plata, plátano, ,etc) que están tapados con una manta y se pregunta: : ¿Qué ven?, ¿Qué piensan que hay debajo de la manta?, ¿Cómo podemos saber? Todos cuenten hasta diez y un niño destapa la manta. Seguidamente se muestra los objetos y se pregunta ¿qué es? luego se vuelve a preguntar. ¿Qué tienen en común estos objetos?, conocen otros nombres de objetos que tengan dicho sonido.</p> <p>DESARROLLO. Se pide que corran alrededor de los objetos al ritmo de la pandereta y cuando deje de sonar, los niños cogerán un objeto y forman grupos de seis integrantes para realizar el juego. Se explica el juego; los niños tendrán que esconder los objetos dentro de la caja que corresponde a su grupo y al sonido del silbato abrirán las cajas y sacarán uno por uno todos los objetos y luego los volverán a esconder para que mencionen de manera rápida el nombre de los seis objetos uno por uno el grupo que todos sus integrantes recuerden y mencionen los seis nombres será el grupo ganador. Seguidamente dibujan los seis objetos de su grupo y mencionan que objetos son.En casa, buscan objetos que contengan a los fonemas /pl/ y juega recordando lo que hizo en el aula.</p> <p>.CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como se sintieron</p>	Plátano Plata Plancha Plato Plomo Pluma Plumón Plumero

EVALUACIÓN

	DAYAN	MARÁ	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRI	GABRI	ANDRE	DAYHI	ASHLY	DARIU	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARIT	BENJA	ESTHE	BELISS	MARC	ARLY	YAJAY	LUCIA	VALER
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 03

FECHA : Miércoles 5 de Abril del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente.	Uliza estratégicamente variados recursos expresivos	Pronuncia los fonemas /cr, bl/ mediante imitación diferida

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando con los sonidos /cl, bl/	<p>Propósito de la sesión: "Que los niños y niñas pronuncien correctamente los fonemas /cr, bl/</p> <p>INICIO. Niños el día de hoy jugaremos con los sonidos de la /cl, bl/ al repetir los sonidos de algunos animalitos.</p> <p>Los niños escuchan la siguiente situación comunicativa: Rosita y Pepito les encanta jugar y ellos hoy quieren jugar a la ranita y al pez, el juego consiste en hacer una competencia de gritos y ver que animalito grita más fuerte, pero Rosita tiene un gran problema se ha olvidado cloar, su amigo pez le quiere ayudar pero no recuerda ¿niños ustedes saben cómo hace la rana y el pez?</p> <p>Desarrollo. Muy bien entonces ahora jugaremos a la rana y al pes pero para ello tendrán que elegir a que animalito quieren representar si quieren ser rana se colocarán en la fila de la rana y si quieren ser pez, se colocarán en la fila del pez y luego cada grupo se sentará en el piso para empezar el juego. Seguidamente al sonido del silbato tendrá que realizar los sonidos de cada animal al que representa el grupo que lo haga más fuerte será el ganador. Seguidamente se pide que cambien de rol, es decir el que es rana se cambiará a pez para realizar el sonido del animal que corresponde, el grupo que realice el sonido más fuerte será el grupo ganador. En casa practican en familia el juego realizado en el aula.</p> <p>.CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como se sintieron.</p>	Disfraz de rana y pez

EVALUACIÓN

	DAYAN	MARÁ	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRI	GABRI	ANDRE	DAYHI	ASHLY	DARIU	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARIT	BENJA	ESTHE	BELISS	MARC	ARLY	YAJAY	LUCIA	VALER
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 04

FECHA : Viernes 7 de Abril del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	Pronuncia fonemas mediante imitación diferida

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando con los sonidos /tro, cra, bre/	<p>Propósito de la sesión: "Que los niños y niñas pronuncien correctamente los fonemas /tro, cra, bre/</p> <p>INICIO. Niños el día de hoy jugaremos con los sonidos de la /tro, cra, bre/ al jugar a la secuencia de sonidos.</p> <p>Los niños escuchan la siguiente situación comunicativa: Teresa es una niña que le encanta jugar con los sonidos de las palabras, pero un día estaba triste porque perdió en el juego secuencia de los sonidos. ¿Cómo podemos ayudar a teresa a que no este triste? Se escuchan todas las opiniones. Luego se pregunta ¿cómo será jugar a la secuencia de sonidos? . Se escucha sus opiniones.</p> <p>Desarrollo. Recuerdan que es una secuencia, entonces como será jugar a la secuencia de sonidos. Muy bien este juego consiste en repetir los siguientes sonidos /tro/, /cra/, /bre/ siguiendo esta secuencia de manera rápida, el niño que se equivoca pierde, entonces se vuelve a repetir el juego si alguien de sus compañeros pierde la secuencia. Entonces nos sentamos en una media luna y empezamos el juego de un extremo al otro. El niño tendrá que decir de forma rápido /tro, cra, bre y así sucesivamente irán repitiendo en ese orden las tres sílabas, sin equivocarse.CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como se sintieron.En casa realizan el juego con su familia.</p>	Títeres.

EVALUACIÓN.

	DAYAN	MARÁ	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRIE	GABRIE	ANDRE	DAYHIR	ASHLY	DARIUS	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARITZ	BENJA	ESTHE	BELISS	MARCE	ARLY	YAJAY	LUCIAN	VALERI
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 05

FECHA : lunes 10 de Abril del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos orales.	Retiene una estructura morfosintáctica de nueve o doce elementos.

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando a repetir palabras.	<p>Propósito de la sesión: los niños y las niñas retienen una estructura morfosintáctica de nueve o doce elementos.</p> <p>INICIO. Los niños escuchan atentamente una historia. Juan es un niño que le encanta crear historias, un día creo una con el nombre de su animal preferido, le contó a su mamá y le encantó. ¿Quieren que les cuente esa historia? ¿Qué animalito será el preferido de Juan?, ¿le gusto la historia creada por Juan a su mamá? ¿Por qué creen que le gustó?</p> <p>DESARROLLO. Hoy aprenderán a repetir la historia de Juan. Escuchen con atención. El gato de Juan es muy juguetón, un día saltó y su patita se lastimó. Seguidamente se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué animal es el preferido de Juan? ¿Cómo era el gatito? ¿,¿Qué le sucedió al gatito? ¿Por qué le sucedió eso? Muy bien hoy jugaremos a repetir la historia de Juan pero sin equivocarse, el niño que se equivoca le haremos repetir hasta decir correctamente la historia. A ver todos repetimos “el gato de Juan es muy juguetón, un día saltó y su patita se lastimó., muy bien ustedes atentos a ver si todos repiten igual la historia de Juan, sino la tendrán que repetir hasta decirlo correctamente. Empezamos por el lado izquierdo hasta terminar por el lado derecho, cuando suene el silbato. Seguidamente repiten otra historia a partir de un animal que eligen los niños. Se crea la estructura morfosintáctica siguiente: el pavo de Corina es muy comelón un día en su cocina su comida se comió. Se pide que lo repitan en el mismo orden que escuchó, seguidamente se crea una historia con otro animal que eligieron, el caballo y la estructura de la historia es: “el caballo de Dayhiro es muy correlón , corre rapidito hasta el portón”. CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como se sintieron. En casa repite las frases mencionadas a la mamá, y ella las escribe para verificar la estructura morfosintáctica de las frases.</p>	Su voz

EVALUACIÓN

DAYAN	MARÁ	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRI	GABRI	ANDRE	DAYHI	ASHLY	DARIU	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARIT	BENJA	ESTHE	BELISS	MARC	ARLY	YAJAY	LUCIA	VALER
-------	------	-------	--------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	------	------	-------	-------	-------

1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 06

FECHA : Martes 11 de Abril del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos orales.	-forma frases a partir de un estímulo visual.

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando a veo y creo frases.	<p>Propósito de la sesión: "Que los niños y niñas formen el mayor número de frases a partir de un estímulo visual.</p> <p>INICIO. Niños recuerdan lo que aprendieron ayer, se anima a que repitan las frases, muy bien. Seguidamente se les indica que hoy aprenderán a crear frases al observar una lámina. Se pregunta ¿saben que es una lámina?, ¿han observado una lámina? ¿Recuerdas qué tenía? ¿Una lámina servirá para escribir ?.</p> <p>DESARROLLO. Se muestra a los niños una lámina y se les indica que con ayuda de ellas tendrán que formar el mayor número de frases posibles el niño que mencione más frases será el ganador.</p> <p>Se colocan las láminas en el piso y los niños saldrán a correr sin chocar con ellas, escuchando una música, cuando para la música los niños cogerán la lámina de su preferencia.</p> <p>Seguidamente se ubicarán en un espacio del aula para pensar en las frases que formará a partir de la lámina elegida, se da un tiempo de 10 minutos, luego de ello se sentarán en asamblea para mencionar sus frases formadas, se anotará el número de frases dichas para al final ver que niño creo más. Si los niños están motivados y quieren seguir jugando pueden intercambiar las láminas y seguir jugando a crear frases. Finalmente pueden dibujar lo que más le gustó de los láminas y dicta o escribe una frase.</p> <p>.CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como se sintieron</p>	<p>lámina</p> <p>láminas.</p> <p>Radio</p> <p>Música</p> <p>Papel</p> <p>Colores.</p>

EVALUACIÓN

	DAYAN	MARÁ	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRIE	GABRIE	ANDRE	DAYHIR	ASHLY	DARIUS	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARITZ	BENJA	ESTHE	BELISS	MARCE	ARLY	YAJAY	LUCIAN	VALERI
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 07

FECHA : Miércoles 12 de Abril del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos orales.	-forma frases a partir de un estímulo visual. (fotos de él y su familia)

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando a crear frases.	<p>Propósito de la sesión: "Que los niños y las niñas formen frases a partir de la observación de sus fotos llevadas al aula.</p> <p>INICIO. Niños el día de hoy aprenderán a crear frases al observar las fotos de su familia.</p> <p>Los niños observan un sobre, seguidamente se pregunta ¿Qué ven?, ¿Qué tendrá?, ¿Cómo podemos saber que tiene?, ¿Qué es?, ¿de quién es esta foto?, ¿cuénteme todo lo que ven en la foto? ¿Una foto será igual que una lámina? ¿Cuáles son sus diferencias?</p> <p>DESARROLLO. niños sacan sus fotos de su familia y socializan con su pareja de grupo, cuentan cuantas fotos han traído, comparan quien tiene más que y menos que, luego cada niño creará sus frases a partir de la observación de sus fotos, se da un tiempo de 15 minutos y cuando finaliza el tiempo los niños pegaran sus fotos en un mural para luego hacer un juego con ellas; el juego consiste en correr hacia el mural y sacar cinco fotos luego de ello se sientan en asamblea y mencionan sus frases creadas a partir de las fotos a todos sus amigos. A continuación escribe en un papel según su nivel de escritura sus cinco frases formadas. Menciona oralmente a la docente lo que escribió.</p> <p>.CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como se sintieron.</p> <p>En casa con ayuda de su familia crea otras frases al observar otras fotos familiares.</p>	<p>Fotos.</p> <p>Sobre Fotos Papel Hojas.</p>

EVALUACIÓN

	DAYAN	MARÁ	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRI	GABRI	ANDRE	DAYHI	ASHLY	DARIU	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARIT	BENJA	ESTHE	BELISS	MARC	ARLY	YAJAY	LUCIA	VALER
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	B	B	A	A	
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 08

FECHA : Lunes 17 de Abril del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	- Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos orales.	- Agrupa por categorías: frutas y verduras, las menciona.

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando al ritmo ago go.	<p>Propósito de la sesión: que los niños y las niñas agrupen las frutas y verduras y mencionen la categoría a la pertenecen.</p> <p>INICIO. Escuchan con atención la siguiente historia. María es una niña que le encanta comer frutas y verduras, porque sabe que son muy buenas para su cuerpo, pero un día su mamá le dio un encargo que fuera al mercado a comprar 10 verduras diferentes, cuando llevó las compras a casa su mamá se dio cuenta que no solo había comprado verduras sino también frutas. ¿Por qué creen que María no cumplió con la indicación dada por su mamá? ¿Ustedes conocen las verduras?, ¿qué verduras conocen? Y conocen a las frutas ¿Qué frutas conocen? Muy bien hoy aprenderán a ubicar los alimentos que han traído en la categoría que le corresponde.</p> <p>DESARROLLO. Se colocan las frutas mezcladas con las verduras sobre una manta, seguidamente se pide a los niños que corran alrededor de ellas cuando suene el silbato tendrán que coger una fruta, se sientan y menciona que fruta es, lo vuelve a dejar. Seguidamente se pide que corran otra vez alrededor de las frutas y verduras pero cuando escuche el sonido del silbato, cogerán una verdura, mencionan a sus amigos que verdura es, después los agrupan por categorías.</p> <p>A continuación se recogen todas las frutas y verduras y los niños se sientan en asamblea para realizar el juego ritmo ago go. Se explica el juego: los niños después de escuchar ritmo ago go diga usted nombres de frutas, cada niño mencionará los nombres de las frutas sin ser repetidas, seguidamente de la misma manera se realizará el juego con las verduras. Finalmente se pedirá que</p>	<p>Verduras y frutas frescas.</p> <p>Manta</p> <p>Hojas</p>

EVALUACIÓN

	DAYAN	MARÁ	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRI	GABRI	ANDRE	DAYHI	ASHLY	DARIU	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARIT	BENJA	ESTHE	BELISS	MARC	ARLY	YAJAY	LUCIA	VALER
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 09

FECHA : martes 18 de Abril del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos orales.	- Agrupa objetos por categorías y las menciona.

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando agrupamos	<p>Propósito de la sesión: “los niños y las niñas identifican los útiles de aseo de los útiles escolares y los útiles de limpieza y luego los ubiquen en la categoría que corresponde.</p> <p>INICIO. Los niños escuchan una historia. Un día Juan conversaba con su amigo Pedro lo siguiente: pedro decía que los útiles de aseo no eran importantes y que los de limpieza si eran importantes, mientras que Luis decía que los útiles escolares son los más importantes, ¿ustedes que piensan de esta conversación? ¿Con quién están de acuerdo? ¿o no están de acuerdo ni con Luis ni con Pedro? ¿Conocen los útiles de aseo?, ¿Cuáles?, y los útiles de limpieza? ¿Cuáles?, ¿y los útiles escolares? ¿Cuáles?</p> <p>DESARROLLO. Los niños observan diversos útiles de aseo, escolares y de limpieza que están sobre el piso, se pide que los observen, luego se propone jugar con ellos. El juego consiste en correr alrededor de ellos y cuando se toque la pandereta tendrán que coger un útil que él elija, luego se sentará con el útil y mencionará como se llama y para qué sirve. Después que todos han participado se pide que los agrupen los que pertenecen a la misma categoría; para ello se colocará en el piso tres ula ula que harán como casitas, se pone su nombre a cada casita, casita de los útiles de aseo, de los útiles escolares, y de los útiles de limpieza. Los niños bailan agarrados de los útiles y cuando deja de sonar la música los ubican en la casita que le corresponde. Luego cambian de útiles con un amigo baila y cuando para la música, vuelven a ubicar en la casa que corresponde.</p> <p>A continuación dibujan los grupos formados y mencionan la categoría a la que pertenece.</p> <p>.CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como se sintieron.En casa buscan los útiles de aseo, limpieza y escolares y juegan a agruparlos y luego los dibujan y socializan al día siguiente con sus compañeros.</p>	Útiles de aseo, limpieza y escolares.

EVALUACIÓN

	DAYAN	MARÁ	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRI	GABRI	ANDRE	DAYHI	ASHLY	DARIU	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARIT	BENJA	ESTHE	BELISS	MARC	ARLY	YAJAY	LUCIA	VALER
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 10

FECHA : miércoles 19 de Abril del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos orales.	- Agrupa objetos por categorías y los menciona.

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando con los medios de transportes.	<p>Propósito de la sesión: "Que los niños mencionen palabras de las categorías medios de transportes (terrestres, aéreos, acuáticos)</p> <p>INICIO. Niños el día de hoy jugaremos a decir palabras que pertenecen a la categoría medios de transportes. Los niños responden a las siguientes preguntas: ¿a quienes se les llama medios de transportes?, ¿Por qué se les llamarán medios de transportes? ¿Qué transportan? ¿Qué medios de transportes usan?, ¿todos los medios de transportes son iguales?, ¿Por qué no son iguales?, ¿en qué se diferencian?. Seguidamente se saca de una caja algunos medios de transportes para que ellos mencionen su nombre.</p> <p>DESARROLLO. Los niños saltan libremente sin chocarse con los juguetes de medios de transportes que hay en el piso, cuando escuchan el sonido del xilófono cogen un medio de transportes de su preferencia. Luego se pregunta ¿a qué medios de transportes lo podríamos juntar?, piensan y luego se juntan los que creen que deben estar juntos, seguidamente la docente se acerca a los grupos y realiza las siguientes preguntas: ¿Por qué se agruparon ustedes?, ¿por dónde es su vía de desplazamiento?, a continuación intercambian los juguetes de los medios transportes con su compañero de su costado y luego se pide que se vuelvan a agrupar, se pide otra vez que intercambien con otro medio de transportes diferente, y que salten con él y cuando deje de sonar la música agrupan los medios de transportes dentro de los ula ula que están en el piso; seguida se realiza un juego de palabras: el juego consiste en colocar las manos sobre las piernas y cuando se escuche una palabra que no pertenece a la categoría, se dará un palmazo. Finalmente se entrega figuras de los medios de transportes para que los agrupen y los peguen según la vía por donde se desplazan.</p> <p>.CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como se sintieron, y para que les sirve lo que aprendió.</p> <p>En casa juegan el ritmo ago go, con su familia y mencionan los medios de transportes terrestres, aéreos, acuáticos.</p>	Juguetes de medios de transportes.

EVALUACIÓN

	DAYAN	MARÁ	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRI	GABRI	ANDRE	DAYHI	ASHLY	DARIU	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARIT	BENJA	ESTHE	BELISS	MARC	ARLY	YAJAY	LUCIA	VALER
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 11

FECHA : jueves 20 de Abril del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas.	- Nombra acciones sencillas que observa. -

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando a Nombrar acciones	<p>Propósito de la sesión: "Que los niños y niñas son capaces de nombrar acciones que observa.</p> <p>INICIO. Niños el día de hoy aprenderán a nombrar las acciones que observan. (correr, saltar, cortar, pintar, dibujar, escribir, leer, bailar, llorar, nadar, etc)</p> <p>Saben que es una acción, cuantas acciones conocen, que acciones realizas todos los días, que acciones te gustan más. Si yo te digo bello será una acción.</p> <p>DESARROLLO. Hoy jugaremos memoria de acciones el juego consiste en recordar las acciones que observo y luego las evoco para ejecutarlas. Para este juego los niños se sentarán en un semicírculo la docente muestra la imagen y los niños indicarán la acción que observa, así sucesivamente se irá mostrando de cinco en cinco las acciones. Cuando se haya terminado de mostrar todas las imágenes de acciones ,se pide que recuerden las cinco primeras acciones que observaron y las mencionen y ejecuten las acciones con su cuerpo, luego seguirán mencionando todas las acciones observadas y luego dramatizan dichas acciones, mencionan cinco acciones que más les gusta y el porqué.</p> <p>.CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como se sintieron.</p> <p>En casa con su familia explica el juego de repetir acciones en el orden mencionadas y las dramatizan.</p>	Imágenes de acciones.

EVALUACIÓN

	DAYAN	MARÁ	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRIE	GABRIE	ANDRE	DAYHIR	ASHLY	DARIUS	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARITZ	BENJA	ESTHE	BELISS	MARCE	ARLY	YAJAY	LUCIAN	VALERI
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 12

FECHA : viernes 21 de Abril del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	- Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos orales.	Identifica partes de su cuerpo pocos usuales

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando a las estatuas con mi cuerpo.	<p>Propósito de la sesión: "Que los niños y niñas identifiquen partes poco usuales de su cuerpo.</p> <p>INICIO. Rosita salió al recreo y se puso a jugar con sus amigos a las chapadas, pero de repente cuando estaba corriendo se torció su tobillo. ¿Saben dónde está el tobillo?, ¿el tobillo estará en el brazo?, ¿en qué parte de mi cuerpo se encuentra mi tobillo?</p> <p>DESARROLLO. Niños hoy jugaremos a las estatuas, luego se pregunta: ¿ las estatuas se mueven?, el juego es el siguiente: moverán su cuerpo al ritmo de la música que escuchan pero cuando la música se pare ustedes se quedarán quietos como las estatuas cogiéndose con las dos manos la parte del cuerpo que se les indica. Ejemplo yo diré estatua con dolor de nuca y tú te cogerás la nuca y te quedarás quieto como la estatua, luego sonará la música y volverán a bailar cuando la música se pare ustedes tendrán que escuchar que parte del cuerpo tocarán como por ejemplo estatuas con dolor de: muslo, glúteos, mentón, mejilla, frente, muñeca, rodilla, codo, hombro, cuello, talón, cintura, barriga, estómago, cara, cabeza, espalda, pecho, ombligo, etc. Seguidamente se invitará a los niños para que ellos dirijan el juego. Terminado el juego los niños tendrán que recordar las partes del cuerpo que se tocaron</p> <p>.CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como se sintieron.</p> <p>En casa realiza el juego de las estatuas con su familia.</p>	Música y cuerpo.

EVALUACIÓN

	DAYANNA	MARÁ.F	LUANA	CRISTINA	CORINA	GABRIEL	GABRIEL	ANDREA	DAYHIRO	ASHLY	DARIUS	DEREK	NATALY	RAÚL	FERNAND	RIHANNA	YARITZA	BENJAMI	ESTHER	BELISSA	MARCELO	ARLY	YAJAYRA	LUCIANA	VALERIA
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 13

FECHA : lunes 24 de Abril del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Comprende textos orales	Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.	- Comprende y ejecuta ordenes secuenciadas

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando a seguir ordenes.	<p>Propósito de la sesión: "Que los niños y niñas comprenden y ejecutan ordenes secuenciadas"</p> <p>INICIO. Niños el día de hoy aprenderán a escuchar órdenes y a ejecutarlas siguiendo el orden en que las escucharon. ¿Sabes que es una orden?, ¿puedes dar una orden a tu compañero de costado. ¿Cómo estás? será una orden.</p> <p>Hoy jugaremos al juego "simón dice" luego se realiza las siguientes preguntas: ¿conocen este juego?, ¿han jugado alguna vez?, ¿con quién? el juego consiste en escuchar atentamente las ordenes que da Simón y luego realizarlas siguiendo el orden escuchado, el niño que cambia el orden pierde.</p> <p>DESARROLLO.</p> <p>. Hoy jugaremos al juego "simón dice" el juego consiste en escuchar atentamente las ordenes que da Simón y luego realizarlas siguiendo el orden escuchado, el niño que cambia el orden pierde. Sentados en asamblea se empiezan el juego. Simón dice que te pares des una vuelta, cojas una fruta y la coloques debajo de la silla. Seguidamente se da otra orden, Simón dice que abrases a tu amigo del costado, luego que cojas un plumón grueso dibujes en un papel un círculo grande después lo recortes y elabores una máscara. Los niños ejecutan las órdenes siguiendo la secuencia escuchada. A continuación escuchan una orden; Simón dice que aplaudas, cojas un plumón delgado y dibujes en un papel tres figuras diferente Finalmente dibujan una secuencia de ordenes que más les gusto y la explican en su grupo.</p> <p>.CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como</p>	Frutas Verduras Plumón hojas Tijeras.

EVALUACIÓN

	DAYAN	MARÁ	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRI	GABRI	ANDRE	DAYHI	ASHLY	DARIU	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARIT	BENJA	ESTHE	BELISS	MARC	ARLY	YAJAY	LUCIA	VALER
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 14

FECHA : martes 25 de Abril del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Comprende textos orales	Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.	- Comprende y ejecuta ordenes secuenciadas

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando comprendo y sigo ordenes secuenciadas.	<p>Propósito de la sesión: "Que los niños y niñas comprenden y ejecutan ordenes secuenciadas</p> <p>INICIO. Niños el día de hoy seguiremos jugando a escuchar órdenes y a ejecutarlas siguiendo el orden en que las escucharon. ¿Qué deben hacer para cumplir con las ordenes? ¿Qué pasa cuando no escuchó atentamente? ¿Qué tengo que hacer para cumplir con las órdenes dadas?.</p> <p>¿Recuerdan las órdenes de ayer? ¿Quién quiere mencionarlas?.</p> <p>DESARROLLO. . Hoy seguiremos jugaremos al juego "simón dice" el juego consiste en escuchar atentamente las ordenes que da Simón y luego realizarlas siguiendo el orden escuchado, el niño que cambia el orden pierde. Sentados en asamblea se empiezan el juego. Simón dice que hagas chocar tu dedo índice con el pulgar, seguidamente coges un cuadrado y un triángulo, el cuadrado lo coloques encima de la silla y el triángulo debajo de la silla. A continuación se da otra orden, Simón dice que unas tu dedo meñique con el pulgar, luego que cojas cuatro rectángulos y formes una figura. Finalmente se da otra orden: da la mano a tu amigo, luego coge un círculo, un cuadrado, un triángulo y cuatro rectángulos y forma una figura.</p> <p>Finalmente dibujan una secuencia de ordenes que más les gusto y la explican en su grupo. CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como se sintieron. En casa recuerda las ordenes secuenciadas que más le gusto y le menciona a su familia.</p>	Bloques lógicos Silla

EVALUACIÓN

	DAYAN	MARÁ	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRI	GABRI	ANDRE	DAYHI	ASHLY	DARIU	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARIT	BENJA	ESTHE	BELISS	MARC	ARLY	YAJAY	LUCIA	VALER
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 15

FECHA : miércoles 26 de Abril del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Comprende textos orales	Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.	- Crea ordenes secuenciadas

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando creo ordenes secuenciadas.	<p>Propósito de la sesión: "Que los niños y niñas creen ordenes secuenciadas para ser ejecutadas por sus compañeros de su grupo.</p> <p>INICIO. Niños el día de hoy aprenderán a crear órdenes secuenciadas para ser realizadas por sus compañeros de su grupo. Recuerdan las órdenes de ayer, cuales fueron, muy bien, ahora ustedes tendrán que pensar en una orden con tres secuencias utilizando los materiales que observan en el centro del aula.</p> <p>DESARROLLO. Se pide a los niños que se agrupen por equipos de cinco niños, luego que elijan los materiales que ellos utilizarán para crear sus órdenes secuenciadas, con tres acciones. Seguidamente se ponen de acuerdo para dar la orden secuenciada a sus amigos y elaboran un circuito con los materiales elegidos siguiendo las acciones de su orden creada por su grupo. Cuando todos los grupos terminan de crear sus órdenes y sus circuitos, se pide que mencionen la orden a todos sus amigos para que ellos lo ejecuten según el orden escuchado.</p> <p>Finalmente dibujan el circuito que más les gusto y recuerdan la orden dada para ese circuito.</p> <p>.CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como se sintieron.</p> <p>En casa crea un circuito con los materiales que él elija y crea una orden secuenciada para jugar con su familia</p>	Ula ula, Conos Paneras Pelotas Sillas.

EVALUACIÓN

	DAYAN	MARÁ	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRI	GABRI	ANDRE	DAYHI	ASHLY	DARIU	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARIT	BENJA	ESTHE	BELISS	MARC	ARLY	YAJAY	LUCIA	VALER
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 16

FECHA : jueves 27 de Abril del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Comprende textos orales	Presta atención activa dando señales verbales y no verbales según el texto oral.	- da órdenes secuenciadas al crear un juego.

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando creo ordenes secuenciadas.	<p>Propósito de la sesión: "Que los niños y niñas creen ordenes secuenciadas para ser ejecutadas por sus compañeros de su grupo.</p> <p>INICIO. Niños el día de hoy aprenderán a crear órdenes secuenciadas para ser realizadas por sus compañeros de su grupo. Recuerdan las órdenes de ayer, cuales fueron, muy bien, ahora ustedes tendrán que pensar en un juego con cuatro órdenes secuencias utilizando los materiales que observan en el patio.</p> <p>Se presentan los materiales para que los observen y a partir de ellos creen sus juegos siguiendo cuatro secuencias.</p> <p>DESARROLLO. Se pide a los niños que se agrupen por equipos de 5 integrantes, para que primero elijan los materiales que utilizarán para crear sus juegos, seguidamente se dará un tiempo de 10 minutos para que se pongan de acuerdo cual va hacer la secuencia de órdenes que tendrá su juego y acomoden los materiales. Terminado se pedirá a un integrante del grupo para que mencione la orden creada por su grupo. A continuación se invita a los demás grupos para que digan su orden secuenciada creada en su grupo. Luego cada grupo menciona a todos sus compañeros la orden secuenciada creada por su grupo para que sea ejecutada por todos sus amigos.</p> <p>Dibujan la secuencia del juego que más les gustó y comparte con su equipo.</p> <p>.CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como se sintieron</p>	Ganchos de ropa, ula ula, paneras Sils.

EVALUACIÓN

	DAYAN	MARÁ	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRIE	GABRIE	ANDRE	DAYHIR	ASHLY	DARIUS	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARITZ	BENJA	ESTHE	BELISS	MARCE	ARLY	YAJAY	LUCIAN	VALERI
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 17

FECHA : viernes 28 de Abril del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	- Expresa la función de las partes de su cuerpo.

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando a Decir para que sirva las partes de mi cuerpo.	<p>Propósito de la sesión: que los niños y las niñas expresen la función de diversas partes de su cuerpo</p> <p>INICIO. Niños el día de hoy aprenderán a expresar cuál es la función de las partes de su cuerpo. ¿Sabes que es una función?, ¿Qué funciones de su cuerpo conocen? ¿Todas las partes de mi cuerpo tendrán la misma función?.</p> <p>DESARROLLO. Los niños se agrupan por equipos luego se entrega a cada equipo un sobre grande que contiene las partes del cuerpo, se pide a los niños que los abran y descubran que hay; una vez que mencionan lo que es, se propone un juego. al sonido del silbato los cuatro grupos arman el cuerpo el grupo que arme primero es el ganador. Seguidamente se pide que se repartan las partes del cuerpo para que piensen y expresen su función y sus amigos digan que parte de su cuerpo es.</p> <p>Luego juegan a Simón dice los niños mencionan Simón dice que te toque el cuello luego pregunta ¿para qué sirve el cuello?, y sigue jugando pidiendo que se toquen otras partes del cuerpo y que pregunten ¿para qué sirve?.</p> <p>.CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como se sintieron.</p>	Música su cuerpo

EVALUACIÓN

	DAYAN	MARÁ	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRIE	GABRIE	ANDRE	DAYHIR	ASHLY	DARIUS	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARITZ	BENJA	ESTHE	BELISS	MARCE	ARLY	YAJAY	LUCIAN	VALERI
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 18

FECHA : martes 2 de mayo del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Comprende textos orales	Infiere el significado de los textos orales.	- Reconoce objetos por su función.

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando al veo veo	<p>Propósito de la sesión: "Que los niños y niñas reconozcan objetos por su función.</p> <p>INICIO. Niños el día de hoy aprenderá a reconocer objetos a partir de su función. Para ello jugaremos el juego "veo veo" .</p> <p>Se presenta una caja con los siguientes objetos: cuchara, tenedor, cuchillo, vaso, tasa, azucarera, salero, olla, sartén, plato, lámpara, espejo, peine, jabón líquido ¿Qué objetos creen que hay dentro de esta caja?, se escuchan sus opiniones, y luego se sacan los objetos para que los puedan observar.</p> <p>DESARROLLO. Después que los niños observan los objetos llevados al aula, se guardan y se empieza el juego. La docente dice veo veo, los niños contestan que ves la docente responde un objeto que es de metal hay de diferentes tamaños, está siempre en la cocina y con el puedo comer. ¿Qué es? , se sigue jugando hasta terminar con todos los objetos. A continuación se pide que los niños caminen sin chocar con los objetos que hay en el piso y cuando escuche el sonido del silbato coja el objeto que le guste para que pueda pensar sobre él, y participe del juego veo veo pero él dirigiendo.</p> <p>CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como se sintieron.</p> <p>En casa juega al veo veo con sus familia con objetos del dormitorio.</p>	Cuchara Tenedor plato

EVALUACIÓN

	DAYAN	MARÁ	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRI	GABRI	ANDRE	DAYHI	ASHLY	DARIU	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARIT	BENJA	ESTHE	BELISS	MARC	ARLY	YAJAY	LUCIA	VALER
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 19

FECHA : miércoles 3 de mayo del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Infiere el significado de los textos orales	- Reconoce objetos por su función.

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando a describir objetos por su función.	<p>Propósito de la sesión: "Que los niños reconocen objetos de la mochila salvadora a describir su función.</p> <p>INICIO. Niños el día de hoy aprenderán a reconocer por su función los objetos que debe contener una mochila salvadora. Saben que es una mochila salvadora, para qué sirve la mochila salvadora, tienen en casa una mochila salvadora, que elementos debe tener, donde debe estar ubicada. Seguidamente se presenta la mochila salvadora, se pregunta qué piensan que tiene esta mochila, se escucha todas sus predicciones y se las registra para luego ser contrastadas.</p> <p>DESARROLLO. Se abre la mochila y se muestra todo lo que contiene, luego se pregunta qué otros elementos puede tener, porque la mochila solo tiene alimentos enlatados, porque no tiene frutas, verduras, arroz, fideos aceite. Como se llama los alimentos que se malogran rápido y como se llaman los que demoran en malograrse. Seguidamente se pide que elija uno y piense en su función; luego lo esconde y menciona a sus amigos realizando el juego veo veo. Para que sus amigos adivinen el nombre del objeto al cual está describiendo. Por ejemplo puede decir: veo veo un objeto que es filoso tiene metal y madera y sirve para cortar, y así cada niño menciona el objeto que eligió. Finalmente se pregunta y cómo podríamos organizar nuestra mochila para una fácil ubicación de los objetos que deseamos. A quien juntaríamos. Se colocan ula ula para que dentro ubiquen los objetos que piensan que deben ir juntos.</p> <p>Finalmente dibuja el grupo de objetos que el elige y luego menciona lo dibujado y para qué sirve CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como se sintieron</p>	Leche Galletas Enlatados Popa, linterna, medicina

EVALUACIÓN

	DAYAN	MARÁ	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRIE	GABRIE	ANDRE	DAYHIR	ASHLY	DARIUS	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARITZ	BENJA	ESTHE	BELISS	MARCE	ARLY	YAJAY	LUCIAN	VALERI
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 20

FECHA : martes 8 de mayo del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	- Crea frases al mencionar su rima.

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando a crear rimas	<p>Propósito de la sesión: los niños y las niñas creen sus rimas a partir de objetos que rimen.</p> <p>INICIO. Niños el día de hoy jugaremos a crear rimas orales. Seguidamente se presenta una caja con objetos que rimen. Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué habrá dentro de la caja?, ¿Cómo podemos saber que hay?, se invita a un niño que descubra y muestre que objetos hay dentro de la caja los niños dicen su nombre y luego se colocan todos los objetos en el piso para que pueda ir descubriendo los que riman.</p> <p>DESARROLLO. Los niños encuentran cuatro objetos que riman, luego crean con ellos una rima, seguidamente cuando todos hayan creado su rima se sientan en asamblea para que socialice con todos sus compañeros su rima creada.</p> <p>Dibujan los objetos que riman y escribe su rima en el nivel de escritura que se encuentre, lo lleva a casa y socializa la rima creada con su familia.</p> <p>.CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como se sintieron.</p>	<p>Objetos que riman y otros.</p> <p>Papel. colores</p>

EVALUACIÓN

	DAYANA	MARAF	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRIE	GABRIE	ANDRE	DAYHIR	ASHLY	DARIUS	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARITZ	BENJA	ESTHE	BELISS	MARCE	ARLY	YAJAY	LUCIAN	VALERI
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 21

FECHA : viernes 4 de mayo del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Reflexiona sobre el contexto de los textos orales	Pide ayuda cuando se encuentra frente a una dificultad.

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando a armar rompecabezas,	<p>Propósito de la sesión: los niños y las niñas utilicen expresiones espontaneas durante la actividad armando un rompecabezas del cuerpo humano.</p> <p>INICIO. Niños el día de hoy aprenderán a armar un rompecabezas del cuerpo humano.</p> <p>Niños que deben de hacer para armar un rompecabezas, porque creen que algunos niños arman rápido un rompecabezas, tú armas rápido o te demoras para armar, sabes cuantas piezas tiene este rompecabezas. ¿Qué tendrías que hacer para saber?.</p> <p>DESARROLLO. Se forman grupos de dos niños se entrega a cada grupo un sobre conteniendo las piezas de un rompecabezas del cuerpo humano. Se indica que tienen que contar cuantas piezas tiene y que por turnos empiecen a armar el rompecabezas al sonido del silbato. saca y observa al rompecabezas seguidamente se cuenta cuantas piezas hay y al sonido del silbato, se empieza la carrera de los rompecabezas, el niño que arma primero, se para para que el amigo que necesite su ayuda lo solicite. Se finaliza el juego cuando todos han terminado de armar. Finalmente comentan como se sintió al participar de esta actividad. Se pregunta ¿creen que es bueno pedir ayuda?, ¿Cómo se sintió cuando no podía armar solo? ¿Qué debería hacer para armar más rápido un rompecabezas?.</p> <p>.CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como se sintieron.</p>	<p>Piezas de rompecabezas.</p> <p>Rompecabezas sobres.</p>

EVALUACIÓN

	DAYAN	MARÁ	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRI	GABRI	ANDRE	DAYHI	ASHLY	DARIU	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARIT	BENJA	ESTHE	BELISS	MARC	ARLY	YAJAY	LUCIA	VALER
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 22

FECHA : lunes 7 mayo del 2017

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
Comunicación	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos	- Crea una historia a partir de la observación de una lámina.

Nombre de la sesión	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
Jugando creo una historia	<p>Propósito de la sesión: los niños y las niñas creen una historia a partir de objetos o la observación de una lámina.</p> <p>INICIO. Niños el día de hoy jugaremos a crear historias al observar una lámina o objetos que hay en el aula.</p> <p>Saben que partes tiene una historia, igual que el cuento cuenta con un inicio o introducción, un desarrollo, y un final. Ahora quiero que escuchen con atención mi historia. Había una vez una familia que siempre sacaba a sus hijos al parque, un día estaban jugando toda la familia unida y de pronto la mamá se percató que faltaba el hijo menor, la mamá desesperada no sabía qué hacer, su hijo mayor le dio una idea llamar a la policía para pedir ayuda, el papá saco su teléfono y hizo lo que el hijo mayor había sugerido; mientras tanto todos fueron a mirar por los alrededores del parque al hijo menor, y no lo encontraron de pronto llegó la policía y se unió en la búsqueda, cuando todos estaban buscando al niño de pronto la mamá divisó al niño en el mercado jugando con un perrito la mamá muy emocionada, fue corriendo hacia el niño lo abrazo muy fuerte y lo llevó a su casa.</p> <p>Seguidamente se realiza preguntas sobre la historia contada. Luego se pide que elija la lámina o cree libremente su historia. Teniendo en cuenta las partes inicio, desarrollo y final.</p> <p>DESARROLLO. Los niños primero eligen los personajes de su historia, luego el lugar donde se desarrolla la historia, seguidamente escriben según su nivel de escritura su historia, recordándoles que tiene un inicio, un desarrollo y un final. Cuando todos terminen, sentados en asamblea socializarán su historia a sus compañeros.</p> <p>.CIERRE. Los niños mencionan lo que aprendieron, como lo aprendieron y como se sintieron.</p> <p>En casa cuenta su historia creada a su familia.</p>	Objetos del aula Láminas.

EVALUACIÓN

	DAYANA	MARLE	LUANA	CRISTI	CORIN	GABRIE	GABRIE	ANDRE	DAYHIR	ASHLY	DARIUS	DEREK	NATAL	RAÚL	FERNA	RIHAN	YARITZ	BENJA	ESTHE	BELISS	MARCE	ARLY	YAJAY	LUCIAN	VALERI
1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	B	B	A	A
2																									

SESIÓN DE APRENDIZAJE No. 23

- **FECHA : Lunes 27 de Marzo del 2017**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
P.S	Actúa responsablemente en el ambiente	Explica las relaciones entre los elementos naturales y sociales que intervienen en la construcción de los espacios geográficos	Expresa de qué manera los elementos naturales y sociales influyen en su vida cotidiana
	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Interactúa con cada persona reconociendo que todos son sujetos de derecho y tiene deberes.	Participa espontáneamente en la elaboración de las normas y acuerdos de su aula.

ACTIVIDADES /MOMENTOS ped.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
<p>Entrada De rutina Juego libre en los sectores</p> <p>INICIO</p> <p>DESARROLLO Gestión y acompañamiento</p> <p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> Las niñas y niños ingresan al aula, saludan , colocan la lonchera en su lugar (Lectura libre) Los niños y niñas participan en la oración de agradecimiento a Dios, Asistencia, Calendario. Los niños juegan libremente en los sectores. <p>Planteamiento del problema: ¿Qué está pasando con los ríos? Motivación: Se invita a los niños a jugar a los detectives pidiéndoles que busquen sobres de colores que contienen mensajes misteriosos que están escondidos en diferentes partes del aula. Luego se sentaran en círculo sin abrir el sobre.</p> <p>Problematización: ¿Qué abran en esos sobres? ¿Por qué serán importantes? ¿Por qué no han venido al colegio? ¿Qué ha pasado en nuestro país?....</p> <p>Rescate de saberes previos: Dialogan de los hechos acontecidos en nuestro país, se les dará la oportunidad de expresión a todos los niños y niñas.</p> <p>Propósito de la sesión: Expresa de qué manera los elementos naturales y sociales influyen en su vida cotidiana y reflexionar acerca de la importancia del cuidado de los ríos para todo ser vivo.</p> <p>Luego , van abriendo los sobres por turno y de acuerdo a lo que ven, colocan las imágenes en el papelote que consideren conveniente (en el de carita triste o carita feliz). Se les preguntará ¿por qué lo has colocado ahí? Se invita a los demás niños a conversar acerca de lo que ven en las imágenes ¿Qué opinan sobre lo que ven? Se Orienta a los niños respecto a la importancia de cuidar los ríos evitando arrojar basura y desechos porque daña la vida de los animales y la nuestra al consumir agua contaminada.</p> <p>En otro papelote escribiré lo que los niños me dicten ¿Qué podemos hacer para colaborar con las personas que han sufrido un desastre natural? ¿Qué ideas se les ocurre? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué necesitamos? ¿Cuándo lo haremos? elaboran los volantes con dibujos y escriben a su manera, para entregarles a sus familiares y amigos.</p> <p>¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo me sentí? ¿A qué me comprometo? ¿Qué dificultades tuve? ¿Fue fácil o difícil? se comprometen a traer un producto o varios como donativo para los damnificados.</p>	<p>Sectores del aula.</p> <p>Niños Sobres De colores papelotes</p> <p>pizarra canción diálogo cartulina temperas plumones crayolas</p>

