



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Didáctica de la Lengua en Educación
Infantil y Primaria

El juego como estrategia de estimulación para el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 a 7 años

Trabajo fin de estudio presentado por:	Wilmer Muñoz Rojas
Tipo de trabajo:	Propuesta didáctica de innovación
Director/a:	Ruth Martínez Alcorlo
Fecha:	5 de febrero 2021

Resumen

El propósito central de este trabajo es diseñar una propuesta de innovación, en la cual el juego sea la estrategia principal para incentivar el lenguaje oral en los niños de cinco a siete años. La temática surge de la necesidad presentada por los estudiantes de este rango de edad, al presentar dificultades de pronunciación y comprensión de algunas palabras. Este Trabajo Final de Máster está constituido por dos partes, primero encontramos el marco teórico que nos introduce en precedentes históricos básicos sobre las etapas evolutivas del juego, la adquisición y la importancia del lenguaje en el desarrollo significativo de los niños. Se citan diferentes autores que nos hablan sobre la adquisición del lenguaje, y tras analizar sus teorías se ha buscado definir el tema y propósito de este trabajo. Por otro lado, encontramos la parte práctica que incluye un amplio abanico de actividades lúdico-pedagógicas, se diseñaron seis en total, las cuales se desarrollarán en un lapso de tiempo de tres meses, dichas actividades combinan diferentes juegos como simbólico, de reglas, dramático, entre otros. Los juegos mencionados anteriormente se busca entrelazarlos con la adquisición de la habilidad comunicativa, la cual tiene gran importancia en el ámbito educativo.

Palabras clave: Juego, estimulación, lenguaje, desarrollo integral, educación inicial.

Abstract

The central purpose of this work is to design an innovative proposal, in which game is the main strategy to encourage oral language in children from five to seven years old. The theme arises from the need presented by the students of this age range, when presenting difficulties in pronunciation and understanding of some words. This Final Master's Thesis is made up of two parts. First, you can find the theoretical framework that introduces you to historical precedents on the evolutionary stages of game, acquisition, and the importance of language in the significant development of children; Different authors are cited who tell us about language acquisition, and after analyzing their theories it has been sought to define the theme and purpose of this work. On the other hand, you find the practical part that includes a wide range of players according to pedagogical activities; six activities in total were designed which will be developed in a period of three months, these activities combine different games such as symbolic, rules, dramatic, among others. The games mentioned above seek to intertwine them with the acquisition of communication skills, which is of great importance in the educational field.

Keywords: game, stimulation, language, integral development, Initial education.

Índice de contenidos

1.	Introducción	1
1.1.	Justificación.....	2
1.2.	Objetivos del TFM	4
1.2.1.	Objetivo general	4
1.2.2.	Objetivos específicos	4
2.	Marco teórico.....	5
2.1.	Teorías sobre la adquisición del lenguaje.....	5
2.1.1.	Albert Bandura y la teoría social	5
2.1.2.	La teoría sociocultural de L. S. Vygotski	6
2.1.3.	La Teoría lingüística de Noam Chomsky	7
2.2.	El juego.....	8
2.2.1.	Clases de juegos en la niñez	8
2.2.2.	El juego simbólico en la infancia	12
2.2.3.	Principios básicos del juego.....	14
2.3.	El lenguaje oral.....	14
2.3.1.	El lenguaje y su desarrollo	16
2.3.2.	Dimensiones del lenguaje oral	17
2.3.3.	El lenguaje oral y sus componentes	18
2.3.4.	Etapas del lenguaje oral	19
2.3.5.	Categorías del lenguaje oral	20
3.	Propuesta didáctica de innovación	22
3.1.	Presentación	22
3.2.	Objetivos de la propuesta didáctica	23

3.2.1.	Objetivo general	23
3.2.2.	Objetivos específicos	23
3.3.	Contexto.....	24
3.4.	Actividades.....	25
3.4.1.	Actividad 1. “El juego de los animales”	25
3.4.2.	Actividad 2. “Máster chef Junior”	28
3.4.3.	Actividad 3. “Mi cuento favorito”	32
3.4.4.	Actividad 4. “Mi espejo de las emociones”	34
3.4.5.	Actividad 5. “Ven y súbete a la aventura”	37
3.4.6.	Actividad 6. “La fiesta de las vocales”	39
3.5.	Evaluación	41
3.6.	Cronograma	45
4.	Conclusiones.....	47
5.	Limitaciones y prospectiva	49
	Referencias bibliográficas.....	51

Índice de tablas

Tabla 1 “Evaluación diagnóstica y sumativa”	43
Tabla 2 “Evaluación formativa”	44
Tabla 3 “Cronograma semanal de actividades”	46

1. Introducción

Este trabajo tiene como finalidad estimular el lenguaje de los niños de cinco a siete años de edad, utilizando el juego como estrategia central para cumplir el objetivo. Esta propuesta nace debido a las diferentes falencias que se han evidenciado dentro del aula en el momento que los niños se comunican, por tanto, se busca mitigar dichos problemas.

La adquisición del lenguaje oral es un proceso muy importante en el desarrollo del ser humano. El lenguaje es una de las herramientas fundamentales para lograr la mayoría de los objetivos que las personas necesitan para un aprendizaje cultural social y además también es importante para su desarrollo pleno en la vida.

El lenguaje permite a los niños imaginar, expresar y crear ideas, ayuda a que sean capaces de compartir con otros sus necesidades e intereses. Como lo define López (2019) los niños necesitan de la adquisición de habilidades sociales y cognitivas para desarrollar la competencia comunicativa. Cuando el niño adquiere las competencias lingüísticas será experto para entender las intenciones relevantes del mundo y así lograr de forma colaborativa actos comunicativos que se pondrán en práctica en algunas situaciones de su diario vivir.

Con los constantes cambios en el mundo moderno, el lenguaje posibilita que las personas puedan comunicarse de forma continua. El lenguaje es uno de los elementos que promueven la comunicación y la interacción social. Esta propuesta debe considerarse importante porque el desarrollo del lenguaje requiere de tener estimulación constante en los niños.

Se debe resaltar la importancia de desarrollar y estimular el lenguaje en los menores como medio fundamental de comunicación, generando así habilidades receptivas y expresivas verbales. El lenguaje oral es fundamental para que el niño complete el nivel inicial con logros suficientes que le permita continuar con el proceso de la lectoescritura.

Esta propuesta tiene como enfoque principal el juego como estrategia didáctica para la estimulación del lenguaje oral. Debido a que el juego ayuda a tener descansos y tiempos de relajación, por este motivo no se le puede negar a los niños que jueguen, porque con él fortalece sus experiencias, ayuda a mantener sus aspiraciones y que siga esos intereses de aprendizaje. La escuela y el juego les ofrecen un mundo posible, la alteridad y el descubrimiento de la imaginación y la evasión.

La realización de esta propuesta se desarrolla con la implementación de diferentes actividades, en las cuales el juego es la estrategia central debido a que los niños juegan y al mismo tiempo aprenden, se convierten en sujetos activos y participativos en la construcción de su propio conocimiento. El juego es libertad, pues no hay un mundo normativo, sino que todo es posible en él. Además, a través del juego los niños pueden utilizar y poner en práctica la pragmática, la modulación de voces, entre otros.

1.1. Justificación

La realización de esta propuesta de innovación se justifica en diferentes aspectos lingüísticos y tiene como objetivo dar a conocer la importancia que tiene el juego en el desarrollo del lenguaje en los niños. Del mismo modo se quiere identificar las falencias que se puedan mejorar mediante esta estrategia y conocer el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas, ya que esto afecta el aprendizaje escolar.

Jugar en el aula puede potenciar cualidades como: confianza, dedicación, perseverancia, cooperación, solidaridad con los compañeros de grupo, respeto por los demás y sus ideas, amor, tolerancia, dominio, consideración para comprender las pautas. El juego se puede utilizar como conexiones a los contenidos, dando libertad a los niños en su aprendizaje.

El juego propicia el desarrollo de los niños como lo afirma Morales y Urrego (2017) que refieren que el juego es una estrategia de gran importancia para el desarrollo del ser humano, debido a que le permite tener interacciones sociales. A través del juego el niño vive experiencias significativas, permitiéndole adquirir conocimientos que perdurarán para toda su vida. El jugar le permite al menor explorar y descubrir el mundo de forma libre y autónoma.

Victoria, Utrilla y Santamaría (2017) refieren que: el juego es un ejercicio de creación, se convierte en una herramienta muy importante para la parte educativa. El niño se convierte en un jugador que disfruta y al mismo tiempo aprende. Le permite disfrutar de experiencias de forma libre e independiente. Permiéndole al menor ser un sujeto libre y autónomo, capaz de resolver por cuenta propia las diferentes situaciones que se presenten en su entorno utilizando su imaginación y creatividad.

No hay duda de que no solo los padres o docentes son factores que intervienen en el desarrollo del lenguaje, sino que también se debe tener en cuenta que los órganos del habla

de muchos niños son difíciles o inmaduros. Esto sucede en algunos casos por deformidades dentales, flaqueza oral y mala audición. Aquellos necesitan diagnóstico para identificar los factores que impiden que los niños y niñas desarrollen el aprendizaje oral.

Por lo que se refiere a la pronunciación se va completando de forma gradualmente, su capacidad comunicativa no está relacionada con una edad definida. De igual forma, se puede notar que el lenguaje se adquiere en la primera infancia, es decir en la edad de cero a seis años, aquí es donde las diferencias individuales están vinculadas en el modo de cómo se comunica. Esto dependerá de cómo se adquiere el lenguaje, el cual se va incorporando de forma individual.

Se puede identificar en los niños algunas limitaciones al no poder utilizar de forma correcta el lenguaje, algunas falencias que se encuentran son: no lograr proponer soluciones, cuando se tiene una conversación con alguien no se expresan de forma correcta, no tienen en cuenta las reglas de comunicación verbal como: hablar cuando sea su turno, escuchar, pedir la palabra. De igual forma se distraen con facilidad cuando una persona les está hablando, se evidencia dificultad al utilizar su aparato fonador, problemas de respiración y diferenciación de los sonidos, no aumentan su léxico y de igual forma no logran asimilar nuevas palabras, así mismo la formulación de preguntas en una conversación, también en el momento de dar a conocer sus necesidades.

En el presente trabajo se evidencia una propuesta de actividades para llevarlas al aula, también se evidencia la justificación, los objetivos a alcanzar, lo anterior para lograr el mejoramiento del lenguaje oral a través de la aplicación del juego como estrategia fundamental para la estimulación en los niños de 5 a 7 años.

1.2. Objetivos del TFM

1.2.1. Objetivo general

- Incentivar el lenguaje oral utilizando el juego como estrategia central para la estimulación en los niños de cinco a siete años.

1.2.2. Objetivos específicos

- Identificar la importancia del juego en la adquisición del lenguaje en niños de cinco a siete años de edad.
- Plantear actividades lúdicas que posibiliten la estimulación del lenguaje oral en los niños.
- Fortalecer la competencia léxica en los niños a través del uso del juego de reglas.
- Constatar de qué forma influye el juego en el desarrollo intelectual y trabajo cooperativo en los niños.

2. Marco teórico

El ser humano tiene capacidades cognitivas, que le ayudan a adquirir conocimientos desde su nacimiento y durante todo el transcurso de su vida, es capaz de pensar, hablar y ser partícipe de una cultura que le ayuda ampliar sus conocimientos y habilidades, los cuales pondrá en práctica durante toda su vida. Con relación a lo anterior en el marco teórico se dará a conocer de forma más detallada la importancia que tiene el juego en los primeros años de vida del ser humano y como esta estrategia ayuda a la estimulación y la adquisición del lenguaje en los niños de cinco a siete años.

2.1. Teorías sobre la adquisición del lenguaje

En los primeros tres o cuatro años de vida, el niño adquiere elementos fundamentales del idioma, sin importar lo difícil que sea su pragmática, aprenden la lengua que se habla en su cultura. Por consiguiente, surgen muchas incógnitas sobre la facilidad como los niños desarrollan el lenguaje, ¿qué pasaría si nunca se le habla a un niño? ¿el lenguaje es algo innato o algo que se adquiere durante el desarrollo de la vida? ¿solo los seres humanos tienen la capacidad de comunicarse? ¿existen teorías que puedan explicar de forma correcta la adquisición del lenguaje? Estas son algunas de las muchas preguntas que se han hecho varios teóricos que han trabajado sobre el desarrollo del lenguaje.

2.1.1. Albert Bandura y la teoría social

La teoría cognoscitiva social consiste en la interacción que el ser humano tiene con su entorno. El aprendizaje es construido mediante el contacto que se tiene en las diferentes experiencias de su diario vivir, brindándole importancia a la imitación y a la observación, ya que los menores siempre tienen como ejemplo a seguir, a sus padres, profesores, amigos, y hasta los superhéroes que miran en la televisión, de manera que los factores cognitivos se encaminan en la capacidad que tiene el menor en reflexionar y simbolizar (Pascual,2009).

Teniendo en cuenta lo anterior se puede comentar que cuando los niños reciben estimulación negativa o positiva de su entorno, sus acciones serán de la misma forma, siempre repitiendo lo aprendido de quienes ellos consideren sus modelos.

Bandura y Rivière (1982) definen que las influencias del entorno afectan en el comportamiento a través de un proceso cognitivo, que incluyen: imaginación, forma simbólica de experiencia y procesos de pensamiento. También se resalta la importancia del lenguaje y el modelo de aprendizaje gramatical, así como las diferentes reglas para la adquisición de la lingüística. En el ser humano se logra desarrollar diferentes habilidades y conocimientos gracias a las diferentes experiencias que obtendrá en el transcurso de la vida, en el cual las personas se equivocarán, pero esto ayudará a detectar errores en experiencias futuras y así generar un razonamiento propio.

2.1.2. La teoría sociocultural de L. S. Vygotski

Vygotsky (1934) resaltó que, en el desarrollo cognitivo, el lenguaje juega un papel muy importante, argumentando que, “si los niños disponen de palabras y símbolos, son capaces de construir conceptos mucho más rápido. (...) observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo fundamental del pensamiento y la autorregulación voluntaria” (p.234).

La experiencia social que tiene un individuo con su entorno, moldea la forma de cómo se ve el mundo, y de manera que el lenguaje es un factor importante en esta experiencia, ya que es el primer canal de comunicación con las demás personas (Mota y Villalobos, 2007).

Los seres humanos por naturaleza son seres sociables, por esta razón siempre están socializando unos con otros, el conocimiento de la cultura se hace a través del lenguaje. Entonces se considera que “el lenguaje representa un puente muy importante entre el mundo sociocultural y el funcionamiento mental del individuo, Vygotsky calificó la adquisición del lenguaje como la piedra angular del desarrollo cognoscitivo del niño” (Mota y Villalobos, 2007, p. 412)

Los conocimientos de la cultura se transmiten a través del lenguaje, mediante el proceso de intercambio y transmisión. El lenguaje es el canal principal que favorece a desarrollar la mente, el desarrollo del lenguaje se manifiesta a través de unas fases, una de ellas es la etapa egocéntrica, que según Vygotsky afirma que los niños empiezan a manifestar el lenguaje más o menos desde los tres años, pero lo hacen de una forma egocéntrica, quiere decir que los menores solo hablan para ellos y no tienen la intención del habla social. Por consiguiente, el niño pasa esta etapa y continua con el periodo llamado zona de desarrollo próximo, en este

proceso las personas cuentan con la ayuda de otro compañero, teniendo esa interacción social, se ayuda a desarrollar el lenguaje para personalizarlo e interiorizarlo (Saavedra, 2018).

La zona de desarrollo próximo se puede estimular en el aula a través del juego, ya que el niño actúa de forma libre y autónoma. El juego simbólico puede ser de gran ayuda, debido a que el niño asume diferentes roles como: ser médico, policía, enfermera y profesor, al personificar alguna de estas profesiones el niño adoptará el lenguaje correcto que tiene cada una de las ocupaciones anteriormente nombradas.

2.1.3. La Teoría lingüística de Noam Chomsky

La teoría define lingüística define que el lenguaje es un sistema cognitivo que hace parte de la estructura mental del ser humano. Analiza el lenguaje como una realidad en el cerebro, considerando las estructuras mentales que nos llevan a producir e interpretar al lenguaje. Chomsky defiende la idea de las conexiones cerebrales, que permiten la aparición emergente.

Chomsky (1997) define que:

La naturaleza del lenguaje, deriva en su enfoque sobre la comprensión del habla y la adquisición del lenguaje. Para él, hablar y el comprender son manifestaciones diferentes de la misma capacidad subyacente, el mismo principio generativo cuyo dominio provee al hablante-oyente de la capacidad de usar y comprender toda la gran gama infinita de ítem lingüísticos. (p.21)

El modelo innatista nació en los años cincuenta, como oposición de los aportes empiristas. El lenguaje según las teorías chomskianas se entiende como una capacidad interna del cerebro-mente, que le permite al emisor y receptor de un lenguaje específico entender y producir una cantidad ilimitada de oraciones de forma que inicialmente son innatas.

Chomsky resalta que lo más sorprendente de la lengua, es la facilidad como los niños pueden adquirir el lenguaje, aprenden por piezas del cerebro y estructuras mentales que ya vienen dadas. De ahí que se resalta que la mayor parte de lo que sabemos de nuestro lenguaje ya viene incorporada, con esto se quiere decir que no debemos aprenderlo ya que se afirma que es innato.

Se puede decir que los niños son capaces de adquirir cualquier lenguaje, el cual se define según el lugar en donde se desarrolle el niño. Algo que tienen en común todos los lenguajes del mundo es que están presentes en la mente de los niños desde su nacimiento, a causa de

esto se facilitará la adquisición del lenguaje porque ya está incorporado en su mente (Olarrea, 2010).

2.2. El juego

El juego es una estrategia desarrollada para crear armonía y un buen ambiente en los niños. Así como lo manifiesta Gallardo y Gallardo (2018) el juego es una actividad lúdica muy estimulante para cualquier edad. Los niños y niñas juegan para disfrutar, y así mismo exploran su entorno y los objetos que tienen en su alrededor. Aprenden sobre la realidad y algo muy importante a relacionarse con sus pares y desenvolverse en el mundo que habitan.

El juego es fundamental en la vida de los niños y niñas, les ayuda a desarrollar diferentes habilidades en la parte física, intelectual, social, moral y afectiva, sin importar la edad que tenga el menor. El juego influye en la motricidad y el lenguaje, facilitando el aprendizaje cooperativo entre pares.

Lares (2014) manifiesta que el juego es algo propio de los seres humanos de manera que el hombre tendrá que incluirlo dentro de su personalidad y hacerlo propio. Como estrategia pedagógica el juego es una práctica muy adecuada para desarrollar habilidades en los menores. A través del juego los niños y niñas pueden moldear sus conductas y sentimientos adquiridos en su vivencia según sea su entorno.

El juego es una actividad que en muchas ocasiones los adultos dejan a un lado debido a las diferentes ocupaciones que tienen. Según Rivero (2018) define que el juego es una ocupación de crear y recrear. Es el momento en el cual los jugadores involucrados se entretienen en el juego y viven momentos de diversión, euforia y entusiasmo.

2.2.1. Clases de juegos en la niñez

Todas las actividades que sean grupales y lúdicas, estimulan a los niños en el desarrollo de su yo social. Se ha evidenciado en los diferentes estudios, que el juego simbólico tiene cualidades intrínsecas que permiten que el niño desarrolle una gran socialización grupal. Alguna de esas habilidades que se desarrollan en los menores son: la cooperación con sus pares, ya que deben comunicarse entre ellos para desarrollar la temática del juego simbólico. También amplía el conocimiento del mundo social de sus padres o de los adultos. De la misma forma al

interpretar los diferentes roles de la sociedad, prepara al niño para el trabajo, y por último para el desarrollo de la conciencia personal (Cornejo 2019).

Montalván (2019) clasifica en diferentes tipos de juegos entre ellos encontramos: el juego de ejercicios, que aparecen en los dos primeros años de vida. En esta etapa los niños repiten una y otra vez la misma actividad por el placer de obtener un resultado. En este tipo de juego se viven experiencias como: sensorio-motor, repetición de gestos (asombro, alegría, asco, ira, etc.) y movimientos (correr, saltar, rodar, etc.).

Seguidamente define el juego simbólico, que suele aparecer de dos a cuatro años de edad. El niño asigna más o menos varios significados a los objetos: simular eventos imaginarios, explicando escenarios creíbles por medio de personajes reales o de ficción; por ejemplo: imitar a los adultos cuando están hablando por teléfono, cuando una mujer se está maquillando, realizar el juego de muñecas, jugar a ser la mamá y el papá, jugar a ser médicos o profesores, el juego de la tienda, etc.

También resalta el juego de construcción, que contiene la apreciación conceptual, son aquellos juegos en donde los menores pueden armar, coser, construir, etc. Esto sucede cuando el menor se fija el objetivo de construir, teniendo en cuenta unas acciones que deben estar lo suficientemente coordinadas.

Después se evidencia el juego de reglas: en esta se resalta que puede ser simples o complejas. En la cual la primera que se nombra incluye: operaciones concretas, en el cual el niño sigue instrucciones simples. La segunda precisa operaciones formales, es decir son capaces de desarrollar ideas. En otras palabras, son los diferentes juegos en el cual los niños deben respetar unas reglas o normas. Las cuales debe conocer y respetar para lograr las metas predeterminadas.

En el momento de elegir los juegos que se desarrollarán en el aula, se debe tener en cuenta los objetivos y los contenidos de enseñanza, así como la forma como se quiere organizar el proceso pedagógico. Analizar el grado de preparación que tienen los profesores, ya que el juego tiene un amplio campo que explorar; el juego debe tener con antelación unas reglas formuladas por el docente quien en su mayoría de casos será el que oriente cada una de las actividades, dejando en claro si el juego se realizará de forma grupal o por el contrario será individual, también deberá ser muy lúdico ya que los niños son muy observadores y tratarán

de imitar la misma actitud que el profesional muestre a la hora del juego, el maestro puede implementar juegos divertidos después de una clase o rotación de turno ordinario, todo depende del logro a alcanzar, y el contenido de la asignatura utilizada. Después de completar cada actividad, se recomienda elegir un ganador y proporcionarle una recompensa, para incentivar la estimulación en los niños y su participación, pero no tiene por qué ser material. (Saavedra, 2018)

Existen diversos autores que hablan sobre la evolución del juego en la infancia. Uno de los que más se resalta es Guy Jacquin (1954) destaca los juegos que se caracterizan en cada una de las edades por la que pasa el ser humano, entre ellas tenemos:

En la edad de cuatro a cinco años, el niño empieza con los juegos de hazaña, de tipo físico, entre estos tenemos el juego de obstáculo, en el cual los niños se ponen barreras que tienen que saltar para superarlas. Estos juegos se realizan de forma individual, ya que en esta etapa el menor prefiere jugar solo. Continuando con el recorrido evolutivo del juego encontramos que en la edad de cinco a seis años los niños muestran gran interés por los juegos de imitación, esto quiere decir que los niños copian gestos, acciones, que realizan las personas en su alrededor. Como ejemplo tenemos cuando el niño imita a su padre cuando está manejando el carro, o también cuando su madre está preparando los alimentos. Su juego es solitario, en cambio que a partir de los siete años el niño comienza a ser más sociable. Para finalizar se habla del periodo de seis a siete años, aquí hay una crisis en esta etapa, el comportamiento del niño es introvertido. El niño empieza a disfrutar más de otro tipo de juego los cuales son los de imitación ficticia. Su imaginación empieza a ser su principal herramienta de juego, empiezan a crear los famosos amigos imaginarios, seres irreales como héroes e incluso máquinas.

Jean Chateau (1958) refiere que los juegos de imitación comienzan a ser evidentes en la vida del niño. Este tipo de juegos ayuda al menor a desarrollar adecuadamente su personalidad y seguridad. Comienza desde los dos años y se puede evidenciar que la familia es un pilar fundamental debido a que es un modelo de imitación se reduce al mundo de los adultos en torno al niño. El menor comienza a imitar cada una de las acciones que observa en su diario vivir, la imitación se realiza practicando lo que hace su familia, como ejemplo tenemos cuando toman un objeto e imitan como si estuvieran contestando el teléfono.

Continuando con el desarrollo que tiene el niño en el juego, se observa que en la edad de siete a nueve años, el menor utiliza su imaginación y empieza a imitar personajes no reales, estos pueden ser personajes ficticios como héroes o máquinas. Finalmente, a la edad de los diez hasta los catorce años de edad, los niños empiezan a imitar escenas cotidianas. La imitación se empieza a realizar en grupo en el cual tienen un tipo de cooperación entre ellos. Durante este juego cada niño asume un papel diferente practicando un juego de roles. Como ejemplo tenemos cuando los niños juegan a ser la mamá y el papá.

Por lo que se refiere al juego tenemos un teórico muy importante quien nos habla acerca del tema. Empleando las palabras de Piaget (1959) menciona que el desarrollo del juego es paralelo a la fase de desarrollo de la inteligencia humana. Los juegos son una parte de los procesos mentales, involucrados en los componentes intelectuales de los seres humanos.

Piaget reflexiona sobre el juego de simple ejercicio, en el cual afirma que este tipo de juego no existe ningún tipo de ficción o se impone alguna regla. Aparece también el periodo preverbal del menor que desaparece con regularidad en la infancia. Este tipo de juegos aparece en la primera fase evolutiva de la inteligencia, especialmente en los dos primeros meses de vida del menor, en la cual el niño no demuestra ningún tipo de actividad lúdica, sino que a partir del segundo mes es cuando el infante empieza a jugar.

Primer estadio: se presenta desde los cero a los dos años de edad, más conocido como el estadio sensorio-motor. En esta etapa el niño hace uso de sus sentidos, los cuales están totalmente desarrollados, de igual forma sus habilidades motrices, para conocer su entorno. En primera medida tiene que confiar en sus reflejos y más adelante de sus habilidades motrices y sensoriales.

Se puede evidenciar que, en los dos primeros meses de vida, el ser humano desarrolla unas reacciones primarias. Esto significa que son aquellas acciones que le han provocado algún tipo de placer. Entre los cuatro a doce meses de vida, el niño empieza a experimentar con cosas que hay en su alrededor, analiza qué movimientos debe hacer si quiere que algo suene y replicar nuevamente la gratificación que esto le provocó. Entre los doce y dieciocho meses de vida, el menor entiende que, aunque no esté bajo su vista, el objeto tiene una permanencia.

Segundo estadio: llamado estadio preoperatorio, este aparece desde los dos a los siete años de edad. Se caracteriza por la internalización de la reacción en la etapa anterior, por su

ambigüedad y/o falta de reversibilidad, dando lugar acciones fundamentales que no han sido catalogadas como operacionales. Como ejemplo de ello tenemos: el juego simbólico, el egocentrismo, etc.

Tercer estadio: conocido como estadio de las operaciones concretas, el cual aparece desde los siete a los once años de vida. En este rango de edad se puede evidenciar que es cuando los niños utilizan su lógica para resolver alguna situación cotidiana.

El niño adquiere la capacidad numérica, entre estas tenemos la cantidad y volúmenes líquidos. Aquí el niño es capaz de entender que un litro de agua es el mismo sin importar si su recipiente es más grande o ancho. O de la misma forma si manipula una bola de arcilla y la divide en varios pedazos, entenderá que al unir los pedazos de arcilla obtendrá la misma bola de arcilla original.

Cuarto estadio: llamado estadio de las operaciones formales que empieza desde los doce años en adelante. Desde esta edad el cerebro humano está totalmente formado, para realizar pensamientos abstractos, formular hipótesis y deducciones.

2.2.2. El juego simbólico en la infancia

Así como se observa el desarrollo del niño en sus diferentes estadios, el juego simbólico también tiene diferentes procesos a lo largo de la vida del menor, teniendo incidencia en la adquisición de habilidades y aprendizajes significativos como lo afirma Quispe (2016) que indica que: Existen unas etapas en el juego simbólico, la primera que encontramos es el juego pre-simbólico, la cual está en el rango de los doce a diecisiete meses de edad, en esta fase los niños empiezan a identificar los objetos que están en su alrededor. El menor empieza a utilizar los juguetes en actividades propias.

Seguidamente se empieza la segunda etapa denominada desintegración e integración que va desde los dieciocho a diecinueve meses de edad. El niño se convierte en un sujeto pasivo, empieza a imitar las acciones que observa en su alrededor (personas y objetos) como ejemplo de esta tenemos el beber de un vaso vacío. El desarrollo comunicativo también se empieza a estimular, ya que empieza a utilizar palabras para representar objetos y personas.

Continuando con el desarrollo del juego simbólico encontramos la tercera fase la cual empieza desde los veintidós a los veinticuatro meses. El niño repite las representaciones de las

experiencias vividas con las personas que son más cercanas a él. Por ejemplo, empieza a jugar a ser la mamá, viste y peina la muñeca y finalmente la pone a dormir.

La cuarta etapa llamada progresión de objetos sustitutos, esta empieza desde los treinta meses y se extiende hasta los treinta y seis meses. El niño aquí hace representaciones reales con acciones visibles, empieza a tener una interacción con el contexto. Ejemplo de ellos tenemos que los niños ya pueden plantear con sus pares qué juego quieren realizar, puede que el niño empiece hablar solo.

Finalmente encontramos la quinta etapa denominada planificación y sustitutos, periodo que empieza desde los cuatro años. El menor empieza a utilizar su imaginación como herramienta principal para desarrollar el juego. Como ejemplo a esto tenemos cuando el niño utiliza unas mantas y sillas para crear una tienda de campaña, los armables se convierten en carros, una caja de cartón se puede convertir en un barco. Todo esto se crea en la mente del niño y solamente él puede ver que son reales estas situaciones.

Dantas y Ayala (2019) refieren que los juegos simbólicos nos brindan múltiples formas para que los niños jueguen, ya que reconocen la forma compuesta que puede representar situaciones cotidianas. Le permite al menor reconocer a los personajes de su entorno que lo rodea y le ayuda tomar conciencia de sí mismo.

Se piensa que el juego simbólico es un método de enseñanza céntrico, ya que su aprendizaje y representación es agradable para los niños. Ofreciéndoles la oportunidad de ser libres y autónomos en su aprendizaje, estimulando la participación activa de los niños en su desarrollo integral.

El juego simbólico se entiende como una actividad muy importante en el desarrollo del niño, debido a que le permite interpretar un rol y no sentirse involucrado, es por eso que a los niños les agrada tanto. Es como interpretar otro yo, pero que en el momento que no quieran ser más ese personaje lo puedan sacar, exactamente, les descubre la alteridad (Miñano, 2020).

Cuando los niños juegan son capaces de reconocer su entorno que les rodea, el juego simbólico se debe utilizar adecuadamente y según las áreas curriculares. Ocupa un lugar muy importante en la expresión, debido a que le permite al niño hablar como el personaje que ellos quieran, que puede ser real o ficticio. Este juego no se puede tomar solo como algo

divertido o como un pasatiempo, se puede determinar que, en él, se adquieren aprendizajes para la vida adulta (Pucuhuayla, 2019).

2.2.3. Principios básicos del juego

Roso (2012) plantea que los niños viven diferentes procesos durante el desarrollo del juego, el primero que menciona es la participación, la cual define que el ser humano por naturaleza es social, y la intervención está inherente en él. Cuando no lo realiza puede encontrarse con una frustración al no participar, se sentirá dependiente. La participación abre la puerta a la aplicación del juego.

También se encuentra el dinamismo, que da cuenta al tiempo que se desarrolla en la lúdica, hay que tener claro que todo el juego es una estrategia en la cual el niño está en movimiento, interactuando activamente con sus pares.

Una de las características principales del juego es el entretenimiento, en esta se encuentra las diferentes actividades lúdicas, agradables para los menores. El estado emocional interfiere en la participación del niño, de igual forma la didáctica utilizada en la actividad. El juego debe ser innovador, entretenido, tener sorpresas, permitiéndole participar activamente.

Además, también se resalta el desempeño de roles que tienen los niños en los diferentes juegos, esta actividad se basa en la formación de la lúdica de las actividades, aquí los estudiantes imitan e improvisan de forma libre y activa lo que observan en su alrededor, las diferentes acciones que hacen sus familiares, amigos y vecinos.

Por último, encontramos la competencia, en esta característica del juego se observa que la lúdica presenta resultados y permite motivar a los niños a la participación del juego. Sin competencia no hay juego, ya que esto permite que sea dinámico y participativo.

2.3. El lenguaje oral

Gutiérrez y Mediavilla (2017) definen que el niño a partir de la adquisición de habilidades comunicativas y el dominio de los diferentes componentes lingüísticos va tomando conciencia de las unidades que componen la lengua. Este proceso se lleva a cabo descomponiendo progresivamente el habla en sus unidades, desde las oraciones hasta los elementos mínimos de las palabras y fonemas.

Esto quiere decir que el niño a medida que se va desarrollando en los primeros años va adquiriendo habilidades comunicativas, como lo afirma Jalles (2003) el lenguaje es un misterio, porque si bien constituye una de las habilidades humanas más complejas, existen en todas las culturas y en todos los individuos. El lenguaje es natural y muy complejo de explicar, por lo que está sujeto a muchas teorías y métodos. Aunque dichas teorías difieren sobre la naturaleza del lenguaje humano, siempre conducen a un objetivo en común, esclarecer el misterio del lenguaje

Vygotsky (1934) afirma que el desarrollo humano ocurre a través de procesos de transmisiones e intercambios de conocimientos en el entorno social. Por consiguiente, el lenguaje se define como la herramienta principal para transmitir diferentes ideas, sentimientos y emociones. La teoría acerca del lenguaje se basa en un aprendizaje constructivista, donde establece que los menores adquieren conocimiento como resultado final de su participación en experiencias con su ambiente.

El lenguaje oral se convierte en un instrumento fundamental para la comunicación entre las personas, lo que lo convierte en un medio de comunicación eficaz de socialización. Al tiempo que satisface las necesidades básicas, expresa emociones y regula el comportamiento de los demás. Esta es la función más relevante por lo que puede ser una guía muy importante para ayudar a orientar las diferentes actividades en las escuelas, estimula la expresión y aumenta la expresión gramatical.

El lenguaje es fundamental en la vida diaria de las personas, además de ser una herramienta fundamental de comunicación y expresión, se puede utilizar para comunicarse consigo mismo utilizando el lenguaje interno, así pues, ayuda analizar problemas, organizar y generar nuevas ideas, hacer planes y almacenar datos, es decir regula y orienta actividades propias (Vivanco, 2015).

En relación con lo dicho por el autor se puede decir que: el lenguaje es la capacidad de comunicación, es el medio que permite dar a conocer ideas, emociones, sentimientos. Es lo que nos ayuda a tener contacto con nuestro entorno social utilizando el lenguaje como medio de comunicación principal.

2.3.1. El lenguaje y su desarrollo

Bonilla (2016) plantea que el desarrollo del lenguaje se considera como el proceso social y cognitivo por el cual las personas adquieren la habilidad para comunicarse oralmente, utilizando un lenguaje natural. Este desarrollo se da en una etapa crítica, es decir que inicia desde los primeros meses de vida y se prolonga hasta la adolescencia. En la mayoría de las personas, el proceso ocurre principalmente en los primeros cinco años de vida, a lo que se refiere a la adquisición de formas lingüísticas y contenidos.

El lenguaje es la habilidad comunicativa que nos ayuda a compartir y crecer. Cuando el niño interactúa gracias al lenguaje, adquiere una visión del mundo, aprende sobre la cultura y los significados que esta tiene sobre su entorno. Por medio del lenguaje la sociedad crea aprendizaje.

Salguero, Alvares y Verane (2015) definen que se debe tener en cuenta que, en los primeros cinco años de vida, el niño se encuentra en el mejor momento para la adquisición de habilidades fonológicas, fonéticas, semánticas, morfosintácticas y pragmáticas, que resultan muy necesarias para el intercambio comunicativo con los demás niños que están en su alrededor. De tal forma es importante observar de qué forma el lenguaje se está desarrollando en los niños, para la detección precoz de alguna alteración en el desarrollo del lenguaje en la infancia. De igual forma es importante resaltar el papel tan importante que tiene el docente dentro del aula, ya que es el mediador entre los estudiantes y el conocimiento, es aquella persona que siempre está realizando una observación directa a los niños. Es quien puede detectar de primera mano las diferentes falencias y de igual forma formular diferentes estrategias para mitigar dicha problemática, en este caso nos enfocamos a la falta de desarrollo que tienen los niños en la parte comunicativa.

Se puede evidenciar que la estimulación del lenguaje en cada una de las etapas o periodos evolutivos, no solo es responsabilidad del docente, sino que la familia juega un rol muy importante en el desarrollo del lenguaje de los niños. Son ellos los responsables de estimular el lenguaje en los primeros años de vida del menor, y ofrecerles los mejores modelos. También deben brindarles normas adecuadas según sea la comunidad a la que pertenecen.

2.3.2. Dimensiones del lenguaje oral

El lenguaje es una herramienta imprescindible para la transferencia de ideas, sentimientos y deseos. El lenguaje está compuesto por unas dimensiones que según Villeda (2008) refiere que dentro de esas dimensiones encontramos la articulación, esto hace referencia a la pronunciación, en la cual se debe colocar correctamente en el aparato articulatorio y así producir fonemas específicos.

Así pues, complementa la información afirmando que la articulación es la expresión del lenguaje, y se toma como la base estructural que explica por qué la lengua carece de claras restricciones sobre lo que puede expresar, lo que es diferente a lo que sucede con otros sistemas de comunicación. Existe unos órganos que influyen en la articulación de los sonidos, los cuales pueden ser activos, encontramos que son todos aquellos que tienen algún movimiento en el momento del habla, en estos hallamos los labios que son los músculos que permiten cerrar la estructura vocal. Las alteraciones de estos músculos pueden ocasionar inconvenientes para la articulación de los sonidos, entre estos tenemos: labio leporino, labios pequeños, labios gruesos. También la lengua es el órgano que permite el desarrollo de los sonidos fonéticos por sus distintas acomodaciones y/o vibraciones. Los problemas frecuentes son: frenillo, macroglosia, lengua topográfica.

Para finalizar con el concepto de la articulación encontramos los órganos pasivos, que ayudan a la expresión del lenguaje, logrando observar que son todos aquellos que tienen poco movimiento durante el desarrollo del habla, entre estos encontramos que el paladar es muy relevante, ya que todos los sonidos necesitan del apoyo o vibración de la lengua contra el paladar. Los problemas que se encuentran son: paladar alto, paladar bajo, dientes y alveolos dentales, mandíbula desencajada, dientes muy grandes, dientes muy separados.

Por otro lado, dentro de las dimensiones del lenguaje detallaremos la definición del vocabulario, que es el conjunto de palabras que una persona domina en su léxico, y que además utiliza durante una conversación cotidiana. Existe el vocabulario activo es aquel en donde la persona no solo lo entiende, sino que además lo utiliza de forma frecuente. El vocabulario pasivo, en el cual la persona lo entiende sin ningún problema, pero no es capaz de utilizarlo cuando se expresa, sea por vía oral o escrito.

Por último, encontramos la sociabilidad, que es la habilidad que tienen los niños en la infancia para manejar la interacción social con las personas que los rodea. Es cumplir con el objetivo de atención y aprobación, esta situación se da en la edad de los tres a cinco años de edad, en donde se determina relacionarse con el otro como encontrar su lugar en el mundo. También está relacionado con el nivel del lenguaje o la parte gestual, ya que le permite poseer conocimientos para poder dominar normas culturales.

2.3.3. El lenguaje oral y sus componentes

Son los diferentes aspectos lingüísticos diferentes: forma (sintaxis, morfología y fonología.) Por su uso (aspectos interactivos y pragmáticos). El contenido (semántica). Estos cinco aspectos hacen parte del sistema lingüístico.

Saavedra (2018) hace referencia algunos aspectos del sistema lingüístico, entre estas tenemos:

- **Fonología:** la fonética como disciplina lingüística, se basa en el estudio de los sonidos del lenguaje. Dichos sonidos se organizan en fonemas que pueden ser el sistema de símbolos del lenguaje. Utiliza características de pronunciación para organizar los sonidos en el sistema.
- **La fonética:** se centra en el estudio de los sonidos de la lengua, las características sin importar el aspecto fónico. El análisis de los sonidos en cómo se expresan, la sucesión de los sonidos y las pautas de organización.
- **Morfología- sintáctico:** se entiende como una rama de la lingüística que analiza la estructura de las palabras para limitarlas, clasificarlas y definir las unidades. La morfología flexiva da lugar a la clase de palabras. La morfología léxica hace referencia a la formación de nuevas palabras.
- **La semántica:** es importante porque se refiere a generar mensaje por parte del traductor y el significado del mensaje que da el codificador. Es un miembro de instrucción porque está relacionada con el uso y la aceptación del lenguaje.
- **La pragmática:** es la expresión correcta en las diferentes situaciones que vive el hombre. Los niños adquieren la capacidad de utilizar el lenguaje de acuerdo al entorno social que se caracteriza en el habla, en un discurso o conversación.

El juego como estrategia de estimulación para el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 a 7 años.

- El léxico: se refiere a los elementos que ayudan a la formación de una nueva palabra. El léxico son los términos que conforman una lengua, conformado por unidades llamadas lexemas.

Para concluir con el tema se puede decir que los 6 aspectos mencionados anteriormente son imprescindibles en el sistema lingüístico, se observan los diferentes aspectos que conectan unidades sonoras o simbólicas en un determinado orden. De igual forma la relación de significado que establece el niño entre los elementos del lenguaje y su entorno. Así pues, también se analiza el uso del lenguaje por parte de los individuos en diferentes contextos. Estos aspectos de la lingüística son de gran importancia para el buen desarrollo de los niños en las diferentes etapas del lenguaje según su edad.

2.3.4. Etapas del lenguaje oral

El lenguaje oral tiene un desarrollo en la vida del ser humano y se divide en diferentes momentos, Millan (1979) define que los elementos fónicos ayudan como base en un nivel superior, para los contenidos formales que se encontraran en secuencias y que existen unas etapas de adquisición del lenguaje. Menciona una primera etapa, en la cual se dice que no incide la tonicidad de la sílaba, sino la parte articulatoria que tiene el niño. En este primer ciclo existen cuatro segmentos fonéticos los cuales son:

Pá ---- ápa ---- papá

Tá ---- áta ---- tatá

Má ---- Mamá

Observamos que según donde esté ubicada la vocal *a*, produce variantes léxicas. Aquí se presenta una creación de un sistema fonético.

A continuación, se relaciona la segunda fase que habla acerca del principio de imitación que es comparable con la relación que involucra la rima consonante. Aquí la acentuada produce un modelo segmentado final. Se observa que el niño pasa por unos procesos de desarrollo. El primero de ellos tiene en cuenta las consonantes con las que termina las palabras, ejemplo: teta (paleta- maleta). También el menor adopta las consonantes iniciales de las palabras, por ejemplo: pota (pelota).

Como última fase en la evolución del lenguaje en el niño se encuentra una integración léxica, se evidencia un progreso moderado en la parte articulatoria. El niño recurre a la duplicación para crear grupos hetero-silábicos, como ejemplo tenemos vedde----- verde.

Es importante también hablar sobre la etapa pre lingüística, esta se da desde los dieciocho hasta los veinticuatro meses de edad, así mismo como se observa el desarrollo físico, se puede evidenciar el proceso evolutivo del lenguaje, es como un proceso de maduración en todos los aspectos. Caucha (2019) define que en esta etapa los bebés hacen uso de sus reflejos, es la principal herramienta para lograr una adaptación en el mundo, lo más evidente del menor en este periodo para lograr comunicación con las personas es gritando, llorando y sonriendo. El niño va adquiriendo control de sus movimientos y entiende algunas cosas que se le menciona, empieza a decir las primeras palabras. Finalmente, el niño al llegar a los dieciocho meses su léxico se amplía de forma sorprendente.

Con relación al tema anterior encontramos que la etapa lingüística, que empieza desde los dos hasta los siete años de edad aproximadamente. En este lapso de tiempo el niño ya es capaz de adquirir un vocabulario amplio. Produce palabras correctas y empieza a utilizar frases largas para comunicarse.

2.3.5. Categorías del lenguaje oral

Tobón et al. (2018) definen que el lenguaje oral en la etapa infantil se clasifica en unos niveles, los cuales son muy importantes de resaltar, el primero que encontramos es el nivel expresivo, está determinado por las integraciones de codificación de la palabra "diálogo" y de la expresión oral, se estructura a través del desarrollo y la capacidad del habla / fonética. Además, se resalta la madurez que es la habilidad secuencial de voz y adquisición y el desarrollo de la motivación del movimiento de las funciones básicas del lenguaje oral. También la articulación de voces, se entiende como la expresión de palabras voluntarias, en este nivel el niño es más persuasivo, y es capaz de realizar intercambios de pensamientos con sus pares, comienza a realizar pataletas (berrinches) para tratar de que las personas que están en su alrededor le cumplan los deseos al menor. Aquí el lenguaje tiene opinión, exigencia y dudas.

Si el menor no logra expresar sus ideas o necesidades utilizando el lenguaje oral, lo realiza por medio de sus gestos, utilizando el lenguaje no verbal, que puede verse reflejado en su enojo, tristeza, agresividad, etc. En algunas ocasiones las personas no entienden dichos deseos del niño y por eso él opta por realizar rabietas o pataletas.

Por otro lado, está el nivel receptivo, el cual consiste en la decodificación de componentes, con la ayuda de la audición. La información se recibe a través de la escucha y así lograr interiorizarla. Desde una perspectiva integral el objetivo del oyente es recibir mensajes del emisor. Para que la información llegue de forma adecuada es necesario tener en cuenta la comprensión a través de las funciones auditivas.

En conclusión, se puede determinar que las categorías del lenguaje son el nivel expresivo, el cual está relacionado con la expresión oral en otras palabras el término hablado. También se encuentra el nivel receptivo que se define como la interiorización que se tiene en la escucha, con el objetivo de comprender el lenguaje oral.

Este marco teórico encierra los diferentes conceptos referentes al juego y el lenguaje oral, detallando cada una de las características que los componen. De igual forma las particularidades que estos tiene en cada una de las etapas evolutivas de las personas y de qué forma interfiere en el desarrollo significativo del ser humano, especialmente en la etapa infantil. Se resalta los diferentes estadios por los cuales pasa el niño durante el transcurso de su vida y de igual forma se explica como el juego tiene incidencia en la adquisición de aprendizajes significativos en las etapas iniciales de las personas, especialmente en el desarrollo de la habilidad comunicativa. Se desglosó el lenguaje en cada uno de sus diferentes aspectos, partiendo desde teóricos como Bruner o Vygotsky que manifiestan como se adquiere el lenguaje y detallando la etapa pre lingüística y lingüística, y los diferentes niveles por los que pasa el ser humano en el desarrollo del lenguaje. Se detalla la forma como el niño en cada una de sus niveles orales mejora su vocalización, codificación de la palabra, desarrollo del habla/fonética, etc.

3. Propuesta didáctica de innovación

La presente propuesta didáctica de innovación busca que los niños de cinco a siete años mejoren su expresión oral, logrando que de forma adecuada expresen sus sentimientos y emociones, a través del desarrollo de una serie de actividades pedagógicas basadas en el juego como estrategia central para vivir interacciones con su entorno, disfrutando y aprendiendo de una forma significativa para adquirir un conocimiento permanente para su vida.

3.1. Presentación

La propuesta de innovación está diseñada para estimular las habilidades lingüísticas y comunicativas de los estudiantes de cinco a siete años de edad. Tras el analizar la importancia que la comunicación tiene en el ser humano, se opta por trabajar esta habilidad en los niños desde una edad temprana, determinando las diferentes falencias que los niños tienen al comunicar sus ideas, pensamientos, fracasos, emociones, etc.

Al tener contacto con los niños se puede analizar que algunos de ellos tienen inconvenientes en el desarrollo del lenguaje, esto puede causar en el menor alteraciones para relacionarse con su entorno, en el conocimiento y aprendizaje. Una de las dificultades sería el no poder comunicar sus necesidades y deseos. Lo mencionado puede empeorarse a medida que el menor va avanzando en su vida académica, ya que se evidencia las dificultades que tiene al comprender actividades, expresarse y algo tan básico como el interactuar con sus pares y docentes.

Con relación a la problemática expuesta se pretende desarrollar actividades que contribuyan al desarrollo de la expresión oral, durante un lapso de tiempo de doce semanas desarrollando una estrategia por semana. Se iniciará con actividades cuyo eje central es el juego, fortaleciendo en el niño la vocalización, su sistema oral y facial, enseñando a respirar de forma adecuada, desarrollar el juego de reglas y el juego simbólico.

Se pretende brindar a los estudiantes un espacio de juego, propiciando en los niños momentos de libertad, en donde ellos puedan actuar de forma natural, dejando volar su imaginación y sin el temor de cometer algún tipo de error.

3.2. Objetivos de la propuesta didáctica

Con el desarrollo de la propuesta didáctica, se espera que los estudiantes logren alcanzar los siguientes objetivos.

3.2.1. Objetivo general

- Promover el desarrollo del lenguaje oral utilizando el juego como estrategia central en el aula.

3.2.2. Objetivos específicos

- Expresar por medio del lenguaje oral diferentes ideas y sentimientos.
- Utilizar el lenguaje verbal y no verbal para transmitir emociones.
- Reconocer y reproducir los diferentes sonidos de los animales, escuchando sus onomatopeyas.
- Mejorar la vocalización de los estudiantes, a partir de la estimulación de su sistema oral y facial.
- Estimular la habilidad comunicativa en los niños al tener que respetar turnos y escuchar de forma activa.
- Lograr que el niño produzca un vocabulario y que también lo entienda.
- Cooperar en diferentes actividades relacionadas con dramatizaciones, expresiones corporales y juego simbólico.

3.3. Contexto

La sede educativa donde se va a implementar la propuesta de innovación está ubicada en un municipio al sur del departamento del Huila - Colombia, reconocido como “El pesebre del Huila”, nombre que se le otorga por su topografía y porque su caserío se asimila a un pesebre. Cuenta con una riqueza fluvial, su ubicación topográfica le permite drenajes naturales, cuenta con una gran diversidad de flora, fauna y se encuentra dentro del anillo turístico del departamento. La Institución cuenta con un talento humano idóneo para el desarrollo de las diferentes actividades. Cuenta con docentes con perfil administrativo que son capaces de desarrollar procesos institucionales, de igual forma con docentes óptimos para trabajar en cada una de las áreas obligatorias.

Frente a su nivel socioeconómico de este territorio se puede determinar que es bajo, pues oscila en un nivel uno y dos. La principal economía es la agricultura, encontrando como producto principal el café, y como productos secundarios como lo es la granadilla, el lulo y la uva. Analizando el nivel educativo de la comunidad, se puede determinar que es bajo, esto se debe a que la mayoría de los padres solo han logrado cursar la primaria o algunos no iniciaron su vida académica porque han tenido que continuar trabajando en la agricultura. Esto hace que los padres no tengan los conocimientos suficientes para brindar a los niños aprendizajes significativos, puesto que un gran número de personas no saben leer ni escribir y de la misma forma su comunicación no es la adecuada. Es por eso que en la escuela se debe reforzar mucho al estudiante brindándole una educación integral.

La propuesta didáctica de innovación se desarrollará en una de las sedes rurales de una Institución Educativa que cuenta con siete sedes, en esta sede se cuenta con una cantidad de ochenta estudiantes y trabajan tres maestros que laboran desde el grado preescolar hasta quinto de primaria. La sede está ubicada en la zona rural, se evidencia un bajo número de estudiantes, por tal motivo los docentes deben asumir no solo un grado sino varios, es por eso que la propuesta se trabajará con niños de diferentes edades, que se encuentran en el grado de preescolar y primero. Se cuenta con veinticinco estudiantes con edades que oscilan entre cinco y siete años, diez son mujeres y quince de ellos son hombres. Solo se evidencian dos estudiantes afrodescendientes, es decir de raza negra, pero manejan el mismo idioma que el resto de sus compañeros. Los niños de estos grados en la mayoría de los casos viven con ambos padres esto equivale a un 90 %, tan solo dos niños tienen una familia monoparental.

El grupo tienen diferentes ritmos de aprendizajes y requieren de diversas estrategias metodológicas que le permitan alcanzar los objetivos propuestos, por tanto, se hace necesario desarrollar diferentes estrategias metodológicas. En la Institución Educativa se implementa el modelo pedagógico escuela nueva.

3.4. Actividades

En la propuesta de innovación se han programado seis actividades pedagógicas que pretenden responder a los objetivos planteados para la estimulación del lenguaje en los niños, utilizando el juego como herramienta de apoyo. La metodología será activa y participativa, brindando la oportunidad al estudiante de ser protagonista de su aprendizaje.

3.4.1. Actividad 1. “El juego de los animales”

Esta actividad busca que el niño mediante la pronunciación de los nombres de los animales y la emisión de las onomatopeyas mejore su vocalización. También en el desarrollo del juego amerita que el menor tenga que argumentar y proponer un discurso para justificar por qué debe ser el ganador.

Actividad 1. “El juego de los animales”			
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar en el niño el vocabulario expresivo mediante el juego de memoria. • Desarrollar la expresión léxica en los niños, pronunciando las onomatopeyas de los animales: vaca, caballo, perro, gato, lobo, etc. • Estimular el sistema oral y facial, aprendiendo a respirar de forma adecuada, inhalando por la nariz y exhalando por la boca. 		
Recursos	Colores, marcadores, cartulina, tijeras, papel seda, papel iris, cajas de cartón y silicona.		
Duración	Cuatro semanas	Lugar	Aula de clase.
Descripción			

Actividad 1. “El juego de los animales”

Esta actividad lúdica está diseñada para realizarse dentro del aula o también en un espacio abierto, lo importante es que los niños logren moverse de forma libre y que el sitio este iluminado y adecuado para que se desarrolle de forma satisfactoria la actividad.

La actividad se dividirá en cuatro momentos que se desarrollarán una vez por semana los días lunes, con una intensidad de dos horas por sesión.

El docente será el guiador durante la actividad, el encargado de determinar las reglas de cada uno de los juegos.

Momento 1: El docente junto con los niños realizarán el material del juego denominado “el concéntrese de los animales”, recortarán cartulina con dimensiones de veinte centímetros por veinte centímetros, en total tendrán que tener veinte cuadrados. Luego se les entregarán a los niños imágenes de animales para colorear, las cuales decorarán de forma libre.

Cuando ya estén listas las tarjetas se recortarán y se pegarán en la cartulina. Cada tarjeta en su respaldo tendrá un número diferente, empezando desde el número uno y hasta llegar al número veinte.

El docente explicará a los niños que serán diez animales en total. Primero se les mostrará a los niños los diez animales que se tendrán en cuenta para la actividad, los animales son: vaca, caballo, burro, perro, gato, loro, gallo, elefante, león y el cerdo. A medida que se les muestre la imagen del animal los niños tendrán que pronunciar el nombre del animal y la onomatopeya que este emite.

Continuando con el desarrollo del juego de concentración el docente comentará que cada animal estará plasmado en dos tarjetas, posteriormente el maestro pondrá las veinte tarjetas de los animales boca abajo, formando cuatro filas de cinco tarjetas. El docente debe ser estratégico al no colocar las parejas de los mismos animales cerca para que el nivel de dificultad sea mayor. Los niños formarán un círculo, encerrando el lugar donde están las tarjetas y a cada estudiante se le otorgará un turno para que todo se realice de forma organizada.

Actividad 1. "El juego de los animales"

El primer niño seleccionará dos tarjetas y el docente será el encargado de voltearlas, si sale dos animales diferentes como la vaca y el gallo, el niño no obtendrá puntos y las tarjetas volverán nuevamente a estar volteadas, no obstante, si el niño logra encontrar las tarjetas que tengan el mismo animal obtendrá un punto y las tarjetas se quedarán volteadas mostrando la imagen de la pareja encontrada. Cuando se logre adivinar la pareja de animales el niño ganador del punto emitirá el sonido que realiza dicho animal. Así sucesivamente todos los niños tratarán de buscar las parejas y obtener puntos.

Momento 2: para continuar trabajando la temática el docente realizará un bingo con imágenes de los animales, el docente será el encargado de diseñar las tablas de bingo, cada niño tendrá su tabla con diez imágenes de animales y fichas para colocarlas sobre el animal que el docente sacará al azar, cada tabla será diferente debido a que solo debe haber un ganador en cada juego que se realice, algunos animales se repetirán de una tabla a otra.

Para iniciar el docente tendrá fichas de todos los animales que están plasmadas en las tablas de bingo, y las colocará dentro de una urna, el profesional meterá la mano y sacará una ficha y les mostrará a los niños cuál es el animal que seleccionó, los estudiantes que en su tabla tengan el animal, tendrán que alzar la mano, decir el nombre del animal y emitir la onomatopeya que este emite.

Así se realizará en varias rondas la misma dinámica, el primer niño que logre tapar todas las imágenes que le correspondió en su tabla de bingo será el ganador de la actividad.

Momento 3: El docente dividirá a los niños en cinco grupos conformado por cinco personas. Cada grupo tendrá la imagen de un animal que decorarán de forma libre, ya sea utilizando marcadores, colores, papel seda y papel iris. Posteriormente cada grupo pegará en la pared al final del salón su imagen de forma que queden en la misma altura las imágenes, aunque respetando un margen de espacio de cincuenta centímetros de una a la otra. En el piso cerca de la imagen de cada grupo habrá un pequeño arco.

El profesional les dirá que se realizará una competencia y que cada grupo deberá enviar un delegado por cada ronda. Cada niño tendrá un pitillo y por grupo una bola de icopor. El docente adecuará el salón de tal forma que los menores se puedan mover de forma libre.

Actividad 1. “El juego de los animales”

Para empezar se le pedirá que salga un participante de cada equipo, cada representante saldrá con su pitillo y su bola de icopor definida por un color distintivo, el punto de inicio será en la parte donde está el tablero y su recorrido será a lo largo del salón. Seguido a esto el maestro les dirá que él nombrará uno de los animales que está plasmado en la pared y que el objetivo del niño es soplar su bola de icopor hasta el final donde se encuentra el arco de cada animal, que el primer estudiante que llegue e inserte la bola en el arco ganará un punto para su equipo, así se realizará hasta que algún equipo llegue a diez puntos.

Momento 4: Se trabajará en los mismos grupos que se conformaron en la actividad anterior. El docente les indicará a los niños que en el centro del salón estará dispuesto un cofre y estará lleno con imágenes de animales. El orientador de la actividad les comentará que por cada grupo saldrá un niño y se ubicará en un punto de salida que estará marcado por una cinta de colores, los niños estarán atentos al sonido que el profesional reproducirá en un bafle, dicho sonido es la onomatopeya de algún animal. El objetivo es que los niños al escuchar el sonido identifiquen a que animal pertenece y corran al cofre y busquen la tarjeta con la imagen que corresponda, una vez encuentren la tarjeta deberán decir el nombre del animal que creen que es el elegido por el docente. Así se desarrollará la dinámica en varias rondas hasta que uno de los equipos llegue a cinco puntos.

3.4.2. Actividad 2. “Máster chef Junior”

Esta actividad ayuda al niño a adquirir nuevas palabras de los diferentes alimentos que se consumen a diario y de otros que no son tan comunes para ellos. De igual forma promueve el uso de la imaginación, el uso de reglas, la comunicación entre pares y el juego de roles.

Actividad 2. “Máster chef Junior”

Objetivos

- Incentivar en los niños la adquisición de nuevas palabras en su vocabulario de los siguientes alimentos: fresa, leche, yogur, etc.
- Promover el buen uso de reglas y normas.
- Transmitir de forma oral ideas, emociones y sentimientos.

Actividad 2. “Máster chef Junior”			
Recursos	papel bond, tijeras, lápiz, marcadores, cajas de cartón, silicona, cinta, plastilina, harina de trigo, lana, pinturas, lana, hojas.		
Duración	Cuatro semanas	Lugar	Aula de clase.
Descripción			
<p>La actividad “Máster chef Junior”, está planteada para el trabajo de cuatro semanas, la actividad se dividirá en cuatro momentos que se desarrollarán una vez por semana los días martes, con una intensidad de sesenta minutos por sesión.</p> <p>Los niños en ocasiones trabajarán en cinco grupos de cinco personas, o también en forma individual. El docente será el guiador durante la actividad, el encargado del desarrollo de los diferentes cuentos que se trabajarán en cada uno de los momentos.</p> <p>El maestro durante esta actividad será el encargado de poner las reglas y normas que se desarrollarán durante el juego, guiará a los niños con respecto al rol que asumirán siendo chef y sobre la importancia de la alimentación saludable. También genera en el niño el crear un vocabulario de expresión, dando a conocer sus pensamientos a cerca del rol chef.</p> <p>Se recomienda realizar la actividad dentro del aula, debido a que se necesitan que los materiales como pintura, pinceles, tijeras, plastilina, estén al alcance de los niños para el buen desarrollo de la actividad.</p> <p>Momento 1: El docente les dará a conocer a los niños que todos serán unos grandes chefs que prepararán ricos platos, pero primero deberán personificarse como un chef.</p> <p>El docente acomodará a los niños en los mismos grupos, les facilitará papel bond, tijeras, lápiz y marcadores. En primer lugar, realizarán el gorro que caracteriza a la persona que trabaja en este oficio, el docente guiará a los niños mostrándoles el paso a paso de la construcción del gorro, ya cuando hayan culminado, el maestro les preguntará a los niños ¿qué creen ustedes que el chef puede utilizar en la cocina? Los niños le responderán que es lo que más utiliza.</p>			

Actividad 2. "Máster chef Junior"

Para continuar el docente les propondrá a los estudiantes que van a diseñar un horno utilizando material reciclable, el horno se construirá utilizando cajas de cartón, todos ayudarán a la construcción de dicho electrodoméstico que utilizarán en su juego de roles.

Momento 2: Al tener todo listo el docente junto con los niños empezará a realizar el juego. Ya como todos tienen su gorro de chef y el horno que es lo que utilizará en esta actividad, el profesional procederá acomodar el salón para facilitar la actividad, las mesas se acomodarán de forma lineal de tal manera que parezca una cocina, se decorarán con instrumentos reales como: ollas, delantales y cucharas, los niños estarán detrás de las mesas.

El maestro les entregará a los estudiantes plastilina y les dirá que el día de hoy van a preparar un rico pastel, el cual ellos deberán realizar y decorarlo de la manera que más les guste.

Cuando cada niño termine de decorar al pastel se meterá al horno simulando que se está cocinando de forma real. Esta actividad se trabajará de forma individual para evaluar la creatividad de los estudiantes.

El profesional dispondrá de una mesa en el cual se exhibirán los diferentes pasteles que los niños realizaron. Cada niño saldrá al frente y expondrá su pastel, comentará cuáles son los ingredientes que utilizó para su preparación.

Como ya se trabajó con un material como la plastilina que no es tan propio de la cocina, sino que se utilizó para que los niños manipularan y desarrollaran la idea de preparar un pastel, ahora el orientador de la actividad les facilitará a los niños harina de trigo y les echará un poquito de agua, cada niño amasará hasta que la masa este dócil y les indicará que van a hornear un delicioso pan, los niños realizarán la forma que tiene el pan que ellos hayan visto, el docente pasará de mesa en mesa observando el pan que los niños han formado y les preguntara ¿Qué donde han comido ese pan? ¿qué es lo que más le gusta del pan?

Para finalizar con la actividad los niños pondrán el pan que amasaron en una bandeja la cual se colocará dentro del horno que realizaron con el docente. El maestro comprará con anterioridad pan de verdad y los tendrá listo para intercambiarlo por la masa que manipularon los niños, a cada uno de los niños se les pasará el pan de para que ellos lo coman y piensen que el horno sí funciona y que su creación sí sirvió.

Actividad 2. "Máster chef Junior"

Momento 3: se diseñará junto con los niños un dominó en el cual está plasmado diferentes imágenes de alimentos. Para esto el docente llevará diferentes imágenes y junto con los niños recortarán cartulina formando rectángulos con las siguientes dimensiones: cuatro centímetros de largo y tres centímetros de ancho, en total se realizarán veinte tarjetas.

Cuando ya se tengan los rectángulos de cartulina procederán a pegar las imágenes de los alimentos, dichas imágenes siempre tendrán una pareja para poder lograr el juego. Los niños de forma creativa decorarán las imágenes, y finalmente se tendrá las tarjetas para jugar el dominó.

Para el desarrollo del juego pasarán dos niños, a cada uno se le entregará ocho tarjetas con alimentos, el niño que tenga la imagen de las fresas y la manzana en una ficha será el que puede iniciar el juego, cuando ponga la tarjeta el niño tendrá que pronunciar qué alimento es el que está plasmado en la ficha de dominó, el siguiente participante debe buscar si tiene alguna ficha que tenga una fresa o una manzana, si tiene alguna tarjeta que tenga estas frutas procederá a poner en la mesa y debe mencionar que alimentos tiene la ficha que acaba de poner. Así sucesivamente se desarrollará el juego hasta que alguno de los dos niños se quede sin tarjetas entonces será el ganador del juego. Todos los niños pasarán a desarrollar el juego por parejas.

Momento 4: El docente junto con los niños elaborarán un monstruo utilizando cajas de cartón. Dicho monstruo se llamará "mi monstruo de los alimentos". El docente facilitará tijeras, marcadores, papel seda, papel iris, lana, para realizar la decoración del muñeco. Dicho monstruo será de color verde y le harán un orificio simulando la boca del muñeco.

Cuando ya está terminado el monstruo los niños elaborarán tarjetas con diferentes alimentos como leche, ensaladas, pollo, huevos, pescado, etc. Para continuar con el desarrollo de la actividad el docente será el encargado de representar la voz del monstruo pidiendo que lo alimenten y dando las gracias por la comida. Los niños simularán que están alimentando al monstruo introduciendo las tarjetas por el orificio que sería la boca del muñeco. Cada vez que un niño inserte una tarjeta en la boca del monstruo debe pronunciar qué alimento es el que le está dando.

3.4.3. Actividad 3. “Mi cuento favorito”

Esta actividad ayuda a que el niño deje volar su imaginación, representando libremente cada uno de los personajes de los cuentos que interpretará, también el juego será la actividad central y le permitirá al menor disfrutar y recrearse de una manera autónoma, de igual forma se transversalizará la temática con la estimulación fono-articulatoria.

Actividad 3. “Mi cuento favorito”			
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Dinamizar la creatividad y la imaginación. • Promover en los niños el juego simbólico. • Optimizar el uso del lenguaje oral y la adquisición de nuevas palabras en su vocabulario. 		
Recursos	hojas de block, lápiz, borrador, pinturas, láminas de objetos, cinta, cajas de cartón, silicona, tijeras, marcadores.		
Duración	Tres semanas	Lugar	Aula de clase.
Descripción			
<p>La actividad “Mi cuento favorito”, está planteada para el trabajo de tres semanas, la actividad se dividirá en tres momentos que se desarrollarán una vez por semana los días miércoles, con una intensidad de cincuenta minutos por sesión. Se conformará cinco equipos de trabajo de cinco estudiantes.</p> <p>El docente será el guiador durante la actividad, el encargado del desarrollo de los diferentes cuentos que se trabajarán en cada uno de los momentos.</p> <p>Momento 1: El docente les facilitará a los niños hojas de block, lápiz, borrador y pinturas para realizar el dibujo de un gusanito, los niños estarán ubicados por grupos de cinco niños en tres mesas. El maestro les pedirá que de forma creativa imaginen como es un gusano y lo plasmen en sus hojas y lo pinten del color que ellos quieran. Seguido de la creación del dibujo lo recortarán y solo quedará la figura del gusano, en el respaldo del dibujo se le pegará un palito de pincho tratando de que este gusano quede como un títere.</p>			

Actividad 3. "Mi cuento favorito"

Se les pedirá a los niños que se sienten en el piso formando un círculo y que estén muy atentos a la historia que el profesional les contará, les relatará un cuento llamado "la señora lengua" comenzará contando que hay un gusano que es muy inquieto que le encanta pasear y conocer nuevos amigos. Que también hay una señora llamada la señora lengua.

El profesional les narrará la historia y los niños deberán mover la lengua porque el gusano siempre le toca el timbre que es la nariz de los niños a la señora lengua. Los niños moverán su lengua a la derecha, izquierda, arriba y abajo, siempre tratando de encontrar al gusano que se esconde en su cabeza, en las orejas y espalda.

Esta actividad hace que el niño tenga que mover su lengua e imaginar que ella es un personaje de la historia, estimulando los órganos que se implican en el proceso de articulación del habla.

Momento 2: para continuar trabajando la temática el docente les relatará a los niños un cuento conocido por ellos, en este caso utilizaremos el cuento de Caperucita Roja, los niños estarán sentados formando un círculo y el docente de forma activa y expresiva relatará la historia, siempre tratando de llamar la atención de los estudiantes.

Seguidamente el docente les preguntará a los niños ¿les gustó el cuento? ¿Qué es lo que más recuerda del cuento? ¿cuáles son los personajes de la historia? ¿recuerdan cuál es el nombre del cuento? El docente junto con los niños trabajará en la creación de un escenario que reviva la historia relatada, por ejemplo, dibujar árboles, la casa de la abuela de Caperucita Roja.

El profesional al concluir la escenografía con los niños les indicará que en una bolsa están los personajes principales de la historia y que cada uno deberá sacar al azar un personaje y deberá representarlo.

Como los personajes son (Caperucita Roja, el Lobo, la Madre de Caperucita Roja, la Abuela, y el Leñador) se dividirán en grupo de cinco niños. Los niños de forma improvisada dramatizarán el cuento, dándole importancia a la naturalidad de la lúdica, la expresión oral y corporal. Siempre el docente debe estar cerca de ellos por sí se les olvida alguna parte de la historia. Esta actividad se puede realizar de forma permanente con los niños utilizando diferentes cuentos conocidos o inventados por los mismos estudiantes.

Actividad 3. “Mi cuento favorito”

Momento 3: Se trabajará en los mismos grupos que se conformaron en la actividad anterior, los grupos estarán ubicados en mesas para escuchar la historia que maestro les relatará.

El docente les comentará a los niños que hay una familia de apellido González, que están planeando ir de vacaciones, que ya alistaron su maleta, pero que a cada uno de los integrantes de la familia se le olvidó un objeto de empacar. El profesional con anterioridad llevará en una caja quince imágenes de objetos para que los niños escojan uno para cada uno. Los objetos son: un cepillo de dientes, gafas, lapicero, espejo, peine, cuchara, crema para manos, jabón, linterna, vaso, chaqueta, un oso de peluche, celular, almohada y cobija. Los personajes que conforman la historia son el padre, la madre, abuela, abuelo, hija o hijo.

Cada niño escogerá un rol de la historia y el maestro les preguntará ¿cómo eres la abuela que objeto llevarías para el viaje? Así se le preguntará a cada niño según el rol que le corresponda. El estudiante escogerá alguna de las imágenes que hay en la caja, y posteriormente la pegará en su maleta de viaje.

Cada grupo pasará al frente y argumentará por qué escogieron esos objetos y de qué forma le ayudaría en el viaje que tendrá con su familia. Desde este pequeño relato los niños recrearán el viaje de la familia González, acomodando las sillas del salón en fila como si fuera el carro que utilizará la familia para irse de vacaciones, cada grupo comentará cuál será el lugar que visitarían y los demás grupos podrán incorporar nuevas ideas, improvisando y creando nuevas historias.

3.4.4. Actividad 4. “Mi espejo de las emociones”

Esta actividad permite al menor reconocer las diferentes emociones que se viven diariamente, de igual forma contribuye a que los niños se comuniquen y traten de conocer los sentimientos e ideas de sus pares.

Actividad 4. “Mi espejo de las emociones”

Objetivos

- Incentivar en el niño el lenguaje oral, a través de la descripción de las emociones.

Actividad 4. "Mi espejo de las emociones"			
	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer los sentimientos a través de expresiones verbales y no verbales. 		
Recursos	Espejo, marcadores, temperas, colores, hojas de bloc, lápiz y borrador		
Duración	Tres semanas	Lugar	Aula de clase.
<p>La actividad "Mi espejo de las emociones", está planteada para el trabajo de tres semanas, la actividad se dividirá en tres momentos que se desarrollaran una vez por semana los días viernes, con una intensidad de treinta minutos por sesión. Se trabajará de forma individual.</p> <p>Esta actividad está diseñada para realizarse dentro del aula o en espacios abiertos, es fundamental contar con unas condiciones óptimas, con un lugar amplio y bien iluminado. Es importante que el docente guíe a los niños, no obstante, hay que darles libertad en el momento de desarrollar el juego. Esta actividad presenta un desarrollo en la etapa comunicativa y movimientos corporales.</p> <p>Momento 1: El profesional iniciará relatándole a los niños un cuento llamado <i>El monstruo de los colores</i> (Llenas, 2015), para que los niños empiecen a identificar y diferenciar las emociones. Dicho cuento trata de un monstruo que no sabe cómo manejar sus emociones, él está lleno de muchos colores que representan las emociones, el maestro imprimirá la imagen de varios monstruos de diferentes colores que representaran una emoción, ejemplo un monstruo de color azul que identificará a la tristeza, color rojo la rabia, verde calma, gris miedo, amarillo alegría y un monstruo que este pintado de todos los colores. La historia al final les enseñará a los estudiantes cuáles son las emociones y que hay que saberlas ordenar para no terminar como el monstruo pintado de muchos colores por no saber manejar las emociones.</p> <p>Posteriormente al relato de la historia el maestro utilizará un espejo grande en el cual el niño logre observar todo su cuerpo. El docente con anterioridad diseñará unas paletas con las emociones que más están presente en los niños (tristeza, alegría, emoción, enojo, etc.).</p> <p>Posteriormente el docente les mostrará las imágenes y los niños con sus gestos copiarán la emoción que el docente les indique.</p>			

Actividad 4. "Mi espejo de las emociones"

Los niños uno a uno pasarán al frente del espejo e imitarán la emoción que estará plasmada en la paleta, observando si sus expresiones faciales son iguales o no a la de la imagen.

Momento 2: cuando el niño ya reconozca las emociones que más se repiten en la vida diaria, el docente les facilitará una hoja con colores y marcadores. Ellos dibujarán cuál es la emoción que tienen en el momento, y comentarán qué les motiva a tener dicho sentimiento. Si es la emoción alegría, argumentarán de forma sencilla el por qué están alegres, pero si por el contrario su emoción es enojo comentarán qué situación los hizo sentir de esa forma.

Dando continuidad a la actividad el docente los invitará a desarrollar el juego llamado "mímicas y gestos" les pedirá a los niños que se ubiquen sentados en el piso formando un círculo. Cada estudiante pasará al frente y el docente le indicará una emoción que debe realizar a sus compañeros, pero sin emitir algún sonido, los demás niños tendrán que adivinar y decir cuál es la emoción que el niño está imitando.

Momento 3: Para darle continuidad a la temática, se diseñará un juego llamado "que pasaría si", para empezar con la actividad el docente adecuará el salón para observar la película llamada *Intensamente o del revés inside out*, en dicha película animada los niños podrán reforzar el conocimiento sobre las emociones, reconociendo las más importantes. En ella se observa diferentes muñecos animados que adoptan una emoción y de la misma forma un color. Las emociones que encontrarán son: Desagrado de color verde, amarillo la Alegría, azul Tristeza, Furia color rojo, Temor color morado.

Posteriormente de observar la película el docente formará parejas quienes saldrán al frente y el profesional les expondrá diferentes situaciones cotidianas que sean sencillas y que los niños logren entender.

Con esto se busca crear un aprendizaje significativo en el niño, ya que son realidades cercanas a los estudiantes. El maestro les pedirá a los niños que se ubiquen sentados formando un semicírculo en el salón, seguido a esto el profesional les indicará la primera emoción y los niños por pareja tratarán de dramatizar la situación que el docente les socialice.

Actividad 4. “Mi espejo de las emociones”

Alegría: se les indicará la situación, por ejemplo: es el cumpleaños de Pepito y su madre la señora María le ha preparado una gran fiesta, también le horneó un ponqué que más les gusta a Pepito. Los niños de forma libre y espontánea desarrollarán la emoción que más se resalta y representarán la situación presentada.

Miedo: Juanito estaba jugando con su pelota dentro de la casa, y sin querer rompió uno de los floreros de la sala, Juanito no sabe cómo contarle a su madre. De esta forma pueden ir participando los niños, y en cada situación cambiar la emoción para que ellos interpreten y argumenten qué sentimiento se desarrolla en la representación realizada por sus compañeros.

3.4.5. Actividad 5. “Ven y súbete a la aventura”

La actividad “Ven y súbete a la aventura” promueve el desarrollo de la imaginación y de igual forma logre dar a conocer sus ideas y conocimientos previos sobre la temática.

Actividad 5. “Ven y súbete a la aventura”

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliar en el niño su léxico a través del conocimiento de nuevas culturas, costumbres y hábitos. • Implementar el juego de roles, facilitando en el niño su participación en las diferentes actividades propuestas. 		
Recursos	Cartulina de colores, tijeras, pegante, imágenes de la comida típica, marcadores, cinta, tablero, marcadores, tijeras, papel bloc, traje típico de la región Andina.		
Duración	Cuatro semanas.	Lugar	Aula de clase.
Descripción			
La actividad está planteada para el trabajo de cuatro semanas, se desarrollará cada momento en una clase de cuarenta y cinco minutos los días lunes, se trabajará de forma libre.			

Actividad 5. "Ven y súbete a la aventura"

El docente con anterioridad adecuará el salón por stand con las diferentes imágenes representativas de las regiones que conforman a Colombia, se escogerán solo cuatro regiones entre ellas tenemos: la región Amazonia, Andina, Caribe y Pacífico. Se trabajará una por semana, en la cual se realizará un recorrido imaginario con los niños.

Las características a trabajar son las costumbres, acento, palabras autóctonas, comida típica, vestimenta y festividades. En el momento que los niños lleguen al salón el docente nombrará las cuatro regiones por las cuales realizarán el recorrido, le mostrará imágenes de los sitios representativos, los niños escogerán la región que quieren conocer y será el docente el encargado de mostrarles las actividades que se realizarán para iniciar la aventura.

Cuando elijan la región se realizará unas preguntas para saber cuáles son los conocimientos previos de los niños con dicho lugar, las preguntas pueden ser ¿sabes cómo es la ropa que utilizan en ese sitio? ¿conocen palabras que utilizan en ese lugar? ¿conocen alguna celebración que se realice? ¿sabes cuál es la comida típica? ¿por qué te gusta esta región?

Momento 1: Después de elegir la región a conocer, por ejemplo, región Andina, el docente automáticamente iniciará invitando a los niños a realizar un juego de roles. Se implementará el juego llamado el avión, se escogerá quién será el piloto, copiloto y los pasajeros para iniciar el vuelo a la región. Cuando lleguen a su destino final los niños observarán el traje típico de este lugar, el docente los invitará que al regreso a casa les pregunten a sus familiares qué tanto saben sobre esta cultura.

Momento 2: se realizará en forma de stand, el docente con anterioridad organizará el salón y proyectará el video del baile típico de la región andina, en este caso es el bambuco, se tendrán algunos trajes para que los niños que deseen practicar el baile lo realicen.

Momento 3: Se continuarán con su recorrido por la región Andina, por lo que encontrarán imágenes sobre los platos típicos de este lugar, el docente les explicará que la gastronomía esta región es muy variada, los platos típicos son: tamales, lechona, mote, bandeja paisa, etc. Para finalizar se les indagará a los niños si han probado alguna vez algún plato que observaron.

Actividad 5. “Ven y súbete a la aventura”

Momento 4: para finalizar los niños encontrarán el último stand con algunas palabras, las cuales se utilizan en esta región para las expresiones cotidianas, el niño primero encontrará la palabra cotidianas y en el respaldo encontrarán el significado.

Cuando los niños escojan una palabra el docente les preguntará qué creen que signifique y luego procederá a decirles cuál es el significado que tiene. El docente será el encargado de leer las palabras.

Algunas de las palabras que se trabajarán son:

Guipa: niño

Culeco: contento

Culillo: miedo

Chiros: ropa

Al finalizar los estudiantes escogerán una palabra que socializarán en su casa, haciendo partícipes a sus padres, abuelos y hermanos en su aprendizaje.

3.4.6. **Actividad 6. “La fiesta de las vocales”**

La actividad “La fiesta de las vocales” permite que los estudiantes reconozcan, identifiquen y pronuncien de forma adecuada las vocales que pueden observar a su alrededor.

Actividad 6. “La fiesta de las vocales”

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las vocales en diferentes palabras y relacionarlas con objetos que utilizan en situaciones cotidianas • Mejorar la vocalización al pronunciar los fonemas de las vocales. 		
Recursos	Cartulina de colores, block, marcadores, tijeras, escarcha, pegante, cinta, parlantes , papel azúcar.		
Duración	Dos semanas.	Lugar	Aula de clase.

Actividad 6. "La fiesta de las vocales"

Descripción

La actividad "La fiesta de las vocales", está planteada para el trabajo de dos semanas, la actividad se dividirá en dos momentos que se desarrollarán una vez por semana los días jueves, con una intensidad de cuarenta y cinco minutos por sesión. Los niños se dividirán en cinco grupos de cinco personas.

Fase 1: conocimientos previos. El docente previamente organizará el salón con imágenes de las vocales, realizadas en distintos materiales como lo son cartulina de colores, papel azúcar, papel iris etc. Para que los niños al entrar al salón puedan explorar y sentirse familiarizados con las diferentes vocales. Los menores en clases anteriores ya han venido trabajando este tema, por ende, los niños podrán ir observando y diferenciando cada vocal, pronunciando los fonemas vocálicos de cada una de ellas. Seguidamente que los niños hagan la observación el maestro los ubicará los niños en forma de un círculo y escucharán la canción la ronda de las vocales, mientras la escuchan podrán ir cantando y moviendo su cuerpo al ritmo de la canción, realizando animación con las palmas. Para finalizar esta actividad los niños se ubicarán en una hilera de frente con el docente y cuando la canción vaya sonando se irán mostrando imágenes de las vocales en plano grande los niños pronunciarán cuál es la vocal que se les está mostrando.

Fase 2: juego contrarreloj: Se dividirá a los niños en grupo de cinco personas conformado por cinco personas, se les indicará que se va a realizar un juego de relevos, que consiste en:

Stand 1: Cada grupo de niños encontrarán cinco palabras que estarán escritas en recortes de cartulina de diferentes colores, y como los grupos están conformados por cinco niños, cada uno deberá subrayar las vocales de una palabra. Así pasará el primer equipo con sus cuatro participantes y formarán una fila, cuando el docente indique y empiece a tomar el tiempo, iniciará el primer niño a subrayar las vocales de la palabra que le correspondió.

El siguiente niño que conforma el grupo podrá pasar a resaltar las vocales, solo en el momento que su compañero de equipo haya terminado su labor. Así sucesivamente pasarán los cuatro estudiantes y se medirá el tiempo, logrando tener solo un equipo ganador que será el que en menos tiempo logre desarrollar la actividad.

Actividad 6. "La fiesta de las vocales"

Al finalizar la actividad todos los integrantes del grupo saldrán a exponer y socializar las vocales subrayadas en cada palabra, señalando la vocal y diciendo el nombre de la vocal, cada una de las palabras expuestas se irá pegando en el mural interactivo que estará ubicado en el rincón de español.

Fase 3 interacción con el objeto del medio: El docente de forma creativa realizará las grafías de las vocales en un plano grande, el fin de captar la atención de los estudiantes. Los niños pronunciarán el fonema vocálico que el profesional les muestre, para la siguiente actividad la docente con anterioridad organizará en una mesa varios objetos (treinta objetos) que sean conocidos por los niños. Se trabajará en los mismos grupos conformados anteriormente, el maestro les explicará que en la mesa hay treinta objetos, por ejemplo: aros, esferos, imanes, osos de peluches, etc. Dichos objetos deben ser conocidos por los estudiantes, el profesional les mostrará una vocal y de cada grupo saldrá un delegado quien tendrá que correr hacia la mesa y buscar un objeto que inicie con la vocal mostrada, si el docente muestra la vocal *O* el niño puede tomar de la mesa un oso, si el docente muestra la vocal *A* el niño puede tomar un aro u otro objeto que inicie con esa vocal. El primer estudiante que elija bien el objeto y llegue de primero al punto inicial sumará punto para el equipo al que pertenece. De esta forma se realizará la actividad varias veces con el fin de que todos los estudiantes realicen la actividad y dar participación

- Vocal "a" coger un aro
- Vocal "e" coger una estrella
- Vocal "i" coger un imán
- Vocal "o" coger un oso de peluche
- Vocal "u" coger un ungüento.

3.5. Evaluación

Se realizará de forma general, partiendo de la evaluación diagnóstica para determinar el grado de necesidad que tienen los estudiantes. Se prosigue con la evaluación formativa en la cual se deben adaptar diferentes estrategias pedagógicas para lograr mitigar alguna problemática

observada en los niños. Para finalizar se desarrollará la evaluación sumativa que es la encargada de medir los resultados de los estudiantes después de un proceso pedagógico.

Para realizar la evaluación se utilizarán listas de cotejo. Se unificarán las listas para la evaluación diagnóstica y final, de esta forma se observará cómo era el niño antes del desarrollo de la propuesta y finalmente se analizará si el menor mejoró en alguno de los aspectos que se tuvieron en cuenta en la evaluación. También encontraremos la lista de cotejo de la evaluación formativa que nos arrojará datos de cómo el niño desarrolla las diferentes actividades planteadas en la propuesta de innovación.

- Evaluación diagnóstica (ver tabla 1): En la evaluación inicial se realizará utilizando el método de la observación. De esta forma se determinará cuáles son las falencias que el niño tiene en los diferentes procesos y de igual forma plantear estrategias pedagógicas para lograr estimular las diferentes habilidades en los estudiantes. Se empezará a evaluar en el momento que los niños empiecen a jugar de forma libre, en este proceso se pretende observar la seguridad y confianza que el menor presenta, la forma como los estudiantes logran socializar con sus pares, etc.
- Evaluación formativa (ver tabla 2): En este proceso se pretende observar la aptitud y actitud que tienen los niños frente a las actividades pedagógicas. Se tendrá en cuenta la manera como el niño logra desarrollar los diferentes juegos planteados, como el juego simbólico, juego de reglas, también los diferentes juegos de relevos, utilización de la expresión oral y gestual para la comunicación con sus pares. De esta forma el niño adquirirá nuevas habilidades en la parte comunicativa, cognitiva y motriz.
- Evaluación sumativa (ver tabla 1): Se evaluará los diferentes procesos que el niño desarrolló en las actividades pedagógicas diseñadas en la propuesta de innovación. Se analizará si realmente los objetivos que se plantearon se alcanzaron en su totalidad.

En las listas de cotejo diseñadas para el desarrollo de la evaluación se observarán los indicadores que se tuvieron en cuenta, los cuales son: Alcanzado (A), En proceso (EP), No alcanzado (NA).

La evaluación de la infancia es continua y permanente, en la cual se debe tener en cuenta los diferentes procesos que el niño desarrolla durante su etapa educativa. Debemos tener en cuenta de que cada niño es un mundo diferente, que aprende y se desarrolla de distintas

maneras, es por eso que los docentes tienen la responsabilidad de formular diferentes estrategias que estimulen a cada niño en el desarrollo de sus habilidades.

El juego y el lenguaje se presentan como herramientas que ayudan a evaluar a los niños, pero teniendo en cuenta las diferencias que pueden existir en los niños. Puede que un niño con una maduración cognitiva logre implementar juegos simbólicos como utilizar el borrador del tablero como si fuera un celular, pero en cambio presente dificultad para expresar oralmente sus emociones y relatar alguna historia que ocurra en su vida cotidiana.

Tabla 1 “Evaluación diagnóstica y sumativa”

Nombre del estudiante:				
Fecha:				
Contenidos	Items para evaluar			
	Alcanzado (A)	En proceso (EP)	No alcanzado (NA)	
Se expresa con vocabulario adecuado				
Respeto la reglas de los juegos				
Tiene organización				
Se relaciona con sus pares				
Corporalidad: corre/ salta/gira				
Comprende el significado de las palabras				
Desarrolla juego simbólico				
Expresa oralmente sus ideas				
Expresa sus emociones con gestos				
Expresa sus emociones oralmente				
Trabaja con su imaginación				
Pronuncia de forma correcta las palabras				
Observación:				

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2 “Evaluación formativa”

Nombre del estudiante:			
Fecha:			
Contenidos	Items para evaluar		
	Alcanzado (A)	En proceso (EP)	No alcanzado (NA)
Comprende nuevas palabras			
Participa activamente			
Se expresa oralmente			
Manifiesta nuevo vocabulario			
Relata situaciones cotidianas			
Realiza juego simbólico con objetos			
Representa nuevos roles			
Articula adecuadamente al pronunciar las palabras y frases.			
Disposición positiva			
Observación:			

Fuente: Elaboración propia.

3.6. Cronograma

En el presente cronograma se evidencian seis actividades a desarrollar en la propuesta de innovación, cada una de ellas en horas de clase del área de lengua castellana en el grado preescolar y primero para mejorar la expresión oral de los estudiantes.

Como primera actividad encontramos “El juego de los animales” que se desarrollará todos los días lunes, se trabajará en el transcurso de las primeras cuatro semanas. Continuando con el desarrollo de la propuesta se implementará la actividad número dos llamadas “Máster chef Junior”, esta actividad se iniciará en la semana tres trabajándose solo los días martes con una duración de cuatro semanas.

La actividad número tres denominada “Mi cuento favorito” tendrá una durabilidad de tres semanas, aplicada en los días miércoles y se iniciará en la semana seis de la propuesta de innovación, se continúa con la temática número cuatro nombrada como “Mi espejo de las emociones”, dicha estrategia se desarrollará en la semana nueve los días viernes con una durabilidad de tres semanas.

Continuando con el desarrollo de la propuesta se menciona la actividad número cinco “Ven y súbete a la aventura”, dicha estrategia se pondrá en marcha en la semana nueve, los días lunes durante cuatro semanas. Para finalizar se evidencia la actividad nombrada “La fiesta de las vocales”, que tomará dos semanas en su desarrollo, se implementará todos los días jueves.

Tabla 3 “Cronograma semanal de actividades”

	Semanas a trabajar											
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10	Semana 11	Semana 12
Actividad 1. “El juego de los animales”												
Actividad 2. “Máster chef Junior”												
Actividad 3. “Mi cuento favorito”												
Actividad 4. “Mi espejo de las emociones”												
Actividad 5. “Ven y súbete a la aventura”												
Actividad 6. “La fiesta de las vocales”												

Fuente: Elaboración propia.

4. Conclusiones

Como se resalta en algunas partes de esta propuesta, los niños tienen algunas dificultades en la habilidad comunicativa, dichos inconvenientes suceden al comunicarse y expresarse verbalmente. Esta problemática sumada con la parte social y de comportamiento, tiene un impacto negativo en el desarrollo de los estudiantes. Por tanto, el objetivo general de esta propuesta es incentivar el lenguaje oral utilizando el juego como estrategia central para la estimulación en los niños de cinco a siete años.

La propuesta cuenta con cuatro objetivos específicos, los cuales promueven alcanzar el objetivo general que se ha descrito anteriormente. Así pues, se busca determinar de qué forma el juego puede ayudar a estimular la habilidad comunicativa en los menores, siendo esta una herramienta fundamental en la niñez. Este objetivo se logró alcanzar, ya que se realizó un estudio de diferentes fuentes bibliográficas, en las cuales se logró obtener información valiosa sobre el lenguaje oral, las dimensiones del lenguaje oral y los tipos de juegos en la niñez. Dejando notar que el juego sí ayuda al desarrollo de los niños, especialmente en la parte lingüística.

Uno de los objetivos específicos que se planteó en este trabajo es identificar la importancia que tiene el juego en la adquisición del lenguaje en los niños, este objetivo se cumple a cabalidad, debido a que el niño al desarrollar los diferentes juegos, como el simbólico y el de reglas, ayuda a que el menor participe de forma libre, coopere con sus pares, comprenda nuevas palabras y exprese sus ideas y sentimientos de forma oral.

Al desarrollar las seis actividades lúdico-pedagógicas, que promueven en el niño la adquisición y comprensión de nuevas palabras, se da cumplimiento a los objetivos específicos restantes debido a que en cada una de las actividades utiliza el juego como instrumento principal de estimulación, el cual fomenta en el niño el fortalecimiento en la competencia léxica, también influye para que el estudiante tenga que cooperar con los demás y adquiera nuevos conocimientos.

Retomando sobre las temáticas desarrolladas en el marco teórico, se resalta que cuando se tiene una buena habilidad de adquisición del lenguaje, se procura que el pensamiento de las personas sobre la realidad sea más completo. Además, facilita el mejoramiento de la comunicación interpersonal, los niños logran comunicarse con los demás de una forma

efectiva. Con el lenguaje se puede mejorar la creatividad, la imaginación y se puede enriquecer la propia cultura.

En relación con lo anterior, tras reorganizar toda la historia y aportes actuales sobre el juego como estrategia de aprendizaje, se han mencionado las teorías que apoyan al juego como herramienta básica para el desarrollo en los niños. Explicándolo en detalle la temática, el juego tiene un impacto significativo en la mejora de la habilidad comunicativa y en el entorno social, por lo que es un instrumento que debería utilizarse más en las clases de lenguaje.

Se ha analizado que los diferentes juegos como el simbólico, de reglas, dramático, entre otros, son beneficiosos en el trabajo diario y a través de ellos se han logrado avances significativos en el lenguaje y otros aspectos del desarrollo infantil.

En la niñez, las personas adoptan conocimientos básicos, valores, comportamientos, límites y roles, estos conceptos ayudarán al niño a la formación como persona dentro de una sociedad. Por ello, se ha intentado concienciar a los centros educativos sobre la importancia de desarrollar juegos en las diferentes clases. El estudiante al experimentar, manipular, el aprender mientras se hace y se juega, puede adquirir habilidades que de otro modo serían difíciles de obtener. A través de esta propuesta también se busca potenciar en el niño su autonomía y el amor propio, al mismo tiempo se brindan experiencias que posibiliten a desarrollar de forma óptima sus capacidades.

En la realización de la propuesta de innovación, se tiene la oportunidad de pensar en los métodos que se usan en el aula y en cómo los maestros pueden utilizar una herramienta que es inherente en los niños como lo es el juego, con esta estrategia se puede adquirir diferentes habilidades, en este caso la competencia comunicativa. En comparación con el aprendizaje de memoria, se ha comprobado que el aprendizaje significativo siempre se mantendrá en la vida de las personas y se memoriza durante un período de tiempo más largo, por lo que se debe continuar en esta dirección.

5. Limitaciones y prospectiva

Una de las posibles limitaciones que se puede tener al poner en marcha la propuesta didáctica de innovación, son los cambios presentados en el ámbito educativo, ocurrido por la crisis global generada por la pandemia del COVID-19. Por lo anterior el proceso de enseñanza y aprendizaje ha tenido un cambio abrupto, ya que la enseñanza es totalmente virtual y los hogares se han convertido en las aulas de clases. Se ha generado dificultad de conectividad, ya que todos los niños no cuentan con una herramienta tecnológica o conexión a internet para desarrollar de forma significativa las diferentes actividades propuestas. Pero es tarea de los educadores el sobrepasar los diferentes obstáculos que día a día se presentan en el sistema educativo, es por eso que una de las soluciones a esta dificultad es el desarrollar guías lúdicas que promuevan en el niño el juego y la estimulación del lenguaje, siendo el entorno familiar el principal guiador en cada una de las temáticas propuestas.

Así mismo, una limitación encontrada es el un gran número de niños que se tiene, a cada docente le corresponden como mínimo treinta estudiantes, esto hace de que el trabajo sea más dispendioso y no facilita el desarrollo de las actividades. Como solución a lo anterior, el docente debe implementar actividades grupales, poniendo en marcha el trabajo cooperativo, el cual promueve un aprendizaje significativo en los niños. De esta forma los estudiantes que entiendan de una forma rápida la secuencia de las actividades ayudarán a los demás niños que de una u otra forma son más lentos en el proceso de aprendizaje.

Podemos incluir también que en la Institución Educativa trabajan tres docentes, quienes tienen que manejar más de un grado a la vez, eso quiere decir que son maestros multigrados. En este caso se trabaja con los niños de preescolar y primero y esto hace que el profesional tenga que desarrollar actividades que sean adecuadas para los diferentes rangos de edades que maneja. Para mejorar esta situación se debería contar con un personal técnico o pedagogo, que brinde acompañamiento al docente fijo del centro educativo, siendo este un refuerzo para el desarrollo de estas secciones.

Ahora bien, entre las prospectivas de este trabajo, se pueden analizar los diferentes juegos recogidos para esta propuesta y no solo proyectarlos para un trimestre, sino lograr llevarlos a cabo en un tiempo más largo, como un semestre o un año.

De acuerdo con la efectividad que causa el juego en la enseñanza y aprendizaje, sería de gran provecho incluir las TIC como una herramienta de apoyo, para el diseño de juegos virtuales, para trabajar no solo en la materia de lenguaje sino en las otras áreas manejadas. A causa de que a los niños les llama mucho la atención la tecnología, esto se debe a que estamos en un mundo globalizado y los estudiantes son nativos digitales. También teniendo en cuenta lo sucedido en el mundo por la pandemia es de vital importancia empezar a utilizar la tecnología a favor de la educación.

Otra prospectiva que tiene este TFM es que puede ser implementado en centros educativos urbanos y rurales porque la metodología utilizada para la elaboración de las actividades está basada en teorías actualizadas, se tiene en cuenta las necesidades educativas que tienen los estudiantes. También es flexible porque permite realizar pequeñas modificaciones en las palabras o el contenido que se utilizará de acuerdo con el interés o el contexto del estudiante. Al mismo tiempo se puede desarrollar esta propuesta en diferentes cursos, no solo en los primeros grados. Debido a que el juego es llamativo y estimulante en todas las edades, esto facilitará que la adquisición de habilidades sea significativa para los niños y jóvenes.

Referencias bibliográficas

- Bandura, A., & Rivièrè, Á. (1982). *Teoría del aprendizaje social*. Madrid, España: Espasa Calpe.
- Bonilla, R. (2016). *El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen*. (Tesis de licenciatura). Universidad de Piura. Perú.
- Caucha, S. (2019). *El lenguaje oral en los niños*. (Tesis de posgrado). Universidad Nacional de Tumbes. Perú.
- Chateau., J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Edición. Kapelusz. Argentina
- Chomsky, N. (1997). *Problemas actuales en teoría lingüística: temas teóricos de gramática generativa*. Siglo 21.
- Cornejo, J. (2019). *Desarrollo de la lateralidad a través del juego simbólico en educación inicial*. (Tesis de Posgrado). Universidad Nacional de Tumbes. Perú.
- Dantas, R. L., & Ayala, L. (2019). *Juego simbólico*. (Trabajo de investigación, para adquirir el título como bachiller en educación). Universidad Científica del Perú. Recuperado de <http://repositorio.ucp.edu.pe/handle/UCP/908>.
- Gallardo, J., y Gallardo, P (2018, 12 de junio) Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10433/6786>.
- Gutiérrez, R., & Mediavilla, A. (2017). Componentes del lenguaje oral y desarrollo evolutivo de la escritura en las primeras edades. *Álabe: Revista de investigación sobre lectura y escritura*, (16), 3.
- Guy, J. (1954). La educación por el juego. *Edita. SE ATENAS SA Madrid*. Pág, 232.
- Jalles, A. (2003). *la adquisición del lenguaje infantil en un contexto bilingüe*. (Tesis para optar título de doctor). Universidad complutense de Madrid.
- Lares, M. (2014). *Juego e infancia*. Buenos Aires: grupo editorial Lumen.
- López, A. (2019). *Intersubjetividad Enactiva y Adquisición del Lenguaje en la Infancia*. (Tesis pregrado). Universidad Alberto Hurtado. Chile

- Miñano, K. (2020). *El juego simbólico para mejorar la expresión oral en los niños de 5 años "a" de la Institución Educativa Particular "María Reina"*. (Tesis para optar título de pregrado). Universidad Católica. Perú.
- Montalvan, L. (2019). *El juego recreativo en la niñez. (tesis par optar título de posgrado)*. Universidad Nacional De Tumbes. Perú
- Morales Beltrán, O., & Urrego Martínez, Z. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis Pedagógica*, 17(20), 123-136. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.17.20.2017.123-136>.
- Mota, C., Villalobos, J, (2007). El aspecto socio-cultural del pensamiento y del lenguaje: visión Vygotskyana. *Artículos arbitrados*, 11(38), 412.
- Millán, F. (1979). Aspectos léxico-semánticos en las primeras etapas del lenguaje infantil: reflexiones en torno a una experiencia. *Cauce*, 2, 11-31.
- Olarrea, A. (2010). Orígenes del lenguaje y selección natural. Equipo Sirius
- Pascual, P. (2009). Teorías de Bandura Aplicadas al Aprendizaje. *Innovación y Experiencias Educativas*. 45(6), Revista Digital.
- Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E (1979).
- Pucuhuayla, M. (2019). *Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la institución educativa integrada Juan Santo Atahualpa Chanchamayo*. (Tesis de pregrado). Universidad Católica de los Ángeles Chimbote. Perú.
- Quispe, U. (2017). *Eficacia del programa "juego simbólico" en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca – 2016*. (Tesis de pregrado) Universidad Peruana Unión, Perú.
- Rivero, I, V., (2018) Dimensiones para pensar el juego como práctica de vida saludable y derecho de la infancia. *Infancia, Educación y Aprendizaje*, 4(1), 208. Doi <https://doi.org/10.22370/ieya.2018.4.1.944>.
- Roso, A. (2012). Principios básicos de la aplicación de los juegos didácticos. Obtenido de Juegos didácticos: <http://juegoseducativs.blogspot.com/2012/02/principios-basicos-dela-aplicacion-de.html>.

- Saavedra, M (2018). *Juegos lúdicos como estrategia para la mejora de desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n° 231 de Lucmapampa, distrito de San Marcos – Huari – 2017* (tesis pregrado). Universidad Ángeles de Chimbote, Perú.
- Salguero, S. M., Álvarez A. Y., Verane D.D., et al. (2015) El desarrollo del lenguaje. Detección precoz de los retrasos/trastornos en la adquisición del lenguaje. *Revista Cubana de Tecnología de la Salud*. 2015;6(3):43-57.
- Tobón, A., Monsalve, P., Gaviria, L., Lopera, P., La Rosa, O., Ardila, A., ... & Cock, R. (2018). Relación entre lenguaje expresivo y receptivo y habilidades prelectoras. *Revista latinoamericana de psicología*, 50(3), 136-144.
- Victoria, R., Utrilla, S., y Santamaria, A. (2017). Aprendizaje basado en juegos. Una alternativa viable para la enseñanza significativa de la sustentabilidad. *Revista Electrónica sobre Educación Media y Superior*. Recuperado de <https://www.cemys.org.mx/index.php/CEMYS/article/view/277>
- Vigotsky, L. (1934). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires, Fausto, 1998.
- Villeda, J. (2008). *Importancia del proceso de la articulación en la edad pre-escolar y su incidencia en el aprendizaje de la lecto-escritura*. (Tesis de pregrado). Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Vivanco, K. (2015). *Componentes del Lenguaje Oral y la Comprensión Lectora en los Alumnos del Tercer Grado de un Centro Educativo Parroquial del Distrito de San Isidro*. (tesis de posgrado). Universidad Ricardo Palma Escuela De Posgrado. Perú.