

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**  
**SEDE QUITO**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA**

**Tesis previa a la obtención del título de: LICENCIADO/A EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA**

**TEMA**

**“INCIDENCIA DE JUEGOS Y CANCIONES  
TRADICIONALES PARA PROMOVER EL DESARROLLO  
DEL LENGUAJE ORAL Y ESCRITO EN NIÑOS/AS DE 4-5  
AÑOS”.**

**AUTOR/A:**

**DANIELA YOLANDA CÁRDENAS CARVAJAL**

**DIRECTOR/A:**

**MAGISTER. ELIZABETH MONTENEGRO**

**Quito, Mayo del 2012**

## **DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD**

Los conceptos desarrollados, análisis realizados del presente trabajo, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

Quito, febrero del 2012

---

Daniela Yolanda Cárdenas Carvajal

C.I. 1719390716

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar agradezco a Dios  
Quien me dio y me seguirá dando fortaleza para seguir adelante  
todos los días.

A mi Tutora de Tesis Lcda. Elizabeth Montenegro por sus  
conocimientos, orientaciones, paciencia para poder terminar el  
presente trabajo.

A mi familia que me apoyó incondicionalmente.

A todos mil gracias de corazón.

## **DEDICATORIA**

A mi padre Modesto Cárdenas

Que ha sido un pilar fundamental en mi vida y mi madre Yolanda  
Carvajal

que aunque no esté aquí, se que desde el cielo me da sus  
bendiciones

y me acompaña, le doy gracias a Dios por haberme dado unos  
padres

muy responsables quienes me supieron inculcar el sentido de la  
responsabilidad.

A mi pequeño hijo Leandro y mi Esposo William  
por haberme tenido paciencia y ser la inspiración para mejorar y  
superarme día a día.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	2
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	5
JUSTIFICACIÓN.....	6
DELIMITACIÓN.....	7
OBJETIVO GENERAL.....	7
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	8
CAPÍTULO I.....	9
EL JUEGO.....	9
1.1DEFINICIONES CONCEPTUALES IMPORTANTES.....	9
1.2TIPOS DE JUEGOS.....	10
1.3IMPORTANCIA DEL JUEGO, SEGÚN VARIOS AUTORES.....	11
1.4PSICOLOGÍA Y JUEGOS INFANTILES.....	15
1.5TEORÍAS DEL JUEGO.....	16
1.6EL NIÑO Y EL JUEGO.....	17
1.6.1CARACTERÍSTICAS GENERALES.....	17
1.6.2EL NIÑO APTITUDES Y COMPORTAMIENTOS.....	18
1.6.3DESARROLLO DE NIÑOS/AS DE 4-5 AÑOS DE EDAD.....	19
1.7ENTORNO SOCIAL.....	22
1.8JUEGO INSTRUMENTO DESARROLLO INFANTIL.....	24
1.9METODOLOGÍA LÚDICA.....	26
1.2JUEGOS TRADICIONALES.....	29
1.2.1ANTECEDENTES DEL JUEGO.....	29
1.2.2LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	31

<b>1.2.3 TIPOS DE JUEGOS TRADICIONALES.....</b>	<b>33</b>
<b>1.2.3.1 RONDAS.....</b>	<b>34</b>
<b>1.2.3.2 LA SOGA.....</b>	<b>34</b>
<b>1.2.3.3 RAYUELA.....</b>	<b>35</b>
<b>1.2.3.4 LAS CANICAS.....</b>	<b>35</b>
<b>1.2.3.5 LEYENDAS TRADICIONALES.....</b>	<b>35</b>
<b>1.2.3.6 PERINOLA.....</b>	<b>36</b>
<b>1.3 JUEGO Y EDUCACIÓN.....</b>	<b>36</b>
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>41</b>
<b>EL LENGUAJE ORAL Y ESCRITO.....</b>	<b>41</b>
<b>2.1 LENGUAJE Y COMUNICACIÓN.....</b>	<b>41</b>
<b>2.1.2 FUNCIONES DEL LENGUAJE.....</b>	<b>43</b>
<b>2.1.2.1 BHULER.....</b>	<b>43</b>
<b>2.1.2.2 ROMAN JAKOBSON.....</b>	<b>44</b>
<b>2.1.2.3 M. HALLIDAY.....</b>	<b>47</b>
<b>2.1.2.4 ENFOQUES TEÓRICOS SOBRE EL LENGUAJE.....</b>	<b>49</b>
<b>2.1.4 NIVELES DEL LENGUAJE.....</b>	<b>51</b>
<b>2.1.5 MODALIDADES DEL LENGUAJE.....</b>	<b>52</b>
<b>2.1.6 DESARROLLO DEL LENGUAJE NORMAL.....</b>	<b>52</b>
<b>2.1.7 ADQUISICIÓN DEL NIVEL LÉXICO.....</b>	<b>57</b>
<b>2.1.9 ADQUISICIÓN DEL NIVEL SINTÁCTICO.....</b>	<b>59</b>
<b>2.1.10 ADQUISICIÓN DEL NIVEL PRAGMÁTICO.....</b>	<b>62</b>
<b>2.2 LENGUAJE ESCRITO.....</b>	<b>65</b>
<b>2.2.1 PROCESO DE LA ENSEÑANZA DE LA ESCRITURA.....</b>	<b>68</b>
<b>2.2.2 TIPOS DE LETRAS.....</b>	<b>70</b>

<b>2.3 DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL Y ESCRITO EN EL CURRÍCULO INSTITUCIONAL PARA EDUCACIÓN INICIAL.....</b>	<b>73</b>
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>81</b>
<b>TALLER PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL Y ESCRITO CON JUEGOS Y CANCIONES TRADICIONALES.....</b>	<b>81</b>
<b>3.1 INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>81</b>
<b>3.2 OBJETIVO GENERAL.....</b>	<b>82</b>
<b>3.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....</b>	<b>82</b>
<b>3.4 CARACTERÍSTICAS DEL TALLER.....</b>	<b>83</b>
<b>3.5 CONTENIDOS DE LA PROPUESTA.....</b>	<b>83</b>
<b>3.6 CONTENIDOS.....</b>	<b>84</b>
<b>3.7 DISEÑO DE ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN.....</b>	<b>84</b>
<b>3.8 JUEGOS TRADICIONALES SELECCIONADOS.....</b>	<b>86</b>
<b>3.9 CANCIONES TRADICIONALES SELECCIONADAS.....</b>	<b>94</b>
<b>3.10 OTROS JUEGOS TRADICIONALES.....</b>	<b>99</b>
<b>4 RESULTADOS.....</b>	<b>108</b>
<b>5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>128</b>
<b>6 BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>132</b>
<b>7 ANEXOS.....</b>	<b>137</b>



## **RESUMEN EJECUTIVO**

El juego es el primer acto creativo del ser humano. Además, el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral del niño o niña; ya que por medio de éste se desarrollan y adquieren diferentes habilidades como lingüísticas, motoras, psicomotrices, etc.

Es por ello la importancia de utilizar al juego como un recurso pedagógico importante en la vida del niño/a y mucho más los juegos tradicionales que forman parte de nuestra cultura y son nuestras raíces y saber que con estos juegos los niños y niñas pueden aprender.

La presente investigación trata sobre la Incidencia de los Juegos y Canciones Tradicionales para promover el desarrollo del lenguaje oral y escrito en los niños y niñas de 4-5 años.

Tiene como objetivo general determinar la incidencia de los juegos y canciones tradicionales mediante el análisis y uso de los mismos para el desarrollo del lenguaje oral y escrito, para esto se propone fundamentar la investigación a través del estudio bibliográfico relacionado con el tema, diseñar e implementar un taller con juegos y canciones tradicionales a los mismos que se les realizó unas pequeñas adecuaciones para el objetivo de la investigación , pero preservando la esencia del juego tradicional, que es importante.

También se va a evaluar el desarrollo del lenguaje oral y escrito antes y después de aplicar el taller mediante una ficha de observación para analizar e interpretar los resultados, se lo realizó en porcentajes y gráficos que permitió alcanzar las conclusiones y recomendaciones que llevó a evaluar la investigación propuesta y confirmar que los juegos y canciones tradicionales, si desarrollan el lenguaje oral y escrito en los niños y niñas.

## INTRODUCCIÓN

El juego constituye una actividad importante en el niño/a, ya que este le proporciona al niño la oportunidad de ser el protagonista y artífice de su propia vida.

En la infancia, la actividad lúdica es una faceta del comportamiento infantil que desempeña un papel fundamental en su desarrollo integral. En esta etapa de la vida, el juego favorece la adquisición de la autonomía y la autoconfianza contribuyendo así a la formación de la personalidad. Se ha dicho que el juego es la razón de ser de la infancia y en ella constituye una de las actividades recreativas y educativas esenciales. A través del juego los niños crecen, aprenden cómo usar sus músculos, coordinan lo que ven con lo que hacen, ganan dominio sobre sus cuerpos, descubren cómo es el mundo y cómo son ellos, estimulan sus sentidos, adquieren nuevas habilidades y aprenden como usarlas, pueden enfrentar emociones conflictivas al recrear la vida real.

El juego, desde esta óptica, se convierte en un instrumento idóneo para el desarrollo infantil por varios motivos:

- Reúne pensamientos, sentimientos y actuación
- Es el medio de expresión más habitual en el niño/a
- Constituye la clave relacional infantil
- Pone en juego actitudes de la persona (solidaridad, autoestima, confianza, diálogo, etc).

No se trata de una pérdida de tiempo, sino de la actividad esencial del niño/a en sus primeros años que le lleva a una integración de la personalidad, que le ayuda a defenderse

de la ansiedad, a asimilar lo real, proyectando sobre él sus fantasías y a comunicarse con otros.

Los especialistas señalan cinco parámetros de la personalidad que se desarrolla en el niño a través del juego: la afectividad, la motricidad, las capacidades cognitivas, la creatividad y la sociabilidad.

Es por ello la importancia de utilizar al juego como un recurso pedagógico, con una intención para que está enfocado tal actividad y que queremos lograr con este tipo de juego en el niño y niña; mucho más los juegos y canciones tradicionales porque son aquellos que se van transmitiendo de generación en generación siendo pasados por los abuelos a padres y de padres a hijos sufriendo cambios. Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos; a través de los mismos podemos transmitir a los niños/as características, valores, formas de vida, tradiciones. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega. Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples.

Se establece que los juegos y canciones tradicionales son aquellos juegos que se han transmitido de generación en generación y su origen se remonta a tiempos muy lejanos, perdurando hasta nuestros días por ejemplo: canicas, la soga, la perinola, las leyendas, la rayuela, etc.

Los niños y niñas en esta etapa de 4-5 años pre-escolar están desarrollando su habilidad lingüística por ende su inteligencia lingüística, entendida como la capacidad de utilizar a su nivel palabras en forma oral o escrita, incluyendo la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética y la semántica. El desarrollo del lenguaje es uno de los principales logros que ocurren durante los tres primeros años donde la palabra se transforma en un vehículo

transmisor del pensamiento y hacia los cuatro o cinco, la niña/o es capaz de expresarse con una fluidez que se identifica mucho con el habla adulta. El lenguaje constituye el elemento más importante y algunas veces, el único de la comunicación.

La investigación realizada busca demostrar la importancia del juego tradicional, como un recurso pedagógico, para promover el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 4-5 años.

Para poder identificar esta relación, se propuso un taller, con una serie de actividades de juegos y canciones tradicionales para promover el desarrollo del lenguaje en el niño/a ; aunque este trabajo no se trate de proponer un nuevo método o teoría, sino más bien un análisis respecto a la situación de los recursos pedagógicos y el uso de las técnicas lúdicas para el desarrollo del lenguaje oral y escrito aplicadas a los niños/as de 4-5 años, sin embargo será necesario realizar un estudio crítico de los datos recopilados; luego efectuar una organización del material siguiendo los objetivos y temas de la tabla de contenidos, condensando la información a partir del estudio crítico de los datos y en base a ello definir un resumen en forma de conclusiones. Esto significa que habrá que cumplir un proceso metodológico considerando siempre el objetivo de la investigación. En consecuencia la tesis desarrollada comprende los siguientes capítulos.

**CAPÍTULO I, EL JUEGO:** Este capítulo comprende definiciones del juego, tipos de juegos, desarrollo del niño/a de 4-5 años de edad, juegos tradicionales, etc.

**CAPÍTULO II, EL LENGUAJE ORAL Y ESCRITO:** Este capítulo se enfoca en el lenguaje oral y escrito, las funciones del lenguaje, el desarrollo del lenguaje oral y escrito en el currículo Institucional para Educación Inicial.

CAPÍTULO III, TALLER: Este capítulo comprende taller con juegos y canciones tradicionales para el desarrollo del lenguaje oral y escrito, objetivos taller, contenidos, tipos de juegos seleccionados, etc.

Finalmente, los resultados, conclusiones y recomendaciones de la investigación.

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

El juego es sinónimo de recreación, esparcimiento; es una actividad libre y espontánea, el juego es importante en la vida del niño/a ya que por medio de este se desarrollan y adquieren diferentes habilidades como lingüísticas, motoras, psicomotrices, etc.

Si bien existen muchos juegos y entre estos los denominados juegos tradicionales que son los que se transmiten de generación en generación y que hoy en la actualidad por la modernidad, falta de espacios libres, la tecnología ha hecho que se deje a un lado estos juegos, no permitiendo el mantenimiento y continuidad de los juegos tradicionales.

En el objeto de estudio, que es el pre- escolar “Ciudad de Ibarra”, que se encuentra en el Barrio perteneciente a la Parroquia de Guayllabamba, se ha observado muchas veces que el juego queda relegado a un segundo plano, como último recurso que se puede aplicar con los niños y niñas; los maestros desconocen la utilización del juego, los beneficios que este puede traer, por lo que la clase se torna aburrida y monótona para los niños y niñas; así ellos demuestran poco interés, falta motivación y participación, sobre todo oral. Además, la mayor parte de veces los juegos tradicionales, los utilizan solo con el fin de desarrollar la motricidad, sin tomar en cuenta la utilidad que éste puede traer en otras áreas como es la del

lenguaje, por lo cual se propone una serie de juegos tradicionales para ver si ellos pueden aportar en el desarrollo del lenguaje oral y escrito.

Considerando estos antecedentes surge el problema de investigación la “Incidencia de Juegos y Canciones Tradicionales promueve el Desarrollo del Lenguaje Oral y Escrito en niños/as de 4-5 años”.

De esta problemática se desprenden las siguientes preguntas que servirán de guía en la investigación:

- ¿Qué son los juegos y canciones tradicionales?
- ¿Cómo se desarrolla el lenguaje oral y escrito en el niño/a?
- ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo del lenguaje?

## **JUSTIFICACIÓN**

Esta investigación busca contribuir al mejoramiento del desarrollo del lenguaje oral y escrito con la aplicación de juegos y canciones tradicionales. Se destaca la importancia del juego como un recurso lúdico didáctico importante que debe consolidarse como el pilar fundamental y metodológico en la educación inicial y debe mantenerse y no quedar relegado a momentos específicos.

Por otra parte, es de suma importancia la formación de los docentes en referencia al juego, la importancia que éste tiene en la vida del niño/a donde se desarrollan todas sus áreas, tanto la motora, afectiva, cognitiva y la del lenguaje; además a través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de

diferentes zonas, a medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo institucional, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños y niñas.

## **DELIMITACIÓN**

Esta investigación se desarrollará en la Escuela Fiscal Mixta “Ciudad de Ibarra”, donde hay un aula pre-escolar con niños/as de 4-5 años, perteneciente a la escuela , ubicada en el Cantón Quito, Parroquia Guayllabamba, Provincia de Pichincha durante el año lectivo 2011-2012.

Dicha investigación, se enfocará en lo teórico y práctico con la aplicación de los juegos y canciones tradicionales en el desarrollo del lenguaje oral y escrito de los niños/as.

## **OBJETIVO GENERAL**

Determinar la incidencia de los juegos y canciones tradicionales mediante el análisis y uso de las mismas para el desarrollo del lenguaje oral y escrito en los niños/as de 4-5 años del pre-escolar “Ciudad de Ibarra”.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Fundamentar la investigación a través del estudio bibliográfico relacionado con desarrollo del lenguaje oral y escrito, juegos y canciones tradicionales para sustentar teórica y conceptualmente la propuesta.
- Proponer e implementar el diseño de un taller con juegos y canciones tradicionales para el desarrollo del lenguaje oral y escrito, orientado a los niños/as de 4-5 años.
- Evaluar el desarrollo del lenguaje oral y escrito antes y después de aplicar el taller a los niños y niñas de 4-5 años, mediante una ficha de observación.

# CAPÍTULO I

## EL JUEGO

### 1.1 Definiciones conceptuales importantes

- ❖ Según Fingermann , el juego para el ser humano, como para el animal, es una necesidad vital, una actividad espontánea, natural, sin aprendizaje previo, que brota de la vida misma, una función propia de los seres vivientes, cuyo origen debe buscarse en una serie de impulsos que se van desarrollando gradualmente hasta adquirir una forma determinada por influencia del medio circundante.
  
- ❖ Para Karl Gross<sup>1</sup> (1899), psicólogo alemán, el juego es un prelude de la vida seria, es decir pre ejercicios, ensayos, determinados tanteos, experimentaciones en cierto grado de las actividades serias que deberán enfrentar más tarde en su vida. Su objeto es prepararlos para la existencia y estar listos para la terrible lucha.
  
- ❖ Herbert Spencer<sup>2</sup> (1820-1903), filósofo inglés, consideró al juego como una parodia de la vida seria, una descarga agradable y sin finalidad de un exceso de energías.
  
- ❖ Según Froebell<sup>3</sup> el juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño, pues solo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del niño. Es el producto más puro y más espiritual del niño y, al mismo tiempo, es un tipo 'y

---

<sup>1</sup> BORJA, María, *El Juego como Actividad Educativa*, Editorial Universitat Barcelona, España, 1994

<sup>2</sup> “JUEGO Y EDUCACIÓN”, *Boletín de la Institución Libre de Enseñanza*, Universidad de California, 1913.

<sup>3</sup> FROBELL , *La educación del Hombre*, Editorial Trillas Sexta Edición,2005.

copia de la vida humana durante todas las etapas y todas las relaciones, la vida sería en la que se emplea la energía sobrante.

No hay duda acerca de la importancia que reviste el juego en el desarrollo del niño, y consecuentemente, en su educación, pero los quiebres o discusiones comienzan a presentarse cuando se «emparenta» al juego con la enseñanza. Se ha discutido sobre diversas posiciones tales como<sup>4</sup>:

- Jugar para enseñar.
- Jugar o enseñar.
- Jugar y enseñar.

## **1.2 Tipos de juegos**

Los diferentes tipos de juegos aparecen de forma ordenada desde el momento en que el niño aprende a emplear con mayor eficacia sus aptitudes sensitivas y motrices, más tarde aprenden a utilizar su capacidad comunicativa.

**Juego de práctica y ejercicio.-** El niño utiliza los sentidos y las destrezas motrices; en consecuencia el carácter del juego es activo. Ej. Tomar los objetos y los deja caer.

**Juego constructivo.-** El juego constructivo se prolonga durante la infancia y, en algunas personas en la edad adulta. Es el juego que lleva a un producto final. Ej. Juego con bloques.

---

<sup>4</sup> ULLÚA, Jorge, *Volver A Jugar en el Jardín*, Editorial Homo Sapiens Santa Fé-Argentina, 2008.

**Juegos de transformación.-** El juego de transformación es fácil de entender, se relaciona con la dramatización, imitación, fantasía. Ej. La niña lleva zapatos de mamá y se convierte en mamá.

**Juegos con reglas.-** Debe haber un liderazgo reconocido de forma táctica que guía a los demás a la hora de improvisar las reglas para el juego cooperativo. Ej. Cogidas, agarre la manzana, ataque al campamento, fútbol.

**Juegos intelectuales.-** Son aquellos que consisten en reunir, hacer combinaciones con los objetos, modificarlos, transformarlos y crear otros nuevos. Ej. Damas Chinas, crucigramas, Triqui Traca.

**Juego de asar.-** Los juegos de azar son muchos y muy variados e indudablemente le permiten al niño distraerse con plenitud y acatar reglas, símbolos y lenguaje del juego mismo, que muchas veces se convierte en un derrame de inteligencia y vivacidad.

### 1.3 Importancia del juego, según varios autores

La relación de los juegos con el desarrollo integral del niño y niña, ha inspirado la investigación surgiendo así teorías que tienden a buscar las causas como las finalidades de la actividad lúdica, cuyas leyes no se anulan ni se contradicen sino que complementan y nos permiten comprender la naturaleza del juego y los beneficios que estos pueden producir. Podemos mencionar algunos Autores y Pedagogos que hacen referencia a la importancia del juego en la vida de los niños/as:

### **Pestalozzi (1746- 1827)**

Gracias a su espíritu de observación del proceso de desarrollo psicológico de los estudiantes y del éxito o del fracaso de las técnicas pedagógicas empleadas, abrió un nuevo rumbo a la educación moderna. Según él, la escuela es una verdadera sociedad en la cual el sentido de responsabilidad y las normas de cooperación son suficientes para educar a los niños y el juego es un factor decisivo.

### **Dewey (1859-1952)**

Para él las distintas formas de ocupación brindan al niño la oportunidad de insertarse en la vida, de hacer natural el ambiente, un clima en el que él aprenda a vivir correctamente, en lugar de aprender simplemente lecciones que guardan una abstracta y remota referencia.

Según Dewey, (1943)

*"El juego crea el ambiente natural del niño, en tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponden a sus intereses", (pág. 68)*

El juego es tan importante para el niño según sus necesidades y prioridades que necesita desarrollar en el medio que lo rodea.

### **María Montessori (1870-1952)**

Constituye la referencia obligada de toda la reflexión pedagógica sobre la enseñanza pre-elemental. Descubrió en Froebel la idea de los juegos educativos, ella exalta la necesidad de tales para la educación de cada uno de los sentidos. Los juegos "sensoriales" están estrechamente ligados a su nombre.

## **Jean Piaget**

Para él los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energías en los niños, sino medios que contribuyen y enriquecen el desarrollo intelectual. Por Ej. Los juegos pre-operativos "antes del periodo escolar" no sirven solamente para desarrollar el instinto natural, sino también y ante todo para representar simbólicamente el conjunto de realidades vividas por el niño.

Los juegos se vuelven más significativos en la medida que el niño se va desarrollando, puesto que a partir de la libre manipulación de elementos variados reconstruyen y reinventan las cosas, para lo cual se exige de este una "adaptación más completa" esta adaptación que debe ser efectuada en la infancia, consiste en una síntesis progresiva de la asimilación con la acomodación.

J. Piaget (1896-1980) cree que el niño debe estar cognoscitivamente preparado antes de enseñarle conocimientos abstractos: el desarrollo de la inteligencia se comprende a partir de las de los niños respecto al espacio: los hechos, las cosas, el tiempo y el espacio. Habrá aprendizaje si el docente facilita condiciones socio ambientales más si este enseña lo que hay que hacer o saber. Define cuatro estadios de desarrollo cognitivo: sensorio motor (0-2 años) pre-operacional (2-7 años) operaciones concretas (7-11 años) operaciones formales (12 en adelante)<sup>5</sup>.

Así pues, como se puede observar, el juego es la única actividad que permite conjuntamente el desarrollo de los valores humanos como la solidaridad, el compañerismo, el respeto, la responsabilidad, la puntualidad, al igual incrementar el autoestima, el humor, el desafío, la pasión, los vínculos afectivos, el manejo de la libertad y el despliegue integral de las inteligencias múltiples: lo lógico-matemático, la lingüística, la corporal y la espacial. Interesa en particular la lingüística ya que el énfasis del presente trabajo es en el desarrollo del lenguaje oral.

---

<sup>5</sup>MORALEDA, Mariano, *Psicología Evolutiva*, Edelvives, España, 1980, p.111-116.

Las nuevas tendencias pedagógicas deben considerar el enfoque sociológico porque los alumnos son singulares y producto de la sociedad y en ese contexto, al aprendizaje como un proceso complejo y multifacético, impregnado de diversos aspectos. Vigotsky propone su teoría del individualismo social que considera, por lo tanto se propone que el proceso y aprendizaje dirigido a los niños debe darse como una relación humana.

*“El individuo sólo puede ser entendido como parte de la sociedad a la cual pertenece y que esa sociedad sólo puede ser comprendida sobre la base de las interrelaciones de los individuos que la constituyen” “El proceso de enseñanza y aprendizaje como una relación humana.”<sup>6</sup>*

Por lo tanto, siguiendo la filosofía humanista, el hombre es un ser multidimensional, espiritual, racional, e impredecibles. Vigotsky propone por su parte que “la optimización del rendimiento escolar resultante de la interacción docente- alumno. La zona de desarrollo próximo, afirma el autor, es la distancia entre el nivel real de desarrollo del estudiante, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con “otro”. Desde esta perspectiva se propone rescatar la lúdica a través del juego para la enseñanza del lenguaje oral orientado a niños/as de cuatro a cinco años, mediante un taller.

---

<sup>6</sup> ALBORNOZ, Marcelo, Humanismo Pedagógico, visitada el 12 Octubre del 2011, versión digital véase en <http://mayeuticaeducativa.idoneos.com/index.php>.

*“La lúdica se relaciona con el desarrollo humano, al ser parte constitutiva del ser humano como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos, la lúdica se refiere a la necesidad de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas al entretenimiento”<sup>7</sup>*

En ese sentido, a través del entretenimiento se propone lograr un aprendizaje en el niño, haciendo que el niño/a goce, ría, grite y exprese sus emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso, que sin duda para este propósito debe estar capacitado.

#### **1.4. Psicología y juegos infantiles**

Jean Chateau<sup>8</sup> (Psicología de los juegos infantiles) considera que para el niño casi toda actividad es juego, porque el juego adivina y anticipa las conductas superiores. El juego presenta un carácter de seriedad, posee muy a menudo reglas severas, comporta fatigas y a veces conduce hasta el agotamiento, la seriedad del juego implica una desvinculación del ambiente real. El juego constituye así un mundo aparte, un mundo que ya no tiene más su lugar en el vasto mundo de los adultos: es un universo distinto que sin embargo lo ejercita en lo imaginario para la realización concreta futura.

Para el psicólogo suizo **Jean Piaget** (1896-1980) el juego corresponde a las etapas del pensamiento del niño. Para cada etapa un determinado juego. De las diversas concepciones expuestas podemos deducir que el juego es una realidad antropológica constante en la especie humana, es una realidad universal condicionada por los tipos de hábitat, por el medio ambiente, por las formas de subsistencia y por las instituciones.

---

<sup>7</sup> ALBORNOZ, Marcelo, Humanismo Pedagógico, visitada el 12 Octubre del 2011, versión digital véase en <http://mayeuticaeducativa.idoneos.com/index.php>

<sup>8</sup> CHATEAOU, Jean, *Psicología de los juegos infantiles*, Editorial Kapelusz, 1987, p56.

Más adelante al profundizar en las teorías del juego tendremos una apreciación más completa que nos ayude a esclarecer la naturaleza del juego, sus móviles, objetivos y pretensiones.

El valor subjetivo del juego, o sea, el valor experimentado y anhelado por el niño mismo que juega reside en la obtención del placer, en una mayor sensación de vida y de alegría por la existencia. Como es natural, el niño no desea todo esto reflexiva e intencionalmente, sino lo busca de una forma vivida. Sobre los beneficios objetivos del juego, inconscientes al niño mismo, pero reconocibles en la observación científica, se han emitido muchas teorías, hacemos a continuación un extracto de las más relevantes, según la clasificación de Claparède.

## **1.5 Teorías del juego**

**La actividad por el juego**<sup>9</sup> El valor subjetivo del juego, o sea, el valor experimentado y anhelado por el niño mismo que juega reside en la obtención del placer, en una mayor sensación de vida y de alegría por la existencia. Como es natural, el niño no desea todo esto reflexiva e intencionalmente, sino lo busca de una forma vivida

**Teoría del descanso.-** Esta teoría fue formulada por Schiller. En ella se considera que el juego es un recreo, donde los niños se entregan a la actividad lúdica para encontrar descanso para su organismo o espíritu. El juego sería una reparación, una restitución o una regeneración de las fuerzas físicas y mentales producto de la fatiga del trabajo.

---

<sup>9</sup> MORALEDA, Mariano, *Psicología Evolutiva*. Edelvives, España, 1980, p. 111-116; Fingermann, Gregorio, *El juego y sus proyecciones sociales*. Ed. El Ateneo, Buenos Aires, 1972, p. 7-24

**El Juego como excedente de Energía.-** Esta segunda teoría, concebida por Schiller y propagada por Spencer. En efecto Schiller explica el juego por el gasto de energía sobrante. El exceso de fuerza nerviosa, se traduce, según él en una actividad superflua. Spencer ve en el juego una parodia de la vida seria en la que se emplea la energía sobrante.

**El juego como resurgimiento de las tendencias atávicas.-** Esta tercera teoría es expuesta por el psicólogo estadounidense G. Stanley Hall, quien, aplicando a la evolución del niño la teoría biogenética de Haeckel, llega a pensar que la actividad lúdica es una recapitulación de la actividad de la humanidad primitiva. Así los juegos de caza (coger, atrapar, capturar) después de tener una gran importancia hasta los nueve años, poco a poco se dan lugar a los juegos sociales, del mismo modo que la humanidad ha pasado de una civilización cazadora a una civilización fundada en estados organizados.

## **1.6. El niño y el juego**

### **1.6.1 Características generales**

En los primeros años de vida se desarrolla la personalidad del ser humano, influyendo muchos factores en su desarrollo, debido a que pueden ayudar o perjudicar al individuo; por lo que si se incentivarán nuevos hábitos, en la personalidad de cada individuo, sería posible aplicar proyectos con juegos tradicionales, como está planteado en esta investigación.

A sí mismo se debe aprovechar que el desarrollo cognitivo del niño es acelerado, observándose que sienten muchos deseos de adquirir y saber más ; son capaces de comunicar lo que sienten, quieren, les gusta, no les gusta, lo cual puede servir de gran ayuda y puedan transmitan a sus padres y madres .En esta etapa los niños y niñas exploran su entorno todo el tiempo, son capaces de reconocer, discriminar y mas adelante seleccionar

los objetos, son capaces de hacer una lectura de imágenes, lectura de colores. Por lo cual si se le da instrucciones claras el niño/a puede hacerlo sin ningún problema.

El interés que tienen los niños y niñas por el mundo exterior es una oportunidad única de la cual es posible utilizarla para la defensa de la naturaleza y su entorno. En esta etapa evolutiva, el niño/a es capaz de adquirir nuevos conocimientos y aprender a expresarse mientras aprenden mediante actividades lúdicas, ya que su mundo es el juego y a través de él, enriquece su aprendizaje.

A partir de los cuatro años, los niños y las niñas pueden ir aprendiendo el lenguaje oral mediante el juego y diferentes actividades los niñas/niños pueden hacerlo de una forma divertida, de igual forma es muy importante el ejemplo de los padres, puesto a que en esta etapa de desarrollo al igual que las anteriores, ellos aprenden por observación e imitación. El interés de los niños/as por el lenguaje oral dependerá en gran medida de lo que se le inculque.

### **1.6.2 El niño aptitudes y comportamientos**

Para Piaget, los principios de la lógica comienzan a desarrollarse antes que el lenguaje y se generan a través de las acciones sensoriales y motrices del bebé en interacción con el medio. Según Piaget, el niño pasa por distintas etapas de aprendizaje y desarrollo y no puede llegar a las posteriores si no ha pasado por etapas anteriores de gran importancia, o si no ha aprendido determinados conocimientos o no ha sabido llegar a ciertos descubrimientos. Así, el niño va construyendo activamente. Distingue varios estadios que señalan la aparición de estas estructuras construidas sucesivamente:<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> CONDEMARIN, Mabel. *Madurez escolar*. Editorial Andrés Bello, Santiago de Chile- Chile 1996, pp. 354.

- Estadio de la inteligencia sensorio-motriz constituye el periodo del lactante y dura hasta la edad de un año y medio o dos años.
- Estadio de la inteligencia intuitiva, de los sentimientos interindividuales espontáneos y de las relaciones sociales sumisión al adulto. Esta etapa abarca de los 2 a 7 años.
- Estadio de las operaciones intelectuales concretas, de los sentimientos morales y sociales de cooperación y del inicio de la lógica. Esta etapa abarca de los siete a los once-doce años.

### **1.6.3 Desarrollo de niños de 4 a 5 años de edad**

#### **Características de la niña y el niño en la etapa de 3 a 4 años de edad<sup>11</sup>**

En estas edades, la niña y el niño manifiestan las siguientes características generales:

- Están en la etapa de transición entre el yo y el nosotros.
- Su pensamiento se manifiesta más rápido que su expresión; hablan todo el tiempo y a veces hacen preguntas cuyas respuestas ya conocen, su único fin de confirmar lo que saben y jugar con las palabras.

---

<sup>11</sup> MINISTERIO DE EDUCACIÓN, *Currículo Institucional para Educación Inicial*, Quito-Ecuador 2011, pp.24

- Cada día se expresan mejor, usan oraciones completas, conversan con sus compañeros pero no prestan verdadera atención a las palabras de sus interlocutores, por lo que frecuentemente se establecen monólogos.
- A esta edad preguntan constantemente el ¿qué? ¿para qué? y ¿por qué? So más observadores, buscan información y quieren conocer todo.
- Les gusta desplazarse, correr, saltar, trepar y realizar proezas físicas para que los demás les aprueben.
- Son capaces de realizar tareas y responsabilidades sencillas y cumplir consignas como ensartar objetos, vestirse y desvestirse con la orientación de un adulto.
- Juegan, comparten y hablan con una amiga/o o animal imaginario; confunden muy a menudo la realidad con la fantasía.
- Solicitan la atención y cuidado de todos los familiares y especialmente de los adultos y sobre todo su afecto, caricias y aceptación; en ocasiones se muestran autoritarios e impositivos para reforzar su personalidad.
- Comparten sus materiales, juguetes y juegos con otras niñas y niños; unas veces se muestran generosos, cooperativos y en otras ocasiones egoístas.

## Características de la niña y el niño en la etapa de 4 a 5 años de edad<sup>12</sup>

- Ponen atención a la utilidad de las cosas que tienen para ella/él, por lo tanto su pensamiento es más práctico;
- Disfruta escuchando a los demás y establece diálogos cortos y luego por períodos de tiempo cada vez más largos.
- Su vocabulario es más variado y claro, expresa sus deseos y pensamientos, recuerda y puede narrar cuentos o episodios de la vida familiar. En sus narraciones utiliza los tiempos de los verbos.
- Realiza tareas y trabajos sencillos en el hogar.
- Empieza a usar con más facilidad el lado predominante de su cuerpo.
- Tiene más agilidad en sus movimientos, camina en diferentes direcciones siguiendo un ritmo.
- Los movimientos de sus dedos son más precisos, puede coser, ensartar, amarrar, desamarrar con la ayuda de un adulto.
- La habilidad de sus manos también ha progresado, lo cual le permite manejar instrumentos para hacer cosas como cortar, clavar, dibujar o modelar.

---

<sup>12</sup>LUTIRAL, Daniela y TRAPANI, Carolina, *Características Evolutivas de 4-5 Años*, visitado el 15 Agosto del 2011, [www.eljardinonline.com.ar](http://www.eljardinonline.com.ar).

- Puede reconocer lo que está arriba, abajo, dentro fuera, adelante, atrás, cerca, lejos con relación a su cuerpo.
- Juega con otras niñas/niños compartiendo sus juguetes.

## **1.7 Entorno social**

### **Reflexiones en relación al entorno social del niño familia, escuela, amigos influencia en el comportamiento del niño.**

De acuerdo al material didáctico de difusión de UNICEF Familia y escuela, publicado en 2008 ; *“Es la escuela y su interrelación con las familias las que pueden dar cuenta de esas diversas realidades que contiene y todo lo que ambas instituciones familia y escuela”*, pueden hacer para beneficiar el desarrollo escolar de los hijos/ niños y niñas en su aprendizaje y/o preparación para la vida

- **Familia**

La familia ha sufrido variaciones importantes en el transcurso de la historia, en ella es donde el ser humano busca amor, comprensión, ternura, respeto, seguridad, equilibrio emocional. A pesar de que cada uno de sus integrantes tiene características individuales, se intenta siempre vivir en armonía y canalizar las necesidades de cada uno de sus miembros; una familia que funciona bien contribuye al buen funcionamiento de la sociedad.

Por lo tanto, es un reto para la sociedad, poner al servicio de la humanidad un sistema educativo que respete las características y necesidades individuales de los estudiantes a fin de evitar su discriminación, desigualdad, exclusión, creando una igualdad de oportunidades

y equiparándolas con las convivencias de todos los estudiantes, en lo que forma un pilar fundamental la relación familia-escuela.

Esta relación comparte un objetivo común, la formación integral y armónica del niño/a en los distintos períodos de su desarrollo humano y del proceso educativo, estas dos agencias de socialización aportarán referentes que le permitan integrarse en la sociedad. Para este propósito, estos sistemas de influencias necesitan converger para garantizar la estabilidad y el equilibrio para una formación adecuada de niños/as y adolescentes.

- **Escuela**

A esta edad el niño habrá entrado de lleno en el período escolar. Al principio se muestra ilusionado, con enormes ganas de trabajar y aprender. A lo largo de este año serán habituales las faltas de asistencia a causa de fatiga, esto se debe al proceso de adaptación del niño. La mayoría de los niños/as a esta edad procura mantener un contacto bastante directo entre el hogar y la escuela, a la que suelen llegar con juguetes, para mostrarles a sus compañeros. También suelen enseñar los trabajos escolares a sus padres, cuya opinión tiene para ellos una gran importancia.

A través de la escuela, el niño se incorpora a un grupo social que se rige por patrones distintos a los que imperan en el marco familiar. En casa ser aceptado equivale a ser bueno y hacerse amar por los mayores; en la escuela o con los amigos, en cambio, ha de hacerse valer por sí mismo. Este paso es de gran importancia para todos, por cuanto constituye su primer contacto con pautas de socialización ajenas al marco estrictamente parental.

- **Amigos**

Las amistades enseñan, educan y hacen crecer dentro de sí mismos. Para que una amistad se mantenga sana, es necesario que los padres intervengan siempre. Debe empezar dentro de casa, a aplicar reglas de convivencia, donde no haya espacio para la discriminación, la agresividad, las diferencias, el egoísmo, la intolerancia, ni represiones. Recuerden que nuestra relación es y será siempre el ejemplo que ellos van a seguir en sus relaciones personales. Ponerse en el lugar de la otra persona, muchas veces suele evitar conflictos y problemas.<sup>13</sup>.

### **1.8 Juego, instrumento desarrollo infantil**

La importancia del juego como actividad propia de la infancia y estrategia que posibilita el desarrollo de los diferentes aprendizajes en los niños/as: “Esta expansión de las posibilidades lúdicas ofrecerá oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando la capacidad de niños y niñas para comprender el mundo”<sup>29</sup> Los niños y las niñas por su naturaleza eminentemente activa, necesitan del juego y del movimiento. En el juego y por el juego los niños conocen el mundo, toman conciencia de lo real, se relacionan con los demás, asimilan la cultura de su grupo social y disfrutan de la vida y de la libertad<sup>30</sup>.

“Adoptar una pedagogía organizada y estructurada no significa introducir en la educación pre-escolar ciertas prácticas ‘tradicionales’, sin sentido para los niños, ni menospreciar el carácter lúdico con el que se revisten muchos aprendizajes, pues el placer de aprender y de dominar determinadas competencias exige también esfuerzo, concentración y compromiso personal.”<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> GUIA INFANTIL, visitada el 6 junio del 2011, versión digital véase en <http://www.guiainfantil.com/educacion/amigos.htm>

<sup>14</sup> Orientacoes Curriculares para a Educacao Pré-Escolar. Ministerio da Educacao, Portugal, 1997 visitada el 3 de Noviembre del 2011, Citado en <http://www.oei.es/linea3/malajovich.pdf>

El juego se convierte en un instrumento idóneo para el desarrollo infantil por varios motivos:

- ❖ Concedemos un papel privilegiado al juego, precisamente por reunir en su concepción los tres aspectos (pensamiento, sentimiento, actuación) que se requieren de manera imprescindible para dar consistencia a cualquier proceso educativo centrado en valores.
- ❖ Se trata del medio de expresión más habitual en el niño.
- ❖ Constituye la clave relacional infantil.
- ❖ Reproduce a pequeña escala, estructuras y mecanismos sociales elementales: existencia de unas reglas, importancia de las metas u objetivos.
- ❖ Pone en "juego" actitudes de la persona que reflejan y en muchos casos ayuda a edificar una escala de valores: el juego cooperativo se basa en conceptos como la solidaridad, la autoestima, la confianza, el diálogo, etc.
- ❖ Se trata de un recurso pedagógico atractivo, horizontal, donde la participación sustituye a la atención y el silencio.

No se trata de una pérdida de tiempo, de un entretenimiento gratuito, sino de la actividad esencial del niño en sus primeros años que le lleva a una integración de la personalidad, que le ayuda a defenderse de la ansiedad, a asimilar lo real proyectando sobre él sus fantasmas y a comunicarse con otros; Los especialistas señalan cinco parámetros de la personalidad que se desarrollan en el niño a través del juego la afectividad, la motricidad, las capacidades cognitivas, la creatividad y la sociabilidad. Creemos que son argumentos suficientes para otorgar al juego su justa importancia.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> LÓPEZ,María,Organización y Animación de Ludotecas, España, Pág.5,6.

## **El juego una técnica lúdica**

No hay que olvidar el aspecto lúdico de la vida. Es más placentero para todos los humanos aprender a través de actividades lúdicas, que encierren momentos de placer, goce, creatividad y conocimiento. La lúdica es una condición del ser frente a la vida cotidiana, es una forma de estar en ella y relacionarse con ella. Es allí donde se produce el disfrute, goce y distensión que producen tareas simbólicas e imaginarias con el juego. Las actividades lúdicas potencializan las diversas dimensiones de la personalidad en todo ser humano ya que permiten el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y el desarrollo moral (Romero, 2009).

Por lo tanto, lo lúdico no se limita a la edad, en la escolaridad es importante que el docente de Educación Inicial sea capaz de adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos de cada año ya que al juego se le da un papel importante, como “pilar metodológico en la Educación Inicial”<sup>16</sup>.

### **1.9 Metodología lúdica**

La Metodología Lúdica creativa busca explicar el nuevo proceso educativo tomando en cuenta los estudios de los hemisferios cerebrales, las diferentes inteligencias y la producción del conocimiento, busca incrementar procesos donde la creatividad sea la clave de la transformación social. La Metodología Lúdica se basa en el postulado que es en la práctica, donde principalmente se adquiere el aprendizaje del conocimiento y los sentimientos que implica el proceso de<sup>17</sup>:

---

<sup>16</sup> MINISTERIO DE EDUCACIÓN, *Currículo Institucional para Educación Inicial*, Quito-Ecuador 2011, pp.29.

<sup>17</sup> GERVILLA, Ángeles, *Didáctica Básica de la Educación Infantil*. Narcea Ediciones 2006, paginas 185.

## Reflexión y Acción

Acción-Reflexión - Acción Saber- Saber Hacer- Saber Ser.

La Metodología Lúdica no es solamente presentar juegos a los niños o como pauta entre una actividad seria y otra. Es una modalidad de trabajo más complicada ajustada en el niño/a, donde el docente previamente prepara y organiza las actividades para alcanzar los objetivos tomando en cuenta el tiempo, los materiales, creando un ambiente positivo y propicio para el desarrollo de las mismas, donde puede observar las dificultades que a los niño/as le surgirán durante el trabajo desempeñado en la clase, donde el docente ayuda a corregir con nuevos materiales y organizando nuevas actividades para vencer estas, con respecto a la evaluación el docente deberá aplicar un instrumento coherente con la Metodología Aplicada.

El juego da un valor estratégico que ayuda al desarrollo íntegro del sujeto, a través de él se amplía y se organizan los conocimientos en redes conceptuales más complejas, donde el niño/a es el protagonista motivado del proceso formativo. El juego es una actividad lúdica donde el estudiante es un ser activo y no un objeto pasivo de formación.

Bases teóricas que sustentan la metodología lúdica

Las razones que sostienen esta metodología son:

- Motiva y estimula al estudiante
- Predispone positivamente para el aprendizaje, desde un punto de vista afectivo y neuropsicológico
- Posee un fuerte valor operativo
- Aplica reglas precisas.

Esto conlleva a uno de los principios fundamentales de la glotodidáctica humanística afectiva: se aprende haciendo. El desarrollo de un juego lleva a concentrarse tanto en el proceso como en el resultado: la búsqueda del éxito es uno de los motivos que lo estimula y sostiene:

*“El juego consiste, por lo tanto en crear un nivel de participación, de compromiso tal que permita la realización de la "rule of forgetting", olvidar las reglas” (Krashen 1983, 3)*

Desde esta perspectiva se adquiere mejor una lengua si el estudiante no se da cuenta que la está aprendiendo se concentra únicamente sobre el aspecto pragmático en este caso el objetivo del juego en acción. Es decir que el juego solo o acompañado permitirá un aprendizaje social y cooperativo, estimula la creatividad por lo tanto desarrolla la capacidad de encontrar soluciones a los problemas que se plantean.

### **Elementos que caracterizan los juegos didácticos**

Sus reglas son variadas y dependen tanto del tipo de juego como de su complejidad. Son actividades cerradas:

- Poseen inicio y fin
- De duración variada
- Tienen un objetivo específico
- Atrapa a los participantes creando un clima de desafío consigo mismo y en relación con los otros
- Presupone un rendimiento

## **Acciones previas a la implementación de un juego en el aula**

- Individualizar el área en la que se basará la clase que se está preparando
- Analizar el objetivo que se quiere alcanzar, si se desea favorecer la comunicación o su uso correcto
- Seleccionar el tipo y formato del juego
- Contar con el material necesario para su ejecución
- Para evitar riesgos probar previamente la actividad
- Prever un premio o gratificación final afectivamente consolidar la relación alumno- profesor

## **1.2. Juegos tradicionales**

### **1.2.1 Antecedentes del juego**

Conocer los antecedentes del juego ayuda a ubicar el lugar que éste ha tenido a través del tiempo, ayuda a analizar la realidad que vive hoy , permite darle su justo valor en la sociedad en que vivimos.

El juego y la educación son los medios por los cuales el ser humano desarrolla sus capacidades , actitudes y conducta general, con esto va formando su identidad a través de una serie de experiencias que se han seleccionado por las cuales transita la persona , las cuales son educativas o formativas con algún grado de importancia , este proceso pausado y trascendental comienza en el hogar para después consolidarse en la escuela y así perdura durante toda la vida.es un proceso continuo mediante el cual el niño/a se apropia de los valores de la humanidad en todos los aspectos , para ponerlos en práctica en su vida cotidiana , dando paso al desarrollo y por ende al aprendizaje.

Ahora bien, el juego ha venido acompañando al hombre a través de los siglos; es importante mencionar que en múltiples vestigios que se han encontrado de civilizaciones antiguas, podemos ver elementos que pertenecen a esta actividad tan característica del ser humano y que se ha venido manifestando a través de los tiempos, de ahí que:

“El origen de los juegos es contemporáneo al de las sociedades .En épocas lejanas, en lugar de ser propiedad de los niños, constituía el bien personal del mago, del chamán que al utilizarlos con fines religiosos atribuían su invención y su primer uso a los dioses . Desechados por el sacerdote para sus prácticas en lugar de extinguir se cambiaron de destino y emprendieron un nuevo rumbo.(...)

Después quedaron relegados a juegos de los hombres , luego de las mujeres y finalmente de los niños”<sup>18</sup>.

Se han encontrado elementos que se refieren al juego y a los juguetes de tiempos muy antiguos , incluso desde antes de Cristo ; estos refieren diferentes simbologías e importancia para el hombre en dichas épocas , se han encontrado taleros de juego en la sepultura de Reyes de la época del 2500 a.C. esto hace referencia a que se da a los muertos como entretenimiento y esparcimiento en el viaje al más allá .A través de los diferentes estudios y análisis históricos se pueden ver las diferentes dimensiones y grados de importancia sociocultural por las que ha atravesado el juego (y los juguetes) , así como también las manifestaciones y expresiones lúdicas diversas en cada una de las épocas desde la antigüedad hasta la actualidad , entonces:

“El juego, caracterizado desde sus orígenes por una simbolización espiritual, forma parte del acervo cultural de los pueblos y se hace manifiesto en la conciencia individual y

---

<sup>18</sup> OFELE, María Regina , *Los juegos Tradicionales y sus Proyecciones Pedagógicas* , Visitada el 3 Agosto del 2011 , en línea disponible en [www.efdeportes.com](http://www.efdeportes.com),

colectiva de éstos, de sus características de creatividad, libertad y espontaneidad; se generan costumbres, conocimiento y cultura<sup>19</sup>”.

La historia del juego es también la historia de la humanidad; es una muestra de la cultura de un pueblo; manifiesta las cualidades que representan a una comunidad en general, su forma de vida y la manera cómo se relacionan sus habitantes.

Los juegos tradicionales, al igual que la educación, son elementos propios del hombre, por medio de los cuales las generaciones transmiten sus valores, creencias, tradiciones así como su historia, donde se pueden encontrar juegos que de tiempo atrás hasta hoy se practican.

### **1.2.2 Los juegos tradicionales**

Con relación a la conceptualización de los juegos tradicionales, se puede decir que son en esencia la actividad lúdica que surge de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica, hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado; en esto tendríamos que decir que cada cultura posee un sistema lúdico compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de esa cultura.”..un juego tradicional representa aquella práctica lúdica que es muy conocida o está muy extendida en una comunidad”<sup>20</sup>.

Los juegos tradicionales son expresiones de la cultura, parten de ahí, de cada momento de la realidad, independientemente desde la perspectiva que ésta sea mirada son un resumen

---

<sup>19</sup> CAMPO Sánchez, Gladis Elena, *El juego en la Educación Física Básica. Juegos Pedagógicos y Tradicionales*, (Colombia: Editorial Kinesis, 2000), p.18

<sup>20</sup> LAVEGA Urgues, Pérez, Olaso Climente Salvador, *1000 Juegos y Deportes Populares y Tradicionales, la Tradición Jugada*. (Barcelona: Editorial Paidotribo, s/f) p.12

de lo real y no son ajenos a las estructuras que los grupos sociales crean, rotan de la vida de los hombres y mujeres que a diario hacen historia, que trabajan, estudian, sostienen relaciones de poder, opciones religiosas, gustos musicales, entre otros.

Este tipo de juegos son una realidad dinámica y por ello se van transformando en la medida que las condiciones sociales van cambiando.”Lo tradicional representa a otro adjetivo que viene a indicar lo que es de uso común, usual y que implica repetición en base a la costumbre adquirida”<sup>21</sup>.

Se trata en definitiva , de transmitir costumbres y hábitos establecidos por los hombres de una misma comunidad .El apego a lo tradicional se entiende por el anclaje al pasado ,en el que se descubren un conjunto de premisas que entendemos como sabiduría popular y que ayudan a resolver las dificultades y a abordar la realidad con precisión....”Todo juego tradicional puede ser popular si y sólo si una comunidad humana lo practica con vehemencia y es muy conocido y extendido entre sus miembros , independientemente de que este deporte sea actual o no , rural o no autóctono o no....se hace tradición si se trasmite de padres a hijos , de generación en generación y si se repite y cala en esa misma sociedad se considera tradicional, puesto que ya forma parte del acervo sociocultural de dicha comunidad”<sup>22</sup>.

El juego tradicional facilita la expresión de las tradiciones propias de los pueblos y de la vida , no solo de los niños /as sino de las personas que acuerdan participar en actividades de este tipo .Sin embargo los juegos tradicionales de los pueblos y ciudades parecen estar en peligro , el mercado de la tecnología , la televisión y los avances de la información ,han hecho un mundo individualizado , la invasión de contenidos bélicos y roles sexistas en las nuevas modas introducidas en el comercio .

---

<sup>21</sup> Idem.

<sup>22</sup> Ibídem ,p13

Es difícil observar en la ciudad, niñas jugando al elástico, niños jugando a las canicas o trompos; tampoco se escuchan grupos de niños /as coreando las canciones de las rondas, siendo que estos juegos se han transmitido de generación en generación.

El juguete también ha experimentado fuertes cambios. En las tiendas pocas son las muñecas de trapo, caballos de madera, trompos o canicas que se puedan adquirir; pero si se encuentran infinidad de juguetes que ofrece la mercadotecnia.

Todos alguna vez han visto a un grupo de niños/as practicar de manera espontánea algún juego tradicional como el trompo o las olas, es ahí donde podemos observar que éstos contribuyen a la socialización del niño/a entre otras cosas.

El 1960 la Organización de las Naciones Unidas proclamó en la Nueva Declaración de los Derechos del Niño/a que: “el niño debe tener todas las posibilidades de entregarse al juego”<sup>23</sup>; cuestión que se ha venido reafirmando a través de los años.

La recuperación del juego tradicional es compatible con el desarrollo de la agilidad mental e intelectual que proporcionan los avances de la vida moderna, el juego transmite hábitos que no cambian a través del tiempo; esto nos permite visualizar algo de lo que será la futura sociedad en la que los protagonistas serán los niños/as de nuestro presente.

### **1.2.3. Tipos de juegos tradicionales**

Es importante considerar que existen una amplia gama de juegos tradicionales, sin embargo habrá que considerar los que por la naturaleza de los contenidos se adapten como estrategia didáctica.

El juego como elemento presente en la educación del hombre es un auxiliar en la labor docente, pues le facilitará cuando así lo permitan los contenidos, abordados de manera

---

<sup>23</sup> MIRANDA Fernando, *El juego y el Juguete Tradicional Piedra, Papel o Tijera*, visitado el 1 de Agosto del 2011. en línea disponible en [www.jccm.es/revista/145/articulo145/sociedad](http://www.jccm.es/revista/145/articulo145/sociedad)

que favorezcan la comprensión de los niños/as .Los juegos tradicionales por sus características son jugados durante todo el año ,los niños son quienes marcan que temporada es adecuada para practicar uno u otro juego o simplemente algún pequeño que normalmente es líder ,marca la pauta para hacer determinadas actividades .En este caso el docente es quien propone y dirige el juego ,es quien elige el contenido y el tipo de actividad lúdica , como medio didáctico .para nuestro propósito abordaremos los siguientes juegos:

### **1.2.3.1.Rondas**

Las rondas infantiles son juegos colectivos de los niños /as que se transmiten por tradición .Se cantan con rimas y haciendo rondas con movimientos.

Ejemplos:

-“un puente de ha caído “.

-“Buenos días su Señoría ,Matantiruliru-lá”

-“Aserrín ,Aserrán “

-“La pájara Pinta”

### **1.2.3.2 La Soga**

Juego que consiste en que dos personas cogen de los extremos de la soga o cuerda y se hace girar, mientras el resto salta sobre ella, en turnos y ordenadamente.

Se acompaña los saltos con una canción, es un juego tradicional que lo juegan los niños y niñas.

### **1.2.3.3 Rayuela**

La rayuela es un juego tradicional que exige concentración y destreza, hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela de la semana, con siete cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana .Se juega saltando con un solo pie cada uno de los cuadros hasta salir por el último en forma secuencial desde el lunes a domingo .en el cuadro que representa el día jueves se puede asentar los dos pies y continuar el resto saltando en uno solo.

Otras clases de rayuela son el avión y el gato.

### **1.2.3.4 Canicas**

Se encuentran:

-El tingue o pepos: se lo realiza entre dos personas, cada una de las cuales tiene que dirigir la canica con dirección hacia el contrario y toparla.

-La bomba consiste en poner a una cierta distancia una determinada cantidad de canicas dentro de un círculo y sacarlas con otra canica que es más grande.

### **1.2.3.5 Leyendas tradicionales:**

Las leyendas ecuatorianas en su mayoría tienen su origen en época de la conquista española. Nace de anécdotas y experiencias de celebres personajes de ese tiempo que al ser transmitidos de una a otra persona el ingenio popular va dejando sus huellas hasta convertirla en una historia un tanto real y un tanto ficticia.

las leyendas constituyen solo una de las posibilidades de comunicación a través de los mensajes lingüísticos tradicionales , ya que estos comprenden muchas formas diferentes de expresión , romances , coplas , refranes ,las propias leyendas y otros.

La leyenda , forma parte de una cultura oral , que se trasmite de generación en generación .La historia de Quito , cuenta con personajes , que hicieron leyenda que se volvieron hechos reales , a fuerza de tanto contarles.

Ejemplos:

-Cantuña

--el Gallito de la Catedral

-La Olla del Panecillo

-El Padre Almeida

### **1.2.3.6 Perinola**

Es un bailador de cuatro caras. Las alternativas de las caras son: perder todo, sacar todo, meter algo y sacar algo; en este juego se puede apostar.

## **1.3. Juego y educación**

“A través del juego los niños/as exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian papeles. Ejercen también su capacidad imaginativa al dar a los objetivos más comunes una realidad simbólica distinta y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética<sup>24</sup>”.

---

<sup>24</sup> Secretaría de Educación Pública , Programa de Educación Preescolar 2004 , (México :Secretaría de Educación Pública ,2004) p.36

Mucho se ha hablado de la relación que existe entre el juego, la educación y el aprendizaje, Platón afirma que el juego es un elemento indispensable en la formación integral del ser humano; aquí es importante puntualizar que es necesario el respeto de las reglas del juego como aprendizaje para una vida socialmente sana. Diferentes personajes a través de la historia han hablado sobre la importancia del juego en la educación; Froebel, creador del jardín de niños, fue uno de los primeros en tocar este tema, integrando el juego dentro del ámbito escolar y permitiendo así que los niños /as jugaran dentro de la escuela y lograrán un mejor resultado en las actividades escolares.

“Desde diversas perspectivas teóricas, se ha considerado que durante el desarrollo de juegos complejos las habilidades mentales de las niñas y los niños se encuentran en un nivel comparable al de otras actividades de aprendizaje: uso de lenguaje, atención, imaginación, concentración, control de los impulsos curiosidad, estrategias para la solución de problemas, cooperación, empatía y participación grupal”<sup>25</sup>.

En la primaria sólo la educación física es una materia que puede relacionarse directamente con el juego con la educación; en este sentido los profesores pueden ir creando una dinámica en la que puedan involucrar cada una de las materias con el juego con la educación ; en este sentido los profesores pueden ir creando una dinámica en la que puedan involucrar cada una de las materias con el juego ya que éste se reconoce en todas las áreas de aprendizaje como un medio para la educación y formación, sabiendo de antemano que el juego está ligado directamente al desarrollo y bienestar del niño.

---

<sup>25</sup> Secretaría de Educación Pública , Programa de Educación Preescolar 2004 , (México :Secretaría de Educación Pública ,2004) p.38.

Es necesario tener en cuenta que el espacio del hogar y la escuela en los que los niños /as practican el juego no son iguales, por eso es importante que el docente tenga la sensibilidad necesaria para poder manejar el juego dentro del aula dándole un sentido formativo como parte de la educación, no perdiendo de vista que puede ser un medio para enriquecer el aprendizaje. Son múltiples las posibilidades educativas y de aprendizaje que da el juego libre y espontáneo, elegido y organizado por los mismos niños, sin necesidad de intervención de un adulto.

En el juego, el niño, aprende modos de comportamientos, técnicas, agilidad, improvisaciones, aprende a socializar y se adaptan a un estilo de vida que es necesario para la sociedad, conformado dentro de él un hombre que sabe de límites pero que también reconoce su libertad y sus objetivos, aunque no siempre sean accesibles.

El juego brinda un espacio y libertad donde todo es posible, dentro de lo que las reglas de juego permiten, es por eso que las posibilidades de aprendizaje son muchas aprenden modos de funcionamiento, formas de manejarse con las personas, se practican roles, se explora y se experimenta con objetos desconocidos, se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el medio en general, se descubren los límites y posibilidades de cada uno y de los demás, etc.

En la actividad lúdica de los infantes se puede descubrir diferentes procesos relativos al aprendizaje y la educación, ver entonces situaciones de asombro, descubrimiento, análisis establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los diferentes juegos tanto individuales como grupales; todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma, claro está, que entre menos reglas tenga el juego mayor será el grado de libertad y las posibilidades, que los jugadores tienen para experimentar y modificar el rumbo según sus necesidades.

Es importante señalar que el juego libre y espontáneo sólo tiene la finalidad de la diversión, pero cuando desde afuera lo manipulamos ,ya sea como coordinadores, docentes o desde otro rol, estamos dando un objetivo al juego, y lo estamos limitando de alguna manera .Esto no significa que no se pueda participar, sólo se debe entender claramente la libertad para que el grupo proponga el rumbo según las condiciones del juego. Probablemente no se hayan cumplido estrictamente los objetivos propuestos, pero seguramente hay otros que puedan tener mayor importancia y así satisfacer las exigencias del grupo en ese momento.

“el juego es un impulso natural de las niñas y los niños y tiene manifestaciones y funciones múltiples .Es una forma de actividad que les permite la expresión de su energía, de su necesidad de movimiento y puede adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias<sup>26</sup>”.

Se considera un medio noble para transmitir información, conocimientos y normas a los niños .Grandes Pedagogos como Montessori, Froebel y Piaget asumieron en mayor o menor grado este recurso para la formación del niño /a con el objetivo de desarrollar hombres libres, solidarios y felices.

Adentrándose en el fenómeno educativo se puede decir que el sueño en la educación puede ser “Enseñanza o Educación , presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los estudiantes”<sup>27</sup>.Puede considerarse como un proceso de transmisión cultural que llevan a cabo las generaciones adultas hacia las nuevas generaciones, con el objetivo de incorporarlas a la sociedad para que ésta pueda seguir reproduciéndose, lo cual significa

---

<sup>26</sup> RETAMEL, Lucía, “El Juego como Instrumento Educativo y de Desarrollo Integral, *PUCE*, Quito, Abril, 2006 p8.

<sup>27</sup> Microsoft, Encarta 2009, (Microsoft Corporation ,2009).

que la educación a promover estará determinada por el tipo de sociedad de que se trate.

## CAPÍTULO II

### EL LENGUAJE ORAL Y ESCRITO

#### 2.1 Lenguaje y comunicación

“El lenguaje es un instrumento de comunicación, es la facultad o capacidad del ser humano de representar la realidad mediante signos y de comunicarse con otros o consigo mismo<sup>28</sup>

En el lenguaje se debe distinguir el sistema de representación y el uso que se hace de él, los lingüistas llaman a este sistema de representación: La Lengua que constituyen los signos verbales; en cambio el uso del Sistema para comunicarse se denomina: Habla. Así, el lenguaje es una capacidad del ser humano de representar la realidad y de comunicarse; en otro sentido el lenguaje se refiere más al modo verbal y no verbal.

Chomsky define la Lengua como una competencia y el Habla como el desempeño (uso lengua).

Al hablar de lenguaje verbal nos referimos a lo lingüístico (uso de signos que se llama palabra), todo lo verbal es vocal.

Los lingüistas se han preocupado por estudiar el lenguaje, desde algunos enfoques:

**El lenguaje como sistema:** han hecho una distinción en los planos:

Fonética es el estudio de sonidos; en el plano del sonido está el fonema.

Morfosintáctico, une las palabras y oraciones (gramática)

---

<sup>28</sup> MONTENEGRO, Elizabeth, *Alteraciones del Lenguaje y su Rehabilitación*, Apuntes de la Materia. 1998.

Semántica es las significaciones

Se ha dado una preocupación de para qué sirve el lenguaje y de la semántica se ha avanzado a la pragmática.

**El lenguaje como código:** esta visión se desarrolló a partir de la segunda Guerra Mundial y surge de la Teoría de la Información o Comunicación, utiliza modelos matemáticos probabilísticos de un emisor a un receptor; Jacobson fue el que propuso éste modelo de lenguaje (emisor-receptor-lenguaje)

Estás teorías han visto al ser humano como un procesador de información (computación) una parte de la psicología cognitiva ha tomado esta línea.

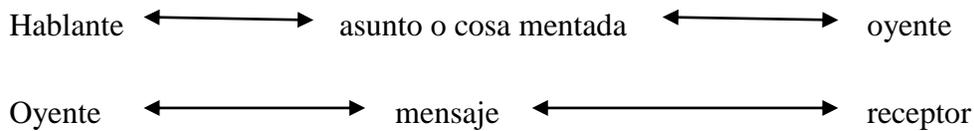
**El Lenguaje como conducta personal:** hace referencia a una actividad propia de los seres humanos y que se manifiesta por producir y por comprender, el énfasis es el estudio del lenguaje en su uso.

**El lenguaje como conducta interpersonal:** Pone énfasis en la manera de comunicación, en el contexto y con quiénes, si presenta por tanto un enfoque sociolingüístico.

## 2.1.2 Funciones del Lenguaje

### 2.1.2.1 Bühler:

Bühler habla del signo como “algo que está por otra cosa”, precisa tres polos en el proceso de la comunicación:



Bühler pone énfasis en el signo, en base al cual se desarrollan las distintas funciones del lenguaje, el signo tiene tres caras:

- Símbolo: son las cosas y estados de cosas de aquello de que se habla.
- Síntoma: es el hablante o emisor cuyo estado interior expresa.
- Señal: para el oyente o receptor cuya conducta dirige.

De estos tres modos de ser del signo, se derivan las tres Funciones del Lenguaje.

### **Función Representativa**

Es la comunicación objetiva de la conceptualización de la experiencia del hablante por medio de la representación simbólica.

Significaciones comunicadas, que el hablante trasmite al oyente

Ejemplo: “zapato”

### **Función Expresiva**

Es expresar el estado interior del hablante

Ejemplo: ¡socorro!

### **Función Apelativa**

Apela o llama al receptor, regulando o influyendo en su comportamiento lingüístico o no lingüístico.

Ejemplo: ¿Podrías abrir la ventana?

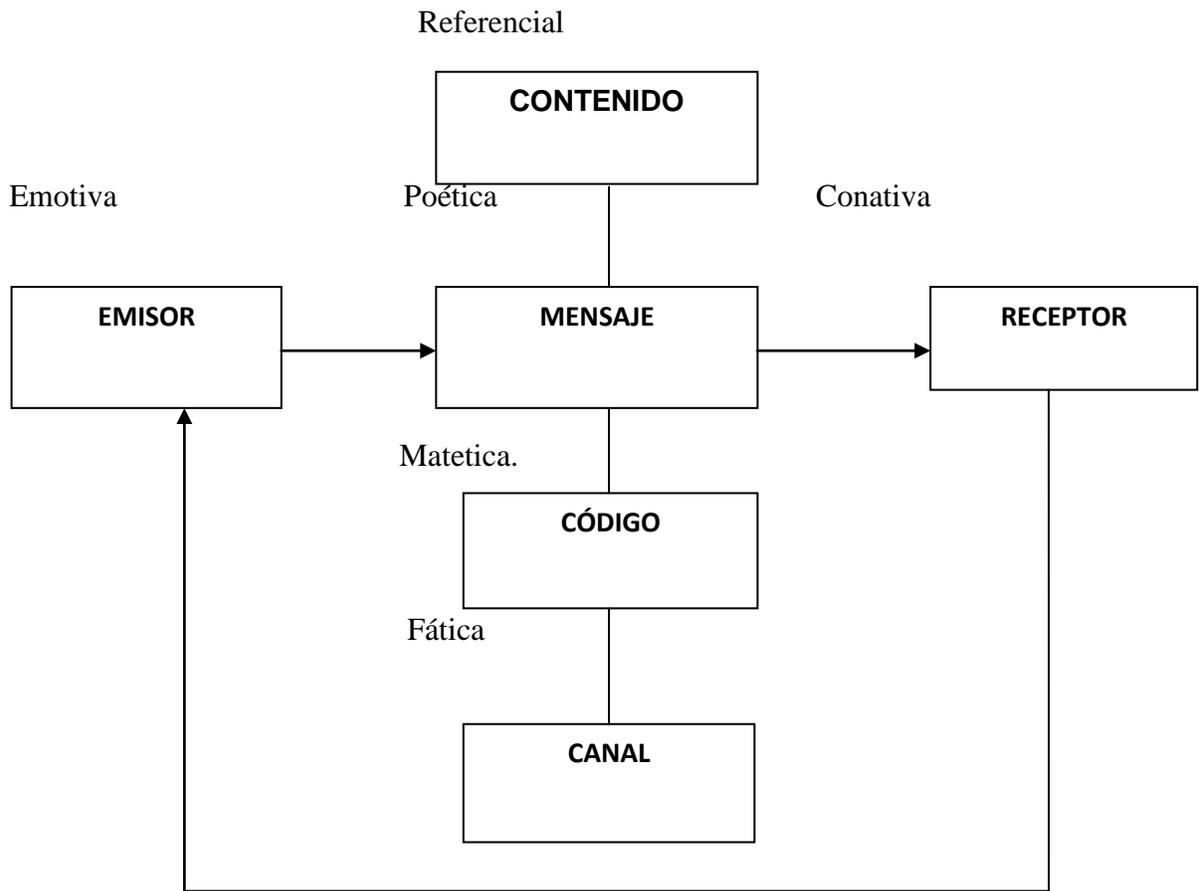
En las expresiones se hace presente más de una función, primando una de ellas y teniendo en cuenta el contexto.

Bühler señala que la expresión es la experiencia, la apelación en el comportamiento y la representación es al objeto, producto mental y cultural.

#### **2.1.2.2 Roman Jakobson:**

Con la Teoría del Procesamiento de la Información (Teoría Matemática de Shannon y Weaver 1949),l toma las tres funciones de Bühler y establece que,la primera persona es el Emisor / hablante, la segunda persona es el Destinatario /oyente, la tercera persona es de Quién o Qué se habla.

Los roles del hablante y del oyente se van intercambiando constantemente en la dinámica de la interacción; describe los componentes en el proceso de la comunicación



Fuente: MONTENEGRO, Elizabeth, *Alteraciones del Lenguaje y su Rehabilitación*, Apuntes de la Materia. 1998.

Jakobson añade a las funciones descritas por Bühler otras seis más que son:

### **Función Emotiva**

Es propia del Emisor, quien manifiesta sentimientos y emociones, lo hace a través de oraciones exclamativas, interjecciones

Ejemplo: ¡Qué gusto verte!

## **Función Conativa**

Es propia del Receptor, quien busca llamar la atención o actuar sobre la persona oyente, se distingue a través del uso de oraciones imperativas e interrogativas

Ejemplo: Luis ¡ cierra la ventana!

## **Función Referencial**

Se refiere al contenido o contexto, incluye el tema, el uso de oraciones enunciativas afirmativas o negativas , está la tercera persona es comunicar conceptos , ideas , informar sobre algo .

Ejemplo: La fórmula de agua es  $H_2O$

## **Función Poética**

Pone énfasis en la estructuración del mensaje, en el Impacto, como se expresa.

Ejemplo: Comerciales, poemas.

## **Función Metalingüística**

Es usar el lenguaje para hablar del lenguaje; aclarar un término, verificar la utilización de un mismo código.

## **Función Fática**

Es establecer contacto o canal; es iniciar, mantener, interrumpir o finalizar la comunicación.

### **2.1.2.3 M. Halliday :**

Incorporó elementos sociales y culturales en el estudio del lenguaje; da importancia a lo semántico en lo social “socio-semántica”.

Da una visión evolutiva del lenguaje y ubica tres niveles o fases en el desarrollo del lenguaje, toma en cuenta el desarrollo del lenguaje del niño (desde los 9 meses hasta los 3 años). En el adulto el Sistema Lingüístico es: Fonológico, Lexicogramatical y Semántico; en el niño, establece Fases:

**Fase 1: sonidos** y significados sin palabras ni estructuras; no hay nivel gramatical.

Las Funciones presentes en esta etapa son:

**Instrumental:** medio para que las cosas se realicen .YO QUIERO.

**Reguladora:** regulador conducta de los demás. HAZLO COMO YO TE DIGO.

**Interactiva:** es la interacción entre el Yo y los Demás. YO Y TÚ.

**Personal:** conciencia del lenguaje, como un aspecto de su propia individualidad. AQUÍ LLEGO YO.

**Imaginativa:** crea su propio entorno. HAGAMOS COMO SI.

**Heurística:** instrumento para aprender sobre las cosas .DIME POR QUÉ.

**Fase 2: de** transición (1 año 4 meses – 2 años 8 meses)

La interpolación de un nivel léxico –gramatical entre el sonido y significado (vocabulario y sintaxis elemental) y por el dominio del principio del diálogo.

El lenguaje es el canal afectivo de aprendizaje social, es de participar y recibir cultura.

Las Funciones presentes en esta etapa son:

**Matética:** el lenguaje es como aprendizaje; Personal + Heurística.

**Pragmática:** el lenguaje como acción; Instrumental + Reguladora.

**Informativa:** más tardía en aparecer en el micro funciones. Transmitir nueva información.  
TENGO ALGO QUE TE DECIRTE.

**Fase 3:** potencial del significado del lenguaje adulto y continúa haciéndolo toda la vida.

Las Funciones presentes en esta etapa son:

**Ideacional:** macro función, expresión de la experiencia, incluidos procesos interior y los procesos del mundo exterior. Esta la experiencia y las relaciones lógicas.

**Interpersonal:** papel del que habla en la situación discursiva, compromiso personal e interacción con los demás.

**Textual:** lenguaje es consigo mismo y la situación; esta el Discurso: habla es el texto y escucha es reconocer.

El lenguaje es:

Interacción con otros

Uso contextualizado

Satisfacción de necesidades

Aprender

### **2.1.3 Enfoques Teóricos sobre el Desarrollo del Lenguaje**

Tenemos :

#### **Teoría Conductista :**

E-----R

Los orígenes de la teoría Conductista del aprendizaje se encuentran en los estudios de Pavlov con animales (1927), durante los años 30, él y otros psicólogos estudiaron y experimentaron la forma en que distintos estímulos se podían estudiar para obtener respuestas en los animales ,estos experimentos permitieron descubrir muchos principios de aprendizaje, principios de la relación entre estímulo y respuesta, que mas tarde fueron útiles para modificar el comportamiento humano, no tenía como objeto central la adquisición del lenguaje. Parte del hecho que el lenguaje es una conducta y por lo tanto está regida por las leyes de la conducta, y si esa respuesta es reforzada se mantiene esa respuesta; así se adquiría el lenguaje lo que implicaba que había una fuerte carga externa del entorno y el niño era como una tala raza, en donde el niño iba aprendiendo, la imitación era muy importante, para la adquisición del lenguaje .

Una crítica a esta postura es la aparición de otras palabras que no se enseñaron antes o la persistencia de palabras que no pueden ser .Es decir la creatividad del lenguaje no puede ser explicada por este modelo.

## Teoría de la Mediación o Neo-Conductista :

E-----RESPUESTAS INTERMEDIAS-----R.

## Teoría Generativista :

Propuesta por Chomsky, en 1957, es el padre del Estructuralismo Europeo "Lingüista Generativo", se interesó por entender cómo los hablantes de una lengua determinada podían ser productivos y creativos y así su lenguaje se centró más en lo cognitivo; distingue al lenguaje por Competencia: conocimiento que tiene un hablante de su lengua y la Actuación: realización individual de la competencia .Por eso dice que el ser humano es el único que puede tener el lenguaje con estas características de creatividad, afirma además, que el hombre viene con una disposición innata que le permite adquirir el lenguaje, el niño adquiere poco a poco la competencia y produce el lenguaje infantil.

Estímulos lingüísticos -----Teoría (lenguaje infantil)



**RETOALIMENTACIÓN**

Aquí en esta teoría, el lenguaje es adquirido y no aprendido, pero para ello es necesario ese pre-requisito innato.

Aquí surge la Psicolingüística (psi. Cognitivista + Generativista); por lo tanto para la adquisición del lenguaje se requiere del medio y de esa capacidad.

#### 2.1.4 Niveles del lenguaje:

**Nivel Fonológico:** está constituido por los fonemas, que son los sonidos del lenguaje humano, los fonemas son unidades distintivas del lenguaje, carentes del significado por sí solos.

**Peso /p/**

**Beso /B/**

Son fonemas los que implican un cambio lingüístico en el significado de la palabra.

**Nivel Morfológico:** (léxico) morfemas, son unidades mínimas con significado de lenguaje son los sufijos, prefijos, género, número, monosílabas.

**Sub**

**Niñ-a-s**

**sol**

**Nivel Sintáctico:** oración es la combinación de palabras que están sustentadas en criterios gramaticales y que deben tener un sentido, por lo tanto tienen autonomía de significado y autonomía sintáctica.

**Nivel del Discurso:** la unidad que compone este nivel son los Discursos o Textos y son una combinación de oraciones relacionadas semánticamente (significado) en base a un tema, los textos deben tener una intención comunicativa y tener un contexto real.

**Nivel Pragmático:** el uso del lenguaje o para qué, se usa en el discurso pues se lo hace con intención comunicativa y adecuado al contexto en el que se usa.

DISCURSO ←————→ PRAGMÁTICO

### 2.1.5 Modalidades del Lenguaje

- Expresiva o producción
- Comprensiva o receptiva

### 2.1.6 Desarrollo del Lenguaje Normal

Para la adquisición del lenguaje influyen dos aspectos:

- 1) **Entorno del Medio:** el niño necesita interactuar con el medio físico y la madre debe facilitar esta posibilidad. Los niños que no interactúan van a desarrollar algún problema del lenguaje.

Además es necesario que la madre sea capaz de: Entregarle Estímulos Lingüísticos: Estos deben tener ciertas características, ser adecuado el lenguaje a la edad del niño, esto se denomina Madresia o baby –Talk.

MADRESIA: (Rondal)

- AL hablar con el niño se habla más lento o despacio.
- La pronunciación es más clara y con más cuidado.
- Entonación más expresiva.
- Enunciados más cortos.
- Complejidad sintética simple.
- Redundante en el contenido.
- Cada enunciado, está marcado por pausa.
- Número de palabras limitado
- Palabras adecuadas al niño.
- Hace constante referencia al contexto
- Utiliza gestos y mímica.

- 2) **Capacidad Innata de Adquirir Competencia:** esto se evidencia en la creatividad y así produce su lenguaje infantil. así el niño es capaz de adquirir esta competencia

### 2.1.7 Adquisición del nivel fonológico

La adquisición del lenguaje se hace en etapas sucesivas:

#### **Etapa Pre-Lingüística ( Bloom)**

Se da en el primer año de vida. Es una etapa donde se adquiere los precursores del lenguaje, que son aspectos que el niño necesita para posteriormente adquirir el nivel fonológico, morfológico, etc.

Los precursores del nivel fonológico son las vocalizaciones o sonidos, pero al sexto mes inicia el balbuceo, en donde ya hay una riqueza de entonación que se parece a la entonación del adulto, los sonidos son más breves y reguladores y uno podría decir que se parecen a la combinación consonante- vocal.

No es lenguaje ni fonemas, sino que el niño prepara su aparato fono articulatorio para después producir fonemas.

#### **Etapa Lingüística**

##### **Fonemas**

- a) **Punto de articulación :** son los órganos que participan en la producción de un sonido
- b) **Modo de articulación :** como sale el zapato se produce un sonido determinado
- c) **Sonoridad:** los sonidos pueden ser sonoros donde vibran las cuerdas vocales o áfonos no vibran.
- d) **Oralidad:** el aire sale por la boca (oral) o por la nariz (nasal).

## **Punto de Articulación**

### **Bilabiales**

/p/ explosivo /oclusivo, oral, a fona

/b/ oclusivo, oral, sonora

/m/ nasal, sonora

Discriminación auditiva la capacidad de diferenciar fonemas.

### **Labio – Dentales**

/f/ oral /fricativo (cuando el aire sale continuo) / áfona

### **Postdentales**

/t/ oclusivo, oral, áfona

/d/ oclusivo, oral, sonora

### **Alveolares**

/n/ nasal, sonora

/l/ lateral (aire sale por los lados), oral, sonora

/r/ rr multivibrante , oral , sonora

/r/ vibrante simple, oral, sonora

## **Predorsoalveolar**

/s/ fricativo, oral, áfona

## **Prepalatales**

/c/ ch africado (oclusión +fricción), áfona, oral

/k s/ch fricativo, áfona , oral

## **Velares**

/k/c oclusivo, oral, afona

/x/j fricativo, oral, afona

/g/ oclusivo, oral , sonora

## **La etapa lingüística del nivel fonológico.**

Para que el niño pase de la etapa pre-lingüística a la lingüística, es necesario que el niño/a ya diga su Primera Palabra, más o menos alrededor del año. Todo lo de la etapa Lingüística implica ya lenguaje y tiene un significado y una finalidad determinada.

Tato = zapato

Bloom dice:

Forma decir la palabra (combinación fonemas); se designa un contenido

(Significado) y se dice para algo.

La adquisición del nivel fonológico se da como un sistema, existe un desfase cronológico entre la comprensión o lo que percibe el niño fonológicamente y lo que expresa el niño como fonema .La expresión del fonema es más lento.

Jakobson:

El intento definir reglas de la adquisición de los fonemas:

- Los fonemas que primero se adquieren son los de máxima apertura /a/, también los fonemas orales y no nasales y además los bilabiales. Por tanto las aperturas mínimas son más tardías/ b/ /m/ /p/ ; lo nasal es posterior .Se adquieren luego los puntos de articulación postdentales
- La adquisición de un fonema supone la adquisición de otro y los órganos fonarticulatorios deben ver con el que se va a adquirir.  
/f/ supone /p/.
- Los fonemas se adquieren de forma aislada pero más bien a nivel de articulación – habla.

D. Ingmar:

Centra la mirada en la palabra, no mira los fonemas de forma aislada, sino dentro de la palabra .Así su unidad de análisis es la palabra.

Los niños no escuchan sonidos aislados, escuchan palabras: Estímulos Lingüísticos que el niño escucha y procesa; expresa Palabras Infantiles, que vendrían a ser una simplificación de la palabra adulta.

Hay 3 formas de simplificación de las palabras:

**1) Procesos de simplificación relacionado con la sílaba :**

-Omisión de las consonantes finales en la sílaba.

Ejemplo: porque -----poqe

/porke/            /poke/

-Reducción de grupos consonánticos y vocálicos.

Ejemplo: /plato/ -----/pato/

/péiname/            /péiname/

-Duplicación de sílavas.

Ejemplo: /Neli/-----/lilr/ elimina una y duplica la más fácil.

-Omisión de la Sílabla átona (no tiene acento, no se carga la voz)

Ejemplo: pantalón -----lón

## 2) Procesos de asimilación :

Consiste en que un fonema se hace similar a otro presente en la misma palabra.

/luna/ -----/nuna/

/venga/-----/menga/

## 3) Sustitución :

Clases enteras de fonemas son sustituidos por otras clases de fonemas.

/ojo/ -----/oko/

/kafe/-----/kape/

Todos estos procesos se dan en forma conjunta.

/flecha/-----/pecha/

/ermanita/-----/yayita/

## 2.1.8 Adquisición Del nivel léxico (semántico) (n.morfológico)

### Etapa pre-lingüística

Precursores del léxico y del contenido , es relacionado con el desarrollo del nivel cognitivo. El niño debe darse cuenta que lo que ve y lo que oye tiene una regularidad y un orden ; que debe descubrir , además debe descubrir que su cuerpo se mueve y que debe realizar acciones ; esto implica que el niño debe ser selectivo y centrar su atención en algo .

Un hecho importante es que el niño adquiere la Permanencia Del Objeto para adquirir posteriormente contenidos y significados.

El significado no depende de la percepción, el niño debe interactuar con el mundo y centrar su atención.

### **Etapas lingüísticas**

Nelson (1973) , realizó una investigación con 16 niños:

- Entre los 9 y 18 meses, descubrió que los niños decían sustantivos generales: galleta, perro, zapato; sustantivos propios: mami, papi, mascota y nombres de personas cercanas a ellos; palabras de acción –verbos: empuja, dame.

A esta edad los niños manejan alrededor de 50 palabras y expresan contenidos por medio de una sola palabra.

- Entre los 18-24 meses Brown y Bloom , dicen que los niños empiezan a adquirir relaciones de significado (relaciones semánticas)

Mamá-----empuja (puja)

Agente-----acción

Mamá -----papa

Agente-----objeto

Empuja-----auto

Acción-----objeto

Pelota ahí

Locativa (ubicación cosas)

Na papa (no hay papa)

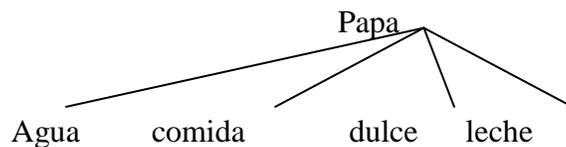
No existe

No papa  
Negación

En esta época el niño maneja alrededor de 200 palabras y de aquí para adelante el léxico comienza a aumentar más significativamente.

- Además los niños usan la sobre-extensión, usando una palabra para diferentes personas.

La sobre-extensión se elimina cuando los niños se van dando cuenta que existen otras palabras para denominar el objeto.



La sobre-extensión permite organizar el léxico de una manera x.

- El léxico se estructura en Campos Semánticos (categorización). La sobre-extensión implica categorizar al revés y lo que el niño debe hacer es ir desglosando para categorizar y construir su campo semántico.

Posteriormente este nivel de categorización tendrá mucho que ver con la experiencia escolar y este nivel léxico además va a estar desarrollado durante toda la vida.

Al igual que el Nivel Fonológico, el Nivel Léxico, el niño debe adquirirlo de manera estructurada e integrada.

## 2.1.9 Adquisición del nivel sintáctico (forma)

### Morfosintáctico

Es el número, género y son unidades con un significado gramatical.

Según Bloom : la forma es el medio por el cual se codifica un mensaje .Identifica dentro de esto el nivel fonológico y morfosintáctico .

Los niños en la etapa pre-lingüística, de la adquisición de la forma, empiezan a transmitir intenciones (uso), parecido a lo que va hacer forma después: balbuceo, luego combinaciones consonante- vocal, por lo tanto lo fonológico es la primera forma para comunicar el lenguaje.

La sintaxis tiene los mismos precursores de la fonología y se inicia cuando aparece la primera palabra: conjunto de fonemas organizados cvcv (consonante –vocal)Y empieza a tener sintaxis.

El desarrollo sintáctico se inicia en la:

### **Etapa lingüística**

#### **a) Etapa presintáctica: 12-24 meses**

Aquí esta:

-la Holofrase ,

- los niños hacen enunciados con una sola palabra que expresa un contenido, una intención y que refleja una oración.

-la palabra solo se entiende en el contexto en el que está y por medio de ella se expresa una idea única.

-Sustantivos: perro (guau), papá, mamá.

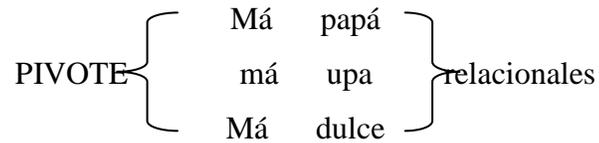
-estas palabras pueden ser interpretadas como verbos o acciones a pesar de ser sustantivos.

#### **b) Etapa sintáctica : 24-30 meses**

-se inicia cuando empiezan a decir o construir enunciados con 2 palabras o más.

-Braine , postula la idea de las palabras .PIVOTE como categoría sintáctica del lenguaje infantil .

Hay palabras ejes (pivote) y palabras que se relacionan



- En el primer momento hay linealidad, ambas son importantes má papa , pero luego van jerarquizando mamá ponme el calcetín.

**A los 30 meses:**

- aparecen enunciados de 3 o 4 palabras.  
Ejemplo: mamá má papa
- Empiezan a aparecer algunos pronombres personales YO, TU, MI, TI.
- Se empiezan a usar las primeras proposiciones: A, EN PARA, DE.
- Usa los verbos en forma fija.

**A los 36 meses:**

- Empiezan a usar los artículos definidos  
La mamá come pan
- Empiezan hacer enunciados simples ,pero además correctos (parecidos al patrón del adulto)
- Empieza a usar el futuro
- Aparecen otras preposiciones POR , CON
- Se agregan otros pronombres EL , ELLA , ELLOS , NOSOTROS , ELLAS
- Aparecen las primeras coordinaciones Y , O o combinaciones de oraciones  
La mamá come pan Y el papá no come.

**Entre los 36 y 48 meses:**

- Empieza hacer frases correctas de 6 u 8 palabras
- Se incrementa los adjetivos y los adverbios  
La linda nana come poco
- Empieza a distinguir con más claridad distintos tipos de pasado.

### **A los 54 meses (4 años y medio)**

- Empiezan hacer oraciones con cláusulas o subordinadas

La mamá que es linda me llevó al parque

- Empiezan a tener adverbios de tiempo HOY , AYER, LUEGO , DESPUÉS

En los períodos posteriores la complejidad sintáctica se vuelve más compleja con el uso de subordinadas y con la utilización de más oraciones acercándose a lo que va a ser el DISCURSO (conjunto de oraciones ).

## **2.1.10 Adquisición del nivel pragmático (uso)**

### **Etapa pre- lingüística**

La pragmática tiene que ver en cómo usamos el lenguaje con un fin determinado, los precursores fundamentales de este nivel es que los niños INTERACTUEN, el contacto visual con la madre, además de un contacto de vocalizaciones con la madre (3 meses)

Alrededor de los 6 meses, la madre habla, el niño escucha y luego responde y se inicia entonces la PROTOCONVERSACIÓN, es decir el niño empieza a tener la experiencia de emisor- receptor y respeta turnos; pero no es lingüístico y es así porque la conversación es el lenguaje más común y más contextualizado del ser humano.

### **Nivel pragmático (conversaciones)**

Otro precursor son las VOCALIZACIONES: entonaciones. Aquí se encuentran las funciones del lenguaje, pero estas funciones son transmitidas por medio de vocalizaciones que o son lenguaje.

Las funciones que aparecen son las siguientes:

- Función Interaccional (interactuar con otro)
- Función personal (expresarse individuo) (opina)

- Función instrumental (obtener cosas)
- Función reguladora (control conducta con otros)

El nivel pragmático esta siempre, desde los primeros meses de nacido: llanto, todo esto son intensiones comunicativas, la distinción de pre-lingüística y lingüística se hace porque las funciones en la segunda son codificadas por el lenguaje.

### **Etapas lingüística**

Las mismas funciones de la etapa anterior ya empiezan a ser codificadas por el lenguaje y se agregan además otras funciones:

- Función Imaginativa: (pensamiento simbólico) juega con el lenguaje.  
Ejemplo: juguemos al papá.
- Función Heurística: (aprender sobre las cosas) por qué ?Aquí el lenguaje les sirve para conocer sobre el mundo.
- Función Representativa (usar el lenguaje para designar la realidad extra lingüística).

Ejemplo:

La puerta está abierta

Hace frío

Dentro de la etapa Lingüística, según Halliday entre los:

**9-18 meses:** la primera función que aparece es:

- 1) Función instrumental
- 2) Función regulatoria
- 3) Función interaccional
- 4) Función personal

**Entre los 18-36 meses:** se agrupan esas funciones en unas funciones mas grandes:

- 1) Función pragmática(interpersonal) : instrumental , regulatoria , interaccional ; tiene que ver como lenguaje ACCIÓN

2) Función matética (ideacional) :personal , heurística , imaginativa ;aquí el lenguaje está al servicio del APREDIZAJE

A esta edad aparece la función representativa o informativa y es por esto que no la incluye dentro de las otras funciones.

**Textual:** como se construye el discurso con las otras funciones: interpersonal e ideacional .Son ya las funciones del adulto, mas elaboradas.

Bloom , estudio a niños de 9-18 meses en lo que se denomina la TOMA DE TURNOS (los niños descubren las reglas de toma de turnos en una conversación y aparece en esta etapa).

Otro aspecto estudiado, también a los 3 años los niños son bastante capaces de MANTENER UN TÓPICO O UN TEMA.

También se ha observado a los niños de 4 años que modifican su habla en función del inter-locutor, además empiezan hacer enunciados con Insinuaciones.

La conversación es la principal función en esta función pragmática e implica ya la interacción y la consideración del niño con el inter-locutor y tiene en cuenta el contexto.

### **Adquisición Del nivel del discurso**

El discurso es un conjunto de oraciones con una relación semántica (significado), organizada en torno a un tema, con una intención comunicativa en un contexto determinado.

El discurso es una Unidad Semántico-Pragmática

Semántico -----tema, semántica

Pragmática -----intención comunicativa, contexto real

## **Estructura del discurso**

Se refiere al aspecto formal del discurso, el aspecto independiente del contenido. Los discursos tienen una estructura y se puede distinguir distintos tipos según la estructura:

- **Conversación:** la estructura de una conversación es que un sujeto toma el turno y el otro escucha.
- **Narración:** (cuentos infantiles y populares, novelas, fábulas), tiene una estructura determinada.
- **Argumentación:** la estructura tiene una idea o premisa que se defiende o rechaza con argumentos y los contenidos pueden ser diversos.

## **2.2 Lenguaje escrito:**

“La escritura es un sistema gráfico de representación de una lengua por medio de signos trazados o grabados sobre un soporte, como medio de representación, la escritura es una codificación sistemática de signos gráficos que permite registrar con gran precisión el lenguaje hablado por medio de signos visuales regularmente dispuestos<sup>29</sup>.”

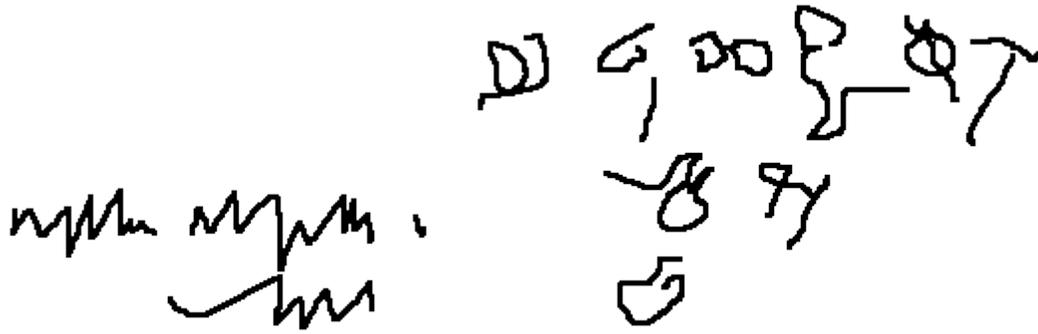
Emilia Ferreiro, en los sistemas de escritura en el desarrollo del niño/a distingue cinco niveles de escritura en los niños no escolarizados y son los siguientes:

### **NIVEL 1**

Diferencia letras y números de otro tipo de dibujos .Reproduce los rasgos imitando los trazos de manuscrita o imprenta

---

<sup>29</sup> PERSON, Rufina , Fases del Aprendizaje de la, Escritura ,visitada el 10 Enero del 2012, en [www.procesosdeadquisición.de.la.escritura](http://www.procesosdeadquisición.de.la.escritura).



Estas grafías no tienen linealidad, orientación ni control de cantidad. En algunos casos necesita el dibujo para que tenga un significado sus textos.



## NIVEL 2

La hipótesis de este nivel es la diferencia entre las escrituras. El niño, valiéndose de escaso número de grafismos, realiza diferentes combinaciones para lograr también significaciones diferentes: Maricela Estrada combinará su nombre y apellido de la siguiente manera.



### **NIVEL 3**

**Hipótesis silábica:** aquí el niño trata de dar un valor sonoro a cada una de las letras que componen una escritura, pero en ese intento divide a la palabra en sílabas y cada letra vale por una sílaba.

T:ta

A:sa

En esta etapa que se da entre los cuatro y los cinco años se produce un conflicto cognitivo entre la cantidad mínima de caracteres y la hipótesis silábica en aquellas palabras bisílabas.

### **NIVEL 4**

Es el pasaje de la hipótesis silábica a la alfabética. Es un período de investigación entre el nombre de la sílaba y la representación fonética de las letras.

### **NIVEL 5**

Constituye la escritura alfabética. El niño otorga un fonema para cada grafismo y a partir de ese momento afrontará solamente problemas de ortografía.

Es importante tener en cuenta que según los autores se pueden encontrar organizadas las hipótesis, momentos o niveles de diferentes maneras, pero hay que considerar que no hay una exacta correspondencia cronológica con la edad y esto se debe a varios factores como:

- Características personales del niño.
- Influencia del medio (mayor o menor estimulación respecto al tema en cuestión).

- Un niño que se enfrente cotidianamente con "material para ser leído" necesitará poner a prueba sus esquemas de acción, verificar sus hipótesis o reelaborarlas.

### **2.2.1 PROCESO DE ENSEÑANZA DE LA ESCRITURA**

Dentro de la enseñanza de la escritura se toma en cuenta lo siguiente:

- 1) El niño no tiene que descubrir la escritura, de la misma forma que no se le exige que construya el lenguaje.
- 2) Los tipos de escritura que se emplean normalmente son derivados de los caracteres usados en la antigüedad clásica; al tipo más perfecto lo proporcionan las mayúsculas romanas, pero no por ello la letra mencionada debe ser la que realice el niño.
- 3) La única obligación que se le impone al niño es lograr una letra legible.
- 4) Una vez satisfecha la condición de legibilidad, el niño puede optar por una escritura bella o corriente. No debe imponerse ningún estilo.

Rosalind Driver (1988) propone un proyecto basado en el constructivismo que plantea crear experiencias de aprendizaje en las que se puede manipular para construir significados. Se promueven múltiples actividades para que el niño utilice la más adecuada para él. Una de las ideas más importantes de este enfoque es que cualquier persona que aprende llega a la situación de aprendizaje con ideas propias en relación con esa área particular.

Dentro del aula de clase, una vez ya desarrollado el lenguaje, viene la organización sistemática, a través de tarjetas, dibujos, introducidas progresivamente por el maestro en el período preparatorio. De este modo, se familiariza al escolar con la simbología. Posteriormente, se agrega la palabra escrita bajo el dibujo. La selección de las oraciones debe hacerse respetando los intereses de los niños y la simplicidad de las palabras que forman el texto.

EJEMPLO:



CASA

Además se ha introducido un método que ayuda al aprendizaje de la escritura el cual es:

### **M. A. G. E. (Método de Apoyo Gráfico para la Escritura)**

Para suplir la carencia de una metodología clara y específica para el aprendizaje de la escritura, la educadora Lucía Araya Venegas (chilena) propone este enfoque para superar las deficiencias producidas por la confusión que tienen algunos maestros de aula entre métodos de lectura y escritura. Estos son dos procesos distintos que requieren de metodologías diferentes.

El origen de esta confusión se debe a que ambas técnicas se enseñan juntas en la sala de clases, exigiendo que un proceso refuerce a otro.

Una buena enseñanza de la escritura debe abarcar estos tres objetivos fundamentales:

1. Adquisición correcta del código, incluyendo todas las letras y normas para usarlas.
2. Obtener una letra legible a través del respeto a la:
  - Diferencias entre las letras altas, de cauce y baja.
  - Dirección de las letras (especialmente aquellas con movimientos antihorario).

- Distancias entre letras, palabras y renglones.
  - Unión entre palabras.
3. Usar la escritura como medio de comunicación y no como transcripción de palabras.  
El niño debe ser capaz de poner su pensamiento por escrito.

Al revisar analíticamente los textos de escritura para niños, se advierte que, generalmente, se cumple el primer objetivo; raramente el segundo y casi nunca el tercero.

Por lo tanto, hay que concluir que estos textos son incompletos, no se sustentan en apoyo metodológico alguno, constituyendo solo muestras de letras. El profesor se ve obligado a completarlos con sus conocimientos.

### **2.2.2 TIPOS DE LETRAS**

Una de las dificultades en la enseñanza de la escritura es determinar qué tipo de letra es el más adecuado para iniciar el proceso.

Hasta hoy día se mantiene la polémica en torno a la utilización de dos tipos de letra: el modelo “**script**” y el modelo “**cursivo o ligado**”.

➤ Según Dottrens (1985), las características de la escritura “**script**”, son:

- Letra clara, dibujada, compuesta de círculos y rectas sin ligazón entre ellas.

- Es de reconocimiento fácil, pues cada letra está separada de las otras.
- Presenta trazado simple.
- Hay identidad entre la letra que el niño escriba y la que lee.
- Es muy legible.

Si se analizan estas características, es lícito decir que es un tipo de letra que puede ser aprendida con rapidez por los niños. Por ser clara y legible, es de fácil lectura para el estudiante inicial.

Actualmente se ha cuestionado este tipo de letra, pues se han detectado mayores probabilidades de que los niños que la utilizan escriban “**en carro**”. Esto se debe a que cada letra es independiente, separada de las otras, dificultando, de este modo, la percepción de la palabra como un todo diferente de las otras palabras.

Otros factores en contra, son los siguientes:

- Requiere que el niño que escribe levante el lápiz constantemente, lo que da mayor lentitud a la escritura.
  - Al no ofrecer continuidad en los movimientos, obliga al niño a frenar constantemente el trazado al pasar de una letra a otra, lo que va contra el movimiento natural de la mano.
- El **modelo cursivo o ligado** proporciona este movimiento continuo, lo que facilita el aprendizaje, pues cada letra va unida a la siguiente en cada palabra.

Luis Bravo y otros (1981), indican ciertas características de este tipo de letra que permite mayor rapidez, calidad y retención.

Estas, son:

- “Las letras, al enlazarse entre sí, facilitan la soltura y la flexibilidad del movimiento, favoreciendo la continuidad y el dinamismo en la escritura.
- Permite percibir cada palabra como un todo por lo que evita la escritura en carro.
- Le otorga a la escritura manuscrita una calidad personalizada de registro y expresión.<sup>30</sup>

Este tipo de letra es el que el niño debe usar, pues es característico de nuestra escritura. Este modelo da al niño rapidez en el trazado y lo integra, tempranamente, a la escritura definitiva.

Tiene la ventaja de ayudar al niño a adquirir nuevos patrones motores una vez automatizado el aprendizaje.

Condemarín y otros (1986), señalan “una secuencia metodológica a seguir por el educador para la enseñanza de cada una de estas modalidades.”<sup>31</sup>

En relación con el modelo “**script**” el apresto debe incluir ejercitación de:

---

<sup>30</sup> Bravo, Luis y otros, Opus ibidem, 1981

<sup>31</sup> Condemarín y otros, Opus ibidem, 1986.

- 📖 las líneas verticales y oblicuas en la dirección arriba – abajo.
- 📖 las líneas horizontales en la dirección izquierda – derecha.
- 📖 las líneas circulares en sentido opuesto a las agujas del reloj.
- 📖 trazado de semicírculos.

En síntesis, hay una mayor inclinación hacia el uso de la letra cursiva, pues el ligado de los trazos es más fácil y facilita el movimiento una vez automatizado, cosa que no ocurre con la letra tipo “**script**”.

Permite una mayor rapidez de ejecución y una mayor identificación de la palabra como un todo, tanto en la lectura como en la escritura, por consiguiente, evita posteriores dificultades específicas que muchas veces culminan en trastornos pedagógicos.

El aprendizaje de la escritura es de una gran complejidad por el número de habilidades que requiere en su ejecución. Esto indica que existe la posibilidad de que los niños enfrenten muchas dificultades en el proceso de adquisición. Por ello , cada maestro , debería utilizar herramientas y metodologías que ayuden a los niños y niñas a enfrentar y superar dificultades .

### **2.3 Desarrollo del lenguaje oral y escrito en el currículo institucional para la educación inicial.**

El Currículo Institucional para la Educación Inicial de Niños y Niñas de 3-5 años, toma en cuenta la Inteligencia Lingüística, propuesta por Gardner, para el Diseño de este nuevo currículo; donde la Inteligencia Lingüística es entendida como la capacidad de utilizar a su nivel palabras en forma oral y escrita, incluyendo la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética y la semántica .El desarrollo del lenguaje es uno de los principales logros que ocurren durante los tres primeros años. En este breve tiempo, la niña/o puede progresar

desde la comunicación no verbal con experiencias faciales, gesto, movimientos corporales y llanto hasta la comunicación mediante palabras o señas .En estos años las niñas/os se dan cuenta que son comunicadores; adquieren un vocabulario de cientos de palabras y aprenden las reglas para usarlas.

El desarrollo de la inteligencia verbal o lingüística se inicia con el balbuceo de los bebés , en los primeros meses de vida .Hacia el segundo año , la ventana de la inteligencia lingüística parece abrirse con fuerza y la niña/o no solo desarrolla un vocabulario expresivo, sino que junta palabras en frases con claros significados : nene mamá, nene papá .A los tres años la palabra se transforma en un vehículo trasmisor del pensamiento y hacia los 4-5 años , la niña/o es capaz de expresarse con una fluidez que se identifica mucho con el habla adulta, la inteligencia lingüística verbal representa un instrumento esencial para la supervivencia del ser humano moderno .Para trabajar, desplazarse, divertirse o relacionarse con el prójimo, el lenguaje constituye el elemento más importante y algunas veces , el único de la comunicación.

En cuanto al Diseño y estructura del Currículo consta de objetivos generales y específicos de Aprendizaje y de experiencias que se propondrán a las niñas /os para que los logren, y añade sugerencias de actividades de aprendizaje que concreten las experiencias sugeridas por el referente nacional e indicadores de logro que orienten la construcción de las evaluaciones los aprendizajes.

Para el lenguaje oral y escrito, se plantea el objetivo específico 7.2, de la Etapa de 4-5 años, en la pág. 131 donde dice: Comunica opiniones, impresiones y sentimientos sobre sus descubrimientos a través de diferentes medios: corporales, verbales y gráficos.

A continuación, presentamos las siguientes planificaciones del taller que constituye la parte experimental de la tesis:



## PLANIFICACIONES DEL TALLER

### TALLER PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL Y ESCRITO A TRAVÉS DE LOS JUEGOS Y CANCIONES TRADICIONALES

**Sesión n°1**

**GRUPO :** 4-5 años  
**ÁREA :** Lenguaje  
**TIEMPO:** 1 hora

**Objetivo:** Mejorar la atención y expresión oral mediante el juego tradicional (puente se ha caído) para fortalecer su lenguaje.

DESTREZA	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
-Escuchar y cantar. -Identificar Frutas y animales -Emitir sonidos.	Lenguaje oral	<p><b>Inicial:</b>                      Canción “ pájara pinta”.                      Normas para cantar y realizar el juego tradicional                      Puente se ha caído.</p> <p><b>Desarrollo :</b>                      -Presentación Juego Tradicional “Un puente se ha caído” y realización del mismo.(se jugará con animales y frutas(de fómix) ,las cuales van a estar en una funda mágica y cuando el niño/a pase sobre el puente y le toque quedarse va a escoger una al azar y se colocará en la fila que le corresponde: fruta o de un animal.</p> <p><b>Final:</b>                      -Hacer preguntas ¿la figura que te tocó es una fruta y cómo se llama ; que animalito te tocó?                      -Emitir el sonido de acuerdo al animalito que le tocó.                      -Nombrar colores de acuerdo al gráfico que les tocó.</p>	-Canción -Juego tradicional “puente se ha caído”. -Figuras de Fómix (animales y frutas) -Bolsa Mágica	-Escuchó atentamente la realización del juego. -Se expresa libremente. -Nombraron correctamente los colores. -Identificarón si era un animal o una fruta. -Emitieron correctamente el sonido del animalito.(cerdo, sapo,etc)

**TALLER PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL Y ESCRITO A TRAVÉS DE LOS JUEGOS Y CANCIONES TRADICIONALES**

Sesión n°2

**GRUPO :** 4-5 años  
**ÁREA :** Lenguaje  
**TIEMPO:** 1 hora

**Objetivo:** Conocer nuevas palabras y mejorar el lenguaje oral mediante la narración de un cuento para ampliar el vocabulario y mejorar la expresión oral.

DESTREZA	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
Vocalización de palabras Ordenación y relato de la leyenda	Construcción gramatical  Desarrollo del vocabulario	<p><b>Inicial:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Explicar las normas de reglas para leer y escuchar una leyenda.</li> <li>-Poner en claro que se debe o no se debe hacer.</li> </ul> <p><b>Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Presentación de imágenes y narración "La olla del Panecillo".</li> <li>-Identificar los personajes de la leyenda.</li> <li>-Hacer preguntas y respuestas sobre la olla del panecillo</li> </ul> <p><b>Final:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Presentar los gráficos en desorden de la leyenda para que los niños/as los ordenen y describan que pasa en estos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Leyenda</li> <li>Olla del Panecillo</li> <li>-Espacio físico</li> <li>Gráficos en afiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Identificar las partes que les gustó de la leyenda.</li> <li>-Ordenar correctamente las imágenes.</li> <li>-Relatar la leyenda de acuerdo a las imágenes</li> </ul>

TALLER PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL Y ESCRITO A TRAVÉS DE LOS JUEGOS Y CANCIONES TRADICIONALES

Sesión n°3

**GRUPO :** 4-5años  
**ÁREA :** Lenguaje  
**TIEMPO:** 1 hora

**Objetivo:** Nombrar palabras , mediante el juego de la rayuela para fortalecer su lenguaje oral.

DESTREZA	CONTENIDO	ACTIVIDADES	RECURSOS	EVALUACIÓN
-Escuchar y cantar -Nombrar palabras de colores, frutas, nombres, etc -Nombrar palabras de colores, frutas, nombres, etc	Lenguaje Oral	<b>Inicial:</b> -Canción :“Pin-Pon”. -Explicar las reglas del juego “Rayuela en base a palabras “. <b>Desarrollo:</b> -Juego de la Rayuela con Palabras , la cual va estar dibujada en cartulina y pegada en el piso ( forma de gato) , en cada cuadro estará una palabra(frutas , familia , transporte,etc) y su respectivo número ,los niños lanzarán la ficha y si le toca en el cuadro donde dice frutas; ellos deberá nombrar 2 frutas,nombres etc para poder pasar caso contrario pierde. <b>-Final</b> -Hacer preguntas y respuestas sobre la ficha en que cuadro le tocó ¿colores , recordar que colores , frutas , etc , nombraron sus compañeros?	-Canción Rayuela de palabras	-Escucharon y realizaron correctamente el juego -Respondieron correctamente de acuerdo al cuadro en que cayó la ficha (frutas , nombres, colores , etc)

**TALLER PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL Y ESCRITO A TRAVÉS DE LOS JUEGOS Y CANCIONES TRADICIONALES**

**Sesión n°4**

**GRUPO :** 4-5 años  
**ÁREA :** Lenguaje  
**TIEMPO:** 1 hora

**Objetivo :** Identificar Figuras y nombrar palabras mientras salta la cuerda .

<b>DESTREZA</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
-Cantar -Saltar -Nombrar palabras según la figura.	Lenguaje Oral	<p><b>Inicial:</b> -Canción mata-tirú tirú-lá ( harán y moverán todo el cuerpo al son de la canción) -Explicar el Juego de la soga.</p> <p><b>Desarrollo:</b> -Lanzar el dado el cual , tendrá en sus lados figuras (vocales , números , frutas, etc), y según la figura que salga dirán palabras (vocales , frutas , etc) ,mientras saltan la cuerda hacia un lado y otro ; si se equivoca o pisa la cuerda pierde.</p> <p><b>Final:</b> -Saltar y nombrar palabras .</p>	-Cuerda -Dado figuras	-Identifican la figura y nombran palabras de acuerdo a esta.

**TALLER PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL Y ESCRITO A TRAVÉS DE LOS JUEGOS Y CANCIONES TRADICIONALES**

**SESIÓN N°5**

Grupo: 4-5 años  
 Área: Lenguaje  
 Tiempo: 1 hora

Objetivo: Nombrar palabras mediante el juego de las canicas para fortalecer su lenguaje oral

DESTREZA	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACIÓN
cantar lanzar canicas nombrar palabras	lenguaje oral	<p><b>Inicial:</b> Canción Arroz con Leche Explicar el juego de las canicas con palabras</p> <p><b>Desarrollo:</b> Juego de la canicas: se realizará un círculo y dentro de éste se pondrá a una cierta distancia una determinada cantidad de canicas las cuales van a tener una palabra (transportes, colores , tamaños ,etc.)y con otra canica vamos a sacarlas del círculo la canica que salga del círculo el niño/a tendrá que decir palabras que le toque.</p> <p><b>Final:</b> lanzar la canica y nombrar palabras</p>	canción canicas	escuchar y nombrar palabras correctamente

**TALLER PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL Y ESCRITO A TRAVÉS DE LOS JUEGOS Y CANCIONES TRADICIONALES**

**SESIÓN N°6**

GRUPO 4-5 años  
 ÁREA Lenguaje  
 TIEMPO 1 hora

Objetivo: Nombrar palabras mediante el juego de las canicas para fortalecer su oralidad

DESTREZA	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACIÓN
cantar nombrar palabras	lenguaje oral	<p><b>Inicial:</b>                      Canción los Pollitos Dicen pío-pío                      Explicar el Juego de las canicas con palabras</p> <p><b>Desarrollo:</b>                      Juego de las Canicas en forma de Churo:                      se realizará un churo en el suelo y los niños/as tomarán una canica de palabras(colores, animales domésticos, acuáticos, salvajes) y con esta canica irán recorriendo el camino del churo y pronunciando palabras de acuerdo a lo que le tocó</p> <p><b>Final:</b>                      recorrer el camino del churo con la canica y pronunciar palabras</p>	canción canicas	escuchar y nombrar palabras correctamente

**TALLER PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL Y ESCRITO A TRAVÉS DE LOS JUEGOS Y CANCIONES TRADICIONALES**

**SESIÓN N° 7**

GRUPO 4-5 años  
 ÁREA Lenguaje  
 TIEMPO 1 hora

Objetivo: Identificar palabras y cantidad por medio del juego de la perinola .

DESTREZA	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	EVALUACIÓN
-escuchar atentamente -girar perinola -poner y sacar fichas	lenguaje oral	<p><b>Inicial:</b> Escuchar las normas del juego de la perinola lo que se debe y no se debe hacer.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Juego de la Perinola, se realizará dentro del aula a los niños/as se les dará una cierta cantidad de fichas ,para el juego perinola , consta de 4 caras (toma1,toma todo, pierde todo,pon 1)los niños/as harán girar la perinola y esta caerá en cualquier lado ahí tendrán que jugar.</p> <p><b>Final:</b> girar la perinola y poner o sacar las fichas de acuerdo al lado que le salga</p>	canción perinola fichas	escucharon atentamente las normas y reglas del juego pusieron y sacaron correctamente las fichas de acuerdo al lado de la perinola.

## **CAPÍTULO III**

### **TALLER PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL Y ESCRITO A TRAVÉS DE LOS JUEGOS Y CANCIONES TRADICIONALES**

#### **3.1 Introducción**

Las informaciones que recibe el niño a través de los sentidos, de la organización del tiempo, de las actividades que realiza, de las muestras de afecto que recibe, junto al lenguaje oral con el que el docente compone sus acciones, serán factores esenciales para conseguir su bienestar y hacer posible su desarrollo; las relaciones del niño con otros niños en escuelas infantiles son decisivas para el aprendizaje. Para la integración de los niños es fundamental la asistencia a la Escuela de Educación inicial. Así debe haber una interrelación constante de comunicación entre los niños y los maestros.

A partir de los cuatro años, el conocimiento lingüístico y comunicativo ya está bastante desarrollado. Lo fundamental no es el conocimiento de la gramática, sino saber que lenguaje es un instrumento de autoexpresión, comunicación, pensamiento, por lo tanto la escuela debe crear y promover situaciones y ambientes para que los niños desarrollen sus capacidades lingüísticas y comunicativas al máximo.

Esta propuesta se fundamenta en el planteamiento y realización de un taller para el desarrollo del lenguaje oral y escrito a través de los juegos tradicionales ya que mediante la promoción de actividades lúdicas se logrará que los niños de pre-escolar desarrollen su lenguaje. Se toma en cuenta la importancia de mediar y crear ambientes apropiados para promover el lenguaje oral y escrito aun cuando se tengan condiciones limitadas, además de que se considera el contexto y la disposición de recursos para el presente propósito.

Desde el punto de vista pedagógico, es posible la adaptación de las actividades de aprendizaje entre el niño y el juego tradicional con el desarrollo del lenguaje oral y escrito orientado a su edad, a través de la experiencia creativa, del juego. En los contenidos se propone que los temas a tratarse deben estructurarse tomando en cuenta las motivaciones de acuerdo a la edad del niño/a.

### **3.2 Objetivo general**

- Promover el desarrollo del lenguaje oral y escrito dirigido a niños/as entre 4 a 5 años, a través de juegos tradicionales e incorporar conceptos y herramientas de la actividad lúdica en el Pre- escolar “Ciudad de Ibarra” durante el año lectivo 2011-2012.

### **3.3 Objetivos específicos**

- Ofrecer a los niños/as asistentes al taller un espacio para el desarrollo de habilidades comunicativas verbales incorporando juegos tradicionales que les resulten atractivos.
- Desarrollar la interacción social mediante el escuchar y hablar utilizando juegos tradicionales
- Desarrollar la habilidad verbal aplicando actividades lúdicas orientadas a niños de cuatro a cinco años.
- Elaborar una ficha de observación en base al nuevo Currículo Institucional para la Educación Inicial de niños/as 4-5 años, para evaluar el Lenguaje oral y escrito en los niños/as.

### 3.4 Características del taller

- Es una experiencia integradora donde se confluyen los juegos tradicionales, el lenguaje oral y los procesos de interacción social entre niños.
- Está centrado en la planificación curricular de educación inicial común al grupo.
- Implica una participación activa de los integrantes.
- Puede utilizar diversas técnicas como: juegos tradicionales (las rondas, juego canicas, sogá, perinola, canciones etc.)
- Se respetan las características del aprendizaje de los niños/as de cuatro a cinco años.
- Está orientado específicamente en el desarrollo del lenguaje oral y escrito a través de los juegos y canciones tradicionales.
- Se focaliza en los juegos tradicionales, conceptos y herramientas para actividades lúdicas.

### 3.5 Contenidos de la propuesta

*Metodología:* La metodología constó de siete sesiones de una hora cada sesión, la cual se llevó a cabo los días viernes de cada semana durante los meses de octubre, noviembre y diciembre. Se tomó en cuenta los lineamientos fundamentales del currículo Educación Inicial referidos al objetivo general y específico de aprendizaje y a sus experiencias. “7.2: Comunica opiniones, impresiones y sentimientos sobre sus descubrimientos a través de diferentes medios: corporales, verbales y gráficos para así planificar actividades relacionadas con la comprensión y expresión oral y escrita para los niños/niñas”<sup>33</sup>.

---

<sup>33</sup> MINISTERIO EDUCACIÓN, Currículo Institucional para la Educación Inicial, Quito-Ecuador, Enero 2012p.131.

*Técnicas lúdicas:* Se diseñó un cronograma de actividades aplicando ciertos juegos y canciones tradicionales conjugadas con las narraciones de la maestra que dirigió e interactuó con los participantes. Los juegos se aplicaron y complementaron de acuerdo al propósito de cada sesión.

*Número de participantes:* 32 niños, se trabajó con todo el grupo, de acuerdo al juego propuesto en cada sesión se distribuyeron los niños y niñas.

### **3.6 Contenidos**

Para la planificación de los contenidos se planteó desde el Currículo de Educación Inicial, tomamos el “Objetivo General 7: Desarrolla diferentes tipos de pensamiento y formas de comunicación, en situaciones de aprendizaje y el Objetivo Específico 7.2: Comunica, opiniones, impresiones y sentimientos sobre sus descubrimientos a través de diferentes medios: corporales, verbales y gráficos”<sup>2</sup>

### **3.7 Diseño de estrategia de intervención**

Se planteó un trabajo integral en varias áreas de desarrollo de los/as niños/as entre las que se desatacan las siguientes:

- ❖ **Socio-Afectiva.-** El desarrollo de esta área le permitió al niño/a aprender las reglas fundamentales para su adaptación al medio social desde sus inicios en educación inicial, reforzando la planificación curricular. Apoyar su proceso de socialización, contribuye para que los/as niños/as sean capaces de aceptar las

---

<sup>2</sup> MINISTERIO EDUCACIÓN, Currículo Institucional para la Educación Inicial, Quito-Ecuador, Enero 2012p.131

pautas de comportamiento social y se adapten a ellas. Además el desarrollo de la comprensión y expresión de emociones facilitó para que los/as niños/as actúen de forma adecuada con sus semejantes mediante el lenguaje oral.

- ❖ **Cognitiva.-** La adquisición de nuevos conocimientos, influyeron en gran medida en la capacidad de aprendizaje y en la actuación de los/as niños/as en su entorno, permitiéndoles comprender y seguir ordenes.
- ❖ **Comprensión y expresión.-** El trabajo desde esta área permitió trabajar en los/las niños/as desde la interacción social mediante la escucha y el habla todo ello a través de sus acciones, como son el juego, las construcciones y simbolizaciones.
  
- ❖ **Lenguaje.-** A través del enriquecimiento del lenguaje en los/as niños/as se propició la habilidad verbal mediante, el uso de nuevas palabras, relato de historias, elaboración de rimas.
  
- ❖ La planificación se elaboró en el mes de Octubre , Noviembre y Diciembre, desde el 21 de Octubre hasta el 16 Diciembre, los días Viernes y tuvo una duración de 1 hora .Además dichas sesiones constaron de tres momentos que se distribuyeron de la siguiente forma:
  - ❖ **Actividades de Inicio:** Tuvo una duración de 10 minutos y se llevó a cabo ya sea dentro del aula o en el patio del centro.  
Se realizó:
    - Presentación de los niños.
    - Saludaron y cantaron las canciones tradicionales los niños/as
    - Recordaron las normas de juego
  
  - ❖ **Ejecución:** Tuvo una duración de 40 minutos. Se realizó las actividades que contemplan los objetivos didácticos de cada sesión.

- ❖ Rutina final: Tuvo una duración de 10 minutos y se llevó a cabo ya sea dentro del aula o en el patio del centro.

Aquí los niños/as:

- Ayudaron a recoger el material utilizado
- Despedida de los niños/niñas y la instructora utilizando palabras, frases cortas, tuvo una duración de 15 minutos.

### **3.8 Juegos tradicionales seleccionados**

Es importante considerar que existe una amplia gama de juegos tradicionales, sin embargo, para la realización del taller se seleccionaron los que por la naturaleza de los contenidos se adapten como estrategia didáctica, a los mismos que se les realizó ciertas adaptaciones, enfocadas en el desarrollo del lenguaje oral y escrito que es el propósito del taller, sin perder la esencia de los juegos tradicionales; estos son:

#### **1. Ronda “Un Puente se ha caído”**

##### **¿Qué necesitamos?**

Espacio al aire libre, el número de participantes 32 niños/niñas, figuras de fómix (animales, frutas), funda” mágica”.

##### **¿Cómo se juega?**

Se eligen los 2 niños o niñas que van hacer de puentes.

El resto de niños/as van a estar colocados en una fila frente al puente uno tras de otro.

Una vez que ha elegido los 2 niños o niñas que harán el puente sostenidos de sus manos, el resto de niños/as deben formar una fila y deben pasar debajo del puente cantando la siguiente canción:

Un puente se ha caído mandaremos a componer ¿con qué plata? ¿qué dinero? con la cáscara de huevo que pase el Rey que ha de pasar que el hijo del Conde se ha de quedar?

El niño o niña que le toque quedarse en el puente, tendrá que meter su manito en la funda “mágica” y sacará una figura sea este un animal o una fruta, ahí se realizará preguntas ¿qué te toco?; cómo hace el león?; qué fruta es? qué color?. Allí el niño/a se colocará detrás del niño que sea el animal o la fruta. Así se debe continuar el juego hasta que todos hayan participado; una vez concluido se trazará en el piso una línea y las dos filas (frutas y los animales) se colocarán al frente y se empezarán a jalar y el que pise la línea pierde, este es el final del juego.



**Fuente:** Niños pre-escolar “Ciudad de Ibarra”; jugando Ronda .

## **2. Leyenda tradicional “La Olla del Panecillo”**

### **¿Qué necesitamos?**

En el aula, los niños/as sentados cómodamente, el número de participantes 32 niños y niñas; pictogramas de la leyenda en láminas A3.

### **¿Cómo se juega?**

Los niños y niñas estarán sentados cómodamente en sus sillas y la maestra procederá a narrarles la leyenda tradicional “la Olla del Panecillo”, previo a esto se les explicará las normas y reglas para leer y escuchar la leyenda. Mientras va narrando la leyenda, la maestra va pegando en el pizarrón los pictogramas.

### La olla del Panecillo

Había en Quito una mujer que diariamente llevaba su vaquita al Panecillo. Allí pasaba siempre porque no tenía potrero donde llevarla. Un día, mientras recogía leña, dejó a la vaquita cerca del panecillo. A su regreso ya no la encontró, llena de susto, se puso a buscarla por los alrededores; pasaron las horas y la vaquita no apareció; en su afán de encontrarla bajó hasta el fondo de aquel lugar y fue una sorpresa muy grande llegó a la entrada de un inmenso palacio; miró que en un lujoso trono estaba sentada una bella princesa. Al ver a la humilde señora la princesa sonriendo preguntó?

¿Cuál es el motivo de tu visita?

¡He perdido a mi vaca! y si no la encuentro quedaré en la miseria – contestó llorando; la princesa para calmar el sufrimiento de la mujer le regaló una mazorca y un ladrillo de oro. También, la consoló asegurándole que su querida vaquita estaba sana y salva.

La mujer agradeció a la princesa y salió contenta; cuando salió a la puerta tuvo la gran sorpresa ¡Ahí está mi vaca!; la mujer y el animalito regresaron a su casa felices y contentos.

Una vez concluida la narración de la leyenda, se procede con las preguntas para reforzar su aprendizaje:

¿Cómo se llamaba la leyenda?

¿Qué pasó al inicio ?

¿Qué personajes había en la leyenda?

¿Hubo un final triste o feliz y por qué?

Se desordenarán las láminas para que los niños las pongan en orden.



**Fuente:** Niños pre-escolar "Ciudad de Ibarra", participando en la ordenación de los pictogramas de la leyenda tradicional "Olla del Panecillo".

### **3. La Rayuela**

#### **Qué necesitamos?**

Espacio Libre, el patio; número de participantes 32 niños/as; gráfico de la rayuela (Con palabras: frutas, animales domésticos, salvajes y acuáticos, medios de transporte, días de la semana, colores, etc.) en pliegos grandes de cartulina.

#### **¿Cómo se juega?**

La rayuela de palabras en forma de gato, estará dibujada en 2 pliegos de cartulina y pegada en el piso del aula; los niños/as se colocaran al frente de la rayuela y uno por uno, lanzará la ficha y está caerá en algún cuadro (colores, frutas, animales, etc); el niño o niña tendrá que ir saltando y coger la ficha y decir lo que dice ahí para poder (2 frutas o colores, animales, etc) seguir con el juego caso contrario pierde.



**Fuente:** Niños pre-escolar “Ciudad de Ibarra”, jugando la rayuela

#### **4. La Soga**

##### **¿Qué necesitamos?**

Espacio Libre, la soga; número de participantes 32 niños/as, dado de figuras (Colores, canción, animales, frutas,)

##### **¿Cómo se juega?**

Se elige a los 2 niños o niñas que van a tener la soga de un extremo y otro.

Consiste en que uno a uno va lanzar el dado y este caerá en alguna figura

( colores, gráfico de la canción, animal , fruta) y tendrán que ir saltando la cuerda e ir cantando una canción si le tocó eso o si no, nombrar 3 frutas, colores, etc.; dependiendo del lado del dado; el niños/a que pise la cuerda o soga pierde y continúa el otro niño.



**Fuente:** Niños pre-escolar” Ciudad de Ibarra”, saltando la cuerda, después de lanzar el dado.

## **5. Las Canicas en forma circular**

### **¿Qué necesitamos?**

Patio, las canicas con palabras, número de participantes 32 niños/as

### **¿Cómo se juega?**

Se dibuja en el piso un círculo y se colocan unas canicas dentro de este, a cada niño/a se le dará una canica, las cuales van a tener una palabra pegada alrededor de la canica (colores, frutas, medios de transporte, familia)

Una vez dibujado el círculo en el piso y colocado una cierta cantidad de canicas, los niños/as con su canica tendrán que tingar y tratar de sacar a la canica que está dentro del círculo y para poder coger la canica tendrán que nombrar palabras de la canica que le toque (colores, medios transporte, familia, etc.) el niño/a que logre esto gana y el que no pierde.



**Fuente:** Niños pre-escolar” Ciudad de Ibarra”, jugando las canicas en forma circular.

## **6. Las Canicas en forma de Churo**

### **¿Qué necesitamos?**

Patio, las canicas con palabras, número de participantes 32 niños/as

### **¿Cómo se juega?**

Se dibuja en el piso un churo, a cada niño/a se le dará una canica, las cuales van a tener una palabra pegada alrededor de la canica (colores, frutas, medios de transporte, familia). Los niños/as tendrán que con su canica tingar y seguir el camino del churo e ir nombrando palabras de la canica que le toque (colores, frutas, medios de transporte, familia) el niño/a que logre esto gana y el que no pierde.



Fuente :Niños pre-escolar “Ciudad de Ibarra”, jugando las canicas en forma de churo.

## **7. La Perinola**

### **¿Qué necesitamos?**

Un espacio libre, la perinola; número de participantes 32 niños/as, fichas o semillas.

### **Preparación**

Todos los participantes formarán un círculo y en el centro estará la perinola y el niño o niña que va a participar con sus fichas.

### **Desarrollo del Juego**

La perinola consta de 4 caras (pierde todo, gana todo, toma 1, deja 1) al niño o niña que le toque hará girar la perinola y esta caerá en cualquiera de las 4 caras mencionadas anteriormente y el participante debe hacer lo que dice y si la suerte lo acompaña ganará todas las fichas.



**Fuente:** Niños pre-escolar “Ciudad de Ibarra”, jugando con la perinola

### **3.9 Canciones tradicionales seleccionadas**

#### **1. Pájara pinta**

Estaba la pájara pinta  
sentada en un verde limón.  
Con el pico cortaba la rama,  
con la rama cortaba la flor.  
Ay, ay, ay,  
cuándo vendrá mi amor...

Me arrodillo a los pies de mi amante,  
me levanto constante, constante.

Dame la mano, dame la otra,  
dame un besito sobre la boca.

Daré la media vuelta, daré la vuelta entera,  
con un pasito atrás, haciendo la reverencia.

Pero no, pero no, pero no,

porque me da vergüenza

pero sí, pero sí, pero sí,

porque te quiero a ti.

## **2. Pin-Pon**

Pin pon es un muñeco,  
muy guapo y de cartón, de cartón,  
se lava la carita  
con agua y con jabón, con jabón.

Se desenreda el pelo,  
con peine de marfil, de marfil,  
y aunque se da tirones  
no grita y dice ¡uy!, dice ¡uy!

Pin Pon toma su sopa  
y no ensucia el delantal  
pues come con cuidado  
como un buen colegial

Apenas las estrellas  
comienzan a salir, a salir,  
Pin pon se va a la cama  
se acuesta y a dormir, a dormir.

Y aunque hagan mucho ruido  
con el despertador

Pin Pon no hace caso  
y no vuelve a despertar

Pin Pon dame la mano  
con un fuerte apretón  
que quiero ser tu amigo  
Pin Pon, Pin Pon, Pin Pon

### **3. Mata-tiru-tiru-la**

Buenos días su Señoría  
mata tiru tiru la.  
Que quería su Señoría  
mata tiru tiru la.  
Yo quería a una de sus hijas  
mata tiru tiru la.  
A cual de ellas la quería  
mata tiru tiru la.  
Yo quería a ... (poner un nombre)  
mata tiru tiru la.  
Y que oficio le daría  
mata tiru tiru la.  
La pondría de lavandera  
mata tiru tiru la.  
ese oficio no le gusta  
mata tiru tiru la.  
La pondría de costurera  
mata tiru tiru la.  
ese oficio no le gusta  
mata tiru tiru la.  
La pondría como una reina  
mata tiru tiru la.  
ese oficio si le gusta

mata tiru tiru la.

Coronemos a esta reina  
con una copa de champán,  
que su madre es una rosa  
y su padre un clavel.

#### **4. Arroz con leche**

Arroz con leche, me quiero casar  
con una señorita de San Nicolás  
que sepa coser que sepa bordar  
que sepa abrir la puerta para ir a jugar.

Yo soy la viudita del paje del rey  
me quiero casar y no sé con quién  
Con ésta sí, con ésta no, con esta señorita me caso yo.

#### **5. Los pollitos dicen pío-pío-pío**

Los pollitos dicen:  
"pío, pío, pío"  
cuando tienen hambre,  
cuando tienen frío.

La gallina busca  
el maíz y el trigo,  
les da su comida  
y les presta abrigo.

Bajo sus dos alas,  
acurrucaditos,  
hasta el otro día,  
duermen los pollitos.

### **3.10 Otros juegos tradicionales**

Además de estos juegos Tradicionales seleccionados exclusivamente para la realización y planificación del Taller, es importante mencionar otros juegos tradicionales que se puede utilizar como ideas para estimular el desarrollo del lenguaje oral y escrito en los niños y niñas; son los siguientes:

#### **1. La gallinita ciega**

##### **¿Qué necesitamos?**

Bufanda, pañuelo grande para vendar los ojos de los niños/as

##### **¿Cómo se juega?**

Se elige al niño/a que será la Gallinita Ciega.

Los niños/as se ponen en círculo y en el centro se coloca el niños/a vendado los ojos y que hará de gallinita ciega.

Una vez que el niño/a esta vendado los ojos para ser la Gallinita Ciega se empieza el juego con el siguiente diálogo:

Niños/as-Gallinita ciega, ¿qué has perdido?

Gallinita ciega-una aguja y un dedal (en la cuesta del Totoral)

Niños/as- ¿qué estás haciendo?

Gallinita ciega- Jugando con los negritos

Niños/as-¿qué carne queréis comer?

Niños/as - ¿carne de gente o carne de gallina?

Gallinita ciega- carne de gente

Niños/as- bueno, date una vuelta y échate a buscar

La gallinita ciega intenta coger a cualquiera de los compañeritos/as, siempre a ciegas y los otros niños/as intentarán despistarla pasando cerca, gritando y tocándola. El niño que sea atrapado hará de gallinita ciega



## 2. Perros y venados

### ¿Qué necesitamos?

Espacio verde, ulas, el número de participantes debe ser par

### ¿Cómo se juega?

Se elige al niño/a que va a ser el perro.

El resto de niños/as serán los venados.

Se señala a los tres o cuatro sitios donde serán las cuevas de los venados.

Una vez que se ha elegido el niño/a que será el perro, el resto de niños/as deben ser los venados, los cuales deben correr hacia las ulas que sirven de guarida de los venados y el perro no los pueda coger, máximo deben entrar 3 niños/as por ula, si los niños/as que

han entrado en la supuesta cueva no salen rápido, el perro comenzará a cavar la tierra y contar hasta 10, si los venados no salen hasta ese conteo todos serán convertidos en perros.

### **3. El lobito**

#### **¿Qué necesitamos?**

Espacio al aire libre, el número de participantes hasta 20 niños/as.

#### **¿Cómo se juega?**

Se elige al niño/a que va a ser el lobito.

El resto de participantes son los niños/as que están jugando en el bosque.

Se señala un sitio que será “La Paz”.

Una vez que se ha elegido el niño/a que será el lobito, el resto de niños/as deben formar un círculo y tiene que comenzar la siguiente canción:

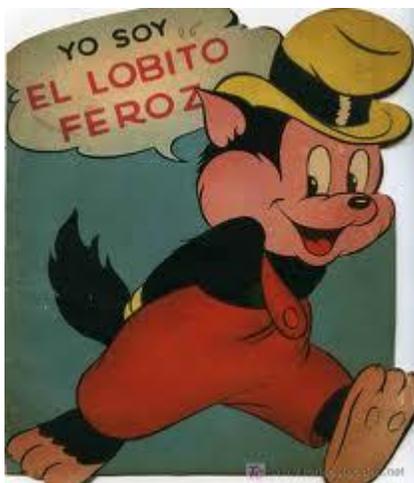
Niños: juguemos en el bosque, hasta que el lobo este, si el lobo aparece, ¡entero nos comerá!

Luego de esto los niños/as deben hacer la siguiente pregunta:

¿Qué estás haciendo lobito?

El lobito contesta: Estoy levantándome de la cama.

La canción de los niños/as y la contestación de él lobito, se la realiza hasta que el lobito diga “estoy saliendo a comerlos”, en ese momento todos los niños/as deben salir corriendo hacia “la paz”, los niños/as que el lobito los coja, son convertidos en lobos.



#### **4. Las cogidas**

**¿Qué necesitamos?**

Espacio al aire libre

**¿Cómo se juega?**

Se escoge a uno de los niños/as que va perseguir a los niños/as y se designa un lugar donde se llama el convento, allí nadie puede ser atrapado.

Una vez que se ha escogido al niño/a que va perseguir y el lugar donde va ser el convento. A una señal los demás niños/as son perseguidos y el niño/a que es atrapado persigue al resto de niños/as.



Fuente: Niños pre-escolar “Ciudad de Ibarra”, jugando las cogidas.

## **5. Las topadas**

### **¿Qué necesitamos?**

Espacio verde, ulas.

### **¿Cómo se juega?**

Se elige al niños/a que tiene que atrapar a los demás.

Se señala un sitio con una ula donde será la paz.

Un sorteo determina que el niño/a va a correr tras los demás con el objetivo de toparlos, él o los niños/as que sean topados por el perseguidor al instante se convierten en perseguidores, los niños/as que están dentro de la ula (la paz), no pueden ser topados.

## 6. Los pollitos

### ¿Qué necesitamos?

Espacio al aire libre

### ¿Cómo se juega?

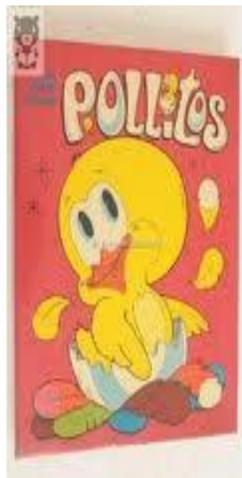
Los niños/as se ubican uno tras de otro siendo los pollitos, el primero de la columna va ser la gallina.

Otro niño/a hace el papel de gavilán.

Una vez que los niños/as estén listos, el niño/a que hace de gavilán se acerca al último pollito y trata de llevarse a viva fuerza mientras que la mamá gallina tiene que cuidar conjuntamente con los otros pollitos al que está al último de la columna.

Todos los niños/as bien cogidos del saco del niño/a de adelante van corriendo para que no sea atrapado el último niño/a.

El gavilán continúa con la operación hasta terminar con todos los pollitos, el pollito que es atrapado se convierte en gavilán y se pone atrás del gavilán y ayuda a atrapar a los demás.



## **7. La guaraca**

### **¿Qué necesitamos?**

Espacio al aire libre, cinturón o correa.

### **¿Cómo se juega?**

Se juega con 20 niños/as formando un círculo con los brazos atrás mirando al centro.

Un niño/a se queda afuera del círculo.

El niño/a que quedó afuera gira alrededor del círculo, con la guaraca en sus manos (cinturón o correa) diciendo en voz alta tres veces lo siguiente:

Nadie mira por atrás, porque aquí anda la guaraca.

En el momento menos pensado entrega la guaraca a un niño/a, debiendo, el que está a su lado derecho, correr fuera del círculo perseguido por la guaraca. Si es alcanzado por la guaraca este niño/a reinicia el juego recitando el mencionado verso.

## **8. El gato y el ratón**

### **¿Qué necesitamos?**

Espacio al aire libre

### **¿Cómo se juega?**

Se designa a un niño/a que sea el gato y otro el ratón

Los niños/as se toman de las manos formando un círculo. El niño/a que es el ratón se ubica en el centro del círculo y el gato fuera del círculo; se inicia el siguiente diálogo:

Gato: ratón, ratón

Ratón: ¿ qué quieres gato ladrón?

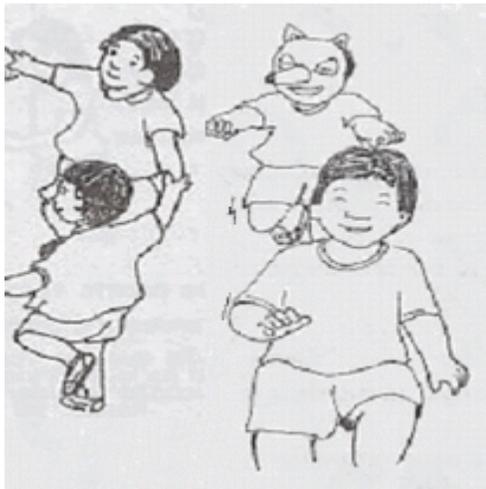
Gato: comerte quiero

Ratón: cómeme si puedes

Gato: ¿estás gordito?

Ratón: hasta la punta de mi rabito.

Entonces, el ratón sale corriendo y el gato en persecución. Los niños/as dan paso al ratón diciendo “por aquí sí” y cierran las entradas al gato diciendo” por acá no” hasta que el gato logre coger al ratón.



## **9. Las escondidas**

### **¿Qué necesitamos?**

Espacio al aire libre.

### **¿Cómo se juega?**

Se designa a un niño/a que buscará a los demás niños/as.

El niño/a que fue designado se arrima a una pared o se tapa los ojos y cuenta hasta el número 10 mientras que los demás niños/as corren a esconderse, una vez que el niño/a terminó de contar sale a buscarlos a todos. Después de que termine de encontrar a todos, el primer niño/a que es encontrado inicia nuevamente el juego con el conteo hasta 10.



## **10. Las cebollitas**

### **¿Qué necesitamos?**

Espacio al aire libre con césped.

### **¿Cómo se juega?**

Se toman de la cintura, uno tras de otro en forma del “atado de cebolla”.

Uno de los niños/as por elección, se queda libre, hala con fuerza a la “cebolla” ubicada al final, hasta arrancarla de atado sacándole de su sitio. Así sucesivamente, hasta que se terminen las cebollas.



## **11. Alza la pata pavito**

### **¿Qué necesitamos?**

Espacio al aire libre

### **¿Cómo se juega?**

Se forma un círculo con los niños/ sin cogerse las manos y en el centro se ubica un niño/a que va hacer el pavito.

El niño/a (pavito) que están en el centro ejecuta varios movimientos, que los demás deberán imitarlos, el pavito debe decir lo siguiente:

“alza la pata pavito,

Manos arriba pavito,

Manos a la cadera pavito,

Manos abajo pavito.

Luego se forman parejas el niño/a que se quede sin pareja se convierte en pavito.

## RESULTADOS

Una vez seleccionados los juegos y canciones tradicionales, se realizó una ficha de observación en base al nuevo Currículo Institucional para Educación Inicial, de niños de 4-5 años, donde tomamos el objetivo Específico 7.2: Comunica opiniones, impresiones y sentimientos sobre sus descubrimientos a través de diferentes medios: corporales, verbales y gráficos; y sus experiencias de aprendizaje 7.2.1(a) Me expreso y me comunico a través de símbolos gráficos.

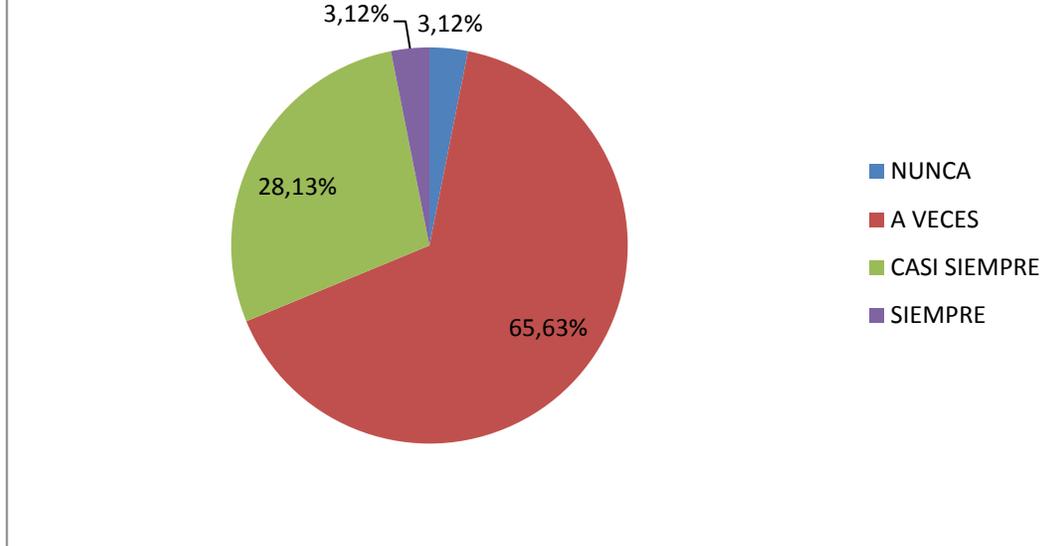
La ficha de observación, tiene una escala en base a la cual se valorará las diferentes dimensiones y son: Siempre, Casi Siempre, A veces y Nunca; consta de 11 ítems; la ficha de observación fue sometida a un experto, al cual se le pidió la valoración de dicha ficha, esto consta en los Anexos.

Escala realizada a los niños/as de 4-5 años del Pre-Escolar" Ciudad de Ibarra “, en Porcentajes.

**Primer ítem:** Utiliza un Vocabulario adecuado y preciso

	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
PORCENTAJE	3,12%	65,63%	28,13%	3,12%

## UTILIZA UN VOCABULARIO ADECUADO Y PRECISO



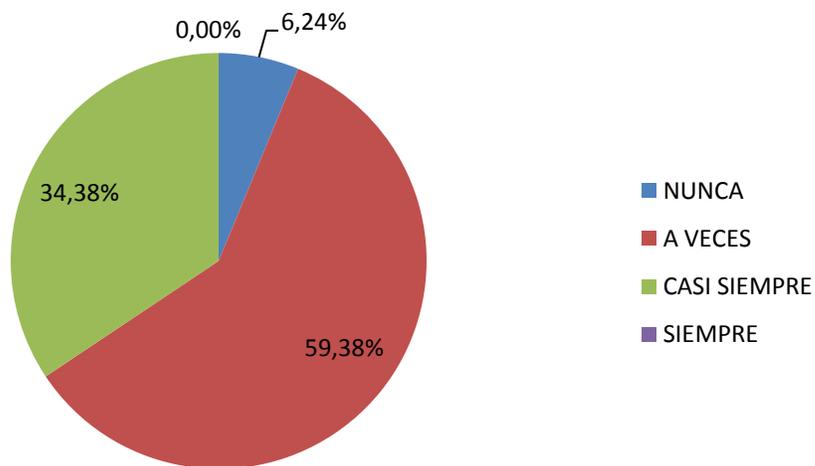
**Interpretación:** Estos resultados revelan que la mayoría de niños y niñas no presentan un vocabulario preciso, las palabras o conjunto de palabras utilizadas por los niños/as no son tan apropiados.

**Segundo ítem:** Demuestra Fluidez en el uso del Lenguaje

Oral.

	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
PORCENTAJE	6,24%	59,38%	34,38%	0,00%

## DEMUESTRA FLUIDEZ EN EL USO DEL LENGUAJE ORAL

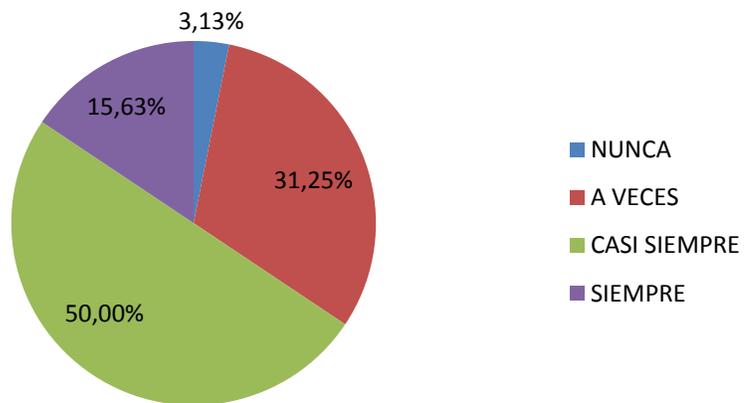


**Interpretación:** De acuerdo a los resultados de este ítem, la mayor parte de los niños y niñas a veces establecen diálogos y utilizan expresiones con significado.

**Tercer ítem:** Nomina objetos por su Nombre y Asocia por su Uso

	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
PORCENTAJE	3,13%	31,25%	50,00%	15,63%

## NOMINA OBJETOS POR SU NOMBRE Y ASOCIA POR SU USO

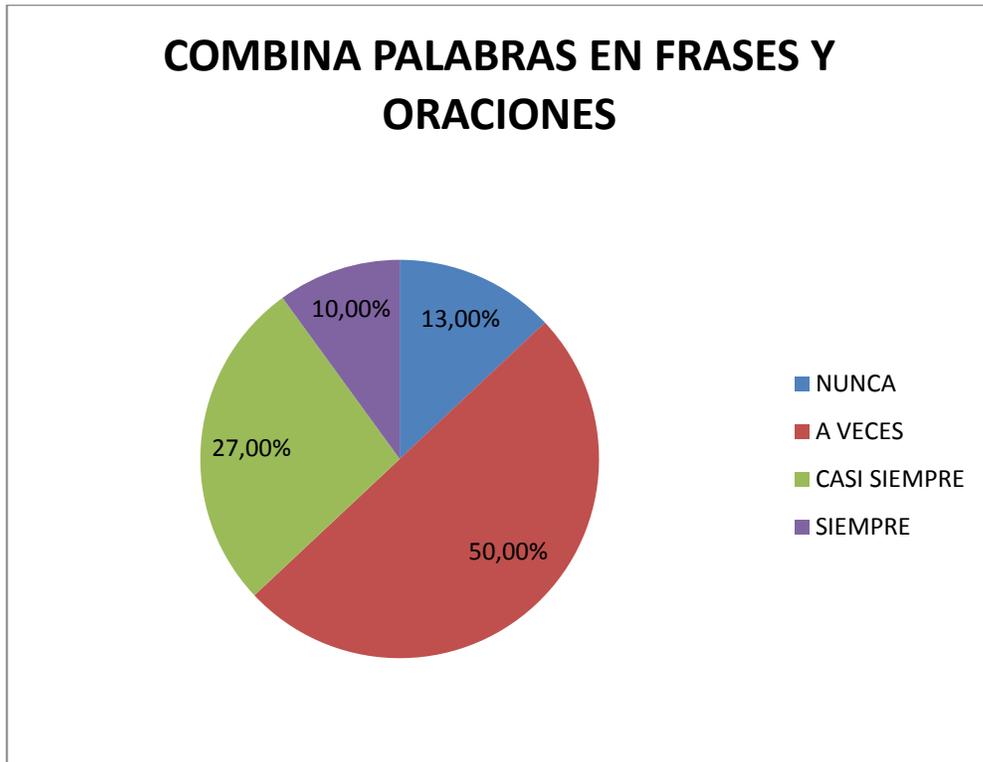


**Interpretación:** De acuerdo a los resultados de este ítem la mayoría de los niños casi siempre da un nombre concreto a una persona o una cosa que los identifique y los asocia por su uso, los niños/as no presentan dificultad en este ítem.

**Cuarto ítem:** Combina palabras en Frases y Oraciones

	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
PORCENTAJE	13,00%	50,00%	27,00%	10,00%

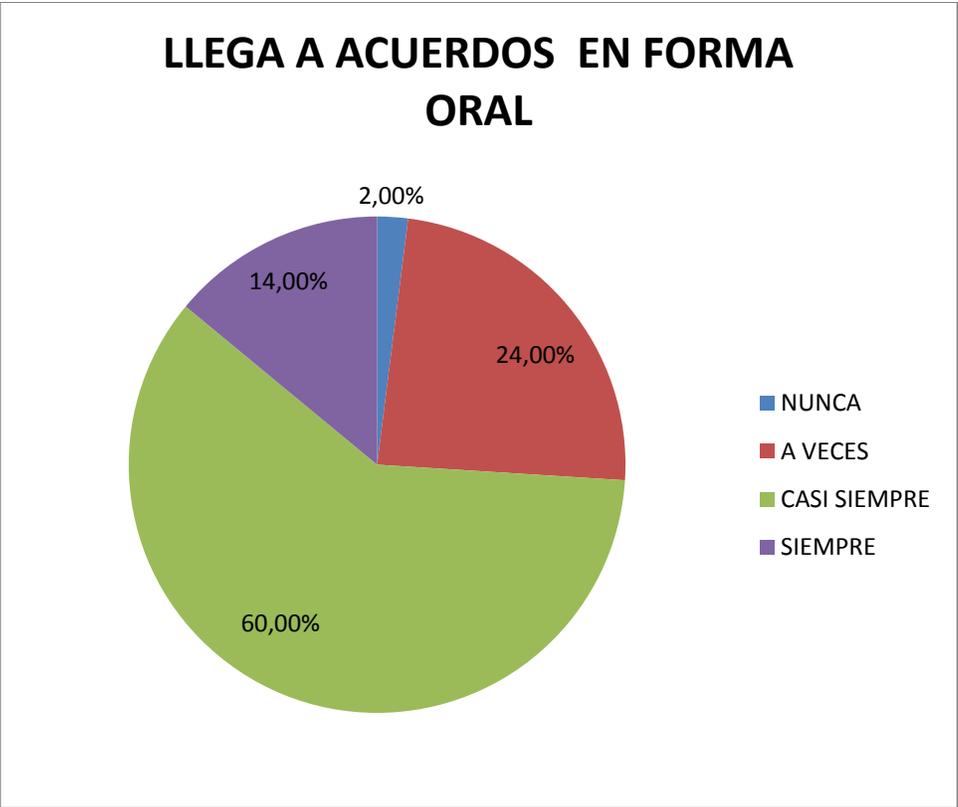
## COMBINA PALABRAS EN FRASES Y ORACIONES



**Interpretación:** se observa que la mayoría de los niños/as a veces combina las palabras correctamente en frases y oraciones.

**Quinto ítem:** Llega Acuerdos en forma Oral

	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
PORCENTAJE	2,00%	24,00%	60,00%	14,00%

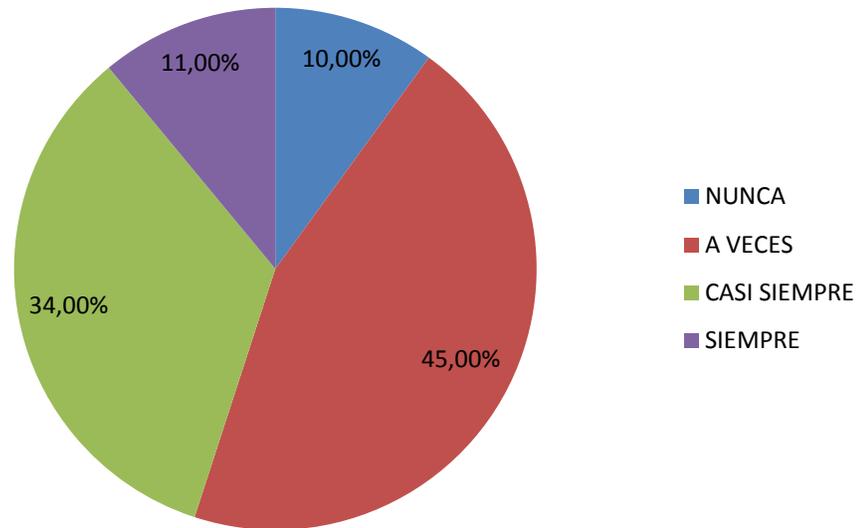


**Interpretación :** la mayoría de niños y niñas casi siempre llegan a acuerdos, es decir no presentan dificultad para establecer diálogos de manera oral.

**Sexto ítem:** Interpreta y cumple Consignas

	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
PORCENTAJE	10,00%	45,00%	34,00%	11,00%

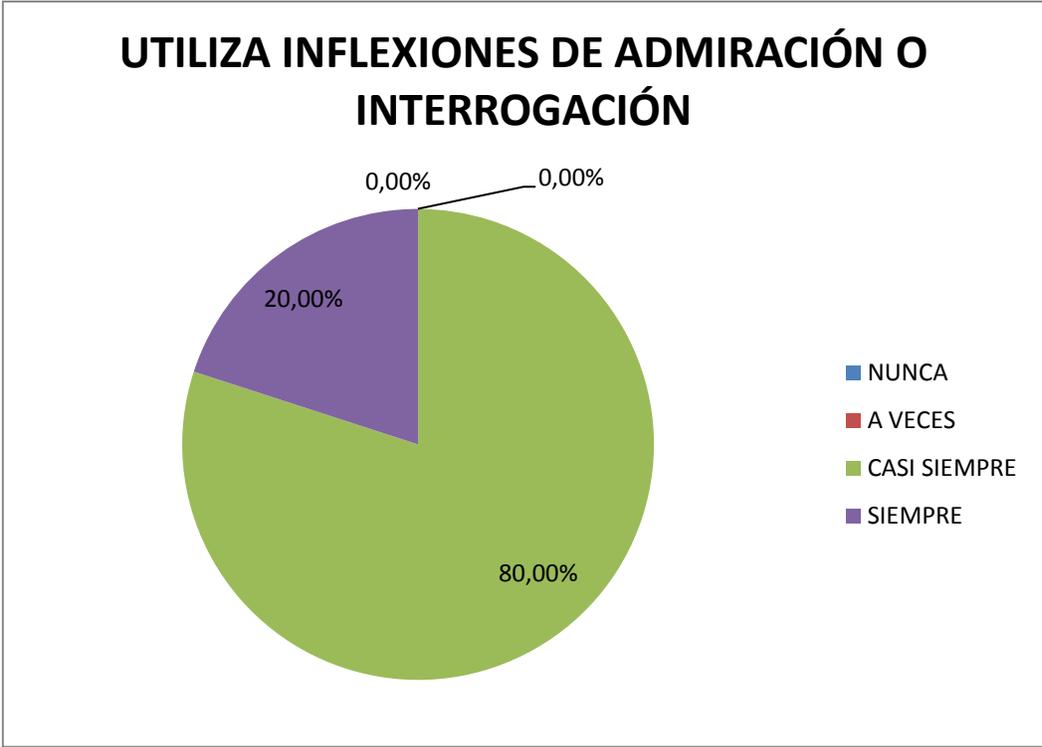
## INTERPRETA Y CUMPLE CONSIGNAS



**Interpretación:** La mayoría de niños y niñas a veces da un significado determinado a lo que se indica y lo cumple

**Séptimo ítem:** Utiliza Inflexiones de Admiración o Interrogación

	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
PORCENTAJE	0,00%	0,00%	80,00%	20,00%



**Interpretación:** en este ítem se observa que la mayoría de niños y niñas si cambia el tono de la voz al hablar por lo tanto da un carácter particular a su entonación.

**Octavo ítem:** Escucha y Reproduce Sonidos Onomatopéyicos

	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
PORCENTAJE	1,00%	55,00%	28,00%	16,00%

## ESCUCHA Y REPRODUCE SONIDOS ONOMATOPÉYICOS

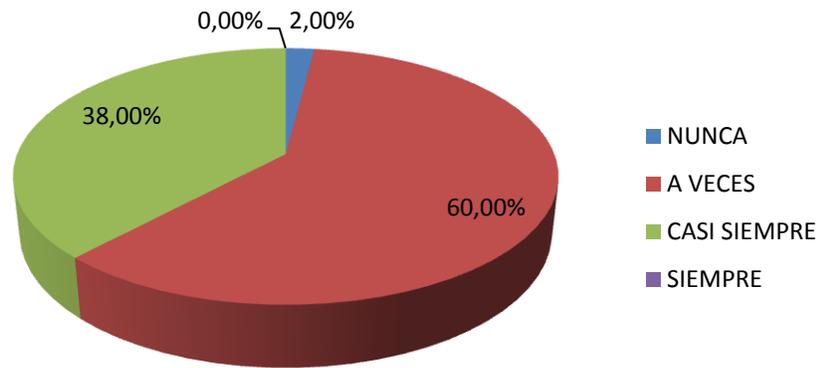


**Interpretación:** la mayoría de niños y niñas a veces escucha y reproduce e imita sonidos de una cosa o acción determinada.

**Noveno ítem:** Memoriza Textos Sencillos

	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
PORCENTAJE	2,00%	60,00%	38,00%	0,00%

## MEMORIZA TEXTOS SENCILLOS

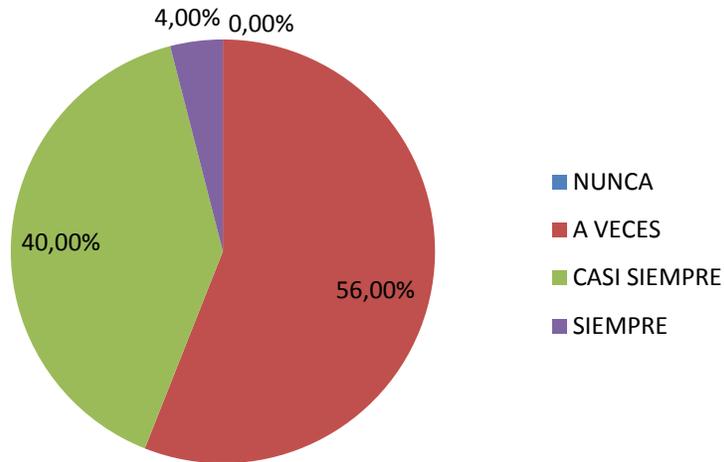


**Interpretación:** la mayoría de niños y niñas a veces aprenden de memoria los textos sencillos.

**Décimo ítem :** Participa en la Lectura de Pictogramas

	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
PORCENTAJE	0,00%	56,00%	40,00%	4,00%

## PARTICIPA EN LA LECTURA DE PICTOGRAMAS

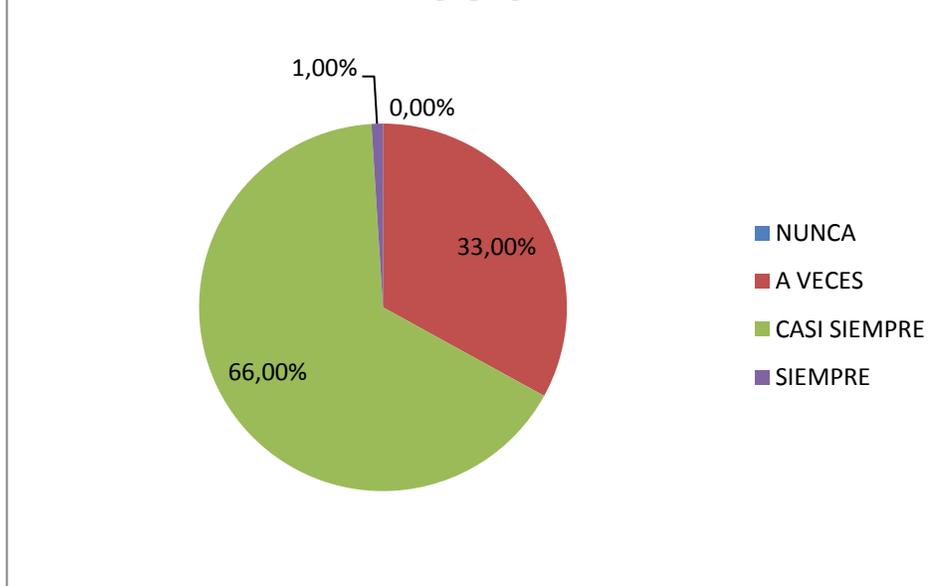


**Interpretación:** la mayoría de niños y niñas a veces participan en la lectura de los pictogramas.

**Décimo Primer ítem:** Relata láminas en Secuencia Lógica

	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
PORCENTAJE	0,00%	33,00%	66,00%	1,00%

## RELATA LÁMINAS EN SECUENCIA LÓGICA



**Interpretación :** la mayoría de niños y niñas casi siempre relatan láminas en sucesión ordenada, por lo tanto no presentan mayor dificultad.

Como se puede apreciar, mediante la ficha de observación aplicada a los niños/as se observa que presentan dificultades en ciertas áreas como es la de su vocabulario no es adecuado y preciso; fluidez en el uso del lenguaje oral; a veces combinan palabras en frases y oraciones; en interpretar y cumplir consignas, en memorizar textos sencillos y en la lectura de pictogramas, pero en otras áreas no presentan dificultad como es al relatar láminas en secuencia lógica, al nominar objetos por su nombre y asociar por su uso, si utilizan inflexiones de admiración o interrogación al igual que llegan acuerdos en forma oral, no presentan dificultad en cuanto a esto.

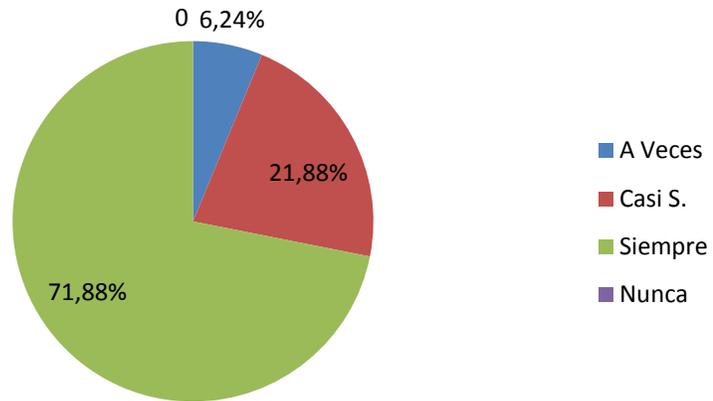
## RESULTADOS COMPARATIVOS PRE -TEST Y POST - TEST

Una vez aplicado el Taller de Juegos y Canciones Tradicionales para el Desarrollo del Lenguaje Oral y Escrito de los niños y niñas de 4-5 años, se realizó una evaluación a los niños/as con la misma ficha de observación aplicada anteriormente y se demostró que presentan progresos en éstas áreas.

### Utiliza un vocabulario adecuado y preciso

<b>Resultados Pre-Test</b>		<b>Resultados Post-Test</b>	
N°	%	N°	%
A Veces	65,63%	A Veces	6,24%
Casi S.	28,13%	Casi S.	21,88%
Siempre	3,12%	Siempre	71,88%
Nunca	3,12%	Nunca	
TOTAL	100,00%	TOTAL	100,00%

## UTILIZA UN VOCABULARIO ADECUADO Y PRECISO

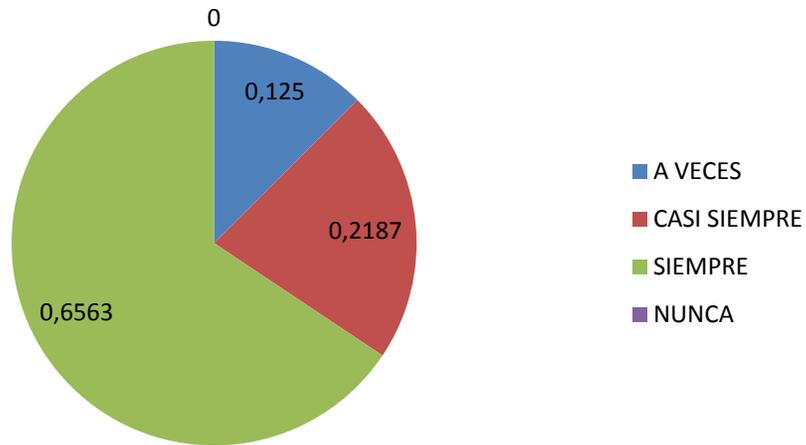


**Interpretación :** estos resultados demuestran que la frecuencia utiliza un vocabulario adecuado y preciso ha disminuido en a veces y ahora aumentado la frecuencia en siempre ya que su vocabulario es más preciso y adecuado,

### Demuestra fluidez en el uso del lenguaje oral

Resultados Pre-Test		Resultados Post-Test	
N°	%	N°	%
A Veces	59,38%	A Veces	12,50%
Casi S.	34,38%	Casi S.	21,87%
Siempre	0,00%	Siempre	65,63%
Nunca	6,24%	Nunca	
TOTAL	100,00%	TOTAL	100,00%

## DEMUESTRA FLUIDEZ EN EL USO DEL LENGUAJE ORAL

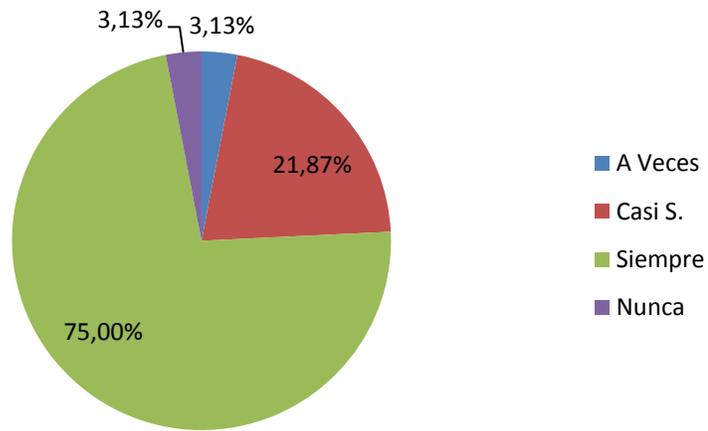


**Interpretación :** De acuerdo a los resultados podemos determinar que la escala de frecuencia ha aumentado en siempre, su lenguaje es más fluido y establecen diálogos extensos, les encanta inventar historias.

### Combina palabras en frases y oraciones

Resultados Pre-Test		Resultados Post-Test	
N°	%	N°	%
A Veces	50,00%	A Veces	3,13%
Casi S.	27,00%	Casi S.	21,87%
Siempre	10,00%	Siempre	75,00%
Nunca	13,00%	Nunca	3,13%
TOTAL	100,00%	TOTAL	100,00%

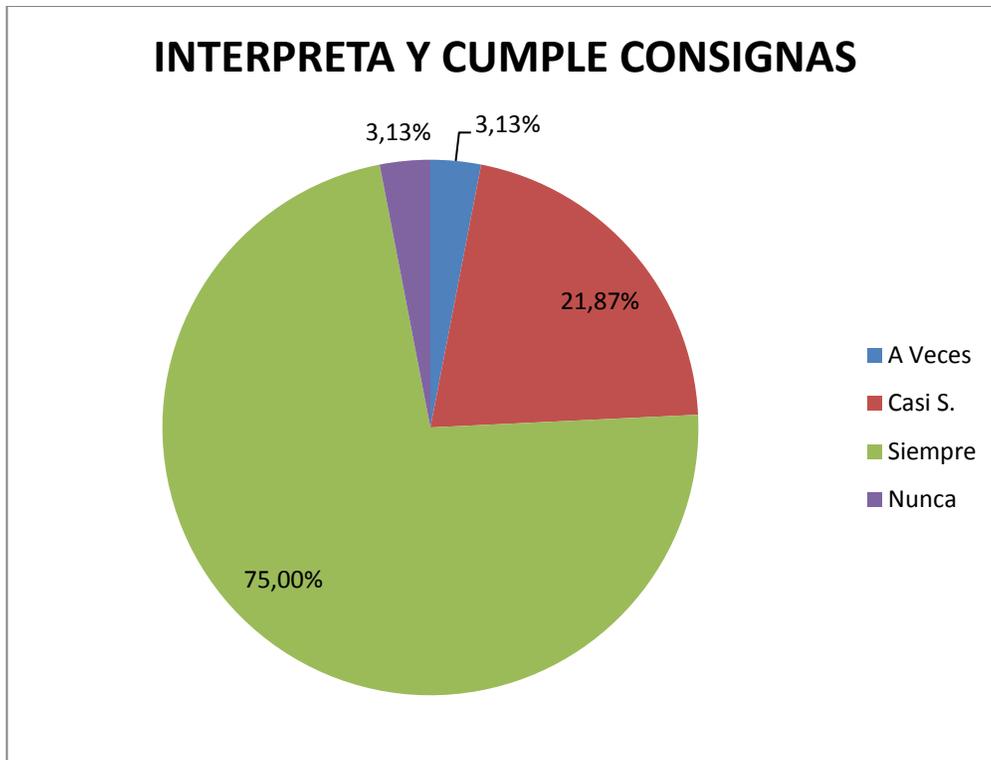
## COMBINA PALABRAS EN FRASES Y ORACIONES



**Interpretación:** se puede establecer que la frecuencia de esta habilidad disminuyó a veces y aumentó su frecuencia en siempre ya que ahora los niños/as combinan palabras en frases y oraciones.

### Interpreta y Cumple Consignas

Resultados Pre-Test		Resultados Post-Test	
N°	%	N°	%
A Veces		A Veces	3,13%
Casi S.		Casi S.	21,87%
Siempre	10,00%	Siempre	75,00%
Nunca	13,00%	Nunca	3,13%
TOTAL	23,00%	TOTAL	100,00%

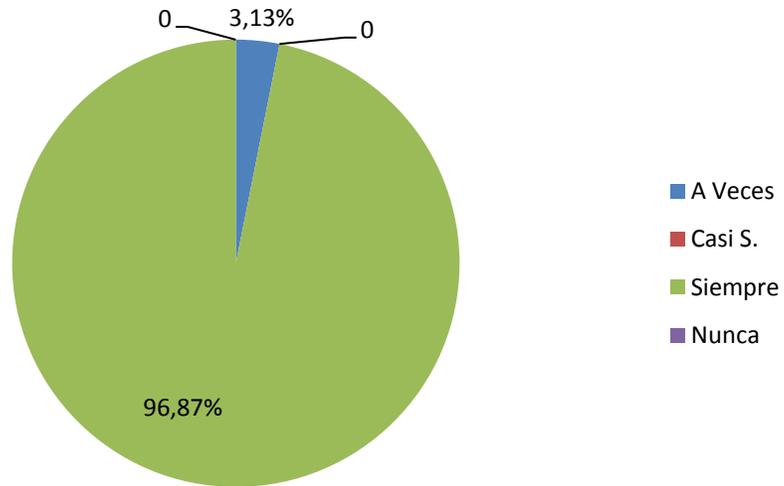


**Interpretación:** según los resultados se aprecia que los niños/as ya interpretan y cumplen consignas esto se demuestra en los juegos porque entienden lo que deben realizar y cumplen con la consignas de los juegos.

#### Escucha y reproduce sonidos onomatopéyicos

Resultados Pre-Test		Resultados Post-Test	
N°	%	N°	%
A Veces	55,00%	A Veces	3,13%
Casi S.	28,00%	Casi S.	
Siempre	16,00%	Siempre	96,87%
Nunca	1,00%	Nunca	
TOTAL	100,00%	TOTAL	100,00%

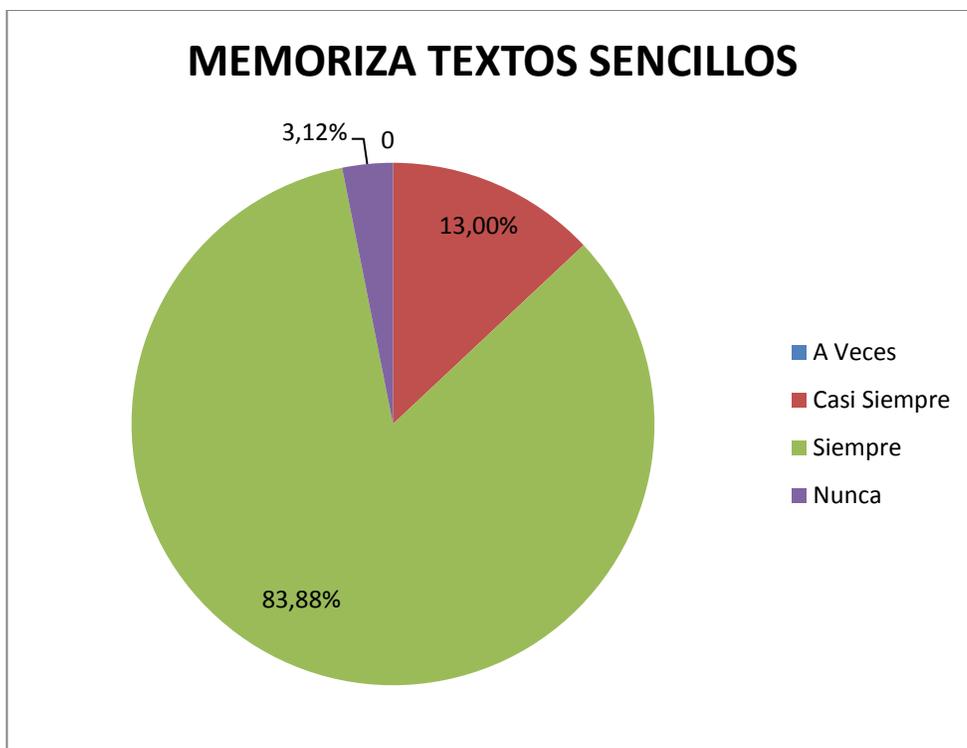
## ESCUCHA Y REPRODUCE SONIDOS ONOMATOPÉYICOS



**Interpretación:** los datos revelan que la mayoría de niños y niñas escucha, reproduce sonidos sobre una cosa u acción determinada.

### Memoriza textos sencillos

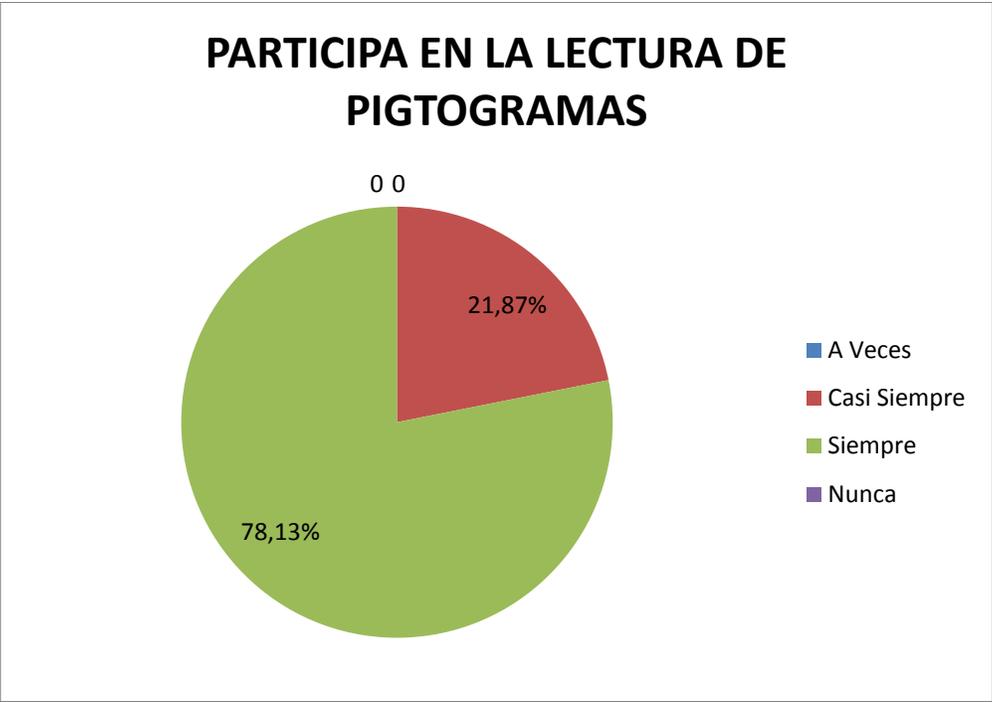
Resultados Pre-Test		Resultados Post-Test	
N°	%	N°	%
A Veces	60,00%	A Veces	
Casi S.	38,00%	Casi Siempre	13,00%
Siempre	0,00%	Siempre	83,88%
Nunca	2,00%	Nunca	3,12%
TOTAL	100,00%	TOTAL	100,00%



Interpretación: la frecuencia de siempre ha aumentado, comparado con el pre-test ya que los niños/as si memorizan de una mejor manera mediante gráficos y juegos que a ellos les gusta y les llama la atención.

#### Participa en la lectura de pictogramas

Resultados Pre-Test		Resultados Post-Test	
N°	%	N°	%
A Veces	56,00%	A Veces	
Casi S.	40,00%	Casi Siempre	21,87%
Siempre	4,00%	Siempre	78,13%
Nunca	0,00%	Nunca	
TOTAL	100,00%	TOTAL	100,00%



**Interpretación** se puede observar que más del 78% de niños y niñas participan en la en la lectura de pictogramas ya que se ha evidenciado mediante las leyendas y cuentos populares que los niños y niñas interactúan y demuestran que si saben.

## CONCLUSIONES

El taller propuesto en esta investigación, con juegos y canciones tradicionales, fue una manera divertida para los niños/as de aprender, interactuar, socializar e intercambiar ideas.

Una vez aplicado el Taller de Juegos y Canciones Tradicionales para el desarrollo del Lenguaje Oral y Escrito a niñas y niños, los resultados revelan que se encontraron progresos en las áreas del lenguaje en cuanto a su vocabulario, fluidez oral, al combinar palabras correctamente en frases y al formar oraciones, al interpretar consignas.

Con los juegos y canciones tradicionales aplicados a los niños y niñas y aunque se les realizó ciertas adecuaciones para el objetivo de la investigación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito, sin perder la esencia del juego tradicional, se puede apreciar que los niños/as ya utilizan un vocabulario más preciso y adecuado; establecen diálogos extensos y su lenguaje es más fluido.

Al narrarles la leyenda tradicional “La Olla del Panecillo”, mediante los pictogramas, los niños/as se mostraron atentos y participaron en la lectura de los mismos, además de memorizar textos sencillos ya que mediante las preguntas, demostraron una secuencia lógica.

El juego tradicional de las canicas, les permitió a los niños/as fortalecer su habilidad al nominar objetos ya que en eso consistía el juego.

Los juegos y canciones tradicionales les ayudaron a los niños y niñas a llegar a acuerdos, además de interpretar y cumplir consignas de manera oral ya que al realizar un juego tenían que saber las normas y en que se quedó para poder empezar a jugar.

Al realizar el juego tradicional de la Ronda “un puente se ha caído”, fortalecieron su habilidad de reproducir sonidos onomatopéyicos ya que el juego consistía en emitir el sonido e identificar que animalito les tocó?; fue una manera divertida de jugar y aprender ya que los niños y niñas se divirtieron mucho.

Durante el desarrollo de los juegos tradicionales, todos los niños y niñas se mostraron atentos, concentrados, con curiosidad por saber qué juego es y participaron con muchas ganas y emoción.

El juego es una necesidad vital del ser humano, una actividad espontánea y libre, mediante el cual el niño y niña, experimenta, aprende y se divierte.

El juego cumple un papel importante en la vida del niño y niña, pues a través de este puede estimularse y adquirir mayor desarrollo es sus diferentes áreas como son: Psicomotriz, Cognitiva, Afectiva –Social y la del Lenguaje.

Dentro de la pedagogía el juego es importante ya que contribuye en la estructuración del pensamiento infantil, en la construcción del lenguaje y la representación objetiva

de la realidad, especialmente para los niños de cuatro a cinco años de edad.

Los juegos Tradicionales, son los juegos que perduran, permanecen y se transmiten de generación en generación como por ejemplo: la rayuela, canicas, soga, etc.

El Lenguaje oral y Escrito, se define como un instrumento de comunicación, mediante el cual los seres humanos pueden comunicarse con otros o consigo mismos.

El juego fortalece la relación entre niños-adulto ya que nos permite conocerlos de una mejor manera y saber lo que ellos sienten y piensan.

El juego constituye una herramienta importante para el maestro ya que por medio de este los niños y niñas aprenden de una manera divertida, creativa e interiorizan lo que están aprendiendo.

## **RECOMENDACIONES**

El Centro Educativo debería ser el primer lugar donde se fomenten los juegos tradicionales para que los niños y niñas conozcan que forman parte de nuestra cultura, como es el caso de las leyendas tradicionales ya que muchos niños no sabían, ni conocían el término de leyenda.

Se debería implementar los juegos tradicionales como manera de aprendizaje para hacer más creativa la clase.

La institución educativa a más de ser un espacio de trabajo para alcanzar metas y objetivos debe también ser un lugar que combine el aprendizaje con el juego en este sentido los profesores pueden ir creando una dinámica en la que puedan involucrar cada una de las materias con el juego ya que éste se reconoce en todas las áreas de aprendizaje como un medio para la educación y formación, sabiendo de antemano que el juego está ligado directamente al desarrollo y bienestar del niño.

## BIBLIOGRAFÍA

ALBORNOZ, Marcelo, Humanismo Pedagógico, visitada el 12 Octubre del 2011

BORJA, María, *El Juego como Actividad Educativa*, Editorial Universitat Barcelona, España, 1994

Boletín de la Institución Libre de Enseñanza. Universidad de California. 1913

BORJA, María, *El juego como actividad Educativa*, Editorial Universitat Barcelona, España

CONDEMARIN, Mabel. *Madurez escolar*. Editorial Andrés Bello, Santiago de Chile- Chile 1996

CONDEMARIN, Mabel y Otros, Taller de Lenguaje, Editorial Andrés Bello de Chile.

CAMPO Sánchez, Gladis Elena , *El juego en la Educación Física Básica .Juegos Pedagógicos y Tradicionales* ,(Colombia: Editorial Kinesis ,2000),p.18

CHATEAOU, Jean, *Psicología de los juegos infantiles*, Editorial Kapelusz, 1987, p56.

D. AUSBEL , *Psicología Constructivista impulsa el Aprendizaje por descubrimiento del educando*. Editoirial Kapeluz,1968

Esteva, Bornat, Mercedes María, *El juego Teoría y Práctica*, Centro Referencia para la Educación Preescolar

FRAGA Rodríguez y Rafael, HERRERA *Padrón Caridad, Didáctica y Currículo*, Facultad de Ciencias Sociales, Escuelas de Educacion Universidad Politécnica

FROBELL , *La educación del Hombre*, Editorial Trillas Sexta Edición,2005.

FINGERMANN, Gregorio, *El juego y sus proyecciones sociales*. Ed. El Ateneo, Buenos Aires, 1972, p. 7-24

GERVILLA, Ángeles, *Didáctica Básica de la Educación Infantil*. Narcea Ediciones 2006

INFANTASÍA 1,”*Antología Infantil*, Quito- Lee.

“JUEGO Y EDUCACIÓN”, *Boletín de la Institución Libre de Enseñanza*, Universidad de California, 1913.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN ,*Currículo Institucional para Educación Inicial*, Quito-Ecuador 2011

MORALEDA, Mariano, *Psicología Evolutiva. Edelvives*, España, 1980, p. 111-116;

MONTENEGRO,Elizabeth,*Alteraciones del Lenguaje y su Rehabilitación*, Apuntes de la Materia.1998.

MONTENEGRO, Elizabeth, Estimulación del Lenguaje, Centro de Estrategias de Aprendizaje y Desarrollo de la Inteligencia, Quito –Ecuador

MONTSEHAT, Bigas, Artículo tomado de Didáctica del Lenguaje en Nivel Inicial, España.

MORÁN, García, Compilaciones y Adaptaciones Psicología del Desarrollo, Facultad de Ciencias Sociales de Educación Universiad Politécnica Salesiana

LAVEGA urgues, Pérez , Olaso Climente Salvador ,*1000Juegos y Deportes Populares y Tradicionales , la Tradición Jugada* .Barcelona : Editorial Paidotrio .

RETAMEL, Lucía, “El Juego como Instrumento Educativo y de Desarrollo Integral, *PUCE*, Quito, Abril, 2006 p8.

Secretaría de Educación Pública , Programa de Educación Preescolar 2004 , (México :Secretaría de Educación Pública ,2004) p.36

ULLÚA, Jorge, *Volver A Jugar en el Jardín*, Editorial Homo Sapiens Santa Fé-Argentina, 2008

VELASQUEZ, José,” *El desarrollo de Competencias con Juegos*”, *Ambientes Lúdicos de Aprendizaje Diseño y Operación*, Editorial Tillas, México

## INTERNET

ALBORNOZ, Marcelo, Humanismo Pedagógico, visitada el 12 Octubre del 2011, versión digital véase en <http://mayeuticaeducativa.idoneos.com/index.php>.

OFELE, María Regina , *Los juegos Tradicionales y sus Proyecciones Pedagógicas* Visitada el 3 Agosto del 2011 , en línea disponible en [www.efdeportes.com](http://www.efdeportes.com),

LUTIRAL, Daniela y TRAPANI, Carolina, *Características Evolutivas de 4-5 Años*, visitado el 15 Agosto del 2011, [www.eljardinonline.com.ar](http://www.eljardinonline.com.ar).

GUIA INFANTIL, visitada el 6 junio del 2011 , versión digital véase en <http://www.guiainfantil.com/educacion/amigos.htm>

MIRANDA Fernando , *El juego y el Juguete Tradicional Piedra , Papel o Tijera* , visitado el 1 de Agosto del 2011. en línea disponible en [www.jccm.es/revista/145/articulo145/socieda](http://www.jccm.es/revista/145/articulo145/socieda)

Microsoft, Encarta 2009, (Microsoft Corporation ,2009).

Orientacoes Curriculares para a Educacao Pré-Escolar. Ministerio da Educacao, Portugal, 1997 visitada el 3 de Noviembre del 2011, Citado en <http://www.oei.es/linea3/malajovich.pdf>

PERSON, Rufina , *Fases del Aprendizaje de la Escritura* , visitada el 10 Enero del 2012, en [www.procesos deadquisición de la escritura](http://www.procesosdeadquisición.de.la.escritura).

es.wikipedia.org/wiki/**Juegos\_tradicionales**

www.eldiario.com.ec/...**ecuador**/67884-organizan-los-primeros-**juego**.

[www.fornetep.com/t620-canciones-tradicionales-de-juegos-infantiles](http://www.fornetep.com/t620-canciones-tradicionales-de-juegos-infantiles)

www.in**quito**.com/legends.htm

html.rincondelvago.com/expresion-**oral-y-escrita**.html

## ANEXOS



**Fuente:** Los niños y niñas y su maestra Lcda. Carmita Ayala del Pre-Escolar Ciudad de Ibarra.



**Fuente:** las niñas y niños del pre- escola Ciudad de Ibarra jugando la soga.



**Fuente:** la niña Nayely del Pre-Escolar Ciudad de Ibarra, jugando canicas



**Fuente:** las niñas del pre-escolar ciudad de Ibarra jugando a la ronda del puente se ha caído.

## FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS/AS DE 4-5AÑOS

Nº	INDICADORES	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1	Utiliza un vocabulario adecuado y preciso				
2	Demuestra Fluidez en el uso del lenguaje oral				
3	Nomina objetos por su nombre y asocia por su uso				
4	Combina palabras en frases y oraciones				
5	Llega a Acuerdos en forma oral				
6	Interpreta y cumple consignas				
7	Utiliza inflexiones de admiración o interrogación				
8	Escucha y reproduce sonidos onomatopéyicos				
9	Memoriza textos sencillos				
10	Participa en la lectura de Pictogramas				
11	Relata láminas en secuencia lógica				