

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
INICIAL**

**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA EN
EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN LOS NIÑOS
Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 0735 DE BUENOS AIRES,
TOCACHE, SAN MARTÍN, 2018.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

BR. TEESY HERAS HERRERA

ASESOR:

MGTR. WILFREDO FLORES SUTTA

HUÁNUCO – PERÚ

2019

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 0735 DE BUENOS AIRES, TOCACHE, SAN MARTÍN, 2018.

HOJA DEL JURADO EVALUADOR

Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez

Presidente

Mgtr. Ana Bustamante Chávez

Secretaria

Mgtr. Soledad Sánchez Cornejo

Miembro

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote Filial Huánuco por ser parte de mi formación como profesional.

A los docentes de la Escuela de Educación Inicial por sus enseñanzas y orientaciones para formarme como una gran profesional y competente ante los cambios de la sociedad.

Al docente Mgtr. Wilfredo Flores Sutta por su apoyo y asesoría constante para la culminación de este trabajo de investigación.

Al personal directivo, docentes y niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín. 2018; por haberme brindado las facilidades para la aplicación de este trabajo de investigación.

DEDICATORIA

A mi familia por su apoyo incondicional.

A mi hijo que es la fortaleza para seguir adelante y el motivo de mi superación profesional.

A mi esposo por ser parte de este logro académico.

RESUMEN

La presente tesis estuvo dirigida a determinar en qué medida la aplicación de actividades lúdicas como estrategia desarrolla el lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 17 niños y niñas nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de “t” de Student para la prueba de hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 24,35% de los niños y niñas obtuvieron en el lenguaje oral. A partir de estos resultados se aplicó las actividades lúdicas a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 65,77% de los niños y niñas del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo del lenguaje oral, demostrando un desarrollo del 41,42%. Con los resultados obtenidos y procesando la prueba de hipótesis T de student se concluye aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que la utilización de las actividades lúdicas mejora el lenguaje oral.

Palabras clave: Actividades lúdicas, lenguaje, oral, comprensión.

ABSTRACT

This thesis was aimed at determining the extent to which the application of play activities as a strategy develops oral language in children of 4 years of initial education at Educational Institution No. 0735 in Buenos Aires, Tocache, San Martín. The study was of a quantitative type with a pre-experimental research design with pre-test and post-test to the experimental group. We worked with a sample population of 17 boys and girls at the initial level. Student's statistical "t" test was used to test the hypothesis of the investigation. The results showed that 24.35% of the children obtained in oral language. From these results, the playful activities were applied through 15 learning sessions. Later, a post test was applied, whose results showed that 65.77% of the children of the initial level obtained in the development of oral language, demonstrating a development of 41.42%. With the results obtained and processing the Student's hypothesis T test, we conclude accepting the general hypothesis of the research that sustains that the use of recreational activities improves oral language.

Key words: Playful activities, language, oral, comprehension.

INDICE

TÍTULO DE LA TESIS	ii
HOJA DE FIRMA DE JURADO	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA.....	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
INDICE	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. REVISIÓN DE LITERATURA	
2.1 Antecedentes.....	15
2.2 Marco conceptual	27
2.2.1 Estrategias lúdicas	27
2.2.2. Juego y aprendizaje. La importancia del juego en el marco de la educación escolar.....	31
2.2.3. Actividades lúdicas.....	33
2.2.4. El lenguaje.....	40
2.2.5. El lenguaje y el pensamiento.....	44
III. HIPÓTESIS.....	54
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
4.1. Diseño de investigación.....	56
4.2. Población y muestra.....	57
4.2.1. Muestra.....	57
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	58
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	59
4.5. Plan de análisis.....	59
4.6. Matriz de consistencia.....	59
4.7. Principios éticos.....	62

V. RESULTADOS	
5.1. Resultados.....	63
VI. CONCLUSIONES.....	72
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	74
ANEXOS.....	77

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	63
Resultado del lenguaje oral según la prueba de entrada y salida	
Tabla 2	65
Resultado de la comprensión oral según la prueba de entrada y salida	
Tabla 3	67
Resultado de la expresión oral según la prueba de entrada y salida	
Tabla 4	69
Resultado de la pronunciación según la prueba de entrada y salida	

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 01	64
Resultado del lenguaje oral según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 02	66
Resultado de la comprensión oral según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 03	68
Resultado de la expresión oral según la prueba de entrada y salida	
Gráfico N° 04	70
Resultado de la pronunciación según la prueba de entrada y salida	

I. INTRODUCCIÓN

En el informe de investigación denominado: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 0735 DE BUENOS AIRES, TOCACHE, SAN MARTÍN, 2018. Al respecto la Unesco (1997) estableció que “la sociedad no podrá ejercer la ciudadanía y acceder a los códigos de la modernidad, sin el manejo adecuado del lenguaje tanto oral como escrito, sostiene que el lenguaje oral garantiza el desempeño social de los individuos” (p.4).

Al respecto es importante considerar que el niño entre los tres y cinco años organiza su mundo social en función de las vivencias que le ofrece su mundo exterior (familia, escuela, comunidad), esto le permite comprender las normas y expresar sus deseos, aprende además a percibirse como parte de una comunidad (Lacunza y Contini, 2009), por lo que la evolución del lenguaje oral es muy importante para lograr que el niño logre niveles adecuados de comunicación, socialización y autorregulación (Ríos, 2009). Al respecto el Ministerio de Educación (2015), planteó que el lenguaje oral es “un conjunto de signos convencionales, arbitrarios, producto de un proceso de doble articulación que utilizan los miembros de una comunidad para representar el mundo y para comunicarse” (p.16). La misma que está comprendida en cinco capítulos que a continuación se detalla de la siguiente manera:

En el capítulo I se formula el problema de investigación, los objetivos, justificación.

El capítulo II se menciona algunos trabajos que se han realizado tratando de solucionar el mismo problema. Esboza el marco teórico elaborando los elementos teórico – conceptuales que enmarcan y guían el problema e hipótesis formulados.

En el capítulo III se diseña la Metodología de la Investigación describiendo las variables, identificando la población y analizando los instrumentos de recolección de datos.

En el capítulo IV se realiza el tratamiento de los resultados, para poder determinar en qué medida la aplicación de actividades lúdicas como estrategia desarrolla el lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años, se presentará mediante gráficos y tablas.

En el capítulo V se presenta las conclusiones del trabajo de investigación.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, se ha formulado el siguiente enunciado:

¿De qué manera la aplicación de actividades lúdicas como estrategia desarrolla el lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín, 2018?

Para lo cual se formuló el objetivo general: Determinar en qué medida la aplicación de actividades lúdicas como estrategia desarrolla el lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín, 2018.

Y como objetivos específicos:

Determinar en qué medida la aplicación de actividades lúdicas como estrategia desarrolla la comprensión oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín.

Determinar en qué medida la aplicación de actividades lúdicas como estrategia desarrolla la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín.

Determinar en qué medida la aplicación de actividades lúdicas como estrategia desarrolla la pronunciación en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Se realizó las siguientes revisiones bibliográficas y otras fuentes que pueden existir y estén relacionado al trabajo de investigación y estos nos puedan orientar hacia el buen desarrollo de esta investigación.

RUANO (2015) en su trabajo de investigación titulado: PROYECTO EDUCATIVO PARA ESTIMULACIÓN Y DESARROLLO DEL LENGUAJE A NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL COLEGIO LOYOLA. Sustentado en la Universidad Rafael Landívar de Guatemala, Facultad de Humanidades. Llegando a las siguientes conclusiones:

El manual para docentes deben ser herramientas de apoyo para reforzar el aprendizaje significativo de los niños y las niñas.

La elaboración del trifoliar para la escuela de padres sirvió de apoyo para que los padres de familia den seguimiento en casa a lo aprendido en la institución.

El establecer un plan de capacitación como herramienta posterior al uso del manual permitió que las docentes transmitan los conocimientos adquiridos por medio de las actividades establecidas anteriormente.

El impacto de la creación del manual despertó el interés en las docentes de la institución por abordar este tipo de problemática en sus aulas propiciando cambios positivos.

Se priorizó el área del lenguaje oral en las edades de cuatro años, promoviendo estímulos y actividades dentro y fuera de la institución, logrando así un lazo afectivo de padres a hijos.

RAMÍREZ (2014) en su trabajo de investigación titulado: LA INFLUENCIA DE LA FAMILIA Y LA ESCUELA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS A TRAVÉS DE LA APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE. Sustentando en la Universidad Autónoma de Madrid, en la Facultad de Formación de Profesorado y Educación. Llegando a las siguientes conclusiones:

El Programa de Estimulación del Lenguaje Oral: Cuentos para Hablar Mejor y Pensar el Mundo es un recurso creado con el propósito de que pueda ser utilizado por profesionales de la educación.

La transcripción de las 11 sesiones de lectura realizada por la investigadora muestra cómo se ha utilizado la situación de lectura conjunta como un formato para estimular y mejorar el lenguaje oral de los alumnos y alumnas.

Las transcripciones pueden ser útiles para realizar talleres de modelado de la comunicación para profesores de todas las áreas, con el propósito de crear intercambios comunicativo-lingüísticos más eficaces.

Este estudio aporta pautas para flexibilizar las prácticas educativas en lo que se refiere a la directividad y gestión de la conversación de los maestros y maestras.

Las evidencias pueden ayudar a establecer indicadores para iniciar la etapa de prealfabetización y fomentar la lectura conjunta en la escuela y en el hogar, como una práctica social y dialógica (Whitehurst et al., 1988).

La colaboración de la familia en esta investigación ayudó a mejorar el desarrollo personal de los padres y a que estos tomaran un rol más participativo en la educación de sus hijos e hijas y en el centro, demostrando así interés por el desarrollo y mejora de su lenguaje.

La colaboración de la tutora del curso y de la investigadora en el diseño de las actividades y aplicación del programa permitió que hubiera una retroalimentación en relación a las estrategias utilizadas en la lectura realizada por ésta.

La aplicación de un programa de estimulación del lenguaje para niños y niñas de 4 años de edad, basado en la lectura de cuentos adaptados a sus necesidades de lenguaje, mejora su desempeño lingüístico.

Los sistemas de categorización utilizados para valorar los dos tipos de interacciones comunicativo-lingüísticas permiten analizar de manera cualitativa y describir las estrategias utilizadas por la investigadora y los progenitores.

Respecto al desarrollo de la expresión espontánea, se encontró que la mayoría de participantes nombra y reconoce personajes o detalles, describe relaciones entre hechos del cuento, interpretan eventos e infieren información implícita. No obstante, un alto porcentaje de participantes presenta dificultad para narrar situaciones del cuento y encadenar las secuencias. Esto puede deberse a que en la etapa de 4 años las estructuras narrativas comienzan a asentarse, por lo que es necesario estimularlas en la Educación Infantil.

BONILLA (2016) en su trabajo de investigación titulada: EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 4 AÑOS DEL COLEGIO HANS CHRISTIAN ANDERSEN. Sustentada en la Universidad de Piura, en la Facultad de Ciencias de la educación. Llegando a las siguientes conclusiones:

El lenguaje oral de los niños de 4 años se encuentran en el nivel normal. , ya que aquellos niños que han obtenido una puntuación igual o mayor a la media serán los que tendrán un nivel normal de desarrollo del lenguaje.

En el aspecto fonológico los niños se encuentran en un nivel de retraso. Los niños tienen un mayor déficit de pronunciación en los fonemas, mediante la

imitación diferida. Los niños no son capaces de articular las palabras mediante sonidos producidos.

En el aspecto semántico los niños se encuentran en el nivel normal. Los niños incrementan el número de palabras de su vocabulario usual, así como el ser capaz de nombrar otras palabras para un nivel expresivo y comprensivo. Son capaces de identificar colores, relaciones espaciales (encima, debajo, delante, al lado, detrás), opuestos (grande-pequeño, caliente-frío, mañana-noche, blandoduro) y el conocimiento social de necesidades básicas (sueño, hambre, sed, frío).

En el aspecto pragmático gran parte de la proporción de los niños se encuentran en un proceso de mejora. Los niños se encuentran aún en proceso para desarrollar el nivel funcional del lenguaje; es decir denominan, describen y narrar ante una lámina dada.

La prueba de Lengua Oral Navarra- Revisada aplicada a los niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen es un instrumento que detecta de manera rápida el desarrollo del lenguaje porque intervienen las tres dimensiones del lenguaje.

La docente y la escuela cumplen un rol fundamental en las experiencias del niño con el lenguaje, por ello los recursos o estrategias empleadas deben ejercer

un efecto beneficioso sobre el aspecto cognitivo, afectivo y social en la vida del niño.

ROJAS (2018) en su trabajo de investigación titulada: LOS JUEGOS COOPERATIVOS EN EL DOMINIO DEL LENGUAJE ORAL DE NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DEL DISTRITO RICARDO PALMA. HUAROCHIRÍ, 2018. Sustentada en la Universidad César Vallejo de Trujillo, en la Escuela de Posgrado. Llegando a las siguientes conclusiones:

Los juegos cooperativos mejoran el dominio del lenguaje oral de los niños de cinco años de la I.E N° 396 del distrito Ricardo Palma en Huarochirí, pues se encontraron diferencias significativas en el nivel de lenguaje oral que presentaban antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos ($p= 0.000 \leq \alpha =0,05$) confirmándose la pertinencia e importancia del taller implementado. En el pretest, el 45% de los niños presentaron niveles bajos respecto al dominio del lenguaje oral, solo el 15% de estos niños presentó niveles altos. Durante el posttest, el 85% de los niños alcanzó un nivel de desarrollo del lenguaje alto, quedando solo un 5% de niños con niveles medios de lenguaje oral.

Los juegos cooperativos mejoran el nivel de discriminación auditiva que presentan los niños de cinco años de la I.E N° 396 del distrito Ricardo Palma en Huarochirí, pues se encontraron diferencias significativas en el nivel de discriminación auditiva que presentaban antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos ($p= 0.000 \leq \alpha =0,05$). Confirmándose una vez más la pertinencia e importancia del taller implementado.

Los juegos cooperativos mejoran los aspectos fonológicos que presentan los niños de cinco años de la I.E N° 396 del distrito Ricardo Palma en Huarochirí, pues se encontraron diferencias significativas en el nivel fonológico que presentaban antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos ($p= 0.000 \leq \alpha =0,05$). Confirmándose una vez más la pertinencia e importancia del taller implementado.

Los juegos cooperativos mejoran los aspectos sintácticos que presentan los niños de cinco años de la I.E N° 396 del distrito Ricardo Palma en Huarochirí, pues se encontraron diferencias significativas en el nivel sintáctico que presentaban antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos ($p= 0.000 \leq \alpha =0,05$). Confirmándose una vez más la pertinencia e importancia del taller implementado.

Los juegos cooperativos mejoran los aspectos semánticos que presentan los niños de cinco años de la I.E N° 396 del distrito Ricardo Palma en Huarochirí, pues se encontraron diferencias significativas en el nivel semántico que presentaban antes y después de la aplicación de los juegos cooperativos ($p= 0.000 \leq \alpha =0,05$). Confirmándose una vez más la pertinencia e importancia del taller implementado.

HUAMÁN y REBAZA (2014) en su trabajo de investigación titulado: EXPRESIÓN ORAL Y LA SOCIALIZACIÓN EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 2021 “SARITA COLONIA WICHANZAO TRUJILLO – 2014. Sustentada en la Universidad

Privada Antenor Orrego de Trujillo, en la Escuela de Posgrado. Llegando a las siguientes conclusiones:

Existe relación positiva significativa entre autoestima y la expresión oral de 0,74 y 0,54 de correlación de Pearson en los niños de 4 años de las secciones “A” y “B” respectivamente, de la I.E.I. N° 2021 “Sarita Colonia de Wichanzao – La Esperanza, 2014.

Existe relación positiva significativa entre comportamiento y la expresión oral de 0,64 y 0,67 de correlación de Pearson en los niños de 4 años de la sección “A” y “B” de la I.E.I. N° 2021 “Sarita Colonia de Wichanzao – La Esperanza, 2014.

Existe relación positiva significativa entre juego y la expresión oral de 0,69 y 0,59 de correlación de Pearson en los niños de 4 años de la sección “A” y “B” de la I.E.I. N° 2021 “Sarita Colonia de Wichanzao – La Esperanza, 2014.

Existe relación positiva significativa entre identificación y la expresión oral de 0,74 y 0,51 de correlación de Pearson en los niños de 4 años de la sección “A” y “B” de la I.E.I. N° 2021 “Sarita Colonia de Wichanzao – La Esperanza, 2014.

CHACÓN y PISSANI (2017) en su trabajo de investigación titulado: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICO-LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD, EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DEL NIVEL INICIAL. Sustentado en la Universidad Nacional Pedro

Ruíz Gallo de Lambayeque, en la Escuela Profesional de Educación. Llegando a las siguientes conclusiones:

El nivel de desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 047 “Capullitos de María” observado tanto en el grupo experimental como en el grupo control según el pre test, es BAJO y MUY BAJO, 59% y 24% respectivamente.

Las estrategias didáctico-lúdicas son diseñadas teniendo como fundamento la Teoría de la Transferencia de Paul Guilford, para el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 047 “Capullitos de María” según los factores de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

La aplicación de las estrategias didáctico-lúdicas para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 047 “Capullitos de María” – Chiclayo se realizó a través de juegos de construcción, dramáticos, reglados, simbólicos y de roles.

El nivel de desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 047 “Capullitos de María”– Chiclayo, después de la aplicación de las estrategias didáctico-lúdicas a través del pos test demuestran que en el grupo experimental la mayoría, 82% alcanzó el nivel ALTO mientras que en el grupo control la mayoría de los alumnos continúan en el nivel BAJO y MUY BAJO, 35 y 30% respectivamente.

Los niveles de desarrollo de la creatividad establecidos en el pre y pos test demostraron que SI hay diferencia significativa en el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la I.E.I. N° 047 “Capullitos de María” - Chiclayo - Lambayeque, después de aplicar las estrategias didácticolúdicas.

SILVA (2016) en su trabajo de investigación titulado: INFLUENCIA DE LOS TRABALENGUAS EN LA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAGRADA FAMILIA - FE Y ALEGRÍA N° 64, TINGO MARÍA – 2014. Sustentado en la Universidad de Huánuco, en la Escuela Académica Profesional de Educación Básica: Inicial y Primaria. Llegando a las siguientes conclusiones:

El trabajo con trabalenguas en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Sagrada Familia N° 64 de Tingo María que conforman el grupo experimental generó cambios visibles en su expresión oral, incrementando en el nivel bueno del 0% en el pre test al 53.3% en el post test y disminuyendo del 60% en el pre test al 46.7% en el nivel regular, así como del 40% en el pre test al 0% en el post test en el nivel malo.

Los trabalenguas mejoraron la expresión oral en lo que respecta a la claridad, puesto que el pre test arrojó un 0% de estudiantes con un nivel “Bueno”, la misma que se incrementó luego del trabajo con trabalenguas a 23.3%, el nivel “regular” se incrementó del 60%% en el pre test al 76.7% en el post test, y el nivel “malo” disminuyó de 40% en el pre test al 0% en el pos test.

Los tralenguas mejoraron los niveles de la expresión oral en su dimensión fluidez, pues el nivel “bueno” pasó de 0% en el pre test al 50% en el post test, el nivel “regular” se incrementó de 10% en el pre test al 50% en el post test, y el nivel “malo” disminuyó del 90% en el pre test al 0% en el post test.

Respecto a la dimensión coherencia de la expresión oral, el trabajo con tralenguas permitieron el incremento del nivel “bueno” del 0% en el pre test al 20% en el post test, incremento del 43.3% en el pre test al 80% en el post test del nivel “regular”, y disminución del nivel “malo” del 56.7% en el pre test al 0% en el post test.

ÁVILA (2017) en su trabajo de investigación titulado: DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN ESTUDIANTES DE 05 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 128 DE CHINCHIL, DISTRITO DE HUACRACHUCO, PROVINCIA MARAÑÓN, REGIÓN HUÁNUCO, 2017. Sustentada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Llegando a las siguientes conclusiones:

El desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 128 de Chinchil del distrito de Huacrachuco, el 40% se encuentra en medio, con un 30% en medio bajo y con un 25% en medio alto del desarrollo del lenguaje.

El aspecto de discriminación auditiva de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 128 de Chinchil del distrito de Huacrachuco, el 40% se ubica en el medio, el 30% en medio alto y 25% ubicado en medio bajo.

El aspecto fonológico de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 128 de Chinchil del distrito de Huacrachuco, el 45% se ubica en el medio, el 35% está en medio bajo y 20% en medio alto.

El aspecto sintáctico de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 128 de Chinchil del distrito de Huacrachuco, se ubica, el 45% se encuentra en el medio, 30% se encuentra en el nivel medio bajo y 25% en el medio alto.

El aspecto semántico de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 128 de Chinchil del distrito de Huacrachuco, el 45% de los niños se encuentra en medio, el 30% se encuentra en medio alto y 25% en medio bajo.

2.2. Marco Conceptual

2.2.1. Estrategias lúdicas

Valverde (2014) expresa que las estrategias se entienden como principios y rutas fundamentales que orientan el proceso administrativo con el fin de alcanzar los objetivos a los que se desea llegar.

Estrategias lúdicas: Para Díaz y Hernández (2002) considera que “son instrumentos que potencian las actividades de aprendizaje y solucionan problemas”. Cuando el docente emplea diversas estrategias, se deben realizar modificaciones en el contenido o en la estructura de los materiales, bajo el objetivo de facilitar el aprendizaje; son planificadas por el docente para

dinamizar y propiciar la participación del educando. García (2004), invita a la “exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos; introduciendo elementos lúdicos tales como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Permite –además- generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende”. Pero podemos clasificar estas estrategias en:

- **Actividades Lúdicas Libres:** Se entienden como actividades que favorecen la espontaneidad, la actividad creadora y el desarrollo de la imaginación de los educandos, ya que permiten actuar con plena libertad.
- **Actividades Lúdicas Dirigidas:** Esta clase de actividades aumentan las posibilidades de utilización de juguetes, ayudan a variar las situaciones formativas, incrementan el aprendizaje, favorecen el desarrollo intelectual, social-afectivo y motriz. Además de ello, ofrece modelos positivos con el fin de imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niño.

El Juego Didáctico: Según Jiménez (2004), “el juego se trata de una actividad natural del ser humano, en la que éste toma parte con la sola razón de divertirse y sentir placer”. En la etapa preescolar, cuando comparten, cooperan y disfrutan el acompañamiento de los otros, se fortalece en ellos los sentimientos de pertenecer a un grupo social con el cual comparten. Es así como se va solidificando su sentimiento de vida grupal.

De acuerdo a la investigadora, los señalamientos abordados permiten establecer que el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica mediante el empleo de estrategias innovadoras, creativas dadas alrededor del juego. Es por ello importante propiciar la libre expresión de los niños y de las niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías; es decir, con un sinnúmero de actividades lúdicas.

Fournier (2003), explica que la importancia de los juegos matemáticos es mantener a los estudiantes interesados en el tema que se va a desarrollar, más aún, cuando se estructura el discurso didáctico para atraer y mantener la atención de los estudiantes hay necesidad de exaltar este tipo de actividad. Después de todo, el profesor de matemática tiende a ser el docente de una materia difícil y aburrida. Hay que considerar que el área de matemática debe poseer un componente lúdico, el cual ha dado lugar a una buena parte de las creaciones más interesantes que en ella se dan. El juego –desde esta perspectiva se torna en una actividad usada para la diversión y el disfrute de los participantes (alumnos).

Para Huizinga (2005), el juego es una actividad voluntaria, que se desarrolla en determinado contexto preestablecido, con un tiempo y lugar acorde al mismo; dado según reglas libres, fijas y aceptadas por los participantes, que persigue una finalidad y siempre es acompañada de un sentimiento de competitividad y de alegría. Añade –además- que el juego tiene gran importancia dentro del ámbito social debido a la interrelación que

los participantes tienen unos con otros y además es considerado como el origen de la cultura.

Según Pérez (2003), el juego es un buen recurso didáctico, usados en forma espontánea, dirigidos o en clase o en el patio; individuales o colectivos, clasificados de acuerdo a la edad y al momento. Con el juego, independientemente de su contenido o material utilizado, pueden surgir situaciones que permiten fomentar metas, hábitos y valores, no como una exposición del docente, sino como una aceptación de las necesidades de la colectividad. Este tipo de juego, influye en el desarrollo físico, en el desarrollo del lenguaje, en la capacidad de observación, en el desenvolvimiento psicológico, en la socialización, en la creatividad, en el ingenio, en el desarrollo espiritual, en el desarrollo de valores humanos tales como el respeto, la cooperación, la honestidad; y, en la formación del carácter de los educandos. El educador tiene la tarea de condicionar y canalizar hábilmente esta fuerza que nace del niño y de la niña, con el fin de revertirlo sobre sí, con beneficio formador: por ello, como educadores podemos hacer del aula espacios de juegos dirigidos, en bien de fortalecer los objetivos de la clase.

Aragón (2003), señala que los juegos matemáticos pueden convertirse en una poderosa herramienta formativa en pro de estimular y motivar el aprendizaje- enseñanza, al ser incluidos en el proceso de formación del estudiante; pues no se trata de hacer “jugar” a los estudiantes de modo

improvisado, sino de utilizar esta herramienta de manera deliberada y planificada con el fin de lograr resultados de aprendizaje. Entre los principales factores que podemos destacar están: Favorece la comprensión y uso de contenidos matemáticos en general y en el desarrollo del pensamiento lógico, en particular; también ayuda al desarrollo de la autoestima en los estudiantes; relaciona la matemática con una situación generadora de diversión; desarrolla el aspecto de colaboración y trabajo en equipo a través de la interacción entre pares; permite realizar cálculos mentales; los estudiantes adquieren flexibilidad y agilidad mental jugando; promueve el ingenio, la creatividad e imaginación; estimula el razonamiento inductivo- deductivo; y, los educandos adquieren autodominio necesario a lo largo de toda la vida.

Por otra parte, Morín (2008), refiere que la importancia del juego es divertirse y dar lo mejor de cada uno sin pensar en ganar, pues es importante aprender a ganar sin que los demás noten que se ha perdido. Menciona siete (7) características que deben poseer los juegos: Ambientación, lo cual implica que el animador explique bien el juego, tenga dominio del grupo, sea pertinente al dirigirlo y logre la participación activa y dinámica de todos los alumnos; las edades de los niños y de las niñas, para ello se recomiendan juegos alegres, de mucha imaginación (si son adolescentes deben practicarse juegos de competitividad, de destreza y alegres); estudio previo, con el fin de establecer las reglas de juego; preparar un juego, con el aporte de los

estudiantes escoger los mejores juegos; ensayo, hacer un breve ensayo de los pasos del juego; realización del juego.

2.2.2. Juego y aprendizaje. La importancia del juego en el marco de la educación escolar

Como anteriormente hemos señalado, el juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

Si nos referimos en concreto al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego en las edades más tempranas. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual (Marcos, 1985-1987).

De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

2.2.3. Actividades lúdicas

Los niños pequeños, están dotados de habilidades que le permiten relacionarse con el entorno, estas habilidades van desarrollándose a través del tiempo y de distintas experiencias que involucran aspecto afectivos, cognitivos y sociales. De lo anteriormente expuesto se destaca la noción de ver al niño como una persona de acción, con iniciativa y como autor de su propio aprendizaje.

La escuela debe asegurar las condiciones para que los niños desarrollen habilidades, que le permitan una actuación adecuada en su entorno de acuerdo a sus conocimientos y experiencias. En educación inicial hay cierta tendencia a dejar jugar a los niños de manera libre, ya que se considera que el juego es una necesidad en la vida del niño. Pero no hay que olvidar que hay que organizar espacios para propiciar actividades lúdicas, que

tengan su punto de partida en intenciones pedagógicas considerando y privilegiando los intereses y necesidades de los niños. En este aspecto se hace imprescindible rescatar la naturaleza del aprendizaje de los pequeños, y es que está demás decir que el niño aprende jugando y estos aprendizajes empiezan desde que él es un bebé.

El niño no necesita que le enseñen a jugar, pero sí necesita que le generen las condiciones para que mediante el juego aprenda y consolide conocimientos que adquiere mediante sus experiencias.

Las actividades lúdicas, están definidas por el Ministerio de Educación como situaciones que tienen una intención pedagógica o didáctica (2015, p. 92). Es decir que las actividades lúdicas tienen como intención generar aprendizajes propuestos por el docente, quien se convierte en la persona que direcciona las actividades para los niños en un determinado momento.

Las actividades lúdicas, ofrecen a los niños oportunidades novedosas para explorar el entorno y a su vez proporcionan herramientas distintas que le permitan conocer e interactuar con la realidad, también permiten desarrollar la imaginación y la creatividad para solucionar los problemas que se le presentan. Las actividades lúdicas no solo favorecen el área cognitiva sino también el área social porque el comportamiento se va modificando y

moldeando de acuerdo a la interacción con sus pares. Para las actividades lúdicas se debe considerar los siguientes aspectos:

- La edad cronológica de los niños
- Sus intereses y necesidades
- Habilidades que desea desarrollar
- Que posean normas sencillas y de fácil entendimiento
- Los materiales deben ser no estructurados y/o reciclados
- Organizar horarios de tal manera que se les permita repetir actividades, aprender a través del ensayo y el error y plantear diferentes estrategias durante las actividades.
- Propiciar la autonomía en la formación de grupos, propiciar la comunicación, la distribución de roles y toma de acuerdos entre ellos.
- Organizar espacios para conversar con los niños durante el desarrollo de la actividad.

Desde la perspectiva pedagógica es conveniente resaltar el planteamiento de Motta citado por Pérez (2006). “La lúdica es un proceso pedagógico en sí mismo. El método lúdico propicia espacio y tiempo lúdico, provoca la interacción y la situación lúdica. Un aspecto pedagógico de la lúdica es aprender a convivir, a entenderse a partir de valores y normas que pueden ser individuales y colectivas, de la misma manera es ayudar a formar comunidades escolares sensibles, críticas y al mismo tiempo solidarias”.

Se puede afirmar que las actividades lúdicas es el aire que circunda el ambiente pedagógico que involucra concretamente al maestro y el alumno, se caracteriza que en este espacio se presentan diferentes situaciones, maneras espontáneas como sonreír en las clases, hacer un trabajo en equipo, dialogar con los docentes en momentos libres, etc.

El juego es una noción que difícilmente podría definirse. Probablemente es más sencillo reconocerlo que definirlo, sin embargo, se puede afirmar que es una de las actividades más espontáneas y placenteras en la que el niño puede recrear y transformar la realidad, transfiriendo su experiencia y haciéndola conversar con el mundo externo en el cual participa. (Dubovick, 1994).

El juego es una actividad dinámica que los niños gozan y participan realizando sus actividades libres y desarrollan su proceso cognitivo. El juego es la actividad que impulsa el desarrollo y el aprendizaje, el juego fortalece el proceso de enseñanza y de desarrollo evolutivo de forma espontánea. El juego surge desde que los niños tienen meses de edad y forma parte de los comportamientos naturales, ninguna persona le enseña a jugar a un niño, pero si puede brindarle un ambiente favorable para que esta actividad prospere y se fortalezca. Al jugar, el niño está encendiendo el motor de su desarrollo y aprendizaje. El juego en el niño es importante partiendo de sus intereses y necesidades de cada de ellos para que la actividad que se desarrolle sea más eficaz y placentera.

El comportamiento lúdico se va modificando y desarrollando, conforme el niño progresa en edad y en madurez. El juego se va transformando y se hace más complejo y variado, entre los 0 y 5 años estas modificaciones suceden de manera rápida. En el juego infantil se observan secuencias: inician explorando objetos simples, luego los van combinando y, por último, llegan a la representación de acciones, conocer a detalle la información sobre esta secuencia es importante para todos los adultos que trabajen con ellos.

Así mismo Bruner y Piaget (1969 p. 94) consideran al juego como una actividad que permite al niño la construcción de conocimiento y por lo tanto un medio excelente para poder explorar. A través del juego el niño interactúa sobre el medio que lo rodea, descarga su energía y desarrolla la construcción de sus conocimientos.

El docente debe buscar y aplicar la estrategia didáctica más adecuada para desarrollar las potencialidades de los niños, porque mediante experiencias novedosas vuelven a potenciar el impulso vital y ayudarles a desarrollar el impulso vital y ayudarles a acceder a los conocimientos respetando siempre, su ritmo, necesidades, intereses y su cultura. (Faerverger, 2004). Las proposiciones lúdicas forman parte de las interacciones que implican vincularse y aprender con el otro. El docente debe planificar, ser modelo, mediador del aprendizaje y generar condiciones pertinentes para

valorar las diferencias, por lo cual su trabajo pedagógico se orientara a la adquisición de los conocimientos, habilidades y actitudes por parte de los niños. Dentro de las subcategorías de las actividades lúdicas tenemos: Estrategias lúdicas y Estrategias motoras.

Estrategia lúdica, forma parte de las metodologías de enseñanza de carácter participativo y dialógico impulsado por la utilización creativa y pedagógicamente sólida, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, concebidos de manera específica para originar aprendizajes significativos. La conducta lúdica nace con los niños y va prosperando con el interés y curiosidad por la exploración de su cuerpo y el mundo que le rodea. Esta curiosidad crece saciándose del conocimiento y oportunidad para el aprendizaje.

El Ministerio de Educación (2010), plantea cinco aspectos claves en relación a las actividades lúdicas. Los juegos, los aprendizajes y el desarrollo infantil se vinculan estrechamente en el cerebro de los niños, ya que jugar es una actividad fundamental en la vida de los niños. Durante los primeros seis años de vida, se originan en el cerebro de los niños millones de conexiones entre sus neuronas que le van a permitir aprender y desarrollarse. En esta etapa se dan la mayoría de conexiones en su cerebro y una de las maneras que tienen los niños para que se originen estas conexiones son los juegos. Cuanto más jueguen los niños, más conexiones neuronales se van a crear y, por ende, habrá un mejor desarrollo y aprenderá más. Cuando los niños no juegan se

debilitan; sus capacidades se debilitan y su personalidad se envejece. Jugar forma parte de las necesidades para el desarrollo del cerebro de los niños, ya que lo ayudan a aprender y a crecer de manera óptima.

El juego es el impulsor del desarrollo y del aprendizaje, el juego estimula el proceso de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera natural. Cuando los niños juegan encienden el motor de su desarrollo y aprendizaje. Los juegos son el reflejo del desarrollo y el aprendizaje, el juego de los niños va a reflejar el nivel de desarrollo alcanzado y el aprendizaje logrado por éste. El juego va a mostrar hasta dónde ha llegado un niño y qué es lo que puede alcanzar.

El juego solamente aparece en un ambiente conformado por personas que le proveen de afecto, que dan sentido a su existencia y lo humanizan, la red de relaciones familiares y sociales, son el entorno en el que el juego se desarrolla como dinamizador del desarrollo y de los aprendizajes. Un ambiente cargado de afectividad y seguridad, interrelaciones humanas afectuosas y estímulos humanos, como la comunicación, son elementos básicos para que los niños crezcan jugando, aprendiendo y desarrollándose de manera saludable.

No sólo los niños se desarrollan por medio de los juegos, sino que los juegos también van a evolucionar en cada niño, el comportamiento lúdico se va modificando y progresando. En tanto los niños logran avanzar en edad y

en madurez, los juegos se van haciendo más complejos y diversificados. Entre los 0 y 5 años estos cambios suceden muy prontamente. Hay una continuidad de acciones observables en el juego de los niños: primero, realizan la exploración de objetos simples, luego los mezclan y, por último, representan cosas con ellos. Contar con información minuciosa acerca de esta secuencia es significativo para todas las personas adultas que trabajen con niños. Dentro de las estrategias lúdicas se emplearon las rondas y las canciones.

2.2.4. El lenguaje

Entre las distintas consideraciones del término lenguaje, escogemos la de Rondal (1981) por parecernos la más clara. Para Rondal, el lenguaje es un instrumento de comunicación y una función compleja que permite expresar y percibir estados afectivos, conceptos e ideas por medio de signos auditivos o gráficos.

El lenguaje tiene distintas manifestaciones en las diversas comunidades y se denominan lenguas (castellana, inglesa, sueca); según Saussure (1989), la lengua es la realización social del lenguaje.

Otra acepción que tenemos que considerar en el lenguaje es el habla, que constituye la parte individual de éste. Es la realización concreta y particular que cada individuo hace de la lengua.

El lenguaje oral, como sistema de comunicación característico del ser humano, tiene algunas particularidades:

- El lenguaje verbal es aprendido en su mayor parte.
- Permite referirse a sucesos alejados en el espacio y en el tiempo.
- Puede referirse a otros signos que no pertenezcan a su sistema.

Componentes del lenguaje

Los componentes del lenguaje verbal son varios y están estructuradas y agrupadas unas reglas:

- Los fonemas o elementos sonoros, los cuales se agrupan formando sílabas, que a su vez forman las palabras.
- Componente semántico: se refiere al significado de las palabras y sus variaciones
- Componente pragmático: es la adaptación de la comunicación oral a las circunstancias ambientales y sociales.
- Componente léxico-morfológico: son signos lingüísticos que se distinguen en lexemas y morfemas
- Componente sintáctico: las combinaciones de palabras forman oraciones

Funciones del lenguaje

Las distintas funciones, según Halliday (1975), son las siguientes:

A) Función instrumental: se emplea para 'pedir'.

B) Función reguladora: se intenta modificar la conducta de los demás: 'haz lo que te digo', o 'mandar'.

C) Función interactiva: se utiliza para establecer una mera relación social. Es la función del 'yo y tú'.

D) Función personal: se utiliza para hablar de sí mismo.

E) Función heurística: se emplea para preguntar sobre algo que queremos conocer.

F) Función imaginativa o creativa: se emplea para fantasear o imaginar.

G) Función informativa: se emplea para emitir cualquier tipo de información o dar respuesta a ciertos interrogantes.

Adquisición del lenguaje

Variables que intervienen en el proceso del lenguaje

- Maduración neurofisiológica.
- Maduración psíquica.
- Contexto sociocultural.

Mecanismos para la adquisición del lenguaje

- Imitación: la primera condición para empezar a hablar es tener un modelo que imitar.
- Observación: es un elemento esencialmente motivador y es el contexto significativo para la adquisición del lenguaje.
- Acción: juega un papel decisivo en la adquisición comprensiva y expresiva del lenguaje. Con éste, el niño/a, clasifica, analiza, establece relaciones, agrupa.
- Juego: la importancia del juego es esencial.

Teorías de la adquisición y desarrollo de la comunicación y del lenguaje

Teorías sobre el desarrollo. No existe en la actualidad ninguna teoría unánimemente aceptada sobre la adquisición del lenguaje. Las teorías sobre su desarrollo se pueden agrupar en tres grandes tendencias:

Noam Chomsky es su representante más conocido- Este autor, creador de la lingüística generativo-transformatoria, defiende la teoría de que el ambiente sólo juega un papel de desencadenador de estructuras lingüísticas ya inscritas en el organismo del niño. El niño posee esa capacidad innata para la adquisición del lenguaje.

Los innatistas estiman, pues, que el aprendizaje de la lengua materna no sería posible sin la existencia de una capacidad innata previa.

La constructivista. Según la escuela piagetiana, el lenguaje resulta de una acción constructiva del sujeto. Para Piaget, existe un paralelismo entre las actividades de manipulación y las actividades del lenguaje. Afirma que el lenguaje debe ser considerado dentro del desarrollo cognitivo del niño como un todo.

Para él, hablar y comprender el lenguaje, así como separar y ordenar los objetos, son dos actos de naturaleza cognitiva.

La tendencia que tienen en cuenta la comunicación y la acción del entorno sobre el desarrollo del lenguaje infantil (Vigotsky, Skinner y otros). Para Vigotsky, la relación entre pensamiento y palabra es un proceso viviente; el pensamiento nace a través de la palabra. Una palabra sin pensamiento es una cosa muerta y un pensamiento desprovisto de palabra permanece en la sombra. La acción del entorno es la que explica los distintos niveles del lenguaje, según los ambientes socioculturales con lo que se interrelacionen

2.2.5. El lenguaje y el pensamiento

Ideas Básicas

El lenguaje permite el análisis del pensamiento. Es uno de sus actos porque el pensamiento permanecerá confuso, impreciso si el lenguaje no interviniese para expresarlo y analizarlo. El lenguaje fija el pensamiento porque lo traduce en palabras, lo hace real, lo transmite y lo comunica.

El lenguaje socializa el pensamiento. Es un instrumento de comunicación. La adquisición del lenguaje se hace en sociedad, tanto en su adquisición como en su destino.

Problema del pensamiento y del lenguaje

El problema del pensamiento y el lenguaje es tan antiguo como la propia psicología; sin embargo, la relación entre el lenguaje y el pensamiento es el aspecto que resulta menos estudiado.

Las raíces genéticas del lenguaje y el pensamiento

El hecho principal que encontramos en el análisis genético del lenguaje y el pensamiento es que la relación entre ambos procesos no es constante a lo largo de su desarrollo, sino variable. Esta relación cambia durante el proceso del desarrollo, tanto en cantidad como en calidad. Por lo tanto, la evolución del lenguaje y el pensamiento no es paralela ni uniforme. Sus curvas de crecimiento se juntan y separan repetidas veces, se cruzan, durante determinados períodos se alinean en paralelo y llegan incluso a fundirse en algún momento, volviendo a bifurcarse a continuación.

Teorías de la relación entre el pensamiento y el lenguaje

Durante mucho tiempo no se consideró importante en psicología el papel que juega el lenguaje en la formación de los procesos mentales del niño.

Sobre las relaciones entre el desarrollo del lenguaje y el desarrollo del pensamiento ha habido distintas teorías:

- a) Teorías cognitivas:** que han defendido la prioridad del pensamiento sobre el lenguaje.
- b) Teorías lingüísticas:** que defienden la dependencia del pensamiento respecto al lenguaje.
- c) Teorías interactivas:** que defienden los procesos de interpelación entre los dos procesos.

Diferentes modelos teóricos. Será en Psicología donde se estudien, con más interés que en otras ciencias, las relaciones que pueden existir entre el lenguaje y el pensamiento.

Modelo piagetiano (constructivista)

De todo lo expuesto se deduce que el lenguaje no basta por sí solo para explicar el pensamiento.

En definitiva, Piaget se olvida un poco del carácter social y comunicativo que tiene el lenguaje. En su teoría subordina el lenguaje al pensamiento.

Modelo soviético (Vigotsky y la escuela rusa)

La escuela soviética, a partir de las teorías de Pavlov, considera los procesos mentales como formaciones funcionales complejas que se elaboran como resultado de formas concretas de interacción entre el organismo y su entorno (medio).

El lenguaje es el producto de una interacción social y el pensamiento existe a través del lenguaje, o lo que es lo mismo, a través de la palabra.

Para Vigotsky el lenguaje egocéntrico es un lenguaje interior que transmite el habla en pensamiento y cuya función es la autorregulación y planificación de la actividad.

Bruner considera que el lenguaje se desarrolla en el niño a través de los procesos de interacción social y que el lenguaje es el instrumento más importante para el desarrollo cognitivo. Pero es necesario un nivel mínimo de desarrollo mental.

Hoy se admite una teoría conciliadora:

Se da un desarrollo paralelo de las dos funciones; con influencias recíprocas.

El lenguaje y el desarrollo social y afectivo

La adquisición y el desarrollo del lenguaje no es un hecho aislado del resto de las características que conforman a la persona. Paralelamente al lenguaje se van a ir adquiriendo y desarrollando las demás áreas,

A) Desarrollo social. La adquisición del lenguaje consiste en aprender a usarlo como instrumento para regular nuestras relaciones o interacciones con los demás. Esto requiere participar desde los inicios de la vida en situaciones y actividades sociales.

El niño utiliza el lenguaje como principal vehículo para comunicarse con los demás. De esta manera, el desarrollo social va a depender en gran manera del desarrollo del lenguaje. Las interacciones entre el niño y el adulto (se inician ya desde el mismo nacimiento).

Los adultos también irán adecuando sus conductas a las del bebé.

En la adquisición del lenguaje intervienen más el medio en el desarrollo lingüístico del niño, favoreciéndolo o entorpeciendo, según las circunstancias.

Un tipo de influencia importante será la afectiva o emocional.

B) Desarrollo afectivo-emocional. La afectividad es el punto de partida del desarrollo infantil. Un niño carente de afecto no sólo no puede aprender a hablar, sino que puede detenerse el desarrollo integral de su ser físico y mental.

Las situaciones que nos podemos encontrar más frecuentes son:

1. Sobreprotección materna. El lenguaje se constituye pero no evoluciona.

El comportamiento del niño es pueril (lenguaje bebé).

2. El rechazo. La ausencia de presentación del lenguaje se sitúa dentro de este cuadro clínico y puede tomar dos aspectos distintos:

- Depresión, se encierra en sí mismo, sin deseos de comunicarse con los demás
- Rechazo a expresarse por medios del lenguaje.

El abandono. En estos niños se observa la ausencia del lenguaje y/o falta del deseo de comunicarse.

Desarrollo del lenguaje de un niño de 0-12 años

Etapas evolutivas

Aunque el desarrollo de lenguaje no se produce exactamente igual y al mismo ritmo en todos los niños, sí se puede afirmar, sin ánimo de precisión temporal, una serie de etapas o períodos con bastante similitud de un niño a otro y de una cultura a otra.

Desarrollo del lenguaje

En el desarrollo del lenguaje infantil podemos distinguir tres grandes períodos o etapas:

A) Primer período o período prelingüístico. Se extiende desde el nacimiento hasta los 18 meses, aproximadamente. En este período aparecen los hitos siguientes:

- Primeros gritos con los que expresa su malestar o hambre. Estos gritos constituyen comunicación cuando el niño toma conciencia del poder significativo de los mismos, emitiéndolos con la intencionalidad de producir una determinada respuesta en las personas que lo rodean.
- Balbuceo (6 a 7 meses), caracterizado por la práctica de las nuevas habilidades articulatorias descubiertas por el niño. El balbuceo lo utiliza el niño a manera de juego espontáneo. Aparecen intentos de imitación de sonidos (ecolalia). Se va

pasando de una modalidad de repetición a una modalidad de intercambios.

- Primeras palabras y expresiones comprendidas, seguidas de las primeras palabras expresadas (12 meses aproximadamente). Las palabras usadas inicialmente por los niños son idiosincrásicas. No son palabras que los niños hayan oído de sus padres o de adultos, sino que tienden a ser nombres para clases de objetos o sucesos como el estado de hambre o deseos de alimentos.
- Aparición de la primera frase (18 meses). Aparecen dos palabras juntas para comunicar una idea. Es una especie de lenguaje telegráfico que elimina las palabras que juegan un papel menos importante en el mensaje, utilizando sólo las palabras que tienen mayor calidad de información, cerca de la idea que se pretende expresar.

B) Segundo período. Abarcaría desde los 18 meses hasta los 3 años aproximadamente.

El niño de 2 años y medio ha desarrollado la habilidad para discriminar y usar todos los sonidos de las vocales en su lenguaje. Sin embargo, su aprendizaje consonántico es más restringido por su mayor complejidad motórica.

Desarrollo progresivo y rápido de su léxico. Su comprensión excede en gran manera a la producción de su lenguaje. Entre los 24 y los 30 meses, los niños utilizan, según Bouton, un 50 por ciento de nombres, un 20 por ciento de verbos y un 70 por ciento de adjetivos.

Desarrollo del sintagma nominal y del sintagma verbal, aprendizaje de juegos verbales y pequeñas canciones.

Aparece el uso de las reflexiones.

Sus emisiones durante este periodo se clasifican en:

- a) Referentes locales: etc /oto.
- b) Referentes temporales: /ahora/
- c) Referentes objetales: (objetos familiares al niño, actividades, partes del cuerpo, personas, animales, etc.).
- d) Referentes de pertenencias: /es mío/
- e) Referentes situacionales,
- f) Referentes de relación; /voy/, /adiós/, /ta luego/ de interrogación y negación.

C) Tercer período o del lenguaje propiamente dicho. A partir de los 3 años, el lenguaje infantil, debido al enriquecimiento rápido que experimenta, se aproxima al del adulto, adoptando el vocabulario de éste y sus estructuras lingüísticas, El lenguaje se

desprende paulatinamente de la acción inmediata, ya que el niño ha superado la etapa sensoriomotriz, Su interés por el lenguaje aumenta ostensiblemente y lo utiliza como instrumento de creación y fantasía.

Aparece el uso del yo, implicándose personalmente en la comunicación.

Pasa, desde el monólogo de frases anteriores, al diálogo personalizado. Es la etapa de las preguntas.

Al llegar a los 5 años puede dominar de 2.000 a 2.500 palabras, según el medio. Su dominio de términos y estructuras no es completo. Se ha sugerido muchas veces que, excepto para el incremento del vocabulario, la adquisición del conocimiento del lenguaje es completo a la edad de 5 ó 6 años. Esta creencia ha sido desaprobada últimamente. Es de concepción general que el desarrollo del lenguaje adicional ocurre después de los 6 años y puede continuar, incluso, en la adolescencia.

A partir de los 6 años hasta los 12

En el plano fonético, el niño de 6 años domina generalmente la articulación de los diferentes sonidos característicos de la lengua. Puede producirlos a voluntad de manera aislada. No es raro, sin

embargo, que persista alguna dificultad en la articulación de los sonidos más difíciles.

El vocabulario crece extraordinariamente de los 6 a los 12 años, al ritmo de 1.000 palabras por año, aproximadamente.

También se producen cambios en el significado de las palabras. La misma palabra tiene, con frecuencia, un significado diferente al que tenía a los 8 y 12 años. Los significados concretos se van transformando en significados psicológicos con el aumento de la edad cronológica y el desarrollo mental y experiencial que ésta conlleva.

En el desarrollo sintáctico o perfeccionamiento se centra en los siguientes aspectos:

- Uso de los tiempos de la conjugación verbal (condicional)
- Concordancia de tiempos verbales entre proposición principal y subordinada; empleo de las diversas proposiciones circunstanciales; comprensión y uso de la oración pasiva; conciencia de las relaciones entre forma y significado (conciencia metalingüística).

Es decir que podemos agruparlos en 3:

- a) Incremento de la complejidad de unidades de la frase usadas en el discurso, mediante la implicación de frases y modificaciones del sujeto.

- b) Aprendizaje de las excepciones de las reglas sintácticas generales.
- c) Incremento del uso de estructuras sintácticas raras veces usadas, aún en el lenguaje adulto. En este sentido, niños de temprana edad pueden entender oraciones en voz activa, pero tienen dificultades en comprender frases en voz pasiva.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General (Ha)

La aplicación de actividades lúdicas como estrategia desarrolla significativamente el lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín, 2018.

3.2. Hipótesis Nula (Ho)

La aplicación de actividades lúdicas como estrategia no desarrolla significativamente el lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín, 2018.

3.3. Hipótesis Específicas

La aplicación de actividades lúdicas como estrategia desarrolla significativamente la comprensión oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín.

La aplicación de actividades lúdicas como estrategia desarrolla significativamente la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín.

La aplicación de actividades lúdicas como estrategia desarrolla significativamente la pronunciación en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de investigación

El término diseño se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea. El diseño señala a la investigadora lo que debe hacer para alcanzar sus objetivos de estudio y para contestar las interrogantes de conocimiento que se ha planteado.

De acuerdo a Leonor Buendía Eximan y otros en su texto: “Métodos de investigación psicopedagógica”, utilizamos el diseño pre experimental de tipo de diseño con grupo experimental equivalente a pre y post test.

Este diseño se representa de la siguiente manera:

$$\text{GE} = \text{O}_1 \quad \text{X} \quad \text{O}_2$$

Dónde:

GE = Grupo experimental de estudio.

O₁ = Pre test al grupo experimental.

X = Aplicación del experimento (aplicación de actividades lúdicas)

O₂ = Post test al grupo experimental.

4.2 Población y muestra

En la presente investigación la población está constituida por alumnos del nivel inicial de la I.E. N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín, que en su totalidad conforman 40 niños y niñas.

Muestra

De acuerdo a Sánchez Carlessi, Hugo y otros (2002) en su texto “Metodología y Diseños de Investigación” la muestra corresponde al muestreo no aleatorio o intencionado tomando para ello el criterio de dificultades en la escritura.

Por ello la muestra equivale a 17 niños y niñas de 4 años del nivel inicial.

CUADRO N° 01

DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E. N° 0735 DE BUENOS AIRES, TOCACHE, SAN MARTÍN, 2018.

AULA (INICIAL)	SEXO		ALUMNOS		
	F	M	TOTAL	EDAD	TOTAL
4 AÑOS	9	6	15	4	15
TOTAL	9	6	15	15	15

FUENTE : Nómina de Matrícula 2018.

ELABORACIÓN : La investigadora.

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
	CONCEPTUAL			
VI	Lo lúdico como		Diseña el programa para	
Actividades lúdicas	aporte a la educación no es nuevo; los antiguos romanos llamaban a las escuelas de primeras letras, “ludus”, y era un “magíster ludi”, el maestro que se encargaba de alfabetizarlos, haciéndolos jugar, con letras construidas con marfil o madera. Aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente de hacerlo, usándose aquí la actividad lúdica con un fin específico.	Planificación Ejecución Evaluación	la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños y niñas de cuatro años del nivel inicial. Aplica de las estrategias lúdicas en los niños y niñas de cuatro años del nivel inicial. Evalúa los resultados de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños y niñas de cuatro años del nivel inicial.	Escala de litkert
V D	El lenguaje es el sistema a través del cual el hombre o los animales comunican sus ideas y sentimientos, ya sea a través del habla, la escritura u otros signos convencionales, pudiendo utilizar todos los sentidos para comunicar. El término lenguaje es de origen latín “lingua”.	Comunicación oral Expresión oral Pronunciación	Expresión del pensamiento. Expresión de oraciones entendibles. Habilidad perceptiva. Expresión comprensible espontánea y fluida.	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

De igual forma se hizo uso de las siguientes técnicas:

La técnica del fichaje.- El cual nos ha permitirá recolectar datos sobre nuestro trabajo investigatorio, los mismos que se consolidaron, profundizaron y analizaron de dichas fuentes sea bibliográficas y hemerográficas. Para luego, ordenar y clasificar adecuadamente las teorías. Además estas fichas serán diversas tales como: textuales o transcripción, fichas de ubicación y de resumen.

Observación directa.- Esta técnica nos ha permitido recoger y realizar las observaciones a los sujetos de nuestra muestra. También como participante en todo el proceso de aprendizaje para determinar sus logros y dificultades que presentaron los niños al momento de aplicar las actividades lúdicas.

4.5 PLAN DE ANÁLISIS

Se aplicará el método estadístico, como procesamiento de análisis de datos recogidos de la muestra de estudio y lo presentaremos a través de tablas de frecuencia sinople; así como de medidas de tendencia central: media, varianza, desviación estándar y covarianza para distribuciones bidimensionales y la T student para la prueba de hipótesis.

4.6. Matriz de consistencia

TÍTULO: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 0735 DE BUENOS AIRES, TOCACHE, SAN MARTÍN, 2018.

OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	MÉTODOLOGÍA
<p>OBJETIVO GENERAL Determinar en qué medida la aplicación de actividades lúdicas como estrategia desarrolla el lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín, 2018.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar en qué medida la aplicación de actividades lúdicas como estrategia desarrolla la comprensión oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín.</p> <p>PROBLEMA ¿De qué manera la aplicación de actividades lúdicas como estrategia desarrolla el lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín, 2018?</p> <p>Determinar en qué medida la aplicación de actividades lúdicas como estrategia desarrolla la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín.</p> <p>Determinar en qué medida la aplicación de actividades lúdicas como estrategia desarrolla la pronunciación en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL (Hi) Hi: La aplicación de actividades lúdicas como estrategia desarrolla significativamente el lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín, 2018.</p> <p>HIPÓTESIS NULA (Ho) La aplicación de actividades lúdicas como estrategia no desarrolla significativamente el lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín, 2018.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS La aplicación de actividades lúdicas como estrategia desarrolla significativamente la comprensión oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín.</p> <p>La aplicación de</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Actividades Lúdicas</p> <p>Planificación</p> <p>Ejecución</p> <p>Evaluación</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Desarrollo del lenguaje oral</p> <p>Comunicación oral</p> <p>Expresión oral</p> <p>Pronunciación</p> <p>VARIABLE INTERVINIENTE Edad. Nivel socioeconómico. Lectura y escritura.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE Diseña el programa para la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños y niñas de cuatro años del nivel inicial.</p> <p>Aplica de las estrategias lúdicas en los niños y niñas de cuatro años del nivel inicial.</p> <p>Evalúa los resultados de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños y niñas de cuatro años del nivel inicial.</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE Expresión del pensamiento.</p> <p>Expresión de oraciones entendibles.</p> <p>Habilidad perceptiva.</p> <p>Expresión comprensible espontánea y fluida.</p>	<p>- Métodos y Técnicas: Técnicas Fichaje Encuestas</p> <p>- Tipo de Investigación: Aplicada</p> <p>- Nivel de investigación: Experimental</p> <p>- Diseño: GE O₁ X O</p> <p>POBLACION En la presente investigación la población está constituida por alumnos del nivel inicial de la I.E. N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín, que en su totalidad conforman 40 niños y niñas.</p> <p>MUESTRA En la presente investigación la muestra está constituida por alumnos del nivel inicial de la I.E. N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín, que en su totalidad conforman 17 niños y niñas.</p>

actividades lúdicas
como estrategia
desarrolla
significativamente la
expresión oral en los
niños y niñas de 4 años
de educación inicial de la
Institución Educativa N°
0735 de Buenos Aires,
Tocache, San Martín.

La aplicación de
actividades lúdicas
como estrategia
desarrolla
significativamente la
pronunciación en los
niños y niñas de 4 años
de educación inicial de la
Institución Educativa N°
0735 de Buenos Aires,
Tocache, San Martín.

4.7. Principios éticos

La investigación no es sólo un acto teórico; es ante todo el ejercicio de un acto responsable, y desde esta perspectiva la ética de la investigación hay que plantearse como un subconjunto dentro de la moral. Y estos principios son:

El rigor científico

Privacidad y confidencialidad

Respeto por la intimidad

Validez y confiabilidad de los datos

El respeto a los derechos que las personas tienen legal y moralmente reconocidos.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

TABLA N° 01

Resultados del lenguaje oral según la prueba de entrada y salida

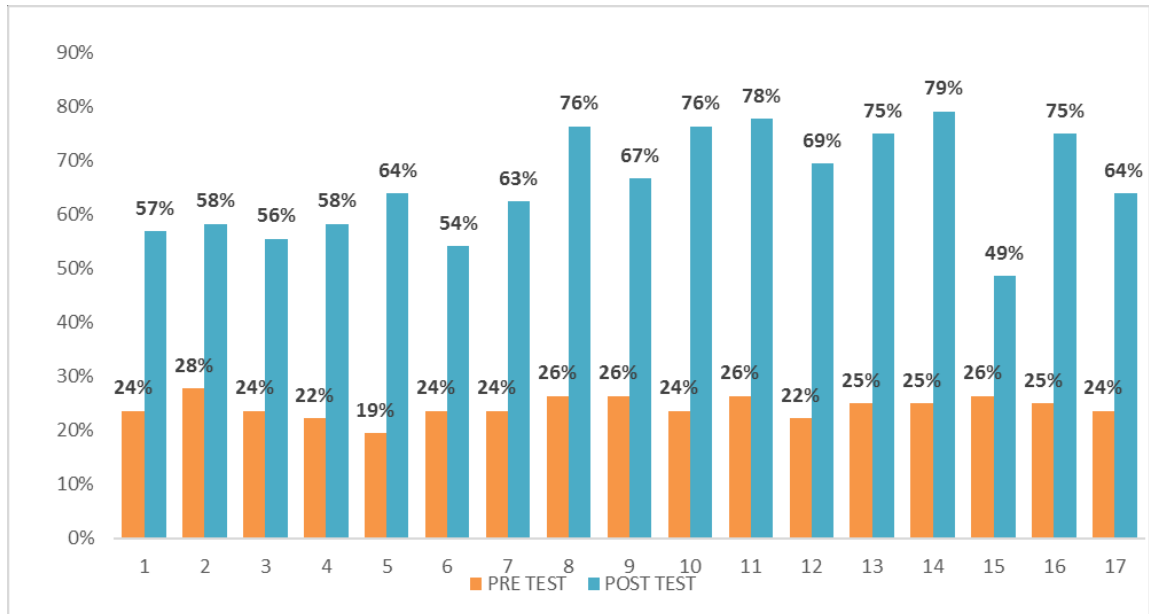
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	17	24%	41	57%	24	33.33%
2	20	28%	42	58%	22	30.56%
3	17	24%	40	56%	23	31.94%
4	16	22%	42	58%	26	36.11%
5	14	19%	46	64%	32	44.44%
6	17	24%	39	54%	22	30.56%
7	17	24%	45	63%	28	38.89%
8	19	26%	55	76%	36	50.00%
9	19	26%	48	67%	29	40.28%
10	17	24%	55	76%	38	52.78%
11	19	26%	56	78%	37	51.39%
12	16	22%	50	69%	34	47.22%
13	18	25%	54	75%	36	50.00%
14	18	25%	57	79%	39	54.17%
15	19	26%	35	49%	16	22.22%
16	18	25%	54	75%	36	50.00%
17	17	24%	46	64%	29	40.28%
PROMEDIO	17.53	24.35%	47.35	65.77%	29.82	41.42%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 01

Resultados del lenguaje oral según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 01

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 01 se observa que:

1. El lenguaje oral en los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 24,35 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 65,77%.
2. El lenguaje oral en los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 41,42 %.

TABLA N° 02

Resultados de la comunicación oral según la prueba de entrada y salida

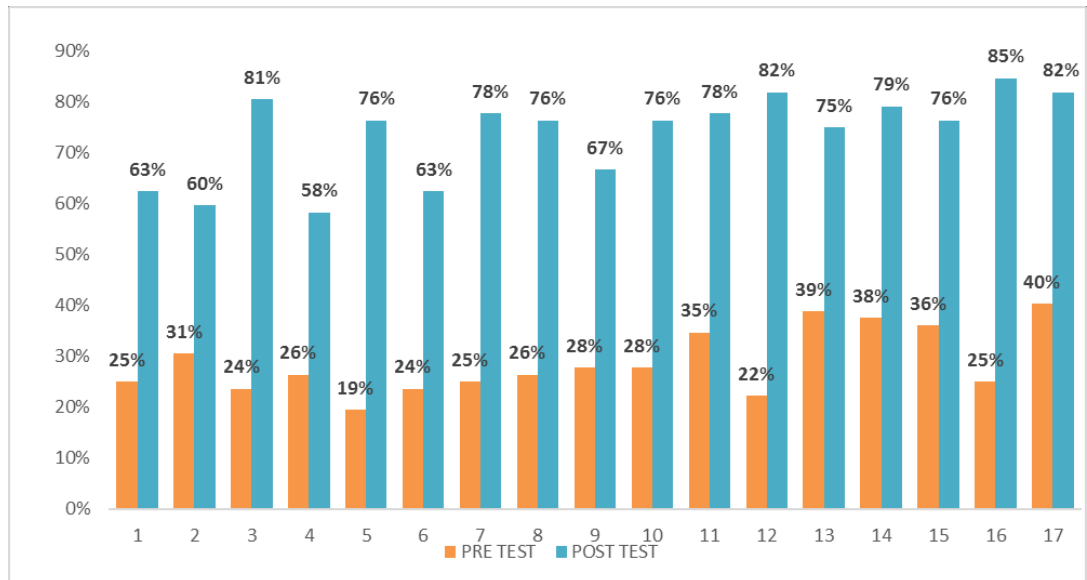
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	18	25%	45	63%	27	37.50%
2	22	31%	43	60%	21	29.17%
3	17	24%	58	81%	41	56.94%
4	19	26%	42	58%	23	31.94%
5	14	19%	55	76%	41	56.94%
6	17	24%	45	63%	28	38.89%
7	18	25%	56	78%	38	52.78%
8	19	26%	55	76%	36	50.00%
9	20	28%	48	67%	28	38.89%
10	20	28%	55	76%	35	48.61%
11	25	35%	56	78%	31	43.06%
12	16	22%	59	82%	43	59.72%
13	28	39%	54	75%	26	36.11%
14	27	38%	57	79%	30	41.67%
15	26	36%	55	76%	29	40.28%
16	18	25%	61	85%	43	59.72%
17	29	40%	59	82%	30	41.67%
PROMEDIO	20.76	28.84%	53.12	73.77%	32.35	44.93%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 02

Resultados de la comunicación oral según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 02

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 02 se observa que:

1. La comunicación oral de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 28,84 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 73,77%.
2. La comunicación oral de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 44,93 %.

TABLA N° 03

Resultados de la expresión oral según la prueba de entrada y salida

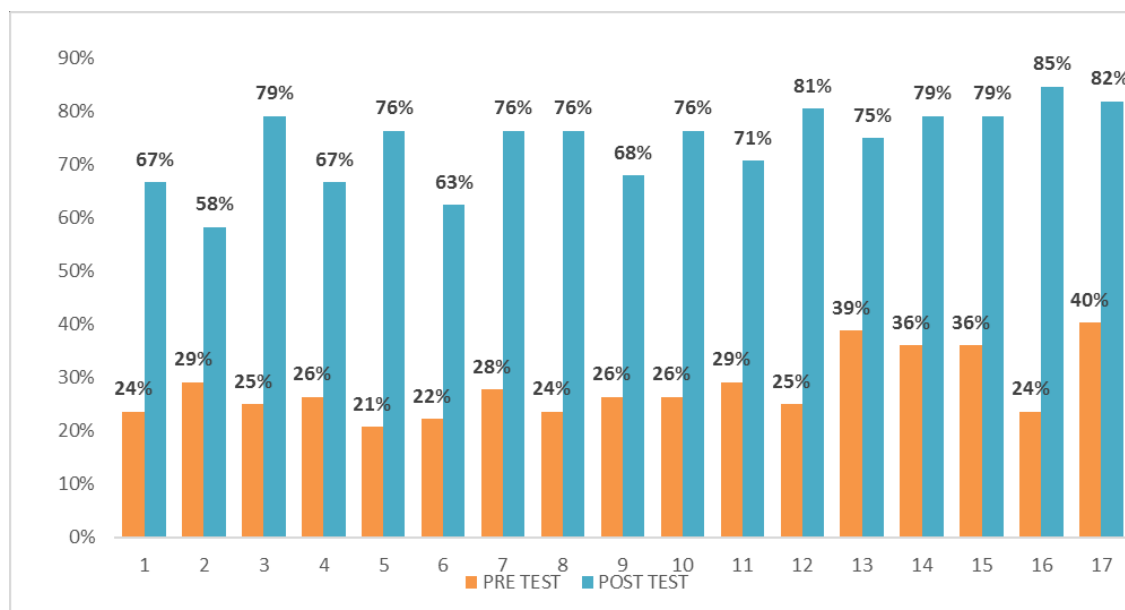
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	17	24%	48	67%	31	43.06%
2	21	29%	42	58%	21	29.17%
3	18	25%	57	79%	39	54.17%
4	19	26%	48	67%	29	40.28%
5	15	21%	55	76%	40	55.56%
6	16	22%	45	63%	29	40.28%
7	20	28%	55	76%	35	48.61%
8	17	24%	55	76%	38	52.78%
9	19	26%	49	68%	30	41.67%
10	19	26%	55	76%	36	50.00%
11	21	29%	51	71%	30	41.67%
12	18	25%	58	81%	40	55.56%
13	28	39%	54	75%	26	36.11%
14	26	36%	57	79%	31	43.06%
15	26	36%	57	79%	31	43.06%
16	17	24%	61	85%	44	61.11%
17	29	40%	59	82%	30	41.67%
PROMEDIO	20.35	28.27%	53.29	74.02%	32.94	45.75%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 03

Resultados de la expresión oral según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 03

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 03 se observa que:

1. La expresión oral de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 28,27 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 74,02%.
2. La expresión oral de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 45,75 %.

TABLA N° 04

Resultados de la pronunciación según la prueba de entrada y salida

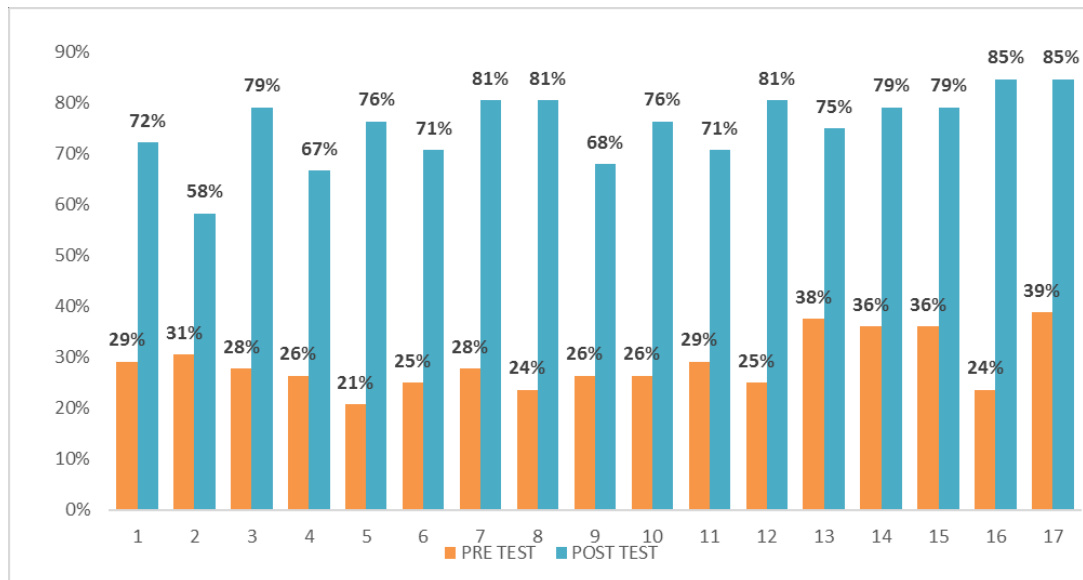
ESTUDIO	PRE TEST	%	POST TEST	%	DIFERENCIA	%
1	21	29%	52	72%	31	43.06%
2	22	31%	42	58%	20	27.78%
3	20	28%	57	79%	37	51.39%
4	19	26%	48	67%	29	40.28%
5	15	21%	55	76%	40	55.56%
6	18	25%	51	71%	33	45.83%
7	20	28%	58	81%	38	52.78%
8	17	24%	58	81%	41	56.94%
9	19	26%	49	68%	30	41.67%
10	19	26%	55	76%	36	50.00%
11	21	29%	51	71%	30	41.67%
12	18	25%	58	81%	40	55.56%
13	27	38%	54	75%	27	37.50%
14	26	36%	57	79%	31	43.06%
15	26	36%	57	79%	31	43.06%
16	17	24%	61	85%	44	61.11%
17	28	39%	61	85%	33	45.83%
PROMEDIO	20.76	28.84%	54.35	75.49%	33.59	46.65%

Fuente: Guía de Observación.

Elaboración: Propia

GRÁFICO N° 04

Resultados de la pronunciación según la prueba de entrada y salida



Fuente: Tabla N° 04

Elaboración: Propia

ANÁLISIS

En la TABLA N° 04 se observa que:

1. En la pronunciación de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 28,84 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 75,49%.
2. En la pronunciación de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 46,65 %.

PRUEBA DE HIPÓTESIS

En la prueba de hipótesis se utilizó la prueba “t” de Student a partir de los datos de la prueba de entrada y salida como se muestra en la tabla.

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	0.243529412	0.657647059
Varianza	0.000411765	0.009019118
Observaciones	17	17
Coefficiente de correlación de Pearson	0.105117763	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	16	
Estadístico t	17.9724342	
P(T<=t) una cola	2.46976E-12	
Valor crítico de t (una cola)	1.745883676	
P(T<=t) dos colas	4.93953E-12	
Valor crítico de t (dos colas)	2.119905299	

El valor calculado de “t” ($t = 17,972$) resulta superior al valor tabular ($t = 1,7459$) con un nivel de confianza de 0,05 ($17,972 > 1,7459$). Como la diferencia entre los valores de “t” mostrados es significativa, entonces se acepta la hipótesis general de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

V. CONCLUSIONES

El análisis de datos comparados permite aceptar la hipótesis general de la investigación porque los resultados muestran un crecimiento en el lenguaje oral de 41,42 %, tal como indica la tabla 01 y gráfico 01. Lo que quiere decir que antes de aplicar las actividades lúdicas, el lenguaje oral en los niños y niñas, en promedio, era limitada con una media de 24,35% y después de aplicar las actividades lúdicas, el lenguaje oral de los niños y niñas de la muestra alcanzó una media de 65,77 %.

El análisis de datos comparados permite aceptar que la aplicación de las actividades lúdicas desarrolló la comprensión oral de los niños y niñas creciendo en 44,93 %, tal como indica la tabla N° 02 y gráfico N° 02. Esto quiere decir que antes de aplicar las actividades lúdicas, la comprensión oral, en promedio, era limitada con una media de 28,84% y después de aplicar las actividades lúdicas el lenguaje oral de la muestra alcanzó un nivel excelente con una media de 73,77 %.

El análisis de datos comparados permite aceptar que la aplicación de las actividades lúdicas desarrolló la expresión oral creciendo en 45,75%, tal como indica la tabla N° 03 y gráfico N° 03. Esto quiere decir que antes de aplicar las actividades lúdicas, la expresión oral de los niños y niñas, en promedio era limitada con una media de 28,27% y después de aplicar las actividades lúdicas, la expresión oral de los niños y niñas de la muestra alcanzó una media de 74,02%.

El análisis de datos comparados permite aceptar que la aplicación de las actividades lúdicas desarrolló la pronunciación creciendo en 46,65%, tal como indica la tabla N° 04 y gráfico N° 04. Esto quiere decir que antes de aplicar las actividades lúdicas la pronunciación de los niños y niñas, en promedio era limitada con una media de 28,84% y después de aplicar las actividades lúdicas, la pronunciación de los niños y niñas de la muestra alcanzó una media de 75,49%.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alliende y Condemarín (1982). La lectura: teoría, evaluación y desarrollo. Santiago, Chile.
- Ander-Egg, E. (1999). El taller: una alternativa de renovación pedagógica [Versión electrónica]. Río de La Plata, Argentina: Magisterio. Recuperada de <https://yoprofesor.org/2014/04/09/el-taller-una-alternativa-de-renovacionpedagogica-descarga-gratuita/>
- Chomsky, A. (1985) El conocimiento del lenguaje. Su naturaleza, origen y uso., Madrid, España: Alianza Editorial.
- De la Cruz, M. y Monzón, R. (2017). Programa “Actiludi” para mejorar la Expresión Oral en niños de 3 años de la I.E 209 Santa Ana 2016. (Tesis de licenciatura. Universidad Nacional de Trujillo. Perú). Recuperado de <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/9116>
- Del Carpio, R. (2000). Diccionario y Guía de Ideas sobre Educación. Perú: Editorial San Marcos.
- Ferreiro, E., y Gómez M. (2002) Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura. Coyoacán, México: Siglo XXI editores.
- Flores, R. y Simbaña, M. (2016). Juegos didácticos en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil “Luis Merani” Calderón de la ciudad de Quito, período 2015-2016. (Tesis de grado, Universidad Central de Ecuador, Quito, Ecuador). Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12025> 115 22

- Garaigordobil, M. (1999). Evaluación del desarrollo psicomotor y sus relaciones con la inteligencia verbal y no verbal. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica*. 8(2), 9-36. Recuperada de http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/art_completo/psicomotri.PDF
- Hernández R.; Sampieri, C. y Baptista M. (5ta.Ed.). (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Editorial Mc Graw Hill.
- Kozulin, A. (2014). *Lev Vygotsky: Pensamiento y lenguaje*. Barcelona, España: Ediciones Paidós.
- Melo, K. (2016). Talleres de dramatización de cuentos para mejorar el lenguaje oral en niños y niñas de cinco años. In *Crescendo Educación y Humanidades*, 3(1), 11- 19, Recuperado de: https://doi.org/10.21895/in_cres_e.v3i1.1195
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas de Aprendizaje*. Perú: el autor. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/>
- Piaget, J. (1985). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Barcelona. Editorial crítica Piaget, J. (1988). *Psicología evolutiva de Jean Piaget*. (4ta ed.). México: Editorial Paidós Mexicana.
- Ramos, J., Cuadrado, I., Fernández, I. (2008). *ELO, prueba para la evaluación del lenguaje oral*. Instituciones de orientaciones psicológicas. Madrid, España: Editorial EOS.
- Ríos, J. (2009). *Desarrollo del lenguaje oral: rol de la familia y la escuela*. Recuperado de <http://www.unapiquitos.edu.pe/menus/ima/mariovargasllosa/Desarrollo%20del%20Lenguaje%20en%20la%20primera%20Infancia.pdf>

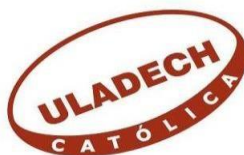
Sosa, M. (2002). El taller estrategia educativa para el aprendizaje significativo.
Bogotá: Circulo de lectura Alternativa.

Vidal, R. (1998). Cómo preparar a los niños a leer y escribir. Lima, Perú:
Ediciones Libros peruanos.

Vigotsky, L. (1964): Pensamiento y lenguaje. Buenos Aires, Argentina: Lautaro

ANEXOS

ANEXO N° 01



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	ITEM	SI	NO
1	Expresa sus sentimientos e ideales en los juegos.		
2	Respeto los sentimientos e ideas que los otros manifiestan en los juegos.		
3	Crea diálogos propios para los juegos simbólicos.		
4	Participa con interés en los nuevos juegos.		
5	Expresa alegría y gozo en la ejecución de los juegos.		
6	Se integra con facilidad en los juegos propuestos.		
7	Juega con libertad, espontaneidad y agrado.		
8	Comunica su agrado o desagrado en los diferentes juegos.		
9	Canta canciones repitiendo claramente estribillos para las rondas y juegos.		
10	Repite rimas, retahílas, adivinanzas para sus juegos.		
11	Expresa sus pensamientos propios creando nuevos juegos.		
12	Usa en los juegos oraciones o diálogos del medio que los rodea.		
13	Escucha con atención las consignas dadas para los juegos.		
14	Cumple las diferentes reglas de los juegos propuestos.		

15	Se expresa de forma clara, fluida y entendible.		
-----------	---	--	--

ANEXO N° 02
SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN N° 01

1. TÍTULO	Identificamos Sonidos onomatopéyicos
2. FECHA	15-10-18

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
C	2. Se expresa oralmente	2.2. Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.

4. PROPÓSITO DEL TALLER			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
C	6. Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	6.2. Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Utiliza algunos materiales y herramientas previendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, modelar, estampar, construir, hacer collage, etc.

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: Damos la bienvenida a los niños. Formación. Saludo a Dios. Saludo a la bandera. Marcha alrededor del patio. Entonamos una canción nueva.	CD Bandera Canción
	Intención Pedagógica del Día: Planifican el proyecto. Identifican sonidos onomatopéyicos.	

ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
¡Planificamos el proyecto con los niños!	Planificación del Proyecto: Escuchamos sonidos que la profesora emite con su cuerpo (zapatear, reír, aplaudir, llorar): “Los sonidos del cuerpo humano”. Los voluntarios señalan con que parte del cuerpo, se produce el sonido. Conversamos sobre los sonidos y responden: ¿Qué sonidos escucharon?, ¿Qué otros sonidos conocen?, ¿Los animales	CD

	<p>producen sonidos? ¿Son sonidos largos o cortos? Planificamos el proyecto con los niños, escribiendo lo que opinan en un papelote.</p> <table border="1"> <tr> <td>¿Qué haremos?</td> <td>¿Cómo lo haremos?</td> <td>¿Qué necesitamos?</td> </tr> </table>	¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?	
¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?			
Inicio “Identificamos Sonidos onomatopéyicos”	<p>Ejecución del Proyecto: Motivamos a los niños y niñas a hacer una ronda y cantar: “La Ronda de los animales”, realizando los sonidos onomatopéyicos de diversos animales.</p>				
Desarrollo	<p>Antes del discurso: Escuchan los sonidos onomatopéyicos y verbalizan el nombre del animal que lo emite.</p>	Siluetas de animales			
	<p>Durante el discurso: Invitamos a los niños y niñas a participar de la dinámica “Las voces de los animales”. Los dividimos en 4 o 5 grupos, luego preparamos con ellos figuras de patitos, cerditos, ovejas, perros, gallos. Repartimos una figura a cada uno y explicamos que al sonido del pito, todos deben tratar de agruparse lo más rápido posible, pero solo deben hacerlo realizando la onomatopeya del animalito que les tocó. Ganará el grupo que se logre agrupar primero.</p>	Cd Grabadora Tarjetas			
Cierre	<p>Después del discurso: Observan tarjetas que representan a algunos animales, imitan cada sonido con apoyo de la docente. Luego escoge la tarjeta que representa el sonido que la docente emite., los ayudamos con preguntas: ¿Qué hiciste para reconocer los sonidos onomatopéyicos de cada animal? ¿Qué sonidos de animales imitaste?,¿Por qué? Entregamos una ficha para que los niños, relacionen los sonidos onomatopéyicos.</p>	Ficha Colores			

ACTIVIDAD	TIPO / DURACIÓN	INTENCIÓN PEDAGÓGICA
PERMANENTE S O RUTINAS	Refrigerio, Lonchera o alimentación (30 minutos)	Los niños y niñas se alimentan de manera higiénica y autónoma, socializándose con su entorno y respetándose entre sí mismos.
JUEGO LIBRE EN EL PATIO	Recreo, (30 minutos)	La docente promueve el juego libre de sus niños y niñas en espacios abiertos.

SESIÓN N° 02

1. TÍTULO	Identificamos sonidos largos y cortos.
2. FECHA	16-10-18

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
C	2. Se expresa oralmente	2.2.- Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.

4. PROPÓSITOS DEL TALLER:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
PS	2. Construye su corporeidad	2.1. Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el equilibrio en sus posturas, desplazamientos y juegos, y utilizando diversos objetos, como cuerdas, telas, pelotas, entre otros.

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: Acciones de rutina.	
	Intención Pedagógica del Día: Los niños y niñas de 4 años de edad, diferencian sonidos largos y cortos	
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
Inicio	Ejecución del Proyecto: Proporcionamos a los niños y niñas cintas largas y cortas, emitimos distintos sonidos (largos y cortos), y pedimos que levanten la cinta indicada, según el sonido sea largo o corto respectivamente.	Cintas
Desarrollo	Antes del discurso: Proponemos a los niños y niñas a jugar a “Adivina	

	que suena”, para ello, se venda los ojos a los niños y niñas por turnos, luego hacemos sonar diversos elementos: pitos, toser, golpear la puerta, etc. de manera que los niños intenten discriminar que suena y si el sonido es largo o corto	
	Durante el discurso: Repartimos por mesas una caja sorpresa, entre todos deben abrirla y sacar los elementos que ahí se encuentren (animales de juguete, medios de transporte, etc.), de manera tal que el alumno debe hacer el sonido que dicho elemento produce.	Caja sorpresa Objetos diversos
	Después del discurso: Nos reunimos por grupos e indicamos que un integrante debe emitir un sonido (largo o corto) y los demás integrantes realizarán gusanitos de plastilina, según el sonido que emita su compañero, sea largo o corto. Entregamos una ficha, para que identifiquen sonidos largos y cortos.	Plastilina
Cierre	Preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Pueden mencionar que trabajamos paso a paso? ¿El perro emitirá un sonido largo o corto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿Cómo solucionaron esa dificultad? ¿Les gustó la actividad?	
Rutinas	Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.	

ACTIVIDAD	TIPO / DURACIÓN	INTENCIÓN PEDAGÓGICA
PERMANENTE S O RUTINAS	Refrigerio, Lonchera o alimentación (30 minutos)	Los niños y niñas se alimentan de manera higiénica y autónoma, socializándose con su entorno y respetándose entre sí mismos.
JUEGO LIBRE EN EL PATIO	Recreo, (30 minutos)	La docente promueve el juego libre de sus niños y niñas en espacios abiertos.

SESIÓN N° 03

1. TÍTULO	Apareamos sonidos iniciales.
2. FECHA	17-10-18

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
C	2. Se expresa oralmente	2.2.- Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.

4. PROPÓSITO DEL TALLER			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
C	6. Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	6.2. Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Utiliza algunos materiales y herramientas previendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, modelar, estampar, construir, hacer collage, etc.

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: Acciones de rutina.	
	Intención Pedagógica del Día: Los niños y niñas de 4 años de edad, identifican palabras con el mismo sonido y grafía inicial.	
Juego Libre en Sectores	Utilización Libre de los Sectores: Acciones de Rutina	Materiales

ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
Inicio ¡Apareamos sonidos iniciales!	Ejecución del Proyecto: Presentamos a los niños y niñas la siguiente rima: <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>A Rimar En la sábana Encontré un sapo Con su saco En la luna, observe</p> </div>	Papelote
Desarrollo	Preguntamos: ¿De qué trató la rima? ¿Con qué sonido empezaban las palabras?	Lámina

	<p>Antes del discurso: Narramos la historia: “La visita al zoológico”, utilizando una lámina en la que se encuentran los animales de la historia a medida que transcurre la historia se escribe las palabras, para que los niños identifiquen las palabras que empiezan con los mismos sonidos. Ejm: mono – moto Preguntamos: ¿cómo es el sonido inicial de las palabras que hemos escrito? ¿son iguales o diferentes? Colocamos tarjetas de los animales de la historia y otros más para que identifiquen los que empiezan igual. Preguntamos: ¿Habrán otras palabras que empiezan igual?</p>	
	<p>Durante el discurso: Jugamos con los niños y niñas a decir en el menor tiempo posible, palabras que empiecen con el mismo sonido inicial. Por ejemplo: Ma de Mariela, mariposa y maceta. Pa de Paco, pato y paleta Ca de Carolina, caballo y carreta Acompañamos el sonido inicial con algún movimiento o sonido con el cuerpo.</p>	Niños Niñas
Cierre	<p>Después del discurso: Jugamos con los niños y niñas a poner juguetes en una caja. Luego pedimos que busquen dos juguetes cuyos nombres empiecen con el mismo sonido. Por ejemplo: oso, taza, tapa, perro, pera, etc. Elaboramos tarjetas con palabras conocidas por los niños y las guardamos en cajas, especialmente preparadas y decoradas. Entregamos las tarjetas a los niños y niñas, para que agrupen las palabras que comienzan con el mismo sonido. Entregamos una ficha, para que descubran y nombren los pares de las figuras que tienen el mismo sonido inicial. Preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Pueden mencionar palabras que tengan el mismo sonido inicial? ¿En qué tuviste dificultad? ¿Cómo solucionaron esa dificultad? ¿Les gustó la actividad?</p>	Juguetes Caja Ficha

ACTIVIDAD	TIPO / DURACIÓN	INTENCIÓN PEDAGÓGICA
PERMANENTE S O RUTINAS	Refrigerio, Lonchera o alimentación (30 minutos)	Los niños y niñas se alimentan de manera higiénica y autónoma, socializándose con su entorno y respetándose entre sí mismos.
JUEGO LIBRE EN EL PATIO	Recreo, (30 minutos)	La docente promueve el juego libre de sus niños y niñas en espacios abiertos.

SESIÓN N° 04

1. TÍTULO	Apareamos sonidos finales. Religión: Moisés el hombre que Dios escogió para salvar a su pueblo.
2. FECHA	18-10-18

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
C	2. Se expresa oralmente	2.2.- Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.
PS	10. Testimonio de la vida en la formación cristiana.	10.6.- Escucha con atención pasajes de la Biblia y los comenta.	Escucha con atención pasajes de la Biblia y comenta.

4. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: Acciones de rutina.	
	Intención Pedagógica del Día: Los niños y niñas de 4 años de edad, identifican palabras con el mismo sonido y grafía final.	
Juego Libre en Sectores	Utilización Libre de los Sectores: Acciones de Rutina	Materiales
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
Inicio Apareamos sonidos finales.	<p>Ejecución del Proyecto: Presentamos a los niños y niñas, la siguiente rima:</p> <div style="border: 2px solid orange; border-radius: 25px; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Lillo, Lillo martillo Pillo martillo mío Lillo, Lillo martillo Mío, martillo pillo Lima, limón, melón Ramón se comió un melocotón Lima, limón, melón ¡ay que rico melocotón!</p> </div>	Papelote

	Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trató la rima? ¿Cuál es el sonido final de las palabras?	
Desarrollo	Antes del discurso: Jugamos con los niños y niñas a reconocer los nombres que tienen el mismo sonido final. Pedirles que comparen su escritura y que identifiquen las letras finales estableciendo semejanzas y diferencias entre ellos. Por ejemplo: Fernando- Orlando- Vanesa- Camila, Camila, Daniela	Tarjetas
	Durante el discurso: Jugamos con los niños y niñas a imitar movimientos de diferentes animales entonando canciones rimadas. Pedirles que elijan el animal que desean imitar. Luego, motivamos a que digan una palabra que rime con el nombre de cada animal que escogieron. Por ejemplo: “Soy un caballo que rima con zapallo”, “Soy una foca y rima con boca”, “Soy una osa y rima con rosa”	Máscaras
Cierre	Después del discurso: Elaboramos para cada mesa de trabajo un cartel de dos columnas con ocho figuras, cuyos nombres tengan el mismo sonido final. Por ejemplo: araña- pestaña, oreja. Oveja, etc. Pedir a los niños y niñas que unan los dibujos, utilizando plumones y formando parejas que tengan el mismo sonido final. Entregamos una hoja para que relacionen imágenes que tengan el mismo sonido final.	Tarjetas Plumones Papelotes Ficha Video

ACTIVIDAD	TIPO / DURACIÓN	INTENCIÓN PEDAGÓGICA
PERMANENTE S O RUTINAS	Refrigerio, Lonchera o alimentación (30 minutos)	Los niños y niñas se alimentan de manera higiénica y autónoma, socializándose con su entorno y respetándose entre sí mismos.
JUEGO LIBRE EN EL PATIO	Recreo, (30 minutos)	La docente promueve el juego libre de sus niños y niñas en espacios abiertos.

SESIÓN N° 05

1. TÍTULO	Jugando con rimas
2. FECHA	19-10-18

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
C	2. Se expresa oralmente	2.2.- Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.

4. PROPÓSITO DEL TALLER			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
C	6. Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	6.2. Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Utiliza algunos materiales y herramientas previendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, modelar, estampar, construir, hacer collage, etc.

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: Acciones de rutina.	
	Intención Pedagógica del Día: Los niños y niñas de 4 años de edad, identifican palabras que riman en una canción o rima	
Juego Libre en Sectores	Utilización Libre de los Sectores: Acciones de Rutina	Materiales
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
Inicio Jugando con rimas	Ejecución del Proyecto: Escuchan con atención, la rima que lee la docente: <div style="border: 1px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> Budín para Martin Jamón para Ramón Jugo para Hugo Miel para Amiel. </div> Luego relacionan las figuras con sus nombres. Preguntamos: ¿Qué palabras se repiten en todas las filas?. Comparamos las	Papelote Siluetas

	palabras: Budín y Martin, ¿En qué se parecen?, ¿En qué se diferencian?, ¿Por qué crees que tienen el mismo sonido final?. Seguimos el mismo procedimiento en las otras filas.	
Desarrollo	Antes del discurso: Preparamos grupos de dibujos, cuyos nombres rimen (camión, melón, melocotón, pera, tetera, pulsera, etc.) . Luego repartimos a los niños y niñas los dibujos para que los agrupen de acuerdo con su sonido final.	Tarjetas
	Durante el discurso: Jugamos con los niños y niñas a producir rimas, solicitamos que digan palabras que rimen con nombres de niños, animales, etc. Por ejemplo “oso “ con mimoso, sería “oso mimoso”, “oso gracioso, etc. Ayudamos a crear rimas.	
Cierre	Después del discurso: Jugamos a descubrir al intruso. Colocamos en una fila 3 o 4 objetos o tarjetas con dibujos o fotografías, todos rimarán entre si menos uno y luego pedimos que descubran la palabra intrusa. Entregamos una ficha y pedimos que identifiquen las palabras que riman. Preguntamos: ¿Cómo encontraste las palabras que riman?	Tarjetas Plumones Papelotes Ficha

ACTIVIDAD	TIPO / DURACIÓN	INTENCIÓN PEDAGÓGICA
PERMANENTE S O RUTINAS	Refrigerio, Lonchera o alimentación (30 minutos)	Los niños y niñas se alimentan de manera higiénica y autónoma, socializándose con su entorno y respetándose entre sí mismos.
JUEGO LIBRE EN EL PATIO	Recreo, (30 minutos)	La docente promueve el juego libre de sus niños y niñas en espacios abiertos.