“AÑO DEL BUEN SERVICIO AL CIUDADANO”

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

(Creada por Ley Nº 25265)

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TRABAJO ACADEMICO

LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE COMATRANA – ICA.

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

PRESENTADO POR:

MARITZA YENNY DE LA CRUZ INJANTE DE DE LA CADENA

FLOR MILUSKA QUISPE HUALLANCA

HUANCAVELICA -2017

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

(CREADA POR LEY Nº 25265)

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO

En la ciudad universitaria Paturpampa, Auditorio de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica a los 28 dias del mes de Octubre del año 2017 a horas 12:00 pm, se reunieron; los miembros del Jurado Calificador, que está conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTE: Dra: Maria Dolores Aguilar Córdova

SECRETARIO: Mg: Milagros Piñas Zamudio.

VOCAL: Mg Alejandro Rodrigo Quilca Castro

Designados con la resolución N° 1371-2017-D-FED-UNH (13.09.17) del trabajo Académico titulado LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL DE COMATRANA-ICA

Siendo los autores (es)

DE LA CRUZ INJANTE MARITZA YENNY

QUISPE HUALLANCA FLOR MILUSKA

A fin de proceder con la calificación de la sustentación del trabajo académico antes citado.

Finalizado la sustentación; se invitó al público presente y a los sustentantes abandonar el recinto y luego de una amplia deliberación por parte del jurado, se llegó al siguiente resultado:

Egresado: DE LA CRUZ INJANTE MARITZA YENNY

APROBADO POR MAYORIA

DESAPROBADO POR

Egresado: QUISPE HUALLANCA FLOR MILUSKA

APROBADO POR MAYORIA

DESAPROBADO POR

En conformidad a lo actuado firmamos al pie del presente

PRESIDENTE SECRETARIO VOCAL

DRA: TERRAZO LUNA ESTHER GLORY

ASESORA

Dedicatoria

A Dios por ser guía en nuestro camino. A nuestros padres, por todo el esfuerzo y sus consejos que nos brindaron en todo nuestra vida.

A nuestros hijos, por su comprensión en los tiempos que no pudimos estar con ellos por querer superarnos.

.

Portada

Acta de sustentación

Nombre del asesor

Dedicatoria

sumario

Resumen

Introducción

Capítulo I	Problema	9
	1.1. Planteamiento del problema	9
	1.2. Formulación del problema	10
	1.3. Objetivo: General y Específicos	10
	1.4. Justificación	11
	1.5. Limitaciones	11
Capítulo II	Marco Teórico	12
	2.1. Antecedentes	13
	2.2. Bases Teóricas	15
	2.3. Definición de términos	30
Capitulo III	Desarrollo y enfoque de la propuesta para mejorar la práctica educativa	41
Conclusiones		58
Sugerencias		59
Referencias Bibliográficas		60
Anexos		62

RESUMEN

El presente trabajo académico tiene como objetivo determinar la relación de los juegos verbales y el nivel fonológico, morfosintáctico y semántico del lenguaje oral en los niños y niñas en etapa pre escolar con la finalidad de lograr el correcto uso del lenguaje; por lo tanto se propone emplear los juegos verbales como estrategia teniendo en cuenta que los niños aprenden con actividades lúdicas y motivadoras considerando algunas de las actividades y estrategias del sin fin de las existentes: Las adivinanzas.- son poesías estructuradas con una significación determinada a manera de una proposición, en el cual los niños deben describir el complemento. Constituyen un magnifico medio para acercar al niño a la observación de los juegos de palabras y a diversas formas de expresión poética; promueve la participación activa y el razonamiento lógico. El juego de memoria.- consiste en ver imágenes o palabra y memorizar la ubicación de cada una de ellas, luego evocar a nuestro recuerdo y adivinar o decir la ubicación correcta de cada palabra o imagen. Teniendo como resultado positivo el uso de las diferentes estrategias empleadas en el uso de los juegos verbales en los niños y niñas de iniciación pre escolar.

Palabras claves: Juegos, verbales, fonológico.

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo académico Señores miembros del jurado calificador presenta el informe titulado: Los juegos verbales y el lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial de Comatrana – Ica.

La lengua oral es la principal herramienta para integrarse, interactuar y aprender el mundo que rodea al ser humano. Es por medio del lenguaje, que el niño desarrolla su inteligencia interpersonal para expresar sus sentimientos, deseos, necesidades e ideas.

El desarrollo del lenguaje oral en edad preescolar, se obtiene a medida que los alumnos se les dan la oportunidad de expresarse en los eventos comunicativos, realizando juegos lingüísticos que desarrollarán la verbalización. El ser humano no solamente aprende a expresarse por medio del lenguaje, sino también a construirse, de ahí la importancia de los métodos de enseñanza con los que se quiere lograr tal finalidad.

Capítulo I: Problema. Se detalla el problema haciendo el planteamiento y formulación del problema, también se formulan los objetivos del informe tanto general como específicos, se presenta la justificación y se señalan las limitaciones.

-Capítulo II: Introducción, en esta parte se expone acerca de los antecedentes que se sustentan el informe de investigación, las bases teóricas vale decir el conjunto de conocimientos y teorías acerca de juegos verbales y lenguaje oral, variables en la que se sustenta el informe de investigación. También se presentan los principales términos que se emplean el informe de investigación.

CAPITULO III: Resultados.- El presente trabajo académico tiene resultados positivos y aprobatorios de lo que se sustenta en este trabajo académico ejecutado en el aula de 5 años de los niños y niñas de la institución educativa inicial de Comatrana – Ica.

CAPITULO I

PROBELMA

1.1 PLANTEAMENTO DEL PROBLEMA

La articulación verbal en los niños y niñas es parte del desarrollo del sistema comunicativo del ser humano porque a través de ellos podemos expresar nuestros pensamientos, sentimientos y emociones de las cosas y de los acontecimientos que vive, sin embargo, son muchas las dificultades de pronunciación y comunicación de ideas que presentan los niños en el desarrollo de procesos de interacción. Esto se debe a la escaza aplicación de métodos y estrategias que permitan fortalecer las capacidades comunicativas de los niños acordes a su nivel de desarrollo psico físico y psicológico. (Pucuhuaranga, 2016)

En el Ecuador, la investigación realizada por Iralda (2014), concluye que se evidencia que en la mayoría de los docentes encuestados no utilizan técnicas y métodos adecuados para que los niños desarrollen la comunicación entre sus pares, por lo tanto, los niños presentan un nivel de desarrollo del lenguaje oral muy bajo, debido a la poca utilización de los contenidos que presenta el currículo por parte del docente. Esto se debe a que la mayoría de docentes investigados, no desarrollan estrategias orientadas a aprovechar los gustos lúdicos y recreativos de los estudiantes, tales como los juegos verbales. Esto ha generado que los niños no articulen de una manera adecuada las palabras y no se comunican con los demás con mucha facilidad.

A nivel nacional, Villalva (2012), señala que uno de los problemas que afronta actualmente el sistema educativo de nuestro país, principalmente en la región Puno, es sin duda, el bajo nivel de comunicación oral de los estudiantes de las instituciones educativas secundarias del nivel básico regular, partiendo desde el nivel inicial. A través de la experiencia docente en la Institución Educativa Secundaria “Perú BIRF” de la ciudad de Juliaca, se puede señalar que uno de los factores es la falta del manejo de estrategias activas por parte del docente en el desarrollo de las capacidades comunicativas,, que trae como consecuencia los bajos niveles de desarrollo de la comunicación oral en el idioma inglés de los alumnos de dicha Institución Educativa, tal como se ha podido apreciar al realizar nuestra actividad laboral de docente del área en mención, esta apreciación se

evidencia en el registro auxiliar de notas de los docentes, correspondientes al primer trimestre, donde se observó que más del 50% de estudiantes obtienen como nota promedio de 11 puntos, el cual es preocupante por parte de los docentes, cuyas causas son varios factores.

En Institución Educativa Inicial de Comatrana, se puede observar una realidad igualmente preocupante, observándose la aplicación deficiente de estrategias para el desarrollo oral de los niños acordes a su edad y a su desarrollo psicológico, que permitan aprovechar la inclinación del niño por las actividades lúdicas y recreativas. Esto ha originado que los niños no se sientan impulsados a participar activamente en clase y por ende, no han podido desarrollar adecuadamente sus capacidades para la comunicación oral, lo cual se evidencia en la dificultad que tienen los niños para comunicar lo que sientes y para interactuar con otros niños.

El desarrollo de esta investigación, tiene por objetivo conocer el nivel de aplicación de los juegos verbales por parte de los docentes y el efecto que estos tienen en los niños de la Institución Educativa Inicial de Comatrana – Ica.

1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cuáles son los juegos verbales que se pueden aplicar en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial de Comatrana – Ica?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo General

Determinar cuáles son los juegos verbales que se pueden aplicar en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial de Comatrana – Ica.

1.3.2 Objetivos específicos

O.E.1: Identificar los juegos verbales tipo rima que se pueden aplicar en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial de Comatrana – Ica.

O.E.2: Seleccionar los juegos verbales tipo acertijo que se pueden aplicar en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial de Comatrana – Ica.

O.E.3: Seleccionar los juegos verbales tipo trabalenguas que se pueden aplicar en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial de Comatrana – Ica.

O.E4: Seleccionar los juegos verbales de fines cómicos que se pueden aplicar en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial de Comatrana – Ica.

1.4 JUSTIFICACION

El juego es una actividad que refleja la realidad mediante la transformación activa, al aprender a jugar el niño y niña entra en posición de un medio poderoso para conocer a través de su propia creatividad transformadora.

Aunque los padres no se dan cuenta, los juegos verbales hacen parte del día a día de la crianza de los niños. Algunos adultos los utilizan para consentir al bebé, para enseñar las vocales o simplemente para divertirse. Pero, muchas veces, ignoran que estos cantos, rimas, adivinanzas, trabalenguas y rondas favorecen el desarrollo intelectual y amoroso del niño.

Los juegos verbales con palabras que comienzan con el mismo sonido o con palabras que riman, pueden ser realizados con preescolares y con alumnos de los primeros años de educación básica. Su práctica favorece el desarrollo de la discriminación auditiva y de la conciencia fonológica, ambas importantes para el aprendizaje de la lectura y para los aspectos ortográficos de la escritura.

El juego verbal es un valioso factor de ayuda para la educación de los alumnos, mediante su aplicación en la escuela, el niño va afirmándose su individualismo, socializándose en grupos, favoreciendo el desarrollo del lenguaje oral en forma activa. Permiten que los niños y niñas organicen el vocabulario en torno a categorías, con lo cual favorecen su desarrollo cognitivo.

Es necesario que el uso de los juegos verbales deba de tener una planificación previa. El tratamiento en cuanto al lenguaje oral debe seguir un plan didáctico coherente y adecuado a las circunstancias. Todo ejercicio debe tener una competencia y unos contenidos, tiene que contextualizarse en una realidad concreta y tiene que evaluarse de la misma forma que cualquier aspecto de la gramática.

1.5. LIMITACIONES

Entre las limitaciones que se han encontrado esta lo referido al *factor tiempo* lo cual fue superado mediante una planificación de actividades.

El *factor bibliográfico*, en la localidad no se encuentra bibliotecas que cuenten con fuentes físicas actualizadas, lo cual fue superado mediante el empleo de libros digitales.

CAPITULO II
MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

2.1.1. A nivel internacional

Flores (2014). “Análisis de los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área de lenguaje, de los niños/as de 3 a 4 años de edad, en el Centro Infantil del Buen Vivir “Carolina Terán” de Quito D.M. - Propuesta Alternativa”. Tesis de la Universidad de las Fuerzas Armadas; Sangolquí. Investigación de tipo descriptiva y diseño correlacional. La muestra de estudio quedó conformada por 35 niños. Se utilizó el cuestionario como instrumento de recolección de datos. Se llegó a las siguientes conclusiones: La aplicación de juegos verbales en las actividades cotidianas de los niños/as de 3 a 4 años incide amplia y positivamente en el desarrollo de su lenguaje que se evidencia más expresivo y fluido, con diversidad en la articulación de letras y palabras, así como con inquietudes manifestadas a través de preguntas, discriminación de sonidos e identificación de objetos.

Gómez (2011). Los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral, en los niños y niñas de 1º año de educación básica de la Academia Aeronáutica Mayor Pedro Traversari, de la ciudad de Quito, en el año lectivo 2010-2011. Tesis de la Universidad Central de Ecuador; Ecuador. Investigación de tipo descriptivo y diseño de campo. La muestra de estudio quedó conformada por 55 estudiantes. Se utilizó el cuestionario como instrumento de recolección de datos. Se llegó a las siguientes conclusiones: Mediante esta propuesta se pretende fomentar espacios propicios de la fluidez de la creatividad y el pensamiento para el desarrollo del lenguaje oral, brindando la oportunidad de conectar juegos y actividades acordes a la edad preescolar, resultando favorable como herramienta para promover el cuidado y desarrollo integral de los niños y las niñas, así como puede servir para promover en ellos habilidades y destrezas para la vida. De esta manera formar seres humanos críticos, libres, expresivos, creativos y capaces de solucionar problemas cotidianos.

2.1.2. A nivel nacional

Trejo (2017). El juego verbal como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral en niños de 5 años. Tesis de la Universidad San Ignacio de Loyola; Lima. Investigación de tipo aplicada proyectiva y diseño cuasi experimental. La muestra de estudio quedó conformada por 6 niños. Se utilizó el cuestionario como instrumento de recolección de datos. Se llegó a las siguientes conclusiones: El enfoque socio cultural orienta a un aprendizaje basado en una interacción social, centrada en los juegos dinámicos, de acuerdo al marco teórico que le da un rigor científico a la propuesta; la cual consiste en promover creativamente el juego verbal para que el niño exprese oralmente sus sentimientos y opiniones de manera clara, fluida y coherente, preparándose para futuros aprendizajes. Por lo que concluimos que una buena comunicación oral le permitirá interrelacionarse en su contexto desarrollando sus habilidades sociales e intelectuales.

Castro (2015). Juegos verbales como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral en niños bilingües de cinco años. (Tesis de maestría). Universidad San Ignacio de Loyola; Lima. Investigación de tipo aplicada y diseño cuasi experimental. La muestra de estudio quedó conformada por seis niños, dos docentes y 5 madres de familia. Se utilizó el cuestionario como instrumento de recolección de datos. Se llegó a las siguientes conclusiones: Los estudiantes registran deficiencias en el lenguaje oral en sus tres dimensiones forma, contenido y uso en ambas lenguas. A raíz de los resultados se modeló la estrategia didáctica basada en juegos verbales para desarrollar aprendizajes significativos que ayuden a mejorar la expresión oral.

2.1.3. A nivel local

Aparcana (2015). Talleres de juegos verbales para mejorar la expresión oral en niños y niñas de 3 años en una Institución Educativa de Ica, 2015. (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo; Sede Ica. Investigación de tipo explicativa y diseño cuasi experimental. La muestra de estudio quedó conformada por 64 niños. Se utilizó el cuestionario como instrumento de recolección de datos. Se llegó a las siguientes conclusiones: Los resultados determinaron que los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 89-Huarango - Ica, 2015, quienes se beneficiaron con las actividades del taller de juegos verbales han mejorado su nivel

de expresión oral en 7,64 puntos (tabla 11) lo cual no ocurrió con los estudiantes del grupo de control quienes apenas alcanzaron 3,37 puntos.

Auris (2013). Aplicación de juegos verbales para mejorar la expresión oral de los niños de segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 22320 de Parcona-Ica, 2012. (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo; Sede Ica. Investigación de tipo experimental y diseño cuasi experimental. La muestra de estudio quedó conformada por 50 niños. Se utilizó el cuestionario como instrumento de recolección de datos. Se llegó a las siguientes conclusiones: Los resultados generales demuestran un incremento positivo y aceptable de 25%; comparando la evaluación de entrada y de salida de los estudiantes del grupo experimental dicho incremento no se observa en los estudiantes del grupo de control quienes logran un incremento poco aceptable del 6%.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Definición de juegos verbales

Para Villalva (2012), son un conjunto de actividades lúdicas relacionadas con la lengua con el sistema de signos lingüísticos orales orientadas al desarrollo de la capacidad de expresión oral o la comunicación oral en diversas situaciones comunicativas.

Según Pucuhuaranga (2016), señala que los juegos verbales son juegos lingüísticos que permiten que el niño desarrolle la expresión oral, la comprensión, incremente su vocabulario, discrimine sonidos de las palabras, y ejercite de manera lúdica los músculos de la boca para una adecuada pronunciación y fluidez en el habla.

Además Gómez (2011), señala que los juegos verbales son aquellos que ponen énfasis en el carácter lúdico y creativo del lenguaje y en una actitud exploratoria de posibles significados; permiten desarrollar variadas y ricas actividades de pensamiento y lenguaje oral.

También Cornejo (citado en Iralda, 2014), señala que los juegos verbales son aquellos juegos tradicionales o creados por los niños como las adivinanza, trabalenguas y otros juegos lingüísticos o juegos de palabras. Estos juegos

permiten desarrollar la conciencia lingüística y sus competencias de lenguaje de un contexto lúdico que lo divierte y entretiene; permiten discriminar los sonidos iníciales o finales de las palabras; estimulan la creatividad, al favorecer asociaciones de palabras, favorecen el desarrollo del vocabulario y favorecen la fluidez de la expresión oral.

Por su parte Bedoya (citado en Pucuhuaranga, 2016), indica que son juegos que tienen como propósito asociar significantes con significados; ampliar su vocabulario, relacionar hechos, situaciones con sus experiencias. Los juegos verbales deben desarrollarse en un ambiente de alegría y juego. Explicar a los niños el juego para que ellos creen otras situaciones.

2.2.2. Importancia de los juegos verbales

Según Condemarín (citado en Villalva, 2012), los juegos verbales son aquellos juegos tradicionales o creados por los niños como las adivinanza, trabalenguas y otros juegos lingüísticos o juegos de palabras. Su importancia radica en que estos juegos permiten desarrollar la conciencia lingüística y sus competencias de lenguaje de un contexto lúdico que lo divierte y entretiene; permiten discriminar los sonidos iníciales o finales de las palabras; estimulan la creatividad, al favorecer asociaciones de palabras, favorecen el desarrollo del vocabulario y favorecen la fluidez de la expresión oral. Los juegos verbales con palabras que comienzan con el mismo sonido o con palabras que riman, pueden ser realizados con preescolares y con alumnos de los primeros años de educación básica. Su práctica favorece el desarrollo de la discriminación auditiva y de la conciencia fonológica, ambas importantes para el aprendizaje de la lectura y para los aspectos ortográficos de la escritura.

2.2.3. Dimensiones de los juegos verbales

Auris (2013), propone las siguientes dimensiones son:

-**Juegos verbales tipo rima**; comprende el desarrollo de actividades que señalan las relaciones entre los diferentes versos, es decir, que posean una semejanza acústica entre dos o más fonemas a partir de la última vocal acentuada, que permitan al niño el desarrollo de su percepción de timbre, o tono de voz.

Rima **1**

Hoy está muy ocupado Y

aprovecha la ocasión De

arreglarle mi calzado De

la suela y el tacón. Rima

2

El veterinario cura perros y pajaritos

Siempre está rodeado de sus animalitos

Rima **3**

A la luna sale la luna.

A las dos sale el sol.

A los tres San Andrés.

A las cuatro voy al teatro. A

las cinco pego un brinco. A

las seis vino el buey,

A las siete reviento un cuete

A las ocho me voy al Mapocho

A las nueve nadie e mueve

A las diez ando a pie.

Rima **4**

Mi papa Raúl tiene en casa un gran baúl

Mariana no le gusta la rana

A mi amiga Nora le gusta la mora

Rima **5**

Semilla – ardilla
Tallo .gallo
Hoja-roja
Fruto- disfruto

Rima **6**

Un pajarito Me

dijo al oído Pio,

pio, pio Tengo

mucho frio

Rima **7**

Amarillo es el patito

Amarillo es el limón

Amarillo es el pollito

Que sale del cascarón

Rima **8**

Silvina mi gallina

Usa zapatitos de

Bailarina

Se peina y se alista igual que un artista

Y con sus copete

Se hace un rodete

Rima **9**

El león Comía

melón y el

ratón

Comía melocotón

Rima **10**

Ana la araña

Viaja en avión

Y usa su vestido

De algodón.

-**Juegos verbales tipo acertijo**; comprende el desarrollo de juegos que presentan al niño un mensaje o significado que es difícil de comprender y que por ende el estudiante debe de desarrollar procesos de razonamiento para brindar una respuesta. Un ejemplo de estos juegos son las adivinanzas y los mismos acertijos.

Adivinanza **01**

Si sopla el aire, a la cara viene. ¿Quién es calvo no lo tiene?

Respuesta: El cabello.

Adivinanza **02**

Lo compras para comer, pero no te lo puedes comer

Respuesta: La cuchara:

Adivinanza **03**

¿Cuál es el animal, de campo o corral que si una zanahoria de das sus dientecitos veras?

Respuesta: El conejo:

Adivinanza **04**

Tengo una larga melena soy fuerte y muy veloz abro la boca muy grande y doy miedo con mi voz.

Respuesta: El león:

Adivinanza **05**

De la granja y el corral soy el más guapo cantor y con el kikiriki sirvo de despertados.

Respuesta: El gallo:

Adivinanza **06**

Largo, largo, su cuelo es y tiene manchas en la piel, si te digo más, sabrás quien es.

Respuesta: La jirafa:

Adivinanza **07**

Tengo líneas rectas Pero

no tengo tres lados

Tampoco soy un rombo

y mis lados son iguales

¿Quién soy? Respuesta:

El cuadrado

Adivinanza **08**

Entre mis páginas hay letras y dibujos, si me lees te diviertes mucho.

Empiezo con RE y tengo buena VISTA.

¿Quién soy?

Respuesta: La revista

Adivinanza **09**

Volaré donde me mandes sin tener a las ni pies para contar a tus amigos lo que ellos quieran saber.

¿Quién soy?

Respuesta: La carta

Adivinanza 10

Yo salgo todos los días por eso me llaman diario. Estoy lleno de noticias, sucesos y comentario.

¿Quién soy?

Respuesta: El periódico

-**Juegos verbales de difícil pronunciación**; son aquellos juegos que brindan un nivel de dificultad al estudiante al momento de decir una oración o frase, teniendo por objetivo incrementar la fluidez en el expresión de los niños. Un ejemplo de este tipo de juegos son los trabalenguas.

Ejemplo de trabalenguas:

1

Erre con erre, guitarra;

Erre con erre, carril:

Rápido ruedan los carros,

Rápido el ferrocarril.

2

El que compra pocas capas

Pocas capas paga

Como yo compré pocas capas

Pocas capas pago.

3

Ramiro ronda el hangar

Esperando el aeroplano

Con el que piensa volar

Sobre los montes y llanos

4

Remedios va despacito

Caminado a la estación

Ella no viaja en avión,

Ella viaja en un trencito.

5

La araña con maña

Amaña la laña

La araña con maña

Teje la telaraña. La

araña con maña Es

una tacaña.

6

La gallina papanata

Puso un huevo en la

Canasta.

Puso uno, puso dos,

Puso tres, puso cuatro,

Puso cinco, puso seis,

Puso siete, puso ocho.

Me despiertan a las ocho.

7

zorro sorro

pide socorro

con un

gorro

8

me trajo Tajo

tres trajes,

tres trajes

me trajo Tajo

9

tres tristes tigres comen

trigo en un trigal. tanto

trigo tragón

que los tres tigres

tragones

con el trigo se

atragantan.

10

El conejo se

Quedo perplejo

Al ver su reflejo

En aquel espejo.

-**Juegos verbales de fines cómicos**; son aquellos juegos que tienen por finalidad aprovechar el sentido del humor de los estudiantes para desarrollar en el niño determinadas competencias comunicativas: Se pueden mencionar los chistes y los colmos.

Ejemplo de chistes:

1.

El gato que araña

Un niño le pregunta a una señora que está paseando con su gato:

– ¿Araña?

– No, no, es un gato.

2.

El niño despistado

– Mamá, mamá, en el colegio me llaman despistado.

– Niño, vete de aquí que ésta no es tu casa.

3.

Papá, ¿Qué se siente tener un hijo tan guapo?.

No sé hijo, pregúntale a tu abuelo…

4.

Mi familia era

tan pobre

que lo único

que herede

es la tendencia

a engordar

5.

Mamá ¿Qué vamos a comer?

¿Ves ese bote de helado con sabor a chocolate?

Si.

Pues ábrelo, ahí adentro hay

Un poco de sopa.

6.

Mamá, tuve un examen sorpresa.

¿Y qué tal saliste, hijo?

Sorprendido

Mamá, sorprendido.

7.

Por favor, ayúdeme, mi hija se ha perdido.

¿Cómo se llama?

Esperanza

Imposible, la esperanza es lo último

Que se pierde. JAJAJAJA

8.

A que te dedicas

Soy rockero

wow, ¿cantas o tocas la guitarra en

Una banda?

No, junto rocas y las vendo.

9.

¿Por qué se suicidó el libro de matemáticas?

Porque tenía muchos problemas

10.

MAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!!!!

¿Qué?

Me acaba de morder una serpiente

¿Cobre?

No, me mordió gratis!

jajajajajajaja

2.2.4. Características de los juegos verbales

Para Palomino (2015), señala que estos juegos deben de tener como características:

-Es un medio de socialización, expresión y comunicación con que el niño (a) supera su egocentrismo, establece relaciones de igualdad y aprende a aceptar diferentes puntos de vista.

-Permite conocerse a sí mismo, a los demás y a establecer vínculos afectivos.

-Debe desarrollar las funciones lingüísticas necesarias para aprendizajes.

-Estimula la superación personal a partir de la experimentación del éxito, que es la base de toda autoconfianza.

-Ayuda a interiorizar las normas y pautas de comportamiento social, con la finalidad que respeten las normas de juego que ellos mismos establecen, y en caso de incumplimiento se sanciona

2.2.5. Tipos de juegos verbales

Según Flores (2014), se pueden mencionar los siguientes tipos:

-Rimas; se define como la semejanza o igualdad entre los sonidos finales de un verso. Las rimas pueden ser de dos tipos: asonantes, que se define así cuando las vocales al final de una rima son iguales.; y consonantes, que se define así cuando las vocales y las consonantes son iguales.

–Adivinanza, se define como una actividad ingeniosa y divertida que además ayudan al niño en su aprendizaje, asociando ideas e incrementando su vocabulario.

-Trabalenguas; se define como una frase cuya pronunciación resulta complicada cuando el individuo intenta expresarla. Se lo utiliza como ejercicio lúdico para lograr resolver ciertos problemas de pronunciación. Es común que se utilicen los trabalenguas en obras de teatro, también puede aparecer junto a las adivinanzas, los acertijos, los refranes y los chistes. Sin embargo la presencia de los trabalenguas en libros no es común.

– Refranes; se define como los dichos populares que enseñan algo, regularmente suelen ser frases con simetría y son fáciles de memorizar. Los refranes para niños son divertidos y generalmente cortos.

2.2.6. Beneficios de los juegos verbales

Según Palomino (2015), señala como beneficios:

-En el plano individual; el l alumno, desarrolla su expresión oral e incrementa su bagaje cultural mientras juega ya que cuando juega permanentemente está descubriendo situaciones, le da nombre a las cosas, conversa, realiza juegos espontáneos, de poesías, adivinanzas, trabalenguas rimas, etc., acompaña sus juegos de sonidos, ruidos; vocalizaciones, canta, baila. Es decir ejercita sus capacidades de comunicación.

–En el plano social; jugar, es un medio de integración social, y con ello va desarrollando formas de control social y habilidades sociales, aprende diferentes roles sociales y familiares. Al jugar pone en ejercicios el manejo de destrezas comunicativas verbales y no verbales aceptadas por su grupo social; destrezas sociales como reconocer y expresar sus emociones, reconocer cuándo y en qué ambiente es oportuno jugar.

-En el plano educativo; se produce un fortalecimiento de la conciencia fonológica y la percepción auditiva; debido a la discriminación de sonidos iniciales o finales de una determinada palabra capacidad que logran los estudiantes al reflexionar sobre los segmentos del lenguaje oral el cual implica un análisis sobre los fonemas, sílabas y palabras comprendiendo de esta manera la naturaleza sonora de las palabras y la conversión entre fonemas y grafemas.

–En el plano cultural; se produce una revaloración de la cultura oral, ya que se favorece la recuperación de juegos lingüísticos tradicionales.

2.2.7. Pautas para el desarrollo de los juegos verbales

Según Villalva (2012), en el desarrollo de estos juegos se deben de tener en cuenta que:

-Los juegos verbales se deben trabajar desde una perspectiva lúdica, para mantener el interés de los alumnos y las ganas de investigar y aprender.

-De acuerdo al nivel en que se apliquen los juegos verbales, el profesor siempre debe promover en sus alumnos la lectura e investigación de los distintos tipos

existentes, por ejemplo, en los niveles iniciales es muy importante familiarizar a los niños con los diferentes tipos de juegos verbales y luego motivarlos a que creen este tipo de juegos.

-Se debe brindar libertad a los alumnos y la posibilidad de crear diferentes tipos de juegos verbales de acuerdo a temas de su interés e incentivar la socialización de estas creaciones con sus pares.

-Se debe proponer a los alumnos que transformen los juegos verbales ya conocidos, para crear otros nuevos y así confeccionar un libro con todas sus composiciones.

-Se pueda organizar actividades divertidas para la creación de juegos verbales, como las competencias por equipo, lo que a su vez, permite reforzar en los alumnos la capacidad para respetar turnos de participación, como así también, para enfrentar el triunfo y/o el fracaso.

2.2.8. Teorías de los juegos verbales

Según Flores (2014) los juegos verbales se sustentan en las siguientes teorías:

-Teoría Socio Histórica de Vigotsky y Elkonin del año 1934, que defiende que la naturaleza social del juego simbólico es tremendamente importante para el desarrollo. Consideraba que las situaciones imaginarias creadas en el juego eran zonas de desarrollo próximo que operan como sistemas de apoyo mental. De acuerdo al criterio de los autores mencionados anteriormente, consideran que el origen del juego está en la acción, es decir el sentido social que caracteriza a las actividades, es lo que da inicio al juego. Flores, M. (2014). “Análisis de los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área de lenguaje, de los niños/as de 3 a 4 años de edad, en el Centro Infantil del Buen Vivir “carolina Terán” de Quito D.M. - Propuesta Alternativa”. Tesis de la Universidad de las Fuerzas Armadas; Sangolquí.

-Teoría de la Enculturación de Sutton-Smith y Robert en el año 1971, que defiende que cada cultura fomenta un tipo de juego para inculcar los valores predominantes de la comunidad en cuestión. Según este autor, considera al juego como una actividad lúdica cuyo objetivo principal es fomentar valores en la sociedad.

2.2.9 Desarrollo de la infancia

Por definición, la infancia es el período de vida entre el nacimiento y el surgimiento del lenguaje, es decir, hasta el año y medio - dos años. A pesar de su brevedad esta fase ha atraído gran atención e interés entre los investigadores. En el S.XVIII la infancia fue considerada con distintivo propio. En los años setenta una variedad de tendencias científicas, sociales, médicas y políticas convergieron para generar el interés profesional en la infancia. Encontramos dos problemas al hablar de infancia. Por un lado, hasta qué punto los factores "innatos" opuestos a los ambientales influyen en el desarrollo y la conducta infantil, y por otro, qué importancia tiene las experiencias tempranas en el desarrollo posterior.

La infancia es la época en la que los niños y niñas tienen que estar en la escuela y en los lugares de recreo, crecer fuertes y seguros de sí mismos y recibir el amor y el estímulo de sus familias y de una comunidad amplia de adultos. Es una época valiosa en la que los niños y las niñas deben vivir sin miedo, seguros frente a la violencia, protegidos contra los malos tratos y la explotación. Como tal, la infancia significa mucho más que el tiempo que transcurre entre el nacimiento y la edad adulta. Se refiere al estado y la condición de la vida de un niño, a la calidad de esos años (UNICEF, 2005).

A pesar de numerosos debates intelectuales sobre la definición de la infancia y sobre las diferencias culturales acerca de lo que se debe ofrecer a los niños y lo que se debe esperar de ellos, siempre ha habido un criterio ampliamente compartido de que la infancia implica un espacio delimitado y seguro, separado de la edad adulta, en el cual los niños y las niñas pueden crecer, jugar y desarrollarse. El mundo reconoce por fin la importancia de la infancia. En 1989, la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó la Convención sobre los Derechos del Niño. La Convención es el primer tratado internacional de derechos humanos que combina en un instrumento único una serie de normas universales relativas a la infancia, y el primero en considerar los derechos de la niñez como una exigencia con fuerza jurídica obligatoria.

La Convención: Definió la infancia como un espacio separado de la edad adulta y reconoció que lo que resulta apropiado para los adultos puede no ser adecuado para la infancia. Exhortó a los gobiernos a que proporcionen asistencia material y apoyo a las familias y eviten la separación de los niños y sus familias. Reconoció

que los niños y las niñas son titulares de sus propios derechos y por tanto no son receptores pasivos de la caridad, sino protagonistas con la facultad para participar en su propio desarrollo (UNICEF, 2005).

2.2.10 Características de los niños de 5 años

Según Tarrés (2016) señala las siguientes características físicas y motrices:

-Muestra mayor coordinación y control en sus movimientos corporales.

-Conserva el equilibrio sobre las puntas de los pies varios minutos.

-Salta a la pata coja, alternando uno y otro pie (en la etapa anterior aún no era posible), manteniendo el equilibrio.

-Su coordinación mejora hasta tal punto que es el momento de aprender a nadar, patinar e ir en bicicleta (a pesar que muchos ya lo han aprendido antes).

-Salta y brincan con soltura, sus movimientos dejan de ser en bloque y baila con armonía.

-Tienen mayor habilidad en la motricidad fina de sus dedos, pueden atarse los cordones de sus zapatos sin tanta dificultad.

-Puede recortar con tijeras con facilidad.

-Son capaces de vestirse y desvestirse sin ayuda. Lavarse los dientes, la cara y las manos. Los padres debemos fomentar estos hábitos de autonomía.

-El conocimiento de su esquema corporal aumenta, el niño de esta etapa conoce perfectamente todas las partes externas de su cuerpo y muestra interés por algunas internas (corazón, estómago, cerebro,…).

-Esto le permite dibujar la figura humana detalladamente.

-Sus trazos son más precisos y finos.

Al finalizar esta etapa, en España, los niños de entre 5 y 6 años están preparados para la lectoescritura. De hecho en muchas escuelas durante el curso ya acaban sabiendo leer, otra cosa es la lectura comprensiva que se trabajará en los próximos cursos, durante la primaria.

Según Tarrés (2016) señala las siguientes características adaptativas:

-Ordena los juguetes en forma prolija.

-Dibuja la figura humana diferenciando todas las partes, desde la cabeza a los pies.

-En sus juegos, le gusta terminar lo que empieza.

-Puede contar inteligentemente hasta 10 objetos.

-El sentido del tiempo y la dirección se hayan más desarrollados.

-Sigue la trama de un cuento.

-Puede repetir con precisión una larga sucesión de hechos.

-Toleran mejor las actividades tranquilas.

-Puede empezar un juego un día y seguirlo otro; o sea tiene más apreciación del hoy y del ayer.

-Elige antes lo que va a dibujar.

-Se torna menos inclinado a las fantasías.

-Los deseos de los compañeros comienzan a ser tenidos en consideración.

2.2.11 El lenguaje de los niños de 5 años

Según Tarrés (2016) señala las siguientes características del lenguaje.

-Su vocabulario se amplía enormemente, en este periodo es capaz de dominar unas 2.500 palabras y vocalizarlas correctamente. Es decir, los niños de esta edad, tienen pleno dominio del repertorio fonético.

-Son capaces de expresar verbalmente su estado de ánimo “estoy enfadado”, también sus necesidades personales y deseos. Y obviamente, intentan satisfacerlos.

-En su forma de hablar ya parece un adulto, combinando frases. Y respondiendo de forma ajustada a las preguntas que les formulamos.

-Preguntan constantemente deseosos de saber y conocer todo cuanto puedan.

-Les gusta que les respondamos con respuestas claras, prácticas, sin salirnos por la tangente (como hacemos muchas veces los adultos cuando no sabemos qué contestar)

-Les entusiasma hablar con los adultos.

-Les divierten las adivinanzas, chistes y juegos de palabras.

-Entienden el argumento de bastantes cuentos sencillos.

-Sus respuestas son ajustadas a lo que se le pregunta.

-Pregunta para informarse porque realmente quiere saber.

-Es capaz de preguntar el significado de una palabra.

-El lenguaje está completo de forma y estructura.

-Llama a todos por su nombre.

-Acompaña sus juegos con diálogos o comentarios relacionados.

-Son capaces de decir su nombre completo y la dirección dónde viven.

A nivel conductual y emocional:

-Aparecen las preguntas sobre el origen de los bebés, en algunos colegios trabajan estas inquietudes a través de proyectos, respondiendo preguntas del estilo ¿cómo se siente un bebé dentro de la barriga de mamá? ¿Sienten frío?¿Nos oyen?,…

-A esta edad debe tener ya clara su identidad sexual.

-Necesitan referentes estables que les ayuden a construir su personalidad, papá y mamá son los referentes más claros, junto con otros familiares y por supuesto el maestro o maestra tutor/a de este curso.

-A esta edad los niños todavía son egocéntricos porqué aún no tienen la posibilidad de entender el punto de vista de los demás, pero ya es capaz de compartir juegos y juguetes con otros amigos o compañeros.

-Participan en juegos con otros niños de su misma edad y les gusta su compañía.

-El juego simbólico, el juego de roles, jugar a hacer de o a ser, es el juego que predomina todavía en esta etapa. Debemos dejarles libertad para que imaginen y creen o recreen situaciones tanto reales como imaginarias.

-Empiezan a mostrarse independientes, pero es normal que en ocasiones muestren ciertas inseguridades ante situaciones y personas desconocidas.

-Necesitan sentirse importantes para las personas de su entorno.

-Reconocen las emociones y sentimientos de los demás.

-Muestran actitudes de protección ante los más pequeños.

-Les gusta hacer encargos y asumir responsabilidades en las tareas domésticas y escolares. De aquí que sean importante la figura de los “encargados” en las aulas.

-Les gusta que los elogien cuando hacen las cosas bien y empiezan a darse cuenta que se equivocan y cometen errores.

-Son fantasiosos y es probable que aún tengan algún amigo imaginario.

-Siguen en una etapa donde es fácil que mezclen fantasía con realidad.

-Quieren ser autónomos y debemos dejar que hagan las cosas por sí solos para que construyan una buena y sólida autoestima.

A nivel personal y social:

-Es independiente, ya no esta tan pendiente de que este la mamá al lado.

-Se puede confiar en él.

-Le agrada colaborar en las cosas de la casa.

-Se le puede encomendar una tarea y él la va a realizar.

-Cuida a los más pequeños, es protector.

-Sabe su nombre completo.

-Muestra rasgos y actitudes emocionales.

-No conoce emociones complejas ya que su organización es simple.

-Tiene cierta capacidad para la amistad.

-Juega en grupos y ya no tanto solo.

-Tiene más interés por los lápices y por las tijeras.

-Prefiere el juego asociativo.

-Le gusta disfrazarse y luego mostrarle a los otros.

-Comienza a descubrir el hacer trampas en los juegos.

-Posee un sentido elemental de la vergüenza y la deshonra.

-Se diferencian los juegos de varones y de mujeres.

A nivel intelectual:

En esta etapa del nivel inicial se produce un proceso complejo de construcción de un nuevo universo de conocimiento, el representativo. Las nuevas herramientas son las representaciones que se agregan a los esquemas de acción de la etapa anterior; pero aún la inteligencia no es lógica y se denomina según Piaget estadio del pensamiento preoperatorio.

-Pueden transmitir sus sentimientos y pensamientos; acceder al de los otros.

-Su pensamiento preoperatorio está centrado en su propio punto de vista y en algún aspecto parcial del objeto de conocimiento (centro de su atención, supliendo la lógica por la intuición)

-Hacia la finalización del nivel inicial afirman la conservación de la cantidad, porque su intuición articulada dio paso a la operación (implicando coordinaciones de las representaciones del nivel pre-lógico, organizadas en todos coherentes o sea sistemas).

-Esto mismo sucede en la construcción del espacio, tiempo y causalidad.

-Recuerdan lo que pasó y anticipan lo que aún no ha ocurrido, es decir que se extienden el tiempo (agregan el pasado y futuro representativos)

-En las explicaciones que encuentran para los fenómenos que observan, aparece el predominio de la percepción y su incapacidad para relacionar ésta en un sistema que pueda orientarlo hacia determinadas generalizaciones. Anticipan efectos en relación con causas y encontrando la justa explicación para fenómenos sencillos que se les presentan o que pueden observar espontáneamente.

-A medida que interactúan con objetos y situaciones cotidianas organizan y comprenden la realidad cada vez de manera más objetiva.

-Se enfrentan con la existencia de otros puntos de vista al interactuar con otros niños en la interacción con el medio, fomentándose así la descentralización.

-Sus errores (que desde su lógica no lo son, y considerados desde un punto de vista positivo), muestran las estrategias de pensamiento que proyectan y emplean en las distintas situaciones de desafío en la construcción del conocimiento.

-Comienzan a plantearse nuevas hipótesis, a buscar otras soluciones a partir del error.

-Su curiosidad y deseo de aprender son fuentes de motivación para la construcción de los conocimientos, se vinculan a los impulsos de exploración, necesidad de actividades y sensoriales.

2.2.12 Factores de influencia en el desarrollo infantil

Aunque el cerebro tenga un gran potencial para el aprendizaje y la primera infancia sea un "campo fértil para la siembra", existen algunos factores que pueden ejercer significativa influencia en el desarrollo infantil y en todos los aprendizajes que ocurren en esta época. Entre ellos, podemos mencionar:

-Factor nutricional

-Factor emocional

-Factores de índole genética

-Factor ambiental (entorno familiar, socioeconómico y cultural)

-Lesiones cerebrales

-Experiencias directas

-Aprendizajes previos

De estos factores mencionados, merece una especial atención el factor nutricional. Durante la primera infancia, los niños y niñas pasan por un proceso de crecimiento y desarrollo muy intenso, por lo que una buena alimentación es fundamental debido a la actividad vital del organismo. Sin embargo, todo empieza en el vientre materno, y la madre debe preocuparse por tener una alimentación correcta, sana y equilibrada. Las carencias nutricionales de la madre durante el periodo prenatal tienen consecuencias severas: afectan el crecimiento del feto y originan alteraciones en el sistema inmunológico, por lo que hay un mayor riesgo de contraer infecciones, aumentando el riesgo de enfermedades como la neumonía.

Para un recién nacido la lactancia materna debe ser exclusiva. Es la única etapa en la que los niños reciben todos los nutrientes de un solo alimento. La leche materna es el mejor alimento para el bebé, y esta debe ser ingerida como alimento único hasta los seis meses, aproximadamente. A partir de los seis hasta los nueve meses, el bebé debe ingerir además de la leche, líquidos y papillas más consistentes, los cuales irán aumentando gradualmente. De los nueve a los doce meses es necesario incorporar mayor variedad de alimentos, y que estos sean cada vez más sólidos. De los doce meses a los dos años, los niños deben ir consumiendo lo que se prepara para la familia. A partir de los dos años, los niños ya deben estar plenamente incorporados a la alimentación familiar. El pediatra es quien mejor puede guiar a los padres en la incorporación de los nuevos alimentos de manera gradual.

El organismo convierte los alimentos que los niños ingieren en nutrientes, necesarios para un adecuado crecimiento. Hay alimentos que son indispensables para el cuerpo humano, como son las proteínas, yodo, hierro, vitaminas en general, minerales, calcio y agua.

Hay que evitar alimentos con alto contenido de grasa, sal y especias, así como los que tienen carbohidratos en exceso.

Para que el crecimiento de un niño se dé de manera adecuada, es necesario tener una dieta balanceada en cuanto a cantidad y calidad de alimentos. De no darse esto, se puede producir desnutrición o, en caso contrario, obesidad.

Los efectos de la desnutrición en la primera infancia pueden ser irreversibles: dificultades en el desarrollo cognitivo, anemia, retraso en el crecimiento, bajo peso, crecimiento inadecuado del cerebro, problemas en el desarrollo motor, enfermedades dentales, problemas conductuales, problemas para sociabilizar, entre otros.

La obesidad en la primera infancia es también un problema de gran magnitud. La excesiva ingesta de comida tipo "chatarra" sumada a la inactividad física, como estar sentados frente a la televisión, a la computadora o a los juegos de videos, llevan a los niños a una descompensación de todos sus sistemas, que puede dejar una huella indeleble en la calidad de vida posterior.

Una buena alimentación en la primera infancia es fundamental, pues asegura un crecimiento y desarrollo adecuados, evita carencias de nutrientes importantes y previene posibles enfermedades cardiovasculares, hipertensión y obesidad.

Las investigaciones realizadas por el Dr. Piñeiro (Cuba) (2010) refuerzan la enorme vinculación que existe entre la nutrición y la cognición: "El cerebro necesita para su desarrollo y función normal, tanto de la ingesta de macronutrientes (hidratos de carbono, grasas y proteínas) como de micronutrientes (vitaminas y minerales). La desnutrición en los primeros años de la vida puede llevar a la disminución del desarrollo psicomotor y de la capacidad de aprendizaje, pues afecta el nivel de atención, la memoria y la actividad motora".

2.2.13 Importancia del desarrollo de la primera infancia

El desarrollo emocional, social y físico de un niño pequeño tiene un impacto directo en su desarrollo general y en el adulto en el que se convertirán. Por esto es muy importante comprender la necesidad de invertir en los niños pequeños, ya que así se maximiza su bienestar en el futuro. (Enciclopedia sobre el desarrollo de la primera infancia, 2014).

Los estudios neurológicos demuestran que los primeros años desempeñan un papel clave en el desarrollo del cerebro del niño. Los bebés comienzan muy pronto a aprender cosas acerca del mundo que les rodea, incluyendo durante los periodos prenatal, perinatal (inmediatamente antes y después del nacimiento) y posnatal.

Las primeras experiencias de un niño, los vínculos que forman con sus padres y sus primeras experiencias educativas, afectan profundamente su desarrollo físico, cognitivo, emocional y social en el futuro.

Optimizar los primeros años en la vida de un niño es la mejor inversión que se puede hacer a la hora de asegurar su éxito futuro.

2.3. Definición de términos

-Juegos verbales; Villalva (2012), son un conjunto de actividades lúdicas relacionadas con la lengua con el sistema de signos lingüísticos orales orientadas al desarrollo de la capacidad de expresión oral o la comunicación oral en diversas situaciones comunicativas.

-Juegos verbales tipo rima; comprende el desarrollo de actividades que señalan las relaciones entre los diferentes versos, es decir, que posean una semejanza acústica entre dos o más fonemas a partir de la última vocal acentuada, que permitan al niño el desarrollo de su percepción de timbre, o tono de voz. (Auris, 2013).

-Juegos verbales tipo acertijo; comprende el desarrollo de juegos que presentan al niño un mensaje o significado que es difícil de comprender y que por ende el estudiante debe de desarrollar procesos de razonamiento para brindar una respuesta. Un ejemplo de estos juegos son las adivinanzas y los mismos acertijos. (Auris, 2013).

-Juegos verbales de difícil pronunciación; son aquellos juegos que brindan un nivel de dificultad al estudiante al momento de decir una oración o frase, teniendo por objetivo incrementar la fluidez en el expresión de los niños. Un ejemplo de este tipo de juegos son los trabalenguas. (Auris, 2013).

-Juegos verbales de fines cómicos; son aquellos juegos que tienen por finalidad aprovechar el sentido del humor de los estudiantes para desarrollar en el niño

determinadas competencias comunicativas: Se pueden mencionar los chistes y los colmos. (Auris, 2013).

CAPITULO III

Desarrollo y enfoque de la propuesta para mejorar la práctica educativa

La propuesta comprende un conjunto de actividades, cuya aplicación sistemática dentro del aula de clases permitirá incrementar el dominio del lenguaje en los estudiantes, de modo que puedan representar conceptos a través del uso de símbolos, palabras, gestiones y además las combinaciones de éstos. (Owens, 2003).

La propuesta consiste se tomar como referencia lo señalado por Ríos (2013), el desarrollo de la propuesta tiene por finalidad:

-Estímulo y desarrollo de la capacidad expresiva: buscando que el niño desarrolle su capacidad del hablar a través del juego, donde interiorice y reproduzca su contenido. También progrese en la articulación (fonemas) y la estructura gramatical (formar frases complejas).

-Estímulo y desarrollo del componente semántico; buscando que a través de los juegos verbales se aumente el vocabulario de los infantes, y que este empieza a conocer contenidos significativos.

Metodología

En el desarrollo de la propuesta se debe de cumplir con los siguientes criterios:

-Se debe explicar a los estudiantes las actividades o juegos verbales que se van a desarrollar, de modo que se familiaricen con los objetivos, los procesos y las normas.

-Se deben de aplicar metodologías lúdicas, con constantes dinámicas para mantener el interés de los niños y así fomentar su participación.

-Se debe incentivar a los niños a usar su imaginación a través de variados juegos de lenguaje.

-Se debe permitir a los niños elegir el juego verbal preferido, constituyendo la función del docente hacer cada actividad o juego lo más atractivo posible para el niño.

-Cuando el segundo jugador recibe el mensaje, se lo dice al oído a su compañero intentando repetir lo entendido en voz baja.

-Cuando el último jugador ha recibido el mensaje, el primer jugador repetirá la frase original y el último jugador el mensaje llegado a él, después de pasar por todos los jugadores.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. **Título de la Sesión:** Diferenciamos animales salvajes y domésticos

II. **Materiales:** Imágenes, adivinanzas, plumones, USB, DVD, tv y plastilina.

III. **Área**: Ciencia y Ambiente

Etapa	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	Se inicia la sesión motivando a los niños y niñas mediante adivinanzas de los animales salvajes y domésticos: La docente recoge los saberes previos de los estudiantes mediante las siguientes interrogantes?: ¿Qué observan en las láminas? ¿Cuál es animal que come zanahorias?¿ Y cómo es el león?	Laminas	20 minutos
Desarrollo	La docente enfatiza donde viven el león ¿por qué no pueden vivir en muestra casa? , ¿Que animales pueden vivir con nosotros? La docente entrega plastilina para que modelen el animal salvaje o domestico que más le guste. Cada niño y niña muestra y expresa sobre el animal que modelaron?	Plastilina	30 minutos
Cierre	La docente sistematiza y consolida los nuevos conocimientos. Se realiza la meta cognición mediante preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿ ¿Vivirían con un león en casa? ¿Por qué? ¿En dónde viven los animales salvajes? ¿Qué animales pueden vivir con nosotros en casa?? Se evalúa la actividad mediante la aplicación de una ficha de trabajo en el que los estudiantes agrupan colecciones de objetos según color.	Ficha de evaluación	10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. Título de la Sesión: Adivinamos las figuras geométricas

II. MATERIALES: Imágenes, adivinanzas, plumones, USB, DVD, tv y plastilina.

III. : AREA: Matemática

Etapa	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	Se inicia la sesión motivando a los niños y niñas mediante adivinanzas de las figuras geométricas : Tengo lineas rectas Pero no tengo tres lados Tampoco soy un rombo y mis lados son iguales ¿Quién soy? No tengo líneas rectas, Pero una linea tengo, Y el sol me muetra cada día, ¿Como me llamo? Mis lados no son cinco, Tampoco son dos, Pero cinco menos dos te dice quien puedo ser, Y todas mis líneas son rectas. ¿Qué figura soy?	Bloques Lógicos	20 minutos
Desarrollo	La docente brinda a los alumnos bloques lógicos para que ellos lo clasifiquen de acuerdo a la forma, pedirle que mencionen el patrón que han utilizada en la actividad. Proporcionar a los niños plastilina para que modelen la figura de su preferencia, pedirle a los niños que se agrupen de acuerdo a la forma elegida (forma). La docente enfatiza en la agrupación según algún criterio de selección.	Bloques lógicos	30 minutos
Cierre	La docente sistematiza y consolida los nuevos conocimientos. Se realiza la meta cognición mediante preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo hemos clasificado los objetos? ¿Cómo se han sentido durante los juegos realizados? Se evalúa la actividad mediante la aplicación de una ficha de trabajo en el que los estudiantes agrupan colecciones de objetos según forma.	Ficha de evaluación	10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

1.NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **Medios de comunicación escrita.**
2.MATERIALES: Imágenes, plumones, limpiatipo.
3. AREA: Personal social.

Etapa	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	Se inicia la sesión motivando a los niños y niñas mediante adivinanzas e imágenes de los diferentes tipos de medios de comunicación escrita Entre mis páginas hay letras y dibujos, si me lees te diviertes mucho. Empiezo con RE y tengo buena VISTA Quién soy? **(la revista)** Volaré donde me mandes sin tener alas ni pies para contar a tus amigos lo que ellos quieran saber. Quien soy **(La Carta)** Yo salgo todos los días Poe eso me llaman diario. Estoy lleno de noticias, sucesos y comentario. Quién soy? **(el periódico)** Planteo las siguientes preguntas: ¿De qué trato las adivinanzas? ¿Cuántas adivinanzas mencione? ¿Qué medios de comunicación escrita conocen? ¿Qué forma tienen los periódicos?		20 minutos
Desarrollo	Les doy a conocer que estos medios de comunicación escrita son: Periódico: medio escrito donde se publican información de lo que sucede en nuestro alrededor. Revistas: medio escrito donde se encuentran imágenes y texto para divertirnos un poco con temas de nuestro interés. Carta: medio por el cual se expresa de manera escrita nuestros sentimientos, agradecimiento, etc, Cuentos: medio escrito donde se narran historias con texto e imágenes que dan mensajes. ¿Cuáles son los medios de comunicación escrita? ¿Quiénes los utilizan? ¿Para qué servirán? ¿Por qué se llamaran así?		30 minutos
Cierre	Reflexionamos sobre la sesión de aprendizaje a través de las siguientes preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cuáles son los medios de comunicación escrita? ¿Para qué nos sirven? ¿Lo aprendido les servirá en la vida diaria?		10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

1.NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **Jugando con las vocales**
2.MATERIALES: Imágenes, plumones, limpiatipo.
3. AREA: Comunicación.

Etapa	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	Se inicia la sesión invitando a los niños a sentarnos en semicírculo, donde les comunicare que jugaremos a las adivinanzas de las vocales : SOY UN PALITO BIEN DERECHITO Y SOBRE MI CABEZA HAY UN MOSQUITO EN MEDIO DEL CIELO ESTOY SIN SER SOL,NI LUNA BELLA TAMBIEN ESTOY EN ESTRELLA A VER QUIEN SOY REDONDITA COMO TU OJO TENGO FORMA DE ANILLO SOY LA PRIMERA Y ULTIMA DE OSO Y TAMBIENDE ORGULLOSO	Figuras de las vocales	20 minutos
Desarrollo	La docente formará a los niños y niñas descalzos siguiendo las formas de las vocales , que están escritas en papelotes grandes en el piso y que se encuentran rellenas con diferentes textura como : algodón, lentejas etc., luego comentan la experiencia. Señalan y comentan las semejanzas de las formas de las vocales con ciertas figuras geométricas. Realizan movimientos propios para escribir cada una de las vocales, utilizando bandejas de arena y el dedo índice.	Papelotes	30 minutos
Cierre	La docente sistematiza y consolida los nuevos conocimientos. Se realiza la meta cognición mediante preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Fue fácil encontrar las mismas vocales? ¿Qué diferencias encontraron entre las vocales mayúsculas y minúsculas? Cómo se han sentido durante el juego realizado?.	Ficha de evaluación	10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

1.NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Donde trabajan los servidores de la comunidad.
2.MATERIALES: Laminas. Hojas, crayolas
3.FECHA:
4. AREA: Personal social.

Etapa	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	Creo un ambiente de expectativa presentando a los niños y niñas las rimas que están en el papelote y les pregunto. Se les plantea las siguientes interrogantes ¿Qué servidores de la comunidad han escuchado y observado en las rimas?¿Donde trabaja cada uno de ellos? ¿Qué otros servidores y centros de trabajo conocen?		20 minutos
Desarrollo	La docente enfatiza en tema con los niños conversando sobre otros servidores de la comunidad y la función que ellos desempeñan. En grupo arman rompecabezas de servidores y su centro de trabajo, luego dibujan un centro de trabajo, como estación de bomberos, hospital comisaria etc, mencionan al servidor de la comunidad que trabaja en el lugar que dibujo. Explicando su decisión.	Rompecabezas	30 minutos
Cierre	La docente sistematiza y consolida los nuevos conocimientos. Se realiza la meta cognición mediante preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Por qué cada servidor de la comunidad trabaja en un lugar determinado? ¿Qué sucedería si los servidores de la comunidad cambiaran de lugar de trabajo? ¿Por qué es importante conocer el lugar de trabajo?	Ficha de evaluación	10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

1.NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **Secuencia numéricas de 1 al 10.**
2.MATERIALES: Laminas. Hojas, crayolas
3.FECHA:
4. AREA: Matemática

Etapa	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	Se inicia la sesión invitando a los niños al patio para motivarlos con la siguiente rima La docente recoge los saberes previos de los estudiantes mediante las siguientes interrogantes: ……		20 minutos
Desarrollo	La docente les proporciona a los niños y niñas rompecabezas gigantes (10 piezas) la docente pide que los armen y busque la solución, Escuchan una propuesta de la docente, ella plantea que se guíen por los números como han escuchado en la rima. Arman el rompecabezas respetando la secuencia numérica. Dialogan sobre la actividad realizada indicando que para seguir la secuencia de los números , se deben iniciar por el numero uno hasta llegar al último (este caso hasta el 10) Ordenan tarjetas de números y cantidades 1 al 10. pueden ordénalos en forma ascendente o descendente Explican como ordenaron las tarjetas del rompecabezas.		30 minutos
Cierre	La docente sistematiza y consolida los nuevos conocimientos. Se realiza la meta cognición mediante preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Qué ordenaron hoy ¿con que numero empezaron?¿ Que otros números siguieron? ¿Sería correcto decir que el número 5 le sigue del número 2?	Ficha de evaluación	10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

1.NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Mi Mi nombre es especial

2.MATERIALES: Cartulinas, plumones, cinta. Laminas

3.FECHA:

4. AREA: Comunicación

Etapa	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	Los niños al llegar al aula encontraran pegado en la pizarra rótulos de nombre con rimas Mi papa Raúl tiene en casa un gran baúl Mariana no le gusta la rana A mi amiga Nora le gusta la mora La docente realizara preguntas sobre si saben que está escrito en los rótulos de la pizarra Se realizara la dinámica ritmo a gogo pidiéndole que mencionen sus nombre y la de sus compañeros La docente recogerá los saberes previos ¿Qué hicimos? ¿Qué nombres mencionaron?¿ les gusta sus nombre?		20 minutos
Desarrollo	La docente les explicar a los niños que todos tenemos un nombre que nos hace un ser especial y diferentes, ese nombre fue escogidos por nuestros padres. Luego los niños proceden a decorar su nombre con distintas técnicas plásticas y escriben sus nombres. Los niños y niñas exponen sus trabajos a través de la técnica del museo.		30 minutos
Cierre	La docente sistematiza y consolida los nuevos conocimientos. Se realiza la meta cognición mediante preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? Es importante tener un nombre?	Ficha de evaluación	10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

1.NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Las partes de la planta
2.MATERIALES: Cartulinas, plumones, cinta. Laminas
4. AREA:

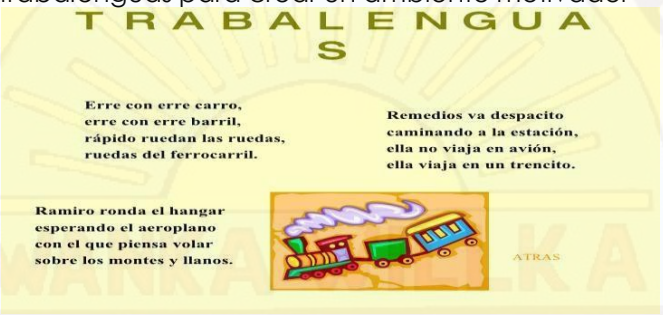
Etapa	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	Se inicia la sesión invitando a los niños a sentarse en asamblea donde les comunicaremos que jugaremos al juego de las rimas habrán dos cestos con palabras de las partes de la plantas y en el otro cesto palabras que rimen con ellas para luego formar LA RIMA DE LAS PLANTAS Semilla – ardilla Tallo .gallo Hoja-roja Fruto- disfruto Luego la docente recogerá los saberes previos De donde nace las plantas? ¿Qué parte sostiene la planta? ¿Cómo se llama la parte por donde se alimenta las plantas?	**Carteles imágenes**	20 minutos
Desarrollo	La docente muestra una maqueta de las partes de la planta confeccionado con material reciclado (desarmable) y así dará a conocer que la planta se compone de varias partes como hoja fruto, raíz. La raíz: fija la planta al suelo, absorbe los minerales y agua necesaria para la alimentación de las planta. El tallo: sostiene las hojas, transporta los minerales y el agua desde la raíz a las hojas. La hoja: en ellas se produce la transformación del agua, minerales y nutrientes. El fruto: Luego en sus mesas los niños decoraran las partes de las plantas utilizando diversas técnicas grafico plástico luego arman las partes de las plantas en la pizarra comentan sobre lo realizado.	**Maqueta de las partes de las plantas** **Tempera , pinceles**	30 minutos
Cierre	La docente sistematiza y consolida los nuevos conocimientos. Se realiza la meta cognición mediante preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Cuántas son las partes de la planta? ¿Cómo se han sentido durante la actividad realizados?	**Ficha de evaluación**	**10 minutos**

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

1.NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Medios de transporte

2.MATERIALES: Cartulinas, plumones, cinta. Laminas

4. AREA: Personal social

Etapa	Estrategias	Tiempo
Inicio	Se inicia la sesión y presentamos la siguiente trabalenguas para crear un ambiente motivador  La docente preguntara a los niños: ¿Por donde pasan los autos? ¿Por dónde caminan las personas? ¿Qué medio de trasporte han escuchado en el trabalenguas? ¿Cómo corren las llantas del ferrocarril? ¿? ¿Todos estos medios son iguales?	20 minutos
Desarrollo	La docente les muestra una lámina de los medios de transporte terrestres. Los niños identifican y comentan, luego se les explica que estos medios son importantes porque ayudan a las personas a movilizarse de un lugar a otro, además se le dice que deben tener en cuenta las normas de seguridad cuando viajan en estos medios. En siluetas los niños reconocen los medios de transporte terrestre. Alzan en alto comentando que medio es y describen sus características. Realizan sonidos de diferentes medios de transportes. Los niños juegan imaginando que están viajando en un autobús (Acomodar sillas), luego dar las consignas: - Camino con curva. - Camino con hueco. - Camino con subida. - Camino con bajada	30 minutos
Cierre	La docente sistematiza y consolida los nuevos conocimientos. Se realiza la meta cognición mediante preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo?	10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

1.NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Usando cuantificadores muchos y pocos

2.MATERIALES: Lamina de las trabalenguas, pelotas arcos papelotes

4. AREA: Matemática

Etapa	Estrategias	Tiempo
Inicio	Se inicia la sesión ubicando a los niños en posición de asamblea y se les leerá un trabalenguas para motivarlos Luego reemplazaran el cuantificador "pocos por "muchos" La docente preguntara a los niños ¿cuantas copas compre?¿Cuántas copas pague? ¿Quién compro las copas?	20 minutos
Desarrollo	La docente forma equipos para jugar a patear pelotas al arco cada equipo tendrán el mismo número de pelotas, al finalizar el juego los niños dibujaran en papelotes las pelotas que metieron al arco. Responden ¿quién metió más pelotas? ¿Quién metió menos pelotas?¿ que palabra usan para decir muchas pelotas? ¿o cuando hay menos? Se presentan los términos muchos y pocos Ubican dentro de los envases o cajas de colores, lo que indica la docente. Por ejemplo coloquen muchas pelotas en la caja roja, pocas en la caja azul. Practican comparando cantidades de objetos usando expresiones "muchos" pocos" Describen como desarrollan la actividad usando las expresiones aprendidas.	30 minutos
Cierre	La docente sistematiza y consolida los nuevos conocimientos. Se realiza la meta cognición mediante preguntas: ¿Qué palabras nuevas han aprendimos? ¿Para qué se usan las expresiones muchos y pocos?¡ cuántas pelotas metieron sus equipos? ¿Qué actividad le gusto más?	10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

1.NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: SUENAN CON LA LETRA A

2.MATERIALES: LAMINA, TARJETAS DE IMÁGENES.

3.FECHA:

4. AREA: Comunicación

Etapa	Estrategias	Tiempo
Inicio	Se inicia la sesión con la trabalenguas LA ARAÑA donde la docente la leerá pausadamente para los niños y niñas puedan repetirla La docente recogerá los saberes previos mediante las siguientes preguntas que animal se menciona en el trabalenguas ?¡con que vocal inicia el nombre de animal del trabalenguas? ¿les resulto difícil repetir el trabalenguas? ¡ Cuántas" a" hay en el trabalenguas?	20 minutos
Desarrollo	La docente proporciona a los niños tarjetas con diversos elementos cuyo sonido inicial de sus nombres sea la letra A. Realizan el recorrido por el aula y mencionan si observan objetos cuyos nombre tengan el sonido de la letra A. La docente anotara en la pizarra lo mencionado por los niños. Comentan en grupo sobre el listado de palabras que la docente ha anotado en la pizarra , luego con ayuda de la lectura de la docente, seleccionan las palabras que si inician con la letra A.	30 minutos
Cierre	La docente sistematiza y consolida los nuevos conocimientos. Se realiza la meta cognición mediante preguntas: ¿Por qué es importante pronunciar bien el sonido de la letra A? Qué aprendimos? ¿Conocen muchas o pocas palabras que contengan la letra A?¿Fue fácil reconocer la letra a en el trabalenguas de la araña?	10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

1.NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Formando grupos de ocho.

2.MATERIALES: LAMINA, TARJETAS DE IMÁGENES

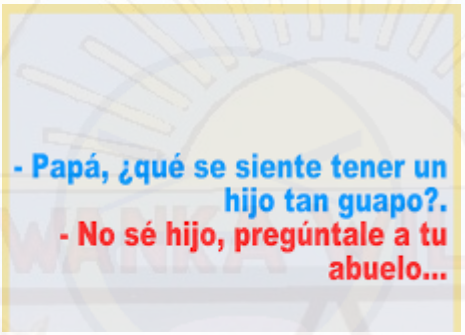
3.FECHA:

4. AREA: Comunicación

Etapa	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	Se inicia la sesión ubicando a los niños en posición de asamblea leerles el trabalenguas de la GALLINA PAPANATA Luego la docente recogerá los saberes previos ¿de qué animal nos habla el trabalenguas? ¿Que puso la gallina en la canasta? ¿Cuántos huevos puso la gallina? ¿A qué hora despertamos a la gallina?	**Lamina del trabalenguas** **Siluetas de números**	20 minutos
Desarrollo	La docente proporciona a los niños plastilina para que ellos elaboren los huevos de la gallina del 1 al 8 como escucharon y observaron en el trabalenguas. Forman grupos de 8 niños y niñas cada vez que suene el silbato. Luego se desplazan sobre el número 8 dibujado con tiza en el suelo. Ingresamos al aula y seleccionan ocho piezas del lego y arman lo que deseen, describen lo que hicieron, identifican la cantidad de elementos utilizados con el número que le corresponde.	**Plastilina** **Silbato** **Piezas de lego**	30 minutos
Cierre	La docente sistematiza y consolida los nuevos conocimientos. Se realiza la meta cognición mediante preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Cuántos huevos puso la gallina? ¿Qué número conocieron el día de hoy? ¿Será útil contar correctamente?	Ficha de evaluación	10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

1.NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Elaboramos la tarjeta para Papá
2.MATERIALES:
3.FECHA:
4. AREA:

Etapa	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	Se inicia la sesión motivando a los niños y niñas mediante juego verbales cómicos:  La docente recogerá los saberes previos mediante las siguientes preguntas ¿De qué nos habla el chiste que han oído? Quien era guapo? ¿Les gusto el chiste que han oído?	**Lamina del chiste**	20 minutos
Desarrollo	La docente invito a los niños y niñas a observar la pizarra y les enseño los materiales que utilizaremos para realizar la carta de papá. Una vez que ya todos vieron los materiales les voy preguntando. ¿Alguna vez le han hecho una carta a papá? ¿Quieren realizar su carta? ¿A quién le darán su carta? Les indico a los niños y niñas de que vamos a decorar la carta de papá a nuestra manera, algunos de los niños dibujaran, otros pintaran, pegaran papeles, etc. Los dejo decorar la carta a su libertad, creativamente sin darles indicaciones solo observo y ayudo en lo que ellos me pidan.	**Tijera, hojas de colores goma, escarcha,crayolas, temperas**	30 minutos
Cierre	Se realiza la meta cognición mediante preguntas: ¿Qué elaboramos hoy? ¿Cómo lo hemos elaborado? ¿Cómo se han sentido al realizar su tarjeta para su papa?	Ficha de evaluación	10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

1.NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Tengo una familia amorosa
2.MATERIALES:
3.FECHA:
4. AREA: Personal social

Etapa	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	Se inicia la sesión con un show de títeres los cuales motivan a los niños y niñas mediante juegos verbales cómicos: MI FAMILIA ERA TAN POBRE QUE LO UNICO QUE HEREDE ES LA TENDENCIA A ENGORDAR La docente recogerá los saberes previos mediante las siguientes preguntas ¿De qué nos habla el chiste que han oído? Quieres eran pobres? ¿Les gusto el chiste que han oído?	Títeres	20 minutos
Desarrollo	Observan imágenes de familias donde los padres muestran acciones de amor y comprensión a sus hijos (a), así como otras muestren lo contrario. Dialogan sobre el derecho que tienen los niños de tener una familia Responden las siguientes interrogantes ¿ustedes tienen una familia? ¿Qué actividades realizan con su familia? ¿Ustedes son queridos por sus padres? Dibujan las actividades que les gusta realizar con su familia y exponen sus trabajos a través de la técnica del museo	SILUETAS Crayolas hojas bond	30 minutos
Cierre	Se realiza la meta cognición mediante preguntas: ¿Qué hicimos hoy hoy? ¿ de qué nos hablaba el chiste? ¿ cómo deben tratarlos sus padres? ¿Cómo se han sentido al realizar la actividad?.	Ficha de evaluación	10 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

1.NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Yo tengo una familia

2.MATERIALES: Lamina

3.FECHA:

4. AREA: **Personal social**

Etapa	Estrategias	Recursos	Tiempo
Inicio	Se inicia la sesión con un show de títeres los cuales motivan a los niños y niñas mediante juegos verbales cómicos. -Mamá, ¿Qué vamos a comer? -¿Ves ese bote de helado con sabor a chocolate? -Sí. -Pues abrelo, ahí adentro hay un poco de sopa. —Mamá, tuve un examen sorpresa. —¿Y qué tal saliste, hijo? —Sorprendido, mamá, sorprendido. La docente recogerá los saberes previos mediante las siguientes preguntas ¿De qué nos habla el chiste que han oído? Quieres eran pobres? ¿Les gusto el chiste que han oído?	Fichas Laminas	20 minutos
Desarrollo	Observan imágenes de familias donde los padres muestran acciones de amor y comprensión a sus hijos y deberes que hacen los hijos (a), así como otras muestren lo contrario. Dialogan sobre los deberes que tienen los niños de tener una familia Responden las siguientes interrogantes ¿ustedes ayudan a su familia? ¿Qué actividades realizan con su familia? ¿Ustedes son queridos por sus padres y apoyan cuando ellos se los pide? Dibujan las actividades que les gusta realizar con su familia y exponen sus trabajos a través de la técnica del museo	**Laminas** **Papelotes**	30 minutos
Cierre	Se realiza la meta cognición mediante preguntas: ¿Qué hicimos hoy hoy ? ¿De qué nos hablaba el chiste? ¿Cómo se han sentido al realizar la actividad?.	Ficha de evaluación	10 minutos

CONCLUSIONES

Que el juego es una de las actividades más motivadoras que despiertan el interés en los niños, ya que se constituye en una actividad recreativa características apasionante de los niños.

Los juegos verbales son una estrategia muy valiosa para el logro de aprendizajes significativos relacionados al lenguaje oral, por las características de la estrategia que se hace motivante y participativa.

Las adivinanzas, rimas y trabalenguas son actividades que generan en los niños un alto nivel de participación y motivación para el empleo del lenguaje oral.

SUGERENCIAS

A las autoridades de la dirección regional de Ica se sugiere desarrollar programas de capacitación relacionadas al empleo de los juegos verbales, como estrategia activa en la generación de aprendizajes significativos.

A los responsables de la Unidad de gestión local promover concursos o eventos que promuevan el lenguaje oral, entre lo cual destaca el juego verbal; concurso de adivinanzas, trabalenguas, rimas y otros los cuales pueden ser contextualizados con su comunidad.

A los docentes de la institución educativa considerar en sus programaciones el empleo de los juegos verbales como estrategia no solo en el área de comunicación si no en otras áreas que pueden ser útiles para el logro de los aprendizajes significativos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Aparcana, C. (2015). Talleres de juegos verbales para mejorar la expresión oral en niños y niñas de 3 años en una Institución Educativa de Ica, 2015. (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo; Sede Ica.

Auris, M. (2013). Aplicación de juegos verbales para mejorar la expresión oral de los niños de segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 22320 de Parcona-Ica, 2012. (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo; Sede Ica.

Castro, J. (2015). Juegos verbales como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral en niños bilingües de cinco años. (Tesis de maestría). Universidad San Ignacio de Loyola; Lima.

Enciclopedia sobre el desarrollo de la primera infancia (2014). Importancia del desarrollo de la primera infancia. Recuperada de http://www.enciclopedia-infantes.com/importancia-del-desarrollo-de-la-primera-infancia/introduccion.

Flores, M. (2014). "Análisis de los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área de lenguaje, de los niños/as de 3 a 4 años de edad, en el Centro Infantil del Buen Vivir "Carolina Terán" de Quito D.M. - Propuesta Alternativa". Tesis de la Universidad de las Fuerzas Armadas; Sangolquí.

Gómez, F: (2011). Los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral, en los niños y niñas de 1º año de educación básica de la Academia Aeronáutica Mayor Pedro Traversari, de la ciudad de Quito, en el año lectivo 2010-2011. Tesis de la Universidad Central de Ecuador; Ecuador.

Iralda, M. (2014). Influencia de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de primer año de educación básica de la escuela "Ana Luisa Leoro" de la ciudad de IBARRA en el año académico 2013 – 2014. Tesis de la Universidad Técnica del Norte; Ibarra.

Owens, R. (2003). Desarrollo del lenguaje. España: Ediciones Pearson

Palomino, C: (2015). La estrategia de juegos verbales y la expresión oral en los niños del 4° grado de educación primaria, área de comunicación de la Institución Educativa

"Francisco Lizarzaburu" del distrito el Porvenir. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Trujillo; Trujillo.

Piñeiro, R. (2010). Nutrición y función cerebral en los niños. Perú: Cerebrum.

Pucuhuaranga, T. (2016). Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal. Horizonte de la Ciencia 6 (11) diciembre FE/UNCP. ISSN: 2304-4330/ ISSN.

Ríos, R. (2014). Análisis de los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área de lenguaje, de los niños/as de 3 a 4 años de edad, en el Centro Infantil del Buen Vivir "Carolina Terán" de Quito D.M. - Propuesta Alternativa. Tesis de la Universidad de las Fuerzas Armadas; Ecuador.

Tarrés, S (2016). Niños Y Niñas De 5 Y 6 Años. Cómo Son. Características Evolutivas De Los Niños De Entre 5-6 Años. Recuperado de http://www.mamapsicologainfantil.com/ninos-y-ninas-de-5-6-anos-como-son/

Trejo, N. (2017). El juego verbal como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral en niños de 5 años. Tesis de la Universidad San Ignacio de Loyola; Lima.

UNICEF (2005). La infancia amenazada: estado mundial de la infancia. Definición de la infancia. Recuperada de https://www.unicef.org/spanish/sowc05/childhooddefined.html

Villalva, A. (2012). Juegos verbales como estrategia en el desarrollo de la comunicación oral en inglés, por alumnos del primer grado de la IES. Industrial "Perú Birf de Juliaca. 2011. Tesis de la Universidad Nacional del Altiplano; Puno.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO TENTATIVO: LOS JUEGOS VERBALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE COMATRANA – ICA.

Problema	Objetivos	Variables
¿Cuáles son los juegos verbales que se pueden aplicar en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial de Comatrana – Ica?	**General.** Determinar cuáles son los juegos verbales que se pueden aplicar en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial de Comatrana – Ica.	**Juegos verbales.** Juegos verbales tipo rima Juegos verbales tipo acertijo Juegos verbales de difícil pronunciación Juegos verbales de fines cómicos