



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



INFORME FINAL
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

JUEGO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEXTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FRANCISCO PIANA RATTO 2017.

AUTORA:

DIANA CAROLINA GONZABAY FRANCO

TUTORA:

MSC. GOLDA GEOVANNA LÓPEZ BUSTAMANTE

LECTOR:

MSC. CESAR EFREN VIVERO QUINTERO

BABAHOYO - ECUADOR

2017



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

DEDICATORIA

Dedico este trabajo el cual es la prueba de mi esfuerzo y mi sacrificio, al Dios todo poderoso, a mis padres, que con mucho cariño han estado a mi lado en momentos buenos y malos, apoyándome coherentemente dándome mucha fuerza para seguir adelante.

Es por eso que quiero que se sientan orgullosos de este ser, que me ha brindado todo de sí para lograr esta meta en mi vida, ya que con ayuda y esfuerzo he alcanzado este título de Licenciada y seguiré para ser mejor que hoy, solo Dios Sabe cuánto he padecido para ser algo en la vida.

Diana Carolina Gonzabay Franco



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

AGRADECIMIENTO

Mi Gratitude y reconocimiento a Dios que me permito estar con vida para cumplir mi meta en culminar mis estudios.

A mis padres y familia, sin ellos no habría terminado mi carrera, gracias por brindarme su apoyo incondicional.

A la **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO, FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES DE LA EDUCACION**, la misma que nos acogió en su seno y nos pulió hasta convertirnos en profesionales útiles a nuestro País.

Y un merecido abrazo y congratulación a la Master. Golda López Bustamante, que con su experiencia, paciencia nos fue enseñando y auto educado para hacer y cumplir nuestra meta, gracias por darnos esas técnicas y métodos para culminar la tesis.

A todos muchas gracias.

Diana Carolina Gonzabay Franco



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

AUTORIZACION DE LA AUTORIA INTELECTUAL

Yo, **DIANA CAROLINA GONZABAY FRANCO**, portadora de la cédula de ciudadanía 120500925-9, en mi calidad de autora del Informe Final del proyecto de Investigación, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica, declaro que soy autor del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, autentico y personal, con el tema:

JUEGO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE DE LOS NUEVOS Y NIÑAS DE SEXTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA FRANCISCO PIANA RATTO 2017

Por la presente autorizó a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de los contenidos que me pertenecen.

Diana Gonzabay F

DIANA CAROLINA GONZABAY FRANCO

CI. 120500925-9



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



**CERTIFICADO FINAL DE APROBACION DEL DOCENTE TUTOR DEL
INFORME FINALPREVIA A LA SUSTENTACIÓN**

Babahoyo, 16 octubre del 2017

En mi calidad de Tutora del Informe final de investigación designada por el Consejo Directivo con fecha 14 de julio del 2017, mediante resolución CD-FAC.C.J.S.E.SE-006-RES-002-2017, certifico que la Srta. **Diana Carolina Gonzabay Franco**, realiza el proyecto investigativo de grado titulada:

“JUEGO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEXTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FRANCISCO PIANA RATTO 2017”

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del proyecto de Investigación y lo entregará a la coordinación de la carrera de la facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se procederá a conformar la comisión de especialistas de sustentación designado para la defensa del mismo.

Msc. Golda Geovanna López Bustamante

Tutora



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

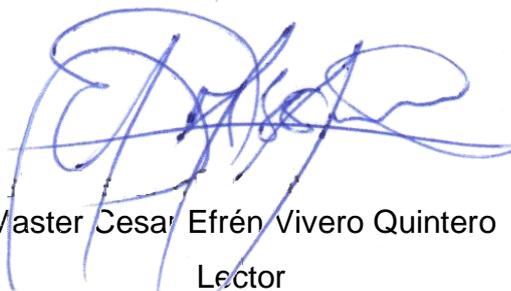
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL DOCENTE LECTOR

Babahoyo, 18 octubre del 2017

En mi calidad de Lector del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio **CCB-0032**, mediante resolución **FAC.C.J.S.E.SE-006-RES-002-2017**, certifico que el Sr. (a) (ta) **Diana Carolina Gonzabay Franco**, ha desarrollado el Informe Final cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

“JUEGO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEXTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FRANCISCO PIANA RATTO 2017”

Por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.



Master Cesar Efrén Vivero Quintero
Lector



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN



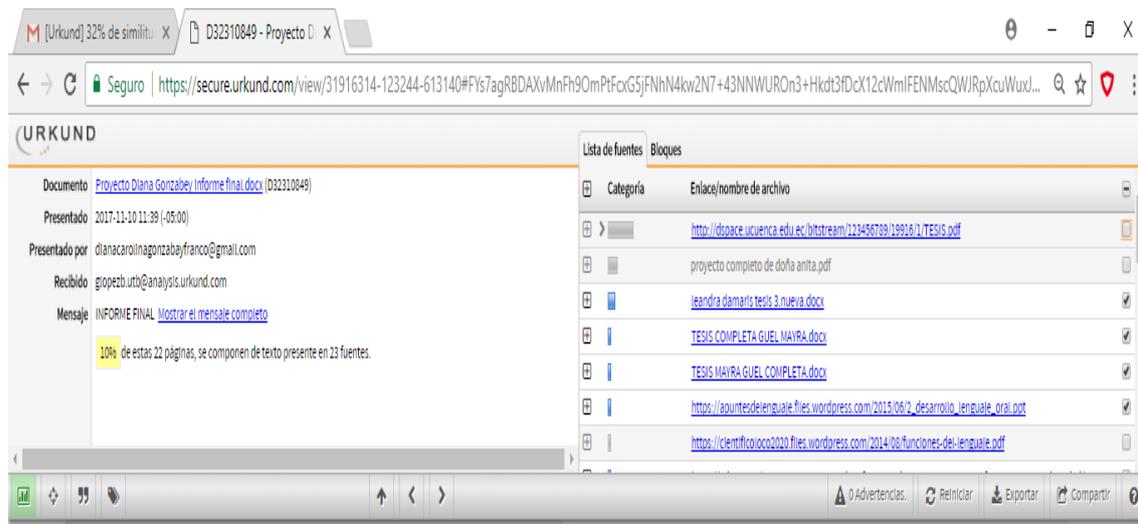
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

Babahoyo, 15 de noviembre del 2017

CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES
EN EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Investigación de la Sr. (a)(ta) **Diana Carolina Gonzabay Franco**, cuyo tema es: **JUEGO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEXTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FRANCISCO PIANA RATTO 2017**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **[10%]**, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.



Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

MSC. Golda Geovanna López Bustamante



DOCENTE DE LA FCJSE
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL

**RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **JUEGO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEXTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FRANCISCO PIANA RATTO 2017.**

PRESENTADO POR EL SEÑORITA: DIANA CAROLINA GONZABAY FRANCO

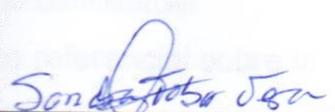
OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

9,12

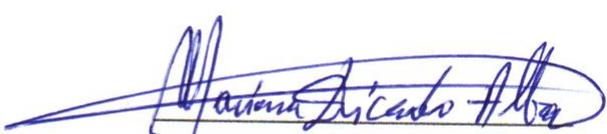
EQUIVALENTE A:

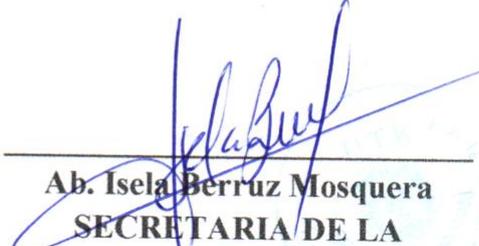
Sobresaliente

TRIBUNAL:


Máster Sandra Tobar Vera
DELEGADO DEL DECANO


Máster Víctor Romero Jácome
DELEGADO DEL CIDE


Máster Mariana Dicado Albán
DELEGADO DEL
COORDINADOR DE CARRERA


Ab. Isela Berruz Mosquera
SECRETARIA DE LA
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE

ÍNDICE

1	Introducción	1
CAPÍTULO I DEL PROBLEA		
1.1	Idea o tema de investigación	3
1.2	Marco Contextual	3
1.2.1	Contexto internacional	3
1.2.2	Contexto nacional	4
1.2.3	Contexto local	5
1.2.3	Contexto institucional	6
1.3	Situación problemática	7
1.4	Planteamiento del problema	8
1.4.1	Problema general	8
1.4.2	Subproblemas o derivados	8
1.5	Delimitación de la investigación	9
1.6	Justificación	10
1.7	Objetivo de la investigación	12
1.7.1	Objetivo general	12
1.7.2	Objetivo específico	12
CAPITULO II MARCO TEORICO REFERENCIAL		
2.1	Marco teórico	13
2.1.1	Marco conceptual	13
2.1.2	Marco referencial sobre la problemática de la investigación	33
2.1.2.1	antecedentes de investigación	33
2.1.2.2	Categoría de Análisis	35
2.1.3	Postura teórica	35
2.2	Hipótesis	37
2.2.1	Hipótesis general	37
2.2.2	Subhipotesis o derivadas	37
2.2.3	variables	38

CAPITULO III RESULTADOS ESPERADOS

3.1 Resultados obtenidos de la investigación	39
3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas	39
3.1.2 Análisis e interpretación de datos	42
3.2 Conclusiones específicas y generales	57
3.2.1 Específicas	57
3.2.2 Generales	57
3.3 Recomendaciones específicas y generales	58
3.3.1 Específicas	58
3.3.2 Generales	58

CAPITULO IV PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

4.1 Propuesta de aplicación de resultados	60
4.1.1 Alternativa obtenida	60
4.1.2 Alcance de la alternativa	60
4.1.3 Aspectos básicos de la alternativa	61
4.1.3.1 Antecedentes	61
4.1.3.2 Justificación	62
4.2 Objetivos	62
4.2.1 General	63
4.2.2 Específicos	63
4.3 Estructura general de la propuesta	64
4.3.1 Título	64
4.3.2 Componente	64
4.4 Resultados esperados de la alternativa	85
Bibliografía	86
Anexos	87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla # 1 Frecuencia observadas	40
Tabla # 2 El juego es principal	42
Tabla # 3 La enseñanza aprendizaje del niño	43
Tabla # 4 El desarrollo del lenguaje	44
Tabla # 5 Utiliza técnicas y estrategias	45
Tabla # 6 Fortalezcan sus conocimientos	46

Tabla # 7 Técnicas necesarias	47
Tabla # 8 Estudiantes en su diario aprender	48
Tabla # 9 Estrategias mediante el juego	49
Tabla # 10 Incremento de técnicas	50
Tabla # 11 Recibir Charlas	51
Tabla # 12 Motiva en clase con juegos	52
Tabla # 13 Ayudan en su educación	53
Tabla # 14 Juegos Antes de iniciar la clase	54
Tabla # 15 Taller sobre juegos	55
Tabla # 16 Incrementar juegos que motiven el desarrollo	56
Tabla # 17 Los juegos	68

ÍNDICE DE GRAFICO

Grafico # 1 grafico de variables	35
Grafico # 2 El juego es principal	42
Grafico # 3 La enseñanza aprendizaje del niño	43
Grafico # 4 El desarrollo del lenguaje	44
Grafico # 5 Utiliza técnicas y estrategias	45
Grafico # 6 Fortalezcan sus conocimientos	46
Grafico # 7 Técnicas necesarias	47
Grafico # 8 Estudiantes en su diario aprender	48
Grafico # 9 Estrategias mediante el juego	49
Grafico # 10 Incremento de técnicas	50
Grafico # 11 Recibir Charlas	51
Grafico # 12 Motiva en clase con juegos	52
Grafico # 13 Ayudan en su educación	53
Grafico # 14 Juegos Antes de iniciar la clase	54
Grafico # 15 Taller sobre juegos	55
Grafico # 16 Incrementar juegos que motiven el desarrollo	56

Resumen

Diferentes estudios han demostrado que el juego infantil adquiere una particular trascendencia en la formación del carácter y los hábitos del niño/a. Mediante la actividad lúdica, el niño/a afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer la psicología del niño/a y su evolución.

Lo primero que define el juego es el placer, el juego siempre es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría. Cada tipo de juego genera distintos tipos de placer, es placer de ser causa, de provocar efectos, placer sensomotriz, placer de crear y destruir sin culpa...en definitiva, placer de interactuar y compartir.

De la misma manera el juego es una experiencia de libertad ya que se produce sobre un fondo psíquico caracterizado por libertad de elección. Es una actividad voluntaria libremente elegida que no admite imposiciones externas. Aunque cuando el juego es grupal tiene que acatar las reglas del juego. El juego es sobre todo un proceso, sus motivaciones son intrínsecas no tiene metas o finalidades extrínsecas. Así mismo el juego es una actividad que implica acción y participación activa.

Se considera la ficción como un elemento constitutivo del juego. Jugar es el “como sí” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de ficción. La ficción implica oposición con la función de lo real y le permite al niño/a liberarse de las imposiciones que lo real le impone para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que a sí mismo/a se impone.

El juego es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad. El juego para el niño/a es el equivalente al trabajo del adulto. Por los aciertos en el juego mejora su autoestima, es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad.

Aunque el juego se pueda ver como una forma de descanso y ausencia de esfuerzo, podemos observar que este puede implicar un gran esfuerzo. Muchos juegos poseen reglas severas, y actividades costosas o arduas que buscan dificultad, mientras en otras ocasiones transcurren en medio de tranquilas repeticiones y sin otra intención que la obtención de placer.

Summary

Different studies have shown that the children's game acquires a particular importance in the formation of the child's character and habits. Through the playful activity, the child affirms his personality, develops his imagination and enriches his bonds and social manifestations. The study and observation of children's games are a valuable means to know the child's psychology and its evolution.

The first thing that defines the game is pleasure, the game is always fun and usually arouses excitement and makes signs of joy appear. Each type of game generates different types of pleasure, it is pleasure to be cause, to cause effects, sensorimotor pleasure, pleasure to create and destroy without fault ... in short, pleasure to interact and share.

In the same way, the game is an experience of freedom since it takes place on a psychic background characterized by freedom of choice. It is a voluntary activity freely chosen that does not admit external impositions. Although when the game is group has to abide by the rules of the game. The game is mainly a process, its motivations are intrinsic, it does not have extrinsic goals or purposes. Likewise, the game is an activity that implies action and active participation.

Fiction is considered as a constitutive element of the game. Playing is the "as if" of reality, while at the same time being aware of fiction. Fiction implies opposition to the function of the real and allows the child to free himself from the impositions that the real imposes on him to act and function with his own norms and rules that he imposes on himself.

The game is a serious activity, because it activates all the resources and capabilities of the personality. The game for the child is the equivalent of adult work. By the successes in the game improves their self-esteem, is a mechanism of self-assertion of personality.

Although the game can be seen as a form of rest and absence of effort, we can see that this can involve a great effort. Many games have severe rules, and costly activities or arduas that look for difficulty, while in other occasions they pass in the middle of calm repetitions and without another intention that the obtaining of pleasure.

1. INTRODUCCIÓN

El juego infantil está presente desde que empezamos nuestras vidas, todos recordamos los juegos compartidos con nuestra madre, padre, hermanos, tíos, primos, etc. En el presente trabajo una vez revisado los elementos teóricos que sustentan la importancia del juego en el desarrollo del lenguaje, hemos intentado establecer su relación mediante el uso de estrategias lúdicas. Describimos y aplicamos algunos tipos de juegos como son: el dirigido, espontáneo y libre, puesto que con cada uno de estos tipos de juegos, se puede estimular el área del lenguaje.

A través del juego infantil se consiguió plantear estrategias pedagógicas para aplicar a niños/as de nuestro centro infantil de nuestra ciudad, en principio se aplicó un test para analizar el nivel del lenguaje, más adelante se intervino con las estrategias pedagógicas; luego de este proceso se volvió a aplicar los mismos test. Con el resultado de las pruebas, analizamos el valor pedagógico del juego infantil para el desarrollo del lenguaje, el mismo que fue el objetivo general de nuestra investigación.

El juego infantil es importante en la vida de los niños/as de sexto grado de la Escuela de Educación Básica Francisco Piana Ratto, constituye una herramienta que ayuda a desarrollar el lenguaje en los pequeños, motivadas por esta premisa en nuestro trabajo planteamos estrategias pedagógicas adecuadas según las diferentes edades de los niños, una vez que fueron aplicadas estas estrategias permitieron demostrar que mediante el juego se puede desarrollar el lenguaje.

En la mayoría de los Centros Infantiles el juego infantil es utilizado; sin embargo sus fines no son pedagógicos, no se aprovecha para estimular el área del lenguaje, se puede afirmar que la mayoría de los educadores, cuidadores, y padres dejamos a los niños/as que jueguen por jugar y no reforzamos cada uno de sus juegos, con la finalidad de potenciar su lenguaje. Luego de nuestras intervenciones se puede establecer la importancia de estimular de manera adecuada el juego infantil, puesto que el mismo está y siempre estará presente en nuestras vidas.

En el primer capítulo se tratara sobre el marco contextual, nacional, local e institucional, así como también se detallará la situación problemática, se formulara los problemas tanto generales como específicos, se escribirá la justificación y se propondrá los objetivos tanto generales como específicos. En el segundo capítulo se escribirá el marco teórico el marco conceptual, el marco referencial. Marco legal, la categoría de análisis del tema, la postura teórica de los conceptos más relevantes según cada autor y plantearemos las hipótesis general y específica

En el tercer capítulo tratará de la metodología que se aplicará, la modalidad investigativa, los tipos de investigación, así como también se planteará la muestra mediante el usos de la población buscando el mínimo de error, se describirá los recursos utilizados y planteará un cronograma de trabajo. En el cuarto capítulo se tratará la propuesta de resultados, la alternativa y los alcances obtenidos, los aspectos básicos de la alternativa, los antecedentes, justificación y objetivos de la propuesta el desarrollo de la estructura planteada y los resultados de la alternativa la bibliografía y los anexos.

CAPÍTULO I DEL PROBLEMA

1.1 Idea o tema de investigación

Juego en el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de sexto grado de la Escuela de Educación Básica Francisco Piana Ratto 2017.

1.2 Marco Contextual

1.2.1 Contexto internacional

A nivel mundial consideramos que los niños pequeños y su lenguaje es pobre o incomprensible, la mayoría de los niños, para dar libre curso a su necesidad de comunicar, crean situaciones de lenguaje suplementarias, mantienen largas conversaciones con muñecas, o el osito de peluche que en su imaginación activa, ocupa el lugar de un auditorio vivo y atento. La falta de comunicación de un entendimiento semántico con los niños, constituye un problema social y educativo, donde el lenguaje utilizado por la maestra se convierte en un obstáculo para un entendimiento recíproco, lo cual conlleva plantear la búsqueda de soluciones que enfrenta el área del lenguaje.

Por lo tanto el lenguaje y la comunicación son dos ejes trascendentales para el desarrollo de la expresión y riqueza del vocabulario del niño, la mayoría de

las actividades diarias los juegos que pueda realizar el ser humano desde su nacimiento se dirige y se basan en la comunicación y expresión oral, acto que se lo lleva a cabo para afirmar que sin lenguaje no hay pensamiento.

Los niños y niñas presentan características afines a la etapa evolutiva, pero algunos niños no logran alcanzar todavía este progreso, y es ahí donde se trabajará para alcanzar en los niños un lenguaje correcto, coordinado y lógico por lo que el juego influye mucho en su aprendizaje.

1.2.2 Contexto nacional

En el Ecuador podemos observar en el entorno que le rodea al niño también es otro de los factores negativos, cuando el niño se expresa ante las demás personas y se ríen de su mala pronunciación, y lo repite una y otra vez porque no es corregido sino que más bien lo ven como algo gracioso, enraizando el problema.

También se da el caso que los pequeñitos que no han tenido el contacto con otras personas de su misma edad o mayores, produce temor y miedo al comunicarse o expresarse en público, produciendo las trabas en su expresión oral.

La diferencia en el ritmo de aprendizaje que se demuestra en el diario trabajo, cuando unos niños aprenden en un ritmo rápido la correcta expresión oral y otros con un ritmo lento.

Algunos autores prestigiosos afirma que el mejor modo de alcanzar el significado de la relación maestro- niño será comparándola con su prototipo, relación “madre- hijo”, esto significa ubicarse en un plano intermedio donde su afecto y su cariño sean la continuidad del ofrecido por la madre y satisfaga las necesidades y solicitudes que provoca la actividad educativa es or eso que los juegos son muy importante en el desarrollo del aprendizaje.

1.2.3 Contexto local

A nivel local se observa que en el cantón Babahoyo tiene sus costumbre, por lo que crea un estatus en el niño en la que se empieza a conformar la identidad como integrantes de una familia inserta en una comunidad de cultura y lenguaje, desde ese momento estamos aprendiendo a ser nosotros mismos. Esta tarea continúa durante toda la vida, aunque seamos muy chicos, percibimos mensajes de la sociedad que valora o desvalora cómo somos, nuestra familia y la comunidad pueden reforzar o debilitar esta idea.

En la escuela se ha demostrado que mediante el juego, dinámicas e incluso socio-dramas el niño niña aprende con mucha más facilidad, en este caso el lenguaje es factor de identidad, que nos une al pasado y proyecta al futuro, además es un vínculo de símbolos que une a la comunidad que comparte el mismo código.

De ninguna manera podemos considerar al lenguaje como algo acabado, inmodificable, terminado, invariable. Debemos sentirnos promotores y formadores del lenguaje, en cuanto somos integrantes de la comunidad hablante.

Con la investigación realizada en este proyecto actual de Educación escolar se fundamenta en tres áreas del desarrollo humano: cognitiva-lingüística, socio-emocional, y psicomotriz relacionadas con el juego. Esta clasificación responde a necesidades de orden metodológico; no obstante, el ser humano es único, un ser total y es en el área cognitiva-lingüística donde ocurre el desarrollo del lenguaje.

1.2.4 Contexto institucional

La Escuela de Educación Básica Francisco Piana Ratto ubicada en la ciudad de Babahoyo, provincia de Los Ríos, ha venido cambiando sustancialmente su relación a sus orígenes, la población de las ciudadelas cercanas a la escuela y han experimentado un aumento inesperado.

La institución es el eje fundamental para la enseñanza – aprendizaje, de la cual surgen diferentes necesidades o problemas educativos, donde el docente debe participar en la solución de los mismos, buscando el camino más eficaz.

Las dificultades del desarrollo del lenguaje de los niños y niñas se debe a la comunicación de todos los días, actúa más o menos paralelamente como fuente y como destino, estas capacidades expresivas que están relacionadas con las posibilidades de entrar en contacto con los demás, a través de la expresión oral

demuestran diferente grado de dificultad en este caso se motiva al niño niña aprender mediante estrategias y aplicación de juegos educativos y motivadores.

El problema del bajo desarrollo del lenguaje verbal en los niños que fluctúan en la edad de nueve y diez años es palpable, y uno muy importante tenemos la dificultad de articular las palabras por lo que es preciso dar solución a esta necesidad educativa de la manera más viable.

Estas dificultades se producen por diferentes factores entre los más importantes tenemos de origen orgánico, social o relacionada al ritmo individual de quien padece el inconveniente. Los niños desde que nacen, están en contacto con sus padres y por ende adquieren los diferentes vocablos que ellos emiten de forma inadecuada cuando demuestran demasiado cariño, esto provoca un gran impacto ya que percibe este lenguaje, llevando una repetición incorrecta de las palabras desde que empieza hablar

1.3 Situación problemática

En la mayoría de los Centros Infantiles el juego es utilizado; sin embargo sus fines no son pedagógicos, no se aprovecha para estimular el área del lenguaje, se puede afirmar que la mayoría de los educadores, cuidadores, y padres dejarían a los niños/as que jueguen por jugar y no reforzarían cada uno de sus juegos, con la finalidad de potenciar su lenguaje. Luego de las intervenciones se puede establecer la importancia de estimular de manera adecuada el juego infantil, puesto que el mismo está y siempre estará presente en nuestras vidas.

Puede resultar difícil separar los problemas psicosociales y emocionales de las dificultades con el lenguaje y la comunicación. Los trastornos del lenguaje pueden ser sutiles y pasar inadvertidos a menos que se realice una evaluación formal. Demostraron que el hecho que los niños 9 a 10 años cumplieran las instrucciones de los adultos, se relacionaba con su capacidad de comprensión del lenguaje. En otro estudio, encontró que muchos escolares descritos como tímidos, reticentes o inhibidos, tenían trastornos del lenguaje que interferían con su formación y mantención de amistades. Los niños con trastornos del lenguaje tenían dificultades para participar en las conversaciones de sus pares y luego eran excluidos, con lo cual tenían aún menos oportunidades de aprender y practicar las habilidades sociales necesarias para interactuar con sus pares. No identificar ni tratar dichos problemas puede tener consecuencias graves.

1.4 Planteamiento del problema

1.4.1 Problema general

¿Cómo influye el juego en el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de sexto grado de la Escuela de Educación Básica Francisco Piana Ratto 2017?

1.4.2 Subproblemas o derivados

¿De qué manera se puede definir la estructura metodológica de la guía para desarrollar el lenguaje mediante los diferentes juegos?

¿De qué manera influye la elaborar una base teórica para respaldar el desarrollo de las actividades lúdicas en clase que mejoren la enseñanza aprendizaje?.

¿Cómo se puede definir un sistema estrategias pedagógicas aplicables para hacer un seguimiento y evaluar los avances en el desarrollo del lenguaje mediante la implementación de juegos?.

1.5 Delimitación de la investigación

Escuela: Unidad Educativa Escuela de Educación Básica Francisco Piana Ratto

Cantón: Babahoyo

Provincia: Los Ríos

Ubicación Temporal

Año Lectivo: 2017

Aspecto: Aprendizaje significativo

Ubicación Demográfica: Estudiante de 9 a 10 años

Línea de investigación: En educación.

1.6 Justificación

Este proyecto tiene como finalidad el desarrollo del lenguaje mediante el juego partiendo de los requerimientos de la Institución los intereses y necesidades de los niños y niñas se realizara este proyecto pedagógico teniendo en cuenta que son espacios en los que los niños y niñas encuentran materiales donde puedan acudir de manera libre, invitándolos a jugar espontáneamente descubriendo sus intereses en las cuales le permite una interacción más personal y así como la posibilidad de elegir compañeros de juego y acuerdos con el fin de lograr que los niños y niñas puedan expresarse desarrollando su personalidad e intelectualmente.

Este problema planteado sobre el juego en el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de sexto grado de la Escuela de Educación Básica Francisco Piana Ratto se lo realizará mediante el juego infantil ya que es importante en la vida de los niños/as, constituye una herramienta que ayuda a desarrollar el lenguaje en los pequeños, motivadas por esta premisa en nuestro trabajo planteamos estrategias pedagógicas adecuadas según las diferentes edades de los niños, una vez que fueron aplicadas estas estrategias permitieron demostrar que mediante el juego se puede desarrollar el lenguaje.

En el aula se ha observado en los niños y niñas dificultad en el momento de expresar y comprender algunas indicaciones en diferentes actividades el cual presentan confusión al momento de llevar a cabo el desarrollo de la clase.

Lo mencionado anteriormente es por lo general presentado en el aula lo que afecta en gran medida la atención y el desarrollo en el desenvolvimiento personal del niño.

Este trabajo está enfocado, en el desarrollo del lenguaje oral, que a su vez promueve la autonomía donde se puede facilitar la construcción de su personalidad y su intelectualidad, a poseer buenos conocimientos, de los que se derivan mejorar su capacidad de escucha y adquisición de vocabulario para comunicarse mejor con sus familias y docentes.

En el proyecto se pretende implementar sobre la comunicación oral está conceptualizando como un instrumento social que permite transmitir ideas, conocimientos y organizar formas de trabajo colectivo y por medio de este se relaciona con su entorno. El lenguaje oral es un medio por el cual el niño se puede expresar, puede representar o comunicar su conocimiento.

Este proyecto es factible ya que los niños y niñas irán aprendiendo a utilizar adecuadamente sus sentidos, que le acompañaran en todas sus aventuras a la hora de explorar cada uno de los espacios, así le permitirá asimilar y entender la información que capte por sus sentidos. Percibirá nuevas dimensiones como el afecto o el amor e irán construyendo su pensamiento mediante sus acciones e interacciones; realizando imágenes mentales con toda esa información y avanzando en la expresión oral al punto que puedan expresar sus experiencias.

1.7 Objetivo de la investigación

1.7.1 Objetivo general

Crear estrategias mediante juegos para incentivar el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de sexto grado de la Escuela de Educación Básica Francisco Piana Ratto 2017

1.7.2 Objetivo específico

Definir la estructura metodológica de la guía para desarrollar el lenguaje mediante los diferentes juegos

Analizar la teórica para respaldar el desarrollo de las actividades lúdicas en clase que mejoren la enseñanza aprendizaje.

Diseñar un sistema estrategias pedagógicas aplicables para hacer un seguimiento y evaluar los avances en el desarrollo del lenguaje mediante la implementación de juegos

CAPITULO II MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Marco conceptual

El desarrollo de los juegos

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les aporta? Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. (Chateau J., 2008)

Importancia del juego en la escuela

Es muy importante el uso de los juegos en el proceso educativo ya que, son herramientas simples pero poderosas, que permiten “estirar” la mente, ampliar la visión y llegar a conclusiones consecuentes y consistentes. Creativos: desarrollan la creatividad del grupo que los practique. (Dilalla F., 2010)

Fortalecimiento del lenguaje

Se pretende lograr en los niños el fortalecimiento del lenguaje oral y escrito a través de la estrategia de trabajo con texto y expresión oral y así reforzaran las habilidades de comunicación (Watson M.W, 2010)

Comunicación verbal y lingüística

La comunicación verbal y lingüística es el tipo de comunicación en la que se utilizan signos en el mensaje. Los signos son arbitrarios y/o convencionales, ya

que expresan lo que se transmite y además son lineales; cada símbolo va uno detrás de otro. (Garaigordobil M., 2011)

El lenguaje Oral

Es el conjunto de sonidos articulados con que el hombre manifiesta lo que piensa o siente, se expresa mediante signos y palabras habladas.

Existen múltiples formas de comunicación oral: los gritos, silbidos, llantos y risas que son las formas más primarias de la comunicación, en cambio, la forma más evolucionada de comunicación oral es el lenguaje articulado, los sonidos estructurados que dan lugar a sílabas, palabras y oraciones con las que nos comunicamos con los demás.

Toda comunicación oral debe cumplir con ciertas reglas que permitan su fluidez y organización, de modo que los niños y niñas puedan escuchar y entender el mensaje que se les está transmitiendo. (Chateau J. C. , 2008)

Importancia del lenguaje

El lenguaje es un complejo sistema de símbolos tanto fonéticos como escritos que permite comunicar ideas, pensamientos, sentimientos y diferentes situaciones entre dos o más personas. El ser humano ha contado desde la prehistoria con diversas formas, más o menos complejas de lenguaje, aunque el mismo recién se volvió escrito en el año 3000 antes de Cristo, situación que favoreció profundamente al establecimiento de lenguajes o formas de comunicación más accesibles para todos. (Medrano E., 2013)

La experiencia permite comprobar que en el jardín de infantes, se aprende, se trabaja y se desarrolla destrezas, son los docentes los que tratan de recuperar "la comunicación" por medio de las palabras y el espacio de "la creación". Para que esta guía se realice es importante tomar en cuenta los siguientes aspectos:

Aspecto legal

La educación se rige en los siguientes principios de la ley de educación en el capítulo II en lo encauzado a los fines de la educación Artículo 3 literales b, e, f.

“Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país”.

“Estimular el espíritu de investigación, la actividad creadora y responsable en el trabajo, el principio de solidaridad humana y el sentido de cooperación social”.

“Atender preferentemente la educación preescolar, escolar, la alfabetización y la promoción social, cívica y cultural de los sectores marginados”. (Dilalla F.L y Watson M.W, 2010)

Aspecto Educativo

En el jardín de infantes se desarrolla el lenguaje específicamente a través de la comunicación, por medio de la lectura, la escritura, la expresión corporal, cantando, bailando, dramatizando y jugando, que es lo que a los niños y niñas más

les gusta. Las investigaciones realizadas sobre las capacidades cognitivas de los infantes se relacionan con las actividades del conocimiento como pensar, reconocer, percibir, recordar, entre otras, permitiendo adquirir la habilidad verbal en ordenar, comprender, y que mejor desarrollarlas a través de las actividades anteriormente mencionadas. (Garaigordobil M. G. , 2011)

Aspecto social

El niño y la niña a medida que crece en la constelación de su vida se van introduciendo más y más individuos, empieza las relaciones con todos y cada uno de ellos, los miembros de la familia, papá, mamá, hermanos, abuela, etc., son las primeras personas con las que se relaciona, la estimulación del ambiente familiar y del medio en el que rodea al niño son determinantes para el desarrollo de la expresión. (Ausubel D, 2008)

El lenguaje en los niños y niñas es una continuación de su familia, porque son los seres con quienes comparte e imita su forma de hablar, de ahí la importancia y necesidad de articular las palabras perfectamente.

Refiriéndonos al lenguaje inicialmente usamos como medio de comunicación entre los individuos en las interacciones sociales, progresivamente el lenguaje se convierte en una habilidad intrapsicológica y por consiguiente en una herramienta con la que pensamos y controlamos nuestro propio comportamiento, también posibilita el cobrar conciencia de uno mismo y ejercitar el control de nuestras acciones. (Martínez Medrano, 2013)

Aspecto Científico

El aparato fonador es el conjunto de los diferentes órganos que intervienen en la articulación del lenguaje en el ser humano (laringe, cavidad bucal, labios, dientes, lengua, paladar, cavidad nasofaríngea), admiten difundir el sonido en el aire, de esta manera se escucha y se originan impulsos nerviosos que producen una respuesta, el habla como manifestación sonora y acústica del lenguaje se desarrolla a expensas de estos órganos y funciones anatómicas; es importante anotar también que la audición fue tomada para que se puede descubrir la incorrecta articulación. (Ausubel D.P., 2010)

Aspecto filosófico

La dialéctica es una técnica de la conversación, es el método o camino mediante el cual gradualmente modificamos los elementos contrarios para producir una síntesis, la admiración inmediata e intuitiva de las ideas cuyo logro no es posible sin cierta moderación y renuncia a los sentidos y lo corporal.

La dialéctica como teoría filosófica concibe al signo lingüístico como algo que está constituido por una unión íntima de sonido y significación, no es concebible un signo sin significado, ya que ello reside el núcleo de valor o la fuerza del signo lingüístico. (EQUIPO EDITORIAL SANTILLANA, 2011)

El valor cuantitativo que se da al desarrollo del lenguaje en los niños niñas es a medida de su crecimiento se producen distintos sonidos, y cualitativo cuando éstos llegan a la fluidez de las palabras.

Aspecto psicológico

El sistema nervioso central es uno de los muchos sistemas y aparatos que tiene el cuerpo y hace mucho más que controlar los otros sistemas, ayuda a bailar, armar, reír, pronunciar palabras, sirve para recordar los nombres de ciertas amigos, ayuda a ver las flores y a escuchar música e incluso ayuda a soñar.

Dentro del sistema Nervioso Central tenemos distintos órganos con funciones determinadas con respecto a la distribución de las funciones del cuerpo, tenemos la Protuberancia Anular o puente de Varolio que sirve como unión entre los dos hemisferios cerebrales, y se conecta también con los órganos superiores, originando vías de conducción motora y sensitiva, organiza el centro de reflejos de la fonación, de protección ante ruidos y otras funciones.

El cerebro contiene varios billones de células, de las que unos 100.000 millones de neuronas poseen casi 100 trillones de interconexiones en serie y en paralelo que proporcionan la base física que permite el funcionamiento cerebral.

El cerebro desempeña funciones sensoriales, funciones motoras, algunos procesos que están controlados por el cerebro son la memoria, el lenguaje, la escritura y la respuesta emocional. (Dilalla F.L y Watson M.W, 2010)

Juegos didácticos divertidos y apropiados para el proceso de aprendizaje de los niños

El proceso de aprendizaje de los niños es más afectivo si se realiza por medio de juegos didácticos, ya que a través de los mismos los niños aprenden y al mismo tiempo se divierten. Existe variedad de juegos que se encargan de proporcionar conocimientos de calidad, de manera divertida y variada, hacen que para los niños el aprender sea algo divertido y no una actividad monótona.

Los juegos didácticos son una buena forma para que los niños vivan esa linda etapa de la vida por la que están pasando, divirtiéndose y al mismo tiempo aprendiendo y desarrollando diferentes habilidades y destrezas que les va a durar para toda la vida. A continuación vamos a nombrar algunos de estos juegos. (Ausubel D.P., 2010)

Juegos didácticos

Sopa de letra. Este es uno de los juegos didácticos que han proporcionado mejores resultados, ya que los niños se familiarizan con las letras y aprenden a crear las palabras. La idea es que no solo que los niños encuentren las palabras, sino que también las puedan crear. (FIERRO. M., 2013)

Rompecabezas. Este juego además de ser divertido permite que los niños creen mapas mentales y desarrollen la lógica. Por lo general las imágenes o palabras incluidas en los rompecabezas, hacen parte del mundo real y cotidiano.

Juegos de relacionar. En esta actividad los niños deben relacionar una imagen con otra, un ejemplo son las herramientas con quien las utiliza, es decir una brocha con el pintor, unas esposas con el policía, un tablero con el maestro, entre otros.

Adivinanzas y acertijos. Las adivinanzas son una forma divertida de desarrollar la lógica y la reflexión, existe gran variedad de las mismas para que cada vez se utilice una diferente. A medida que vayan creciendo los niños se pueden utilizar adivinanzas de mayor complejidad. (Francisco y ROJAS, 1998)

Crucigramas. En estos juegos se proporcionan algunas preguntas, que deben resolver los niños, estas respuestas se deben ubicar en unos cuadros específicos, ya que si alguna es incorrecta las demás no van a casar.

Un juego que permite que los niños desarrollen la escritura es uno de letras, el cual invita a que los niños a que escriban muchas palabras que inicien por una misma letra, con el paso del tiempo en lugar de letras se pueden crear frases.

Encontrar las diferencias. Para este juego se le proporciona a los niños dos imágenes muy similares, solo con pequeñas diferencias que no se notan a simple vista. La idea es que los niños encuentren cada una de las diferencias, para que así aprendan a desarrollar la atención.

Otro de los juegos didácticos son los laberintos, en estos se debe seguir un camino específico para llegar a la meta. Los niños pueden encontrar diferentes caminos, pero solo uno es el correcto.

Tres en raya. En este juego participan dos integrantes, uno utiliza un círculo y el otro una X, para poner 3 en una raya. (D., 2009)

El juego como una herramienta de aprendizaje

El juego tiene gran valor como instrumento de aprendizaje: Lo natural es aprender jugando. Los niños y niñas emplean el juego de forma innata y natural para construir múltiples aprendizajes. Lo hacen de forma inconsciente, sin esfuerzo, divirtiéndose y disfrutando en la construcción de sus aprendizajes. El juego es por lo tanto una de las herramientas de aprendizaje más poderosas, siendo la forma natural que tienen los pequeños para aprender. (Ausubel D.P., 2010)

Aprovechemos la actividad lúdica para crear aprendizajes, en lugar de intentar forzar esta creación con escenarios y técnicas poco motivacionales y menos naturales. El juego es la actividad más importante de los niños y niñas, no sólo se divierten y se distraen, sino que constituye además su principal instrumento de aprendizaje y de desarrollo. Los beneficios del juego son los siguientes:

Contribuye al desarrollo

- Psicomotriz
- Cognitivo
- Social y afectivo.
- Moral

Adquieren experiencia sobre sí mismos y el mundo que les rodea, entrenan destrezas y habilidades, practican rutinas y secuencias de comportamiento que les serán útiles en la vida adulta. Mediante el juego están ensayando roles y formas de actuación de la vida de los adultos.

El juego proporciona una oportunidad de que creen sus propios significados y entiendan de esta forma el mundo que les rodea. (DANILOV.M, 2011)

Contribuye a estrechar los vínculos afectivos. A través del juego nos conectamos con otros, compartimos experiencias que nos hacen sentir bien, colaboramos con los otros y configuramos un fuerte vínculo afectivo.

A través del juego nos distendimos y nos relajamos. Es muy importante entender que las personas necesitamos diversión, relax y entretenimiento.

Sirve para estimular al niño, por su carácter lúdico y motivador. Es un modo ideal de crear aprendizajes, ya que los pequeños estarán interesados y motivados con la actividad. (MARTINEZ E., 2010)

Desarrollo del lenguaje

Se llama desarrollo del lenguaje (o adquisición de la lengua materna) al proceso cognitivo por el cual los seres humanos, haciendo uso de su competencia lingüística innata,¹ aprenden a comunicarse verbalmente usando la lengua natural usada en su entorno social al momento de su nacimiento y durante su infancia

hasta la pubertad. En efecto, este proceso está cronológicamente limitado ya que sucede principalmente dentro de lo que Jean Piaget describe como 'Período Preoperatorio' o 'período crítico' [Ver el caso de Victor de Aveyron], o sea durante los primeros 4 o 5 años de vida del niño.

En la mayoría de seres humanos esto se da principalmente durante los primeros cinco años, especialmente en lo que se refiere a la adquisición de las formas lingüísticas y de los contenidos. Durante estos primeros años tiene lugar a mayor velocidad de aprendizaje y se adquieren los elementos básicos y sus significados y hasta antes de adolescencia se consolida el uso, la inferencia pragmática y la capacidad para entender enunciados no-literales (irónicos, sarcásticos, etc.). Los primeros años constituyen el período fundamental aunque el desarrollo del lenguaje se prolonga mucho más allá de los primeros años. (MARTINEZ E., 2010)

El lenguaje

El lenguaje es la base fundamental en la vida de los seres humanos, mediante este nos comunicamos con los demás de manera comprensible y entendible, con un lenguaje oral o escrito; muchos autores recomiendan la estimulación del lenguaje a tempranas edades, puesto que el niño y la niña adquieren su lenguaje, amplían su vocabulario mediante la interacción entre pares, padres, hermanos, educadoras, etc.

El desarrollo del lenguaje implica muchos aspectos tales como el desarrollo cognitivo, este se da a nivel de la corteza cerebral donde se recibe, procesa y elabora la información, aquí se ponen en marcha diversos procesos

como la atención y la memoria. También se necesita del desarrollo social-afectivo ya que el lenguaje implica comunicarse con otras personas. Así también está el desarrollo auditivo para la percepción auditiva adecuada y la comprensión del lenguaje. Otro aspecto es el desarrollo motor para la articulación de los sonidos y la adecuada expresión verbal. (Watson M.W, 2010)

En el desarrollo del lenguaje podemos distinguir dos grandes etapas:

Etapa Pre lingüística: Es la etapa en la cual el niño/a va adquiriendo una serie de conductas y habilidades a través del espacio en la que el niño se va ejercitando para hablar. Es básicamente la interrelación entre el niño/a, el adulto, y lo que se genera entre ellos, desde cómo se adapta e integra a los estímulos dados por el medio en el que se encuentra. Cómo busca, cómo interactúa, cómo se contacta, si comparte estados afectivos, si comparte conductas con otros. Es la emisión de sonidos que no son palabras; incluye el llanto, el arrullo, el balbuceo, la imitación, etc.; en el que los niños y niñas no comprenden su significado pero de todas maneras realizan todo tipo de gestualización ya mencionada.

Etapa Lingüística: Aproximadamente cerca del año de edad comienza la etapa lingüística, es decir el niño integra la idea a la palabra, para un objeto o persona determinado. El lenguaje propiamente dicho, se inicia por lo regular hacia los 18 meses: solo cuando el niño ha alcanzado esa edad se han desarrollado, funcionalmente, los centros o áreas corticales del lenguaje. La vocalización de los niños podemos decir que empieza entre el primer mes y el tercer mes por lo general dicen agú, entre el año de edad los niños empiezan a decir entre 2 o 3 palabras, al año y medio el niño aumenta su vocabulario entre 10

palabras y a los 2 años aumentan entre 100 palabras. A los 3 años empiezan a formar frases con tres a cuatro palabras, a esta edad el niño posee un vocabulario de 800 palabras y a los 5 años entre 1500 a 2000 palabras. (Chateau J., 2008)

El desarrollo del lenguaje en los niños de 3 a 5 años está en una fase de rápida y notable evolución. Los niños adquieren rápidamente nuevas palabras y comprenden cada vez mejor el significado de las mismas. También comienzan a articular y pronunciar las palabras con mayor exactitud. En esta etapa el uso del lenguaje va cambiando y haciéndose más complejo.

“El proceso de adquisición del lenguaje, que tiene lugar cuando el niño accede al habla, se ve favorecido por los estímulos y respuestas positivas que ofrecen los padres o educadoras en cada intento de expresión oral. Los padres logran de manera natural, y con una actitud positiva y de aceptación hacia los intentos y aproximaciones de sus hijos, que estos se expresan de manera libre y espontánea”. (Medrano E., 2013)

Por esta razón es importante que tanto los padres como los educadores faciliten los estímulos adecuados para desarrollar al máximo el lenguaje, por ende los niños y niñas ven en los adultos un modelo a seguir, es preciso que los adultos utilicen un lenguaje claro, utilizando las palabras correctas, ya que si utilizan diminutivos se les dificulta a los niños y niñas en su desarrollo del lenguaje.

Aunque el lenguaje tiene un carácter innato, se adquiere y desarrolla socialmente, en primer término a través del contacto del niño con la madre. En este proceso, la predisposición del individuo hacia el juego tiene una incidencia

fundamental, principalmente en relación con la estructura combinatoria del lenguaje que se estimula en las relaciones de interacción verbal con la madre.

Los niños y niñas ya nacen con su lenguaje, pero necesitan de un ambiente adecuado para que se desarrolle de manera apropiada, el lenguaje es una de las características que distingue al ser humano de los animales. Es un proceso estrechamente relacionado con el desarrollo total del niño/a y su evolución, es una habilidad de gran significación en las oportunidades de éxito del niño en la escuela. Además de ser el vehículo para la adquisición de nuevos conocimientos, es sobre todo, la expresión del pensamiento. (Chateau J., 2008)

Podemos afirmar que el Lenguaje es un fenómeno cultural y social que permite, a través de signos y símbolos adquiridos, la comunicación con los demás y con nosotros mismos y que se halla instalado sobre un desarrollo suficiente de funciones neurológicas y psíquicas. Debemos aclarar desde ahora, que al referirnos al Lenguaje nos dirigimos hacia una función adquirida y dependiente en su mayor parte del desarrollo cultural del medio ambiente y su influencia sobre el individuo”

Así, encontraremos juegos o actividades que desarrollan en el niño de manera integral sus diferentes habilidades visuales, motoras, auditivas, gráficas, lógicas y sociales, que le permitan crecer integralmente”

El desarrollo integral de los niños y niñas es importante porque les permite un óptimo desarrollo, con una adecuada estimulación en cada área, se consigue

buenos resultados para los niños, es importante una adecuada estimulación en el área del lenguaje y las otras áreas. (Ausubel D.P., 2010)

En este nuevo paradigma educativo, cada persona es con y auto constructora de su propio conocimiento más que consumidora del mismo. Por lo tanto, la acción docente se debe reconfigurar en la de guía del estudiante en el proceso de optimización del lenguaje, herramienta indispensable para construir y procesar conocimiento. (GORTAIRE D., 2011)

Lenguaje oral

El medio por el cual los seres humanos nos comunicamos a través del lenguaje oral, por lo que nos permite expresar de una forma verbal y lingüística, comprender ideas, pensamientos, sentimientos, conocimientos, etc. El lenguaje hablado se da como resultado de un proceso de imitación y maduración a través de la riqueza de estímulos que existen en el ambiente.

El lenguaje oral puede describirse como la capacidad de comprender y usar símbolos verbales como forma de comunicación, es un medio que permite a las personas entenderse entre sí para lograr una comunicación adecuada dependiendo su cultura.

Lenguaje Corporal

El 95% de la comunicación personal se da a nivel no verbal. Los mensajes silenciosos del lenguaje corporal (gestos, movimientos de ojos y de la cabeza, postura, expresiones faciales y contacto corporal) suelen revelar muchos más datos que el lenguaje hablado en relación a nuestros verdaderos sentimientos y actitudes, e indican de forma segura la confianza, agresión, aburrimiento, atracción, etc. Estas señales tienen una influencia significativa sobre nuestras primeras impresiones y sobre la imagen que proyectamos a los demás

Diálogo

El diálogo es importante en la vida de los seres humanos; nos permite comunicarnos de una forma oral o escrita, nos facilita la interacción entre dos o más personas. Un diálogo puede consistir desde una amable conversación hasta una acalorada discusión sostenida entre los interlocutores. (Ausubel D.P., 2010)

Dentro del diálogo existen dos tipos que son:

Estructurado.- se utiliza de manera formal, es preparado y definido previamente para discursos o conferencias. En el caso de los niños/as podemos estimular mediante preguntas relacionadas con su vida personal, puede ser nombre, edad, nombre de los padres, hermanos, etc., de esta manera les estamos dando las bases para su futuro.

Cotidiano o espontáneo: este tipo de diálogo es el más usado por la mayoría de las personas, en una conversación común y corriente, no es necesaria una estructuración para llevarla a cabo, se da de una manera espontánea. En este tipo de diálogo se puede estimular, mediante el juego, interacción entre pares, educadores, etc., se da de una manera directa. (M. C.)

Elementos del juego infantil

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños en la infancia. Si observamos a un niño podemos ver que, desde su nacimiento, disfruta con el juego, se manifiesta con movimientos corporales simples y poco a poco, se van ampliando, haciendo más complejos para realizar otros movimientos e introducir ciertos objetos. Con el tiempo, el juego permitirá al niño poner en práctica su imaginación, expresar su manera de ver el mundo que le rodea, desarrollar su creatividad y relacionarse con adultos y pares. La actividad lúdica ayuda en la maduración psicomotriz, cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y el desarrollo del lenguaje; es el vehículo fundamental para la socialización de los niños/as entre sus pares, adultos y su medio social. (Ausubel D, 2008)

Clasificación

Los humanos somos seres sociales, por eso la importancia que los niños jueguen solos, con sus pares y con adultos. El jugar les ayuda a desarrollar su

lenguaje, los niños/as necesitan moverse, jugar todo el tiempo, en la mayoría de sus juegos imitan a los adultos por ende, se desarrolla su lenguaje así van aprendiendo a incorporarse a su mundo. Es importante estimular a los niño/as mediante el juego por lo que es divertido el aprendizaje. (Martínez Medrano, 2013)

Juegos corporales

Los juegos corporales son de fundamental importancia en la educación inicial, sobre todo entre las edades de 9 a 10 años, donde empiezan a explorar el mundo que les rodea; por ende desarrollan su creatividad y su lenguaje, para los adultos puede ser un simple juego para ellos no lo es así; ya que incrementan su lenguaje; a través de su exploración. Los juegos corporales permiten el desarrollo del cuerpo y es considerado como el objeto y motor del jugar. (Ausubel D, 2008)

Juegos de palabras

Los juegos de palabras son importantes en educación inicial, las adivinanzas, trabalenguas, rimas, etc., son imprescindibles para el desarrollo del lenguaje y la memoria. Los niños utilizan estas palabras y fórmulas mágicas en sus juegos y en su vida cotidiana. De los tres a los cinco años comienzan los primeros pasos hacia una mayor independencia. Al mismo tiempo surge también una mayor creatividad en el lenguaje. Por medio del juego de palabras comienzan

a tomar más distancia de esa primera armonía en la que estaban inmersos.
(Chateau J. C. , 2008)

Juegos visuales

Los juegos visuales son de gran valor en la educación inicial, al estimular el lenguaje mediante la visión ayudará a los niños a reconocer las palabras. Desde los inicios de la humanidad, las personas se han comunicado utilizando el lenguaje visual, a través de imágenes, por ello es importante desarrollar el lenguaje de los niños y niñas mediante las imágenes, por lo que los niños empiezan a describir, discutir, a imaginar por lo que para unos es una cosa y para otros otra y así desarrollan su lenguaje. Con el tiempo, la imaginación y la creatividad de los seres humanos han desarrollado un lenguaje visual más complejo y elaborado. (Martínez Medrano, 2013)

Juegos auditivos

Los juegos auditivos ayudan al desarrollo del lenguaje hablado, el niño/a primero escucha para poder hablar e ir perfeccionando su lenguaje. Las habilidades auditivas de un estudiante tienen un gran impacto en muchos aspectos de su vida escolar. Cuando aprende a leer, utiliza estas habilidades auditivas al igual que su memoria para distinguir sonidos. En una oración necesita de su memoria para recordar las oraciones pasadas y así poder descifrar la palabra siguiente. Las habilidades auditivas también afectan en la habilidad del estudiante

para entender un idioma. Los estudiantes con un nivel bajo en sus habilidades auditivas se pueden encontrar con problemas para seguir instrucciones y retener información, lo que es una desventaja en un salón de clases ruidoso y concurrido. Los profesores pueden realizar juegos que ayuden a los estudiantes a desarrollar sus habilidades auditivas mientras se divierten. (B., 2006)

Juegos de iniciación del lenguaje

Los juegos de iniciación del lenguaje permiten a los niños y niñas acercarse a su lenguaje y van a depender de la pedagogía con la que se manejen en el Centro de Desarrollo Infantil, para estimular el lenguaje se debe predisponer a los niños/as a jugar y a conocer las letras, a que formen sus primeras palabras, dibujen, pinten, escriban, recorten, etc. Para los juegos de iniciación del lenguaje es necesario que los educadores tengan buenas estrategias y puedan transmitir un lenguaje correcto por lo que los niños y niñas imitan todo lo que ven, escuchan, etc., de ahí el valor de estimular el lenguaje. (J., 2004)

2.1.2 Marco referencial sobre la problemática de la investigación

2.1.2.1 Antecedentes de investigación

El lenguaje oral es parte de un complejo sistema comunicativo que se desarrolla entre las personas. Los estudiosos han llamado al desarrollo del lenguaje en el niño y la niña “desarrollo de la competencia comunicativa”. Este proceso comienza ya desde las primeras semanas de un bebé recién nacido, al mirar rostros, sonrisas y otros gestos y al escuchar las interpretaciones lingüísticas dadas por el adulto.

En América Latina, el lenguaje ocupa un lugar tan destacado en las relaciones humanas, es así el caso de los docentes en general, y los profesionales de Educación Primaria, en particular, están obligados a prestar una especial atención tanto a los procesos de adquisición y desarrollo del mismo como a sus posibles perturbaciones. Son suficientemente conocidos los sucesivos estadios por los que, en general, transcurre el desarrollo del lenguaje infantil. Pero estas adquisiciones en la infancia no se producen de manera lineal y uniforme, sino que pueden aparecer múltiples variables que dificulten dichos procesos y, en consecuencia, perjudiquen el desarrollo global de las capacidades del sujeto.

En el Ecuador la distancia cultural y lingüística entre adultos, niños y niñas no es la misma en todos los contextos geográficos ni en todas las clases sociales. A pesar de estas evidencias contradictorias, uno de los puentes intergeneracionales más fuertes sigue siendo la palabra hablada. (Ausubel D, 2008)

Si la escuela no cuenta con un manual de ejercicios adecuados para desarrollar el lenguaje oral en los niños y niñas en un futuro tendrán deficiencia en comunicarse, al no darse a entender, tendrán problemas en su lenguaje oral, esto

afectara su vida en todo su entorno ya que el medio en el cual los niños y niñas se comunican es el lenguaje oral, tendrán problemas en la lecto-escritura, y adquisición de conceptos básicos.

Para que los niños y niñas en su futuro no tengan problemas en su proceso enseñanza aprendizaje es necesario mejorar su lenguaje oral mediante un manual para la aplicación de ejercicios adecuados para cada problema que se presenta en su comunicación oral, para lograr que el niño se desarrolle integralmente en su entorno.

Conociendo la falta de motivación del lenguaje que existe por parte de los docentes en las diferentes instituciones de educación básica en nuestra ciudad, nuestra investigación tiene como utilidad práctica la realización de un manual de ejercicios para mejorar el lenguaje oral la cual beneficiará al proceso de enseñanza aprendizaje en los niños del primer año de educación básica de la Escuela de Educación Básica Francisco Piana Ratto.

El presente manual de ejercicios para desarrollar el lenguaje oral será de utilidad metodológica para el proceso de enseñanza- aprendizaje, pues en el campo laboral los docentes deben demostrar el verdadero significado que tienen los ejercicios el cual contribuirá como un aporte a la educación infantil a través de una adecuada aplicación de métodos y técnicas novedosas que permitan asimilar conocimientos para poder desenvolverse en la sociedad en forma positiva por medio de juegos y ejercicios fonéticos. (MIRETTI M., 2003)

2.1.2.2 Categoría de Análisis

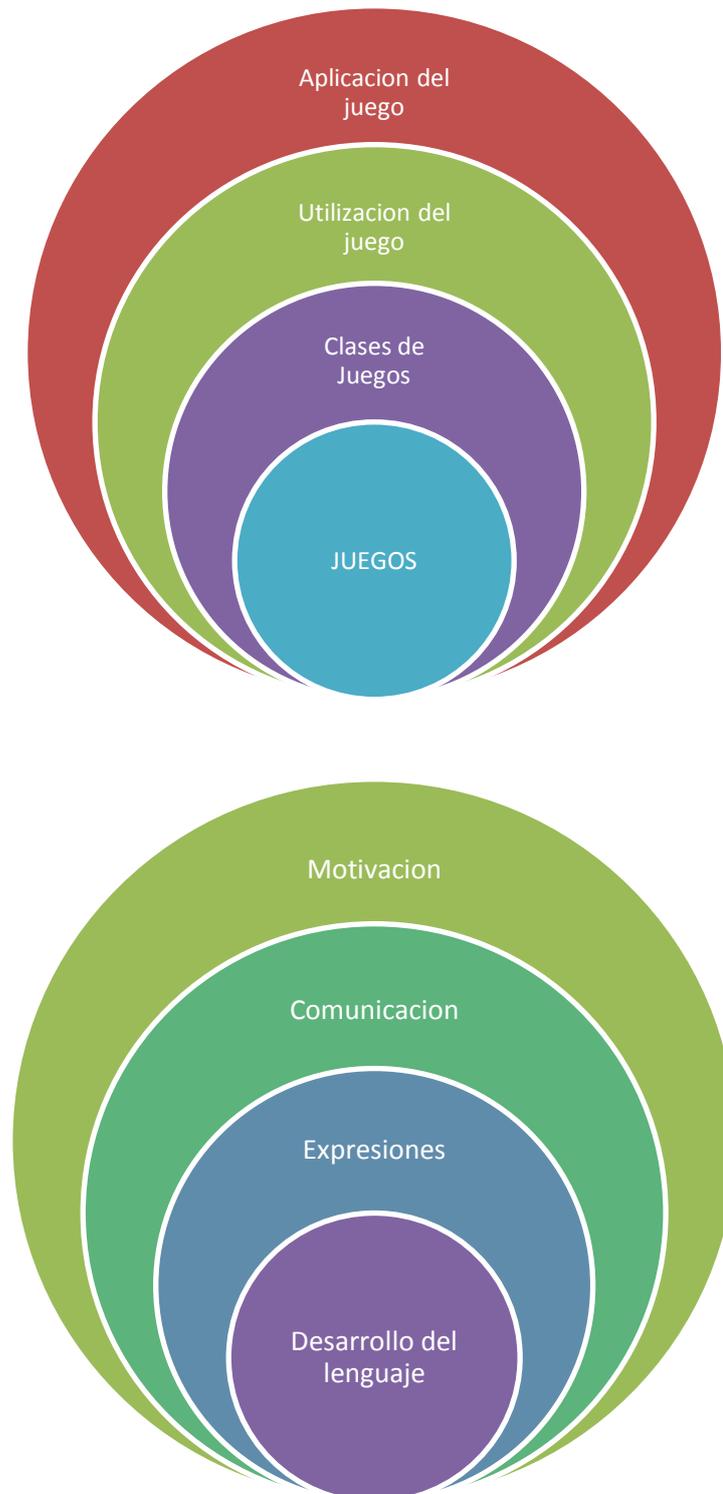


Grafico # 1

2.1.3 Postura teórica

Según Lortic (1973:27). "El paradigma ecológico describe, a partir de los estudios etnográficos, las demandas del entorno y las respuestas de los agentes a las mismas así como los diferentes modos de adaptación".

Se puede señalar que primero se debe conocer las características étnicas, sus costumbres para llegar al paradigma ecológico.

Pérez Gómez, (1987:29),... afirma que unos de los aspectos más significativos del modelo ecológico es que el hecho que la negociación se produce siempre con o sin el convencimiento del profesor.

Se considera que el paradigma ecológico contextual facilita y apoya la asimilación y conceptualización de los estímulos ambientales, como, el profesor, los niños y niñas, los padres, la escuela, la comunidad se convierten en hechos mediadores de la cultura contextualizada. Según Emídeo G. Nérici. (1973:54). En su libro *Hacia una Didáctica General Nos manifiesta*.

“Un juego se define como la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, Es arte, cuando establece normas de acción o sugiere formas de comportamiento didáctico, basándose en los datos científicos y empíricos de la educación.”

Se puede señalar que la didáctica constituye en la labor educativa un que hacer más consciente y eficiente en la acción del profesor, y, al mismo tiempo, hace más interesante y provechosos los estudios del niño y la niña. Por tanto una base muy importante es la fundamentación científica y los recursos didácticos que se emplea en ella.

Puyuelo, M. (1998: 85), “1 proceso cognitivo por el cual los seres humanos, haciendo uso de su competencia lingüística innata; que permite al hombre hacer explícitas las intenciones, estabilizarlas, convertirlas en regulaciones muy complejas de acción humana y acceder a un plano positivo de autorregulación cognitiva y comportamental, al que no es posible llegar sin el lenguaje”.

2.2 Hipótesis

2.2.1 Hipótesis general

Si se aplican juegos didácticos lograremos el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de sexto grado de la Escuela de Educación Básica Francisco Piana Ratto 2017

2.2.2 Subhipotesis o derivadas

- Si se definiera la estructura metodológica de la guía se podrá desarrollar el lenguaje mediante los diferentes juegos
- Elaborando un análisis de la base teórica y respaldarla se desarrollará de las actividades lúdicas en clase que mejoren la enseñanza aprendizaje.

- Diseñado un sistema estrategias pedagógicas aplicables para hacer un seguimiento y evaluar los avances mejoraremos el desarrollo del lenguaje mediante la implementación de juegos didácticos.

2.2.3 variables

Variable dependiente: Desarrollo del lenguaje

Variable independiente: Los Juegos

CAPITULO III

3.1 RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas

Aplicación del Chi cuadrado.

$$\chi^2 = \sum \frac{(Fo - Fe)^2}{Fe}$$

χ^2 = Chi-cuadrado.

\sum = Sumatoria.

Fo = Frecuencia observada.

Fe = Frecuencia esperada.

Fo - Fe = Frecuencias observadas - Frecuencias esperadas.

$(Fo - Fe)^2$ = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado.

$(Fo - Fe)^2/Fe$ = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado

dividido para las frecuencias esperadas.

Prueba chi cuadrado.

Tabla N° 1

FRECUENCIAS OBSERVADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA 1 docente	PREGUNTA 1 padres de familia	
Mucho	1	5	6
Bastante	2	7	9
Poco	2	5	7
Nada	0	5	5
TOTAL	5	22	27
	0,19	0,81	1,00

Tabla N° 2

FRECUENCIA ESPERADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA	PREGUNTA	
Mucho	20	22	42
Bastante	40	32	72
Poco	40	23	63
Nada	0	23	23
TOTAL	100	100	200

Tabla N° 3

FRECUENCIAS OBSERVADAS			TOTAL
CATEGORIA	PREGUNTA	PREGUNTA	
Mucho	18,05	13,14	
Bastante	36,10	19,53	
Poco	36,10	14,09	Chi
Nada	0,00	0,00	Cuadrado
TOTAL	90,25	46,75	137,00

Fuente: Escuela Francisco Piana Ratto

Tabla # 1

Autora: Diana Gonzabay Franco

Nivel de significación y regla de decisión

Grado de libertad.- Para aplicar el grado de libertad, utilizamos la siguiente fórmula.

$$GL = (f - 1) (c - 1)$$

$$GL = (4 - 1) (2 - 1)$$

$$GL = (3) (1)$$

GL = 3

Grado de significación

$\alpha = 0,18$ que corresponde al 100% de confiabilidad, valor de chi cuadrada teórica encontrado es de 0.81

La chi cuadrada calculada es 137,00 valor significativamente es mayor que el de la chi cuadrada teórica, por lo que la hipótesis de trabajo se aceptada.

Se concluye entonces en base a la hipótesis nula (H_0) es rechazada y por lo tanto se acepta la hipótesis alternativa (H_1) determinándose que el juego en el desarrollo del lenguaje de los niños de la escuela Francisco Piana Ratto.

3.1.2 Análisis e interpretación de datos

Entrevistas dirigidas al docente y autoridad

1.- ¿Cómo docente considera que el juego es principal en la educación del niño?

Tabla # 4 El juego es principal

Descripción	Nº	%
Mucho	1	20%
Bastante	2	40%
Poco	2	40%
Nada	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Escuela Francisco Piana Ratto Tabla # 2

Autora: Diana Gonzabay Franco

Grafico # 1 Docentes y autoridad

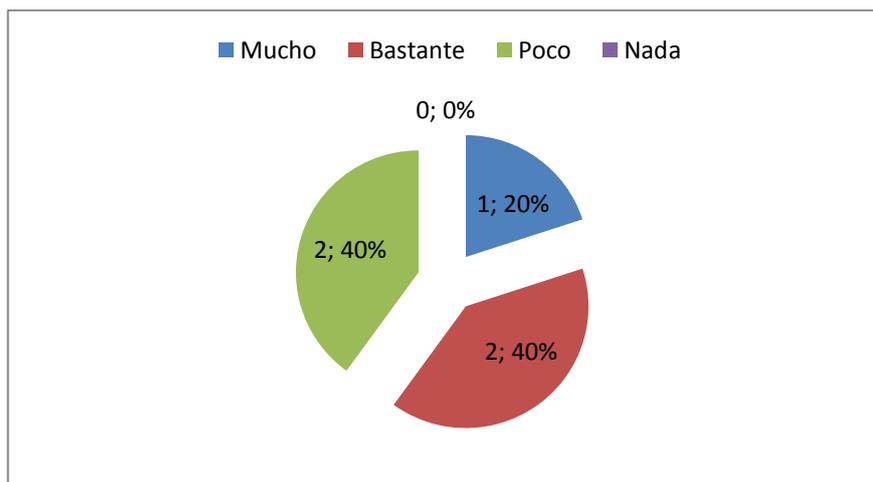


Grafico # 2

Análisis e interpretación

En la encuesta realizada dicen en un 20% de los docente considera que el juego es principal en la educación del niño el 40% dice que bastante y el 40% dice que poco por lo que se considera que existe un grado de desconocimiento aceptable.

2.- ¿Considera usted que hoy en día los juegos influyen en la enseñanza aprendizaje del niño?

Tabla # 5 La enseñanza aprendizaje del niño

Descripción	Nº	%
Mucho	0	0%
Bastante	2	40%
Poco	3	60%
Nada	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Escuela Francisco Piana Ratto Tabla # 3

Autora: Diana Gonzabay Franco

Grafico # 2 Docentes y autoridad

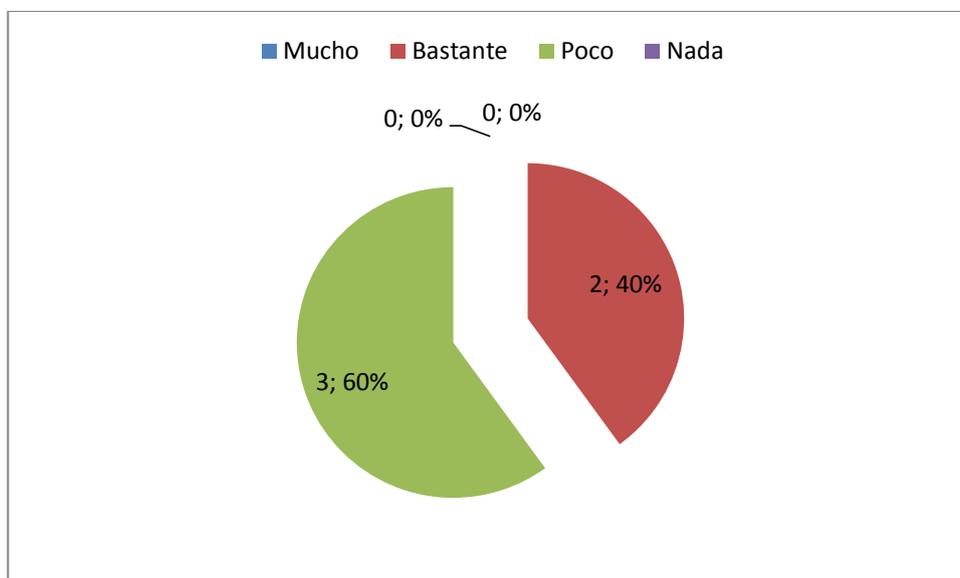


Grafico # 3

Análisis e interpretación

Los docentes dicen en un 60% que muy poco hoy en día los juegos influyen en la enseñanza aprendizaje del niño, mientras que el 40% dice que utiliza bastante por lo que existe un grupo que considera que el mundo de la computación no es importante.

3.- ¿Considera usted que el juego motiva al estudiante a desarrollar el lenguaje?

Tabla # 6 Desarrollar el lenguaje

Descripción	Nº	%
Mucho	1	20%
Bastante	2	40%
Poco	1	20%
Nada	1	20%
Total	5	100%

Fuente: Escuela Francisco Piana Ratto Tabla # 4

Autora: Diana Gonzabay Franco

Grafico # 3 Docentes y autoridad

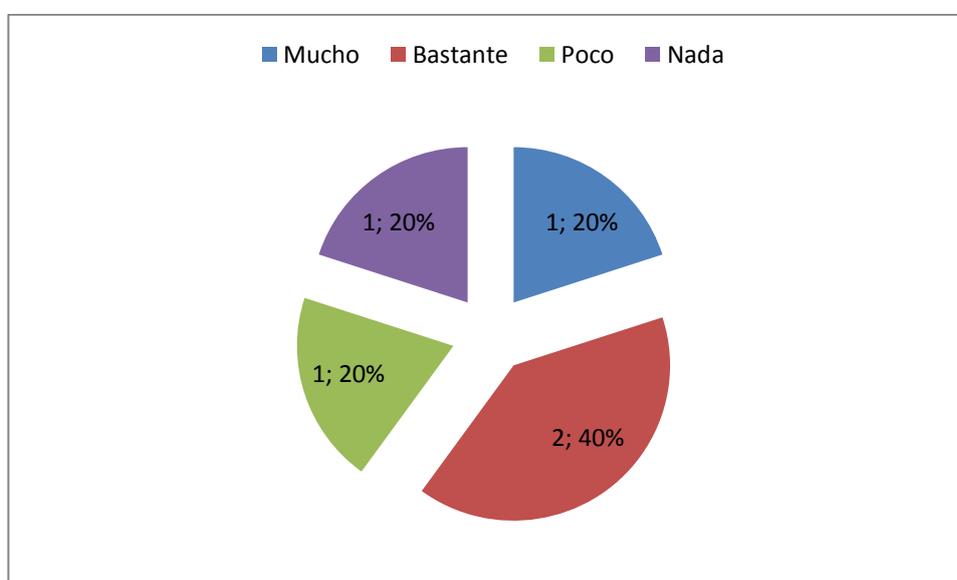


Grafico # 4

Análisis e interpretación

Los docentes consideran en un 20% que el juego motiva al estudiante a desarrollar el lenguaje hoy en día el 40% dice que bastante y el 20% dice tanto que poco y nada facilitan la el aprendizaje del estudiante.

4.- ¿Cree usted qué aplica el juego para el desarrollo del lenguaje y utiliza técnicas y estrategias?

Tabla # 7 Utiliza técnicas y estrategias

Descripción	Nº	%
Mucho	0	0%
Bastante	2	40%
Poco	2	40%
Nada	1	20%
Total	5	100%

Fuente: Escuela Francisco Piana Ratto Tabla # 5

Autora: Diana Gonzabay Franco

Grafico # 4 Docentes y autoridad

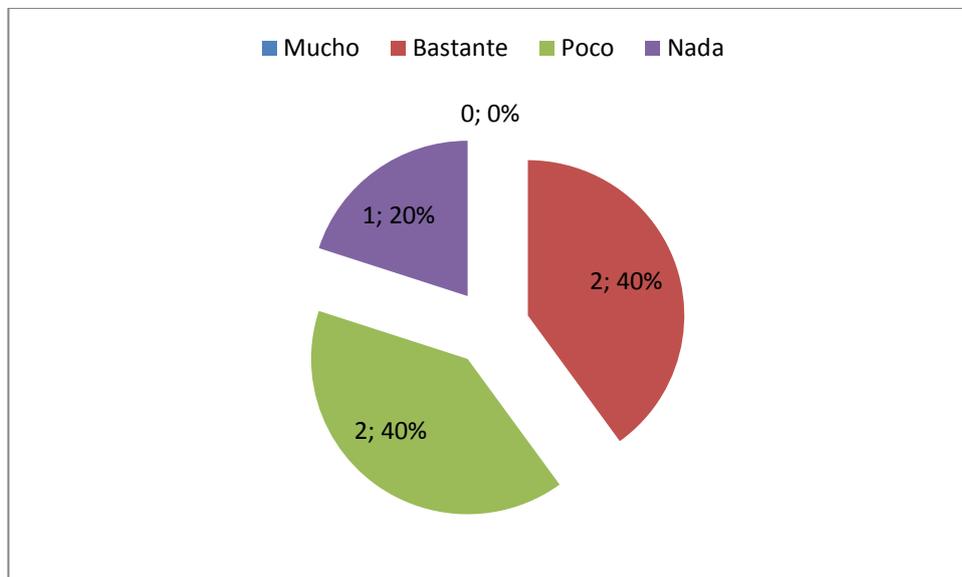


Grafico # 5

Análisis e interpretación

El 40% de los docentes dicen que si aplica el juego para el desarrollo del lenguaje y utiliza técnicas y estrategias y padres de familia, el 40% que dice que poco y el 20% dice que nada por lo que sería importante implementar este tipo de programas para ayudar en el aprendizaje.

5.- ¿Está usted de acuerdo con recibir charlas que fortalezcan sus conocimientos sobre los juegos y como estos pueden desarrollar la enseñanza aprendizaje.

Tabla # 8 Fortalezcan sus conocimientos

Descripción	Nº	%
Mucho	3	60%
Bastante	1	20%
Poco	1	20%
Nada	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Escuela Francisco Piana Ratto Tabla # 6

Autora: Diana Gonzabay Franco

Grafico # 5 Docentes y autoridad

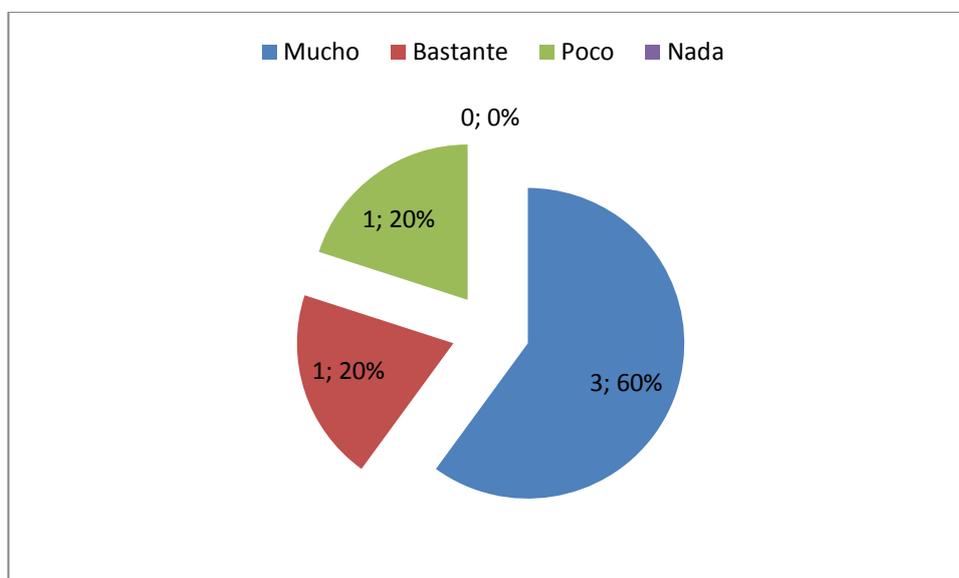


Grafico # 6

Análisis e interpretación

El 60% de los docentes de acuerdo con recibir charlas que fortalezcan sus conocimientos sobre los juegos y como estos pueden desarrollar la enseñanza aprendizaje, mientras que el 20% dice que esta charas ayudan bastante y el 20% dice que poco ayudaría a mejorar el aprendizaje.

Encuesta dirigida a padres de familia

1.- ¿Cree usted que el docente utiliza la técnicas necesarias en clase?

Tabla # 9 Técnica necesaria

Descripción	Nº	%
Mucho	5	22%
astante	7	32%
Poco	5	23%
Nada	5	23%
Total	22	100%

Fuente: Escuela Francisco Piana Ratto Tabla # 7

Autora: Diana Gonzabay Franco

Gráfico # 1 a padres de familia

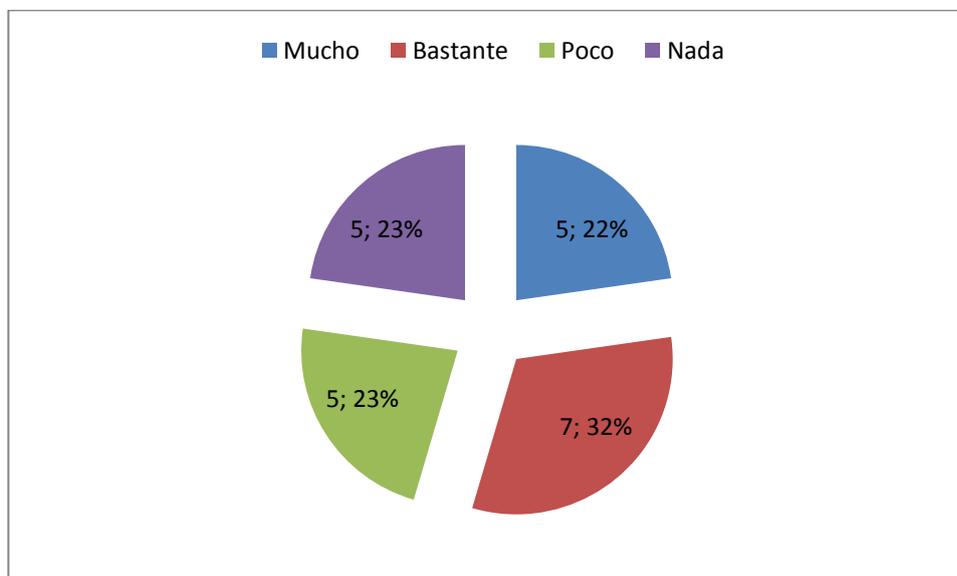


Gráfico # 7

Análisis e interpretación

Los padres de familia dicen 22% que mucho utiliza la técnicas necesarias en clase, mientras que el 32% dice que bastante se utiliza y el 23% dice que poco y el 23% dice que nada por lo que se nota el descontento de los padres en este tipo de programas.

2.- ¿Considera usted que hoy en día el juego ayuda al estudiante en su diario aprender?

Tabla # 10 Estudiante en su diario aprender

Descripción	Nº	%
Mucho	3	13%
Bastante	8	35%
Poco	7	30%
Nada	5	22%
Total	22	100%

Fuente: Escuela Francisco Piana Ratto Tabla # 8

Autora: Diana Gonzabay Franco

Gráfico # 2 a padres de familia

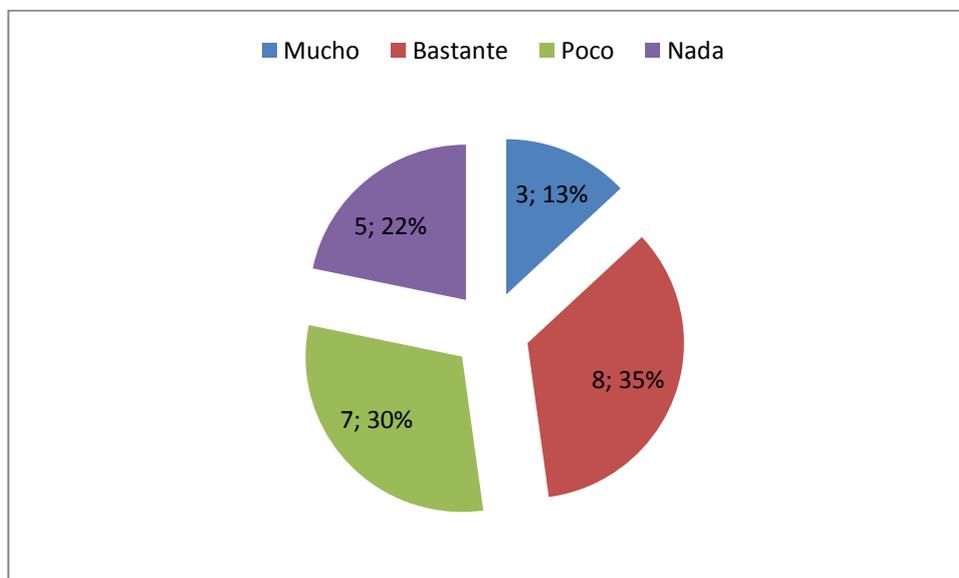


Grafico # 8

Análisis e interpretación

El 35% de los padres de familia dicen que hoy en día el juego ayuda al estudiante en su diario aprender y el 13% dice que mucho el 30% dice que poco y el 22% dice que nada por lo que este programa puede ayudar a demostrar la importancia del tema.

3.- ¿Considera usted que el docente utiliza estrategias mediante el juego que ayudan en el desarrollo del lenguaje del niño?

Tabla # 11 Estrategias mediante el juego

Descripción	Nº	%
Mucho	10	45%
Bastante	5	23%
Poco	4	18%
Nada	3	14%
Total	22	100%

Fuente: Escuela Francisco Piana Ratto Tabla # 9

Autora: Diana Gonzabay Franco

Gráfico # 3 a padres de familia

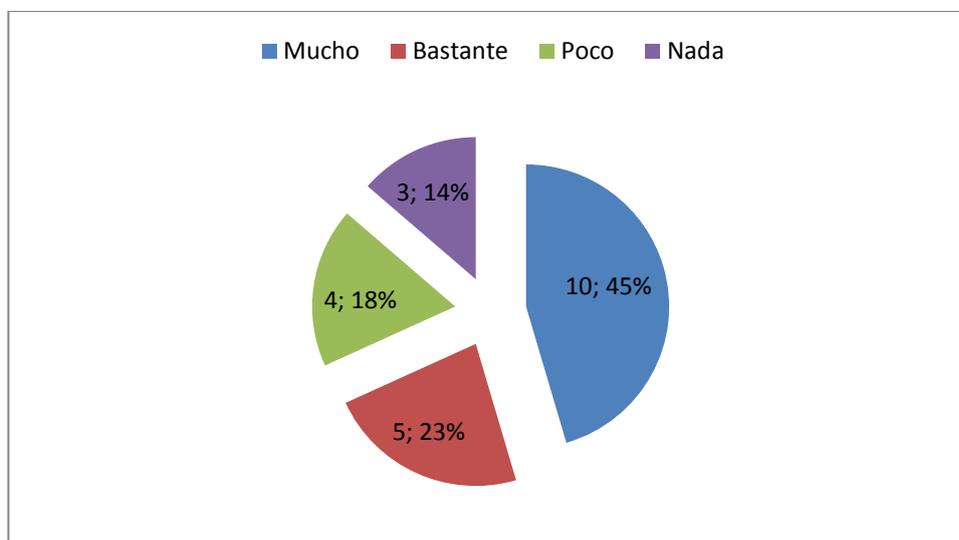


Gráfico # 9

Análisis e interpretación

El 45% de los padres de familia dicen que el docente utiliza estrategias mediante el juego que ayudan en el desarrollo del lenguaje del niño hoy en día y el 23% dice que bastante el 18% dice que poco y el 14% dice que nada por lo que estimular a las personas con este programa ayudará con el aprendizaje de los mismo.

4.- ¿Está usted de acuerdo que el docente debe incrementar técnicas de juego para motivar más al estudiante en el desarrollo del lenguaje.?

Tabla # 12 Incrementar técnicas

Descripción	Nº	%
Mucho	8	36%
Bastante	3	14%
Poco	5	23%
Nada	6	27%
Total	22	100%

Fuente: Escuela Francisco Piana Ratto Tabla # 10

Autora: Diana Gonzabay Franco

Gráfico # 4 a padres de familia

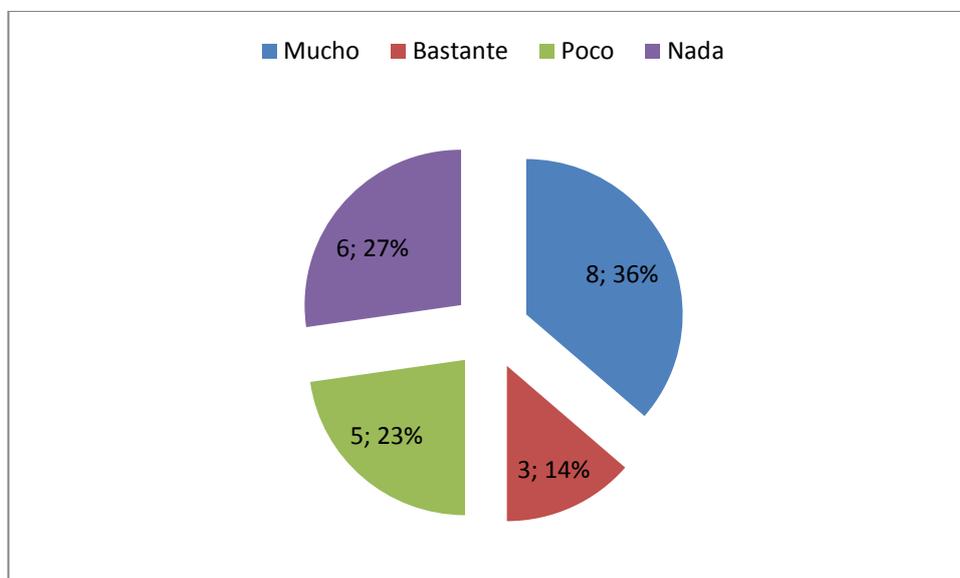


Gráfico # 10

Análisis e interpretación

Aquí el 36% dice estar de acuerdo que el docente debe incrementar técnicas de juego para motivar más al estudiante en el desarrollo del lenguaje y el 14% dice que bastante que el 23% dice poco y el 27% dice que nada por esta razón se debe fomentar el programa de alfabetización que ayude en el aprendizaje.

5.- ¿Está usted de acuerdo con recibir charlas que le ayuden en casa a motivar más a su hijo en el desarrollo del lenguaje

Tabla # 13 Recibir charlas

Descripción	Nº	%
Mucho	12	55%
Bastante	7	32%
Poco	2	9%
Nada	1	4%
Total	22	100%

Fuente: Escuela Francisco Piana Ratto Tabla # 11

Autora: Diana Gonzabay Franco

Gráfico # 5 a padres de familia

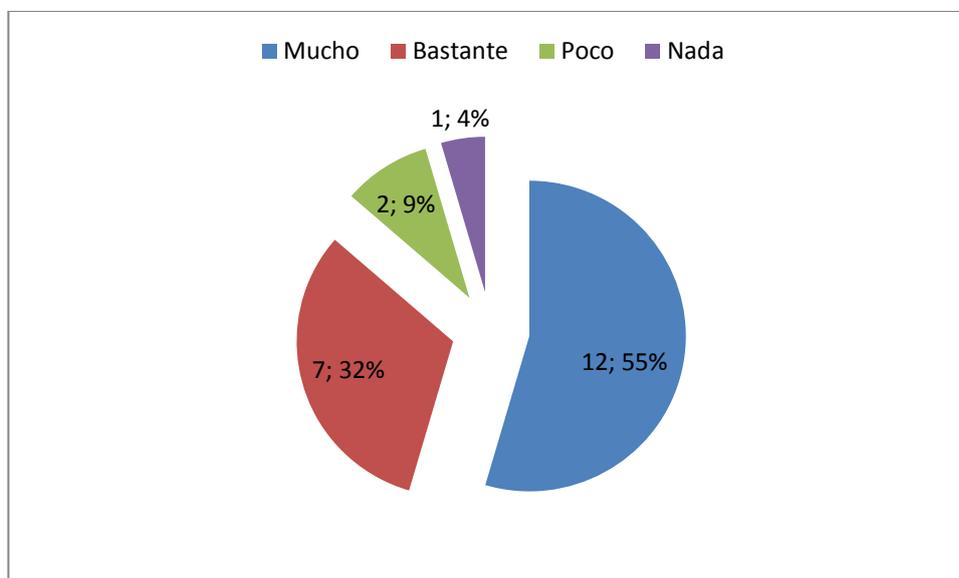


Grafico # 11

Análisis e interpretación

El 55% de los padres de familia dicen estar de acuerdo con recibir charlas que le ayuden a usted en casa a motivar más a su hijo en el desarrollo del lenguaje n y el 32% dice que ayuda bastante el 9% dice que poco y el 4% dice que nada por lo que se entiende que desea formar parte de este tipo de programas.

Encuesta dirigida a los estudiantes

1.- ¿Cómo estudiante crees que el docente te motiva en clase con juegos?

Tabla # 14 Motiva en clase con juegos

Descripción	Nº	%
Mucho	6	26%
Bastante	10	44%
Poco	4	17%
Nada	3	13%
Total	23	100%

Fuente: Escuela Francisco Piana Ratto Tabla # 12

Autora: Diana Gonzabay Franco

Gráfico # 1 a estudiantes

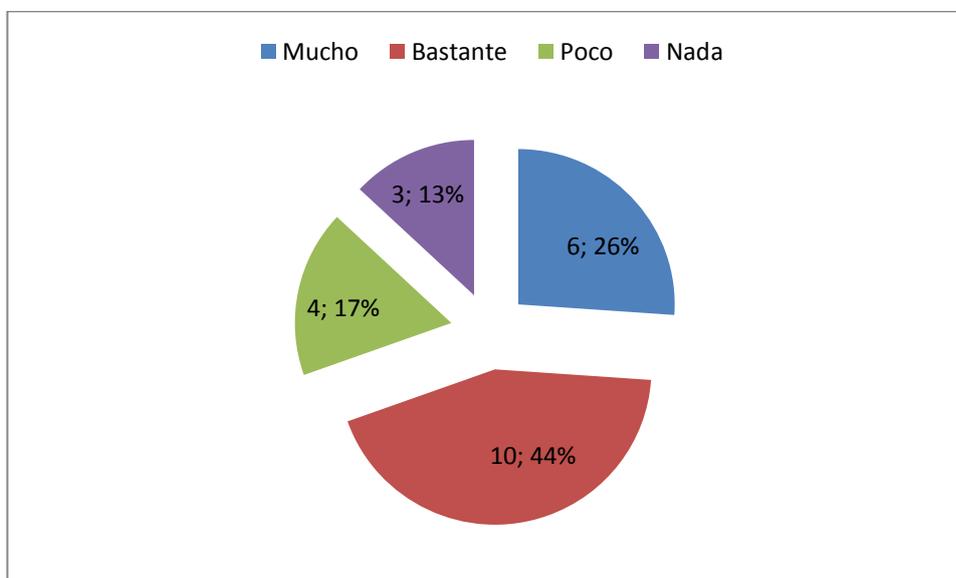


Gráfico # 12

Análisis e interpretación

Los estudiante en un 26% dicen que si mucho el docente utiliza que el docente te motiva en clase con juegos y el 44% dice que bastante y el 17% dice que poco y el 13% dice que nada por lo que se debe motivar al docente a implementar estas tecnologías.

2.- ¿Considera usted que hoy en día los juegos ayudan en su educación y el desarrollo del lenguaje?

Tabla # 15 Ayudan en su educación

Descripción	Nº	%
Mucho	7	30%
Bastante	11	48%
Poco	3	13%
Nada	2	9%
Total	23	100%

Fuente: Escuela Francisco Piana Ratto Tabla # 13

Autora: Diana Gonzabay Franco

Gráfico # 2 a estudiantes

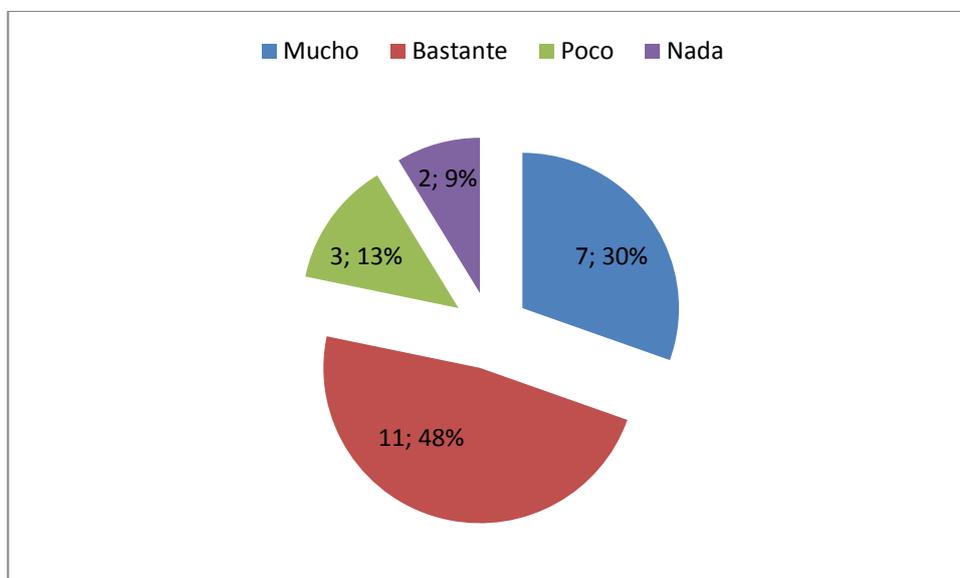


Gráfico # 13

Análisis e interpretación

Los estudiantes en un 30% dicen que mucho se utiliza hoy en día los juegos ayudan en su educación y el desarrollo del lenguaje, mientras que el 48% dice que bastante, el 13% dice que poco y el 9% dice que nada por lo que se demuestra que el mundo de la computación es importante.

3.- ¿Considera usted que el docente utiliza juegos antes de iniciar la clase de tal forma que te sientas motivado?

Tabla # 16 Juegos antes de iniciar la clase

Descripción	Nº	%
Mucho	6	26%
Bastante	10	44%
Poco	4	17%
Nada	3	13%
Total	23	100%

Fuente: Escuela Francisco Piana Ratto Tabla # 14

Autora: Diana Gonzabay Franco

Gráfico # 3 a estudiantes

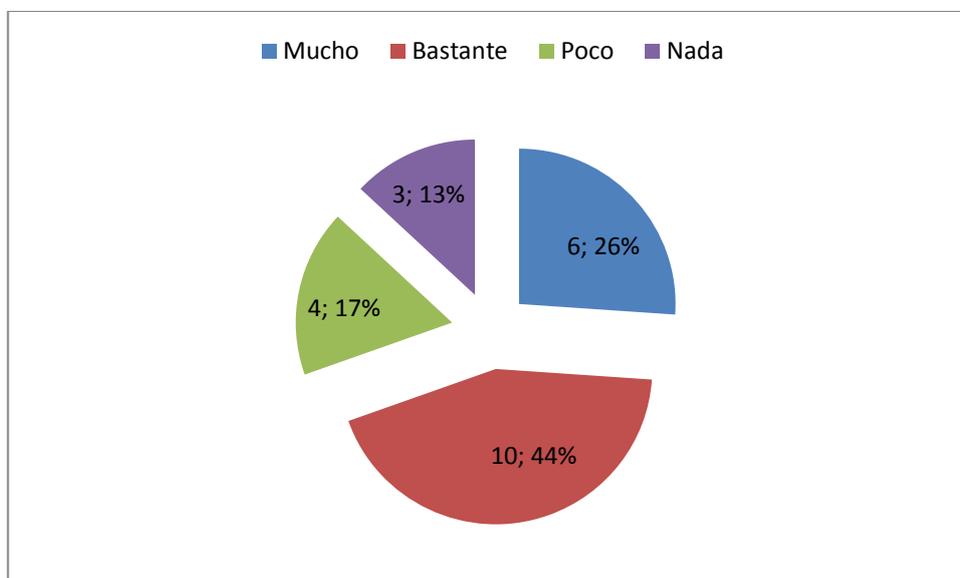


Grafico # 14

Análisis e interpretación

Los estudiantes en un 44% dicen que el docente utiliza juegos antes de iniciar la clase de tal forma que te sientas motivado en día mientras que el 26% dice que mucho se utiliza y el 17% poco y el 13% dice que nada por lo que este tipo de programas facilita el 0 b aprendizaje.

4.- ¿Estarías de acuerdo con un taller sobre juegos que te ayuden en los estudios y a mejorar el lenguaje.?

Tabla # 17 Taller sobre juegos

Descripción	Nº	%
Mucho	2	9%
Bastante	10	43%
Poco	5	22%
Nada	6	26%
Total	23	100%

Fuente: Escuela Francisco Piana Ratto Tabla # 15
 Autora: Diana Gonzabay Franco

Gráfico # 4 a estudiantes

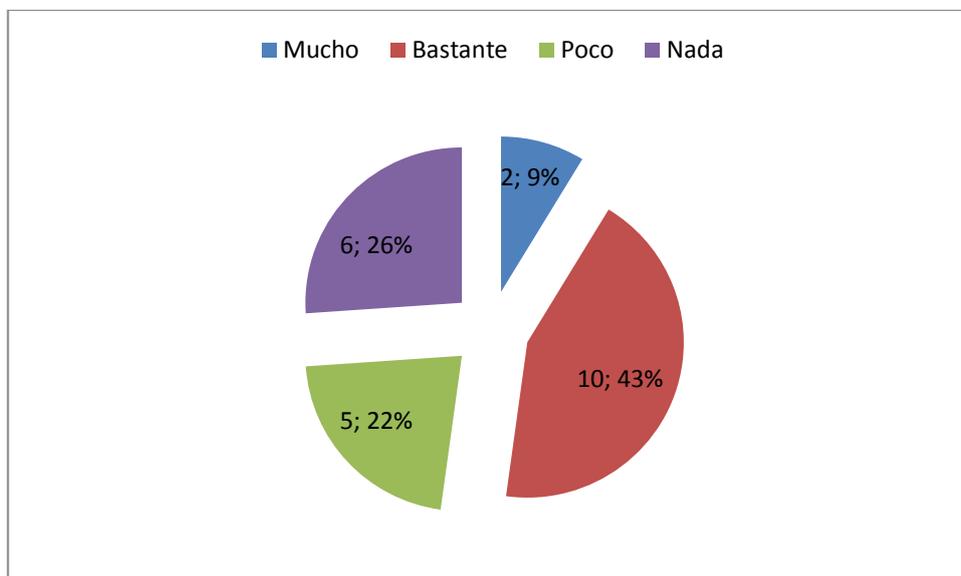


Gráfico # 15

Análisis e interpretación

El 43% dicen bastante están de acuerdo con un taller sobre juegos que te ayuden en los estudios y a mejorar el lenguaje y el 9% dice que mucho el 22% el poco el 26% dice que en nada fortalecen los conocimientos.

5.- ¿Te gusta que el docente incremente juegos que motiven tu desarrollo en el lenguaje?

Tabla # 18 Incremente juegos que motiven tu desarrollo

Descripción	Nº	%
Mucho	15	65%
Bastante	5	22%
Poco	2	9%
Nada	1	4%
Total	23	100%

Fuente: Escuela Francisco Piana Ratto Tabla # 16

Autora: Diana Gonzabay Franco

Gráfico # 5 a estudiantes

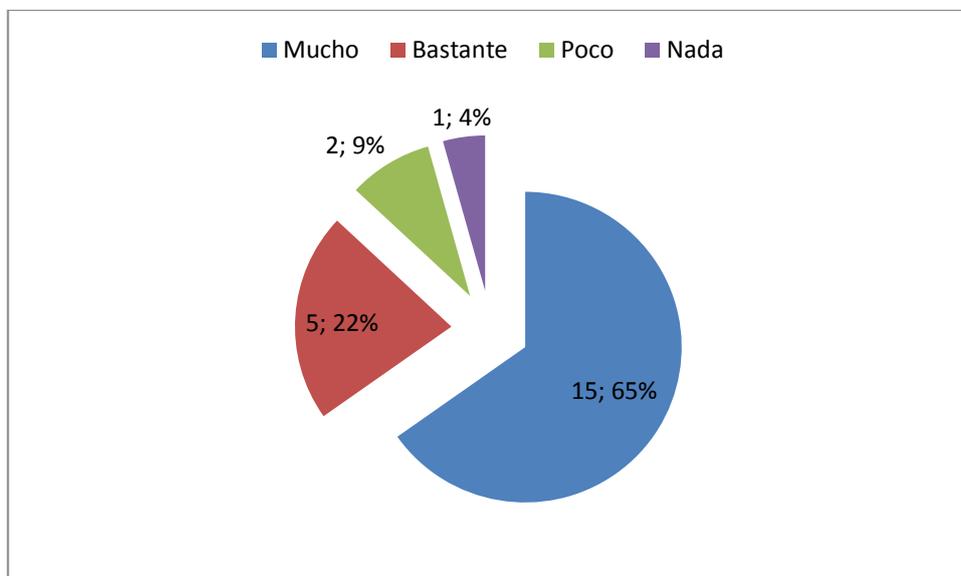


Gráfico # 16

Análisis e interpretación

El 65% de los estudiantes dicen que Te gusta que el docente incremente juegos que motiven tu desarrollo en el lenguaje y el 22% dice que bastante el 9% dice que poco y el 4% dice que nada

3.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1 Especificas

- Las diferentes teorías del aprendizaje fundamentadas principalmente en la corriente constructivista de Piaget y Vigostki, las cuales fueron de gran utilidad para planificar juegos que desarrollen el lenguaje conducentes al fortalecimiento del desarrollo integral del niño en edad preescolar.
- La información obtenida permitió identificar, la deficiente actualización docente en materia de juegos que desarrollen el lenguaje, escaso uso de los mismos para facilitar el desarrollo del lenguaje de los niños, inadecuada organización y funcionamiento de los espacios de aprendizaje, entre otras, las cuales inciden desfavorablemente en el rendimiento escolar.
- Las docentes al inicio del año escolar diagnostican en los niños las pautas de comportamiento en cada una de las áreas del desarrollo, y toman en cuenta las necesidades e intereses de los niños para planificar las acciones lúdicas en el aula, aspectos que se consideraron como una de las fortalezas detectadas en el diagnóstico realizado, y razón para incorporar en este proceso los juegos que desarrollen el lenguaje como estrategia pedagógica para facilitar el desarrollo integral de los niños.

3.2.2 Generales

La propuesta juegos tradicionales para fomentar el desarrollo del lenguaje del niño de Edad Escolar, es factible de ejecutar, por cuanto en la institución

existen los recursos humanos docentes, alumnos, padres y representantes, materiales y financieros necesarios para planificar, ejecutar y evaluar los juegos que desarrollen el lenguaje. Los recursos que no se encuentren presentes, son factibles de ubicarlos en la comunidad, por cuanto los padres y representantes entre otros miembros e instituciones de la comunidad educativa los pueden aportar, tal como se evidenció en la consulta realizada en este sentido.

3.3 RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1 Especificas

- Adquirir material de apoyo teórico-metodológico libros y revistas especializadas para mantenerse actualizado sobre las técnicas y métodos que plantea la pedagogía moderna para la enseñanza y el aprendizaje en el nivel de Educación Escolar.
- Participar activamente en jornadas de actualización docente
- Poner en práctica en la medida de lo posible y en función de la planificación que realicen los juegos que desarrollen el lenguaje propuestos en la presente investigación, con el fin de mejorar significativamente el logro de las competencias, destrezas y habilidades correspondientes a las diferentes áreas que conforman el desarrollo del lenguaje del niño: psicomotriz, cognitiva, socio-afectiva, lenguaje, moral y física.

- Promover la participación de los padres y representantes en el proceso educativo que se imparte en la institución.

3.3.2 Generales

Pretende difundir y aportar una guía, de apoyo en actividades recreos deportivos y culturales, rescatando las tradiciones ancestrales, las cuales nos permiten recordar nuestros inicios. Dejando un aporte generacional por medio del juego y la enseñanza lúdica. Mediante actividades, lecturas, videos, imágenes y enlaces se desarrollara el tema principal El juego con subtipos, características, enseñanzas, categorías y el principio del juego para que sea aplicado en el ambiente educativo y familiar.

CAPITULO IV

PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

4.1 Propuesta de aplicación de resultados

4.1.1 Alternativa obtenida

Los resultados obtenidos evidencian que el concepto que tienen los docentes respecto al perfil de los estudiantes de escolar a su cargo, es favorable evidenciándose que la mayor proporción respondió afirmativamente a los ítems formulados en este sentido 79,76%.

En correspondencia con los resultados que se obtuvieron en este indicador, se puede inferir que aun cuando pocos docentes utilizan los juegos tradicionales en su labor de enseñanza, de acuerdo a su opinión, los niños asumen actitudes favorables hacia éstos, situación que representa una gran oportunidad para incorporarlos, no sólo para facilitar su desarrollo integral, sino también como estrategia para promover valores culturales.

4.1.2 Alcance de la alternativa

Decir que el juego es importante para los niños parece reiterativo y está tan generalizado que no sería exagerado afirmar que todos los que han pensado en la educación del niño, se han referido de alguna manera a este tipo de actividad,

aunque en algunas ocasiones no haya sido suficientemente considerada y en otras casi ignorada. Pero si hablar del juego, en este caso el tradicional y de su importancia para el niño, quizás no fuera de gran interés, una reflexión en este sentido que incluya una toma de posición acerca de cómo utilizarlo cuando se tiene por objetivo la formación del niño y su desarrollo integral, no tendría razón de ser.

En el contexto de la Educación Escolar, son diversos los juegos que se utilizan en el quehacer pedagógico, como parte de las actividades que se organizan, en los horarios previstos para jugar y en los de receso docente. Los llamados juegos didácticos, los de movimiento y los tradicionales, todos ayudan a alcanzar objetivos educacionales, y al mismo tiempo, hacer que los niños se sientan más felices. Por ello, en la presente investigación se presentan y describen algunos juegos tradicionales para que las docentes la Escuela de Educación Básica Francisco Piana Ratto se encuentren con un valioso material de apoyo lúdico, que no sólo ayudará a facilitar el desarrollo integral de los niños, sino que también fomentarán el rescate de los valores culturales locales y regionales, uno de los propósitos inmediatos de la siguiente propuesta.

4.1.3 Aspectos básicos de la alternativa

4.1.3.1 Antecedentes

En este sentido, la presente investigación se ubica en la teoría psicogenética de Jean Piaget (1971), que ve en el juego la expresión y la

condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego. Aunque si bien pueden observarse de una sociedad a otra y de un individuo a otro modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos. Para Piaget el juego constituye un verdadero revelador de la evolución cognitiva del niño.

Por otra parte, los juegos tradicionales que se proponen para fomentar el desarrollo integral del niño de edad preescolar también se apoyan en el enfoque socio-cultural de Vigostki (1983), cuyas ideas abordan los orígenes y función del juego en el desarrollo del niño en edad preescolar, planteando dos problemas fundamentales: el primero, de qué modo surge el juego en el desarrollo del niño; y si el juego es una forma dominante o simplemente una forma predominante de la actividad del niño durante esta edad.

4.1.3.2 Justificación

La propuesta es factible de ejecutar en el aula de escolar, por cuanto en la institución existen los recursos humanos docentes, alumnos, padres y representantes, materiales y financieros necesarios para planificar, ejecutar y evaluar los juegos tradicionales propuestos. Los recursos que no se encuentren presentes, son factibles de ubicarlos en la comunidad, por cuanto los padres y representantes entre otros miembros e instituciones de la comunidad educativa los pueden aportar, tal como se evidenció en la consulta realizada en este sentido.

Por otra parte, como se puede ver en la descripción y materiales que requieren los juegos establecidos en el plan de acción propuesto, la mayoría son a muy bajo costo y de fácil adquisición en el mercado, por lo tanto no representa una limitación incorporarlos para facilitar el desarrollo integral de los niños de edad escolar de la Escuela de Educación Básica Francisco Piana Ratto.

4.2 Objetivos

4.2.1 General

Fomentar el desarrollo integral de los niños escolares de la Escuela de Educación Básica Francisco Piana Ratto, a través de la ejecución de juegos que desarrollen el lenguaje.

4.2.2 Específicos

- Brindar al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, que se plantee interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas.
- Favorecer la interacción del niño con su medio desarrollando nuevas técnicas que mejoran su aprendizaje en cuanto al lenguaje.
- Propiciar experiencias que permitan al niño favorecer su autoestima, expresar sus sentimientos, integrarse socialmente y facilitar sus relaciones interpersonales.

- Orientar la consecución de un mejor conocimiento del cuerpo humano, percepción del espacio y sus relaciones con el tiempo y el progreso de las aptitudes coordinativas.

4.3 Estructura general de la propuesta

4.3.1 Título

Guía de estrategias metodológicas para el desarrollo del lenguaje a través del juego de los niñas y niños del sexto grado de la Escuela de Educación Básica Francisco Piana Ratto.

4.3.2 Componente

El trabajo aborda actividades con el objetivo de potenciar el desarrollo de los procesos cognitivos atención, imaginación, memoria, pensamiento, percepción en cuarto y quinto años de vida mediante la utilización de juegos. Este constituye un factor determinante para desarrollar el lenguaje en el niño como estrategia fundamental en la planeación y ejecución de actividades del nivel preescolar. Se describen algunos juegos que pueden ser empleados, de forma sistemática y creativa por las educadoras para el logro de este propósito

Básicamente la propuesta está conformada en dos fases o etapas:

Fase I: descripción de los juegos tradicionales.

Fase II: plan de acción.

Fase I. Descripción de los Juegos Tradicionales

Juego 1. Metras

Objetivo: brindar al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, que se plantee interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas.

Contenido: desarrollo cognitivo.

Modalidades: tribilín, círculo, rayito.

Material: metras de fibra de vidrio, paraparas, bolitas de barro.

Participantes: número limitado.

Duración: se juega por partidas de duración variables, máximo cinco minutos cada una. El conjunto de partidas conforma el juego en sí. El juego finaliza cuando uno o varios jugadores se apoderan de las metras del o de los contrarios (se las gana).

Preparación: la docente orientará a los niños para que hagan un óvalo en el suelo y coloquen las metras en el mismo. Luego les ayuda a trazar una línea recta a una distancia aproximada de 5 pasos, para que los niños lancen cada uno una metra, aquel que quede más cerca, tendrá derecho a lanzar primero al óvalo demarcado, denominado rayo o tribilín, intentando sacar todas las metras.

Al quedar por lo menos una metra en el tribilín, todo aquel que hubiese sacado metras, debe cuidarse porque si el contrario le "pega" deberá entregárselas, quedando eliminado y fuera de la partida. La partida finaliza al no quedar metras en el tribilín, bien sea por que han sido todas "sacadas" o se ha eliminado al niño cuando pierde las metras que aportó en la partida. En todo el caso el ganador es aquel niño que logra obtener una cantidad de metras superior a las que inicialmente aportó o "cazó".

Descripción: se hace un pequeño hoyo en el suelo y se traza una línea; los participantes lanzan sus metras a la "hoya" y de acuerdo con la ubicación más cercana se toma el orden para seguir el juego. El ganador de la partida será aquel que logre primero pegarle al contrario o meta su metra en el hoyo o viceversa.

Juego 2. Volantín, Papagayo, Petaca, Cometa.

Objetivo: favorecer experiencias que permitan al niño favorecer su autoestima, expresar sus sentimientos, integrarse socialmente y facilitar sus relaciones interpersonales.

Contenido: contenido socio emocional y moral.

Modalidades: elevar el volantín con o sin hojilla en la cola.

Material: carretes de hilo de madera o plástico, trapos, madera, almidón, tijeras, hojillas, cabuya, anime, pita, papel, plumas sencillas, palos de caña brava, de bambú.

Participantes: una, dos o más personas.

Duración: depende del interés que demuestren los niños.

Preparación: se hacen formas y figuras de papel como las de un cajón, una estrella, una "H", etc. Luego se moldean, se amarran las partes utilizando almidón u otro pegamento, amarrándosele al rabo una cola construida con retazos de tela o papel.

Descripción: el objetivo del juego es elevar y mantener el papagayo lo más alto posible durante un periodo de tiempo determinado. Al llevar la hojilla se pretende también cortar la cabuya del contrario para eliminarlo del juego.

Plan de Acción

Objetivo General: Fomentar el desarrollo integral de los niños(as) preescolares del Municipio Atures, Estado Amazonas a través de la ejecución de juegos tradicionales.

JUEGO 1	OBJETIVO	CONTENIDO	RECURSOS
METRAS	Brindar al niño la oportunidad de experimentar, manipular objetos reales y símbolos, que se plantee interrogantes y trate de buscar sus propias respuestas.	Desarrollo cognitivo	Humanos: alumnos, docentes. Materiales: metras de fibra de vidrio, paraparas, bolitas de barro.
DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES LÚDICAS			
Se hace un pequeño hoyo en el suelo y se traza una línea; los participantes lanzan sus metras a la "hoya" y de acuerdo con la ubicación más cercana se toma el orden para seguir el juego. El ganador de la partida será aquel que logre obtener una cantidad de metras superior a las que inicialmente aportó.			
JUEGO 6	OBJETIVO	CONTENIDO	RECURSOS
PELOTICA DE GOMA	Favorecer el desarrollo del tono muscular, postura y equilibrio, tanto estático como dinámico.	Desarrollo psicomotriz	Humanos: alumnos, docentes. Materiales: pelotica de goma.
DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES LÚDICAS			
Se juega bajo la orientación del béisbol. Las especialidades son entre otras: usar casi siempre dos bases, batear lanzando la pelota verticalmente hacia arriba y golpearla con el puño de la mano contraria. El número de participantes y de condiciones de juego dependen del tamaño del terreno.			
JUEGO 7	OBJETIVO	CONTENIDO	RECURSOS
FUGA O GURRUFIO (RUINCHE)	Estimular la coordinación motora fina y la coordinación óculo-manual.	Desarrollo psicomotriz	Humanos: alumnos, docentes. Materiales: chapas de refrescos, martillo, clavos, trozo de hilo o pabilo, botones.
DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES LÚDICAS			
Se toma una chapa de refresco y se doblan los bordes con un martillo hasta aplanarla completamente. Luego se le hacen dos pequeños huecos en el centro con un clavo por donde se introduce el hilo haciendo un nudo en las puntas para cerrar el círculo. Más tarde se toma la chapa con el hilo entre las manos cruzando hilos con los dedos pulgares tratando de enrollas hasta que las chapas comienzan a dar vueltas atrás y adelante, produciendo un silbido muy característico parecido al ulular de las palomas.			
JUEGO 8	OBJETIVO	CONTENIDO	RECURSOS
CARRERA DE SACOS	Favorecer la coordinación motora global que comprende los desplazamientos mayores.	Desarrollo psicomotriz	Humanos: alumnos, docentes. Materiales: sacos de fique.
DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES LÚDICAS			
Se delimita una línea de salida y otra de llegada. Los participantes metidos cada uno en un saco. Ubicados uno al lado del otro con separación, al darse la partida deben salir saltando resultando ganador el primero que llegue a la meta. Puede jugarse en relevo de equipos, un jugador recorre la distancia acordada, se devuelve hacia el lugar de partida de su grupo, se quita el saco, se lo pone otro compañero y arranca, y así sucesivamente, hasta terminar todo el equipo. El ganador será el equipo que llegue primero. Serán descalificados aquellos jugadores que caminen, corran o salten fuera del saco.			

Tabla # 17

Escuela de Educación Básica

Francisco Piana Ratto.

**Guía de estrategias metodológicas
para el desarrollo del lenguaje a través
del juego de los niñas y niños**

Estudiantes: Sexto grado

LAS ESTATUAS"

Lugar: Patio

Material Necesario: Grabadora, CD de música

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego:

Formamos un círculo y vamos cantando en coro juguemos a las estatuas a la vez que giramos, a la cuenta de tres el jugador que haya sido destinado para dar la voz dirá ESTATUAS, todos se quedarán quietos como estatuas.

Si el jugador designado al pasar ve a alguien que se mueve, o se ríe, quien lo hizo pierde y se retira, gana el que se queda por más tiempo.



"TRES PIERNAS"

Lugar: Patio

Material necesario: Cordón

Organización: Por parejas

Desarrollo del juego:

Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros.

Los jugadores están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla. A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada.

El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a la meta.



"EL ESPEJO MÁGICO"

Lugar: Patio o Aula

Material Necesario: Ninguno

Organización: Por parejas de pie, mirándose de frente

Desarrollo del Juego:

Situada la pareja de jugadores en la posición inicial, uno de ellos representa al protagonista, y el otro niño será el espejo. El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual representa acciones cotidianas, como vestirse, cepillarse los dientes, depilarse, gesticular. Pasado un cierto tiempo, se intercambian los roles.



"EL BAILE DEL TOMATE"

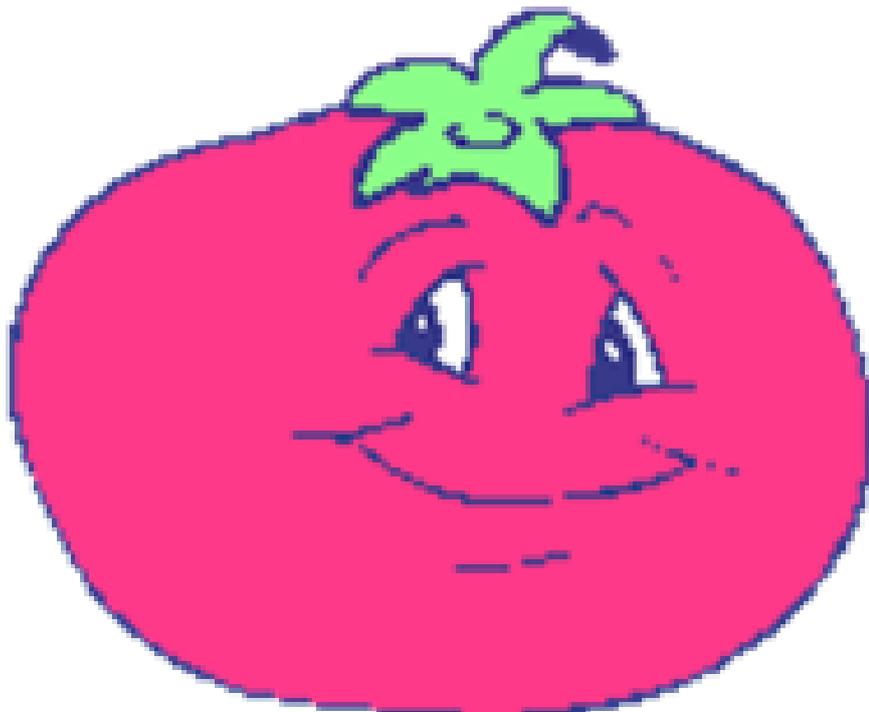
Lugar: Patio o aula

Material necesario: Tomates, grabadora y Cd de música

Organización: Por parejas

Desarrollo del juego

Se organiza al grupo en parejas. Sosteniendo un tomate colocado en la unión de las frentes, deben bailar al ritmo de la música. Además los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben topar al tomate. Ganan la pareja que logra terminar el baile sin hacer caer el tomate.



"LAS COCINADITAS"

Lugar: Aula

Material necesario: Ollitas, platos, comida

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego

Se disponen las ollas de cerámica en un pequeño fogón improvisando.

Se simula que se cocina todo tipo de alimentos. Por lo general, se recurre a las migas de pan, galletas, o pedacitos de caramelos, empaques vacíos.



"LA VACA LOCA"

Lugar: Patio

Material necesario: sacos o telas

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego:

La vaca loca no puede faltar en todas las fiestas de pueblo, y por supuesto los niños y niñas son los que más disfrutan en la plaza al son de la banda de músicos en la víspera de la fiesta. Se elige a un jugador que hace las veces de "vaca loca" ésta persigue para embestir al resto de compañeros; éstos toreadan a la "vaca loca" improvisando una capa. El que es embestido por la vaca loca hará las veces de ésta. Cada vez que envista la vaca loca a un compañero todos tendrán que decir en qué parte del cuerpo lo tocó.



"EL ELÁSTICO"

Lugar: Patio

Material necesario: Elástico

Organización: Grupo pequeño

Desarrollo del juego

Organizados en grupos de 3 a 5 jugadores, bajo una señal saltan el elástico en varias y diversas formas: de un extremo a otro, montando el elástico, pisando el elástico; se debe combinar para estructurar series.

Primero deben saltar a la altura de los tobillos, luego en las rodillas, después en la cintura, luego axilas, sigue el cuello y luego por encima de la cabeza.

El niño que no cumple con una serie determinada de saltos pierde y continúa el siguiente jugador. Gana el jugador que realiza sin equivocaciones la serie establecida. Al momento de saltar en el elástico se puede aumentar la "mantequillita" para hacer resbalar el elástico en el suelo.



"LA SOGA"

Lugar: Patio

Material necesario: Soga

Organización: Grupo pequeño

Desarrollo del juego

Dos niños toman de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

Se acompañan los saltos al ritmo de:

"Monja, viuda, soltera, casada,

enamorada, divorciada,

estudiante, actriz".

Se supone que si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la soga.



"AL PRIMO"

Lugar: Espacio amplio, de preferencia al aire libre

Organización: 30-40 máximo, divididos en subgrupos

Desarrollo del Juego:

Organizados en subgrupos de 6 ó 5 alumnos, en cada uno de éstos se escoge a uno que se lo denomina primo al que sigue el resto de compañeros encolumnados.

- El primo realizará movimientos y recorridos a su voluntad, todos deben imitarlo.

Cada primo podrá dirigir a su grupo 2 ó 3 minutos, luego se cambia con otra persona. Aquellos que no ejecutan los movimientos imitando al primo serán multados con entrega de una prenda. Para recuperarla cumplirán una penitencia impuesta por el grupo.



"LA CEBOLLITA "

Lugar: Patio

Material necesario: una pilastra o poste de luz

Organización: Grupo pequeño

Desarrollo del juego

Los participantes se sientan uno tras otro sujetándose con las manos en la cintura.

El primero se asegura fuertemente al poste de luz o a la pilastra del corredor de su casa.

La persona que queda libre será quien debe ir arrancando las cebollas una por una.

La idea es no soltarse, ni permitir ser arrancada.

Variante: También pueden jugar de pie.



"LA CARRETILLA"

Lugar: Patio

Material necesario: ninguno

Organización: Por parejas

Desarrollo del juego

Agrupados en parejas y tras una línea de salida donde se ubican uno tras otro, el de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma de las piernas.

A la voz del profesor todos parten hasta una marca preestablecida, donde se cambian de función y regresan.

No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero.

Gana aquella pareja que llega primero.



"EL JUEGO DE LAS FRUTAS"

Lugar: Patio

Material Necesario: Ninguno

Organización: Individual

Desarrollo del juego:

A cada uno de los niños se le asigna el nombre de una fruta.

Acto seguido el director del juego se queda sentado en un lugar llama a un niño y lo coloca sobre sus piernas boca abajo diciendo. Venga la manzana pegue un golpe y váyase, y se retira.

Si adivina el niño que esta boca a bajo el nombre del niño que hace de manzana pasa a su lugar.

De lo contrario el director del juego, dice otro niño, venga la frutilla pegue un golpe y váyase, y así sucesivamente.



"PERROS Y VENADOS"

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego:

Del grupo se escoge 6 o 7 niños y se les denomina perros, a los restantes, venados.

Los perros persiguen a los venados hasta tocarles; al momento que son tocados debe sentarse y ponerse en posición cuadrúpeda; los venados que se encuentran en esta posición esperan ser salvados; esto se logra cuando otro venado salta sobre él.

Se consideran ganadores los perros, cuando eliminan a todos los venados. Los venados ganan si no son atrapados dentro del tiempo convenido.



"POLICIAS Y LADRONES"

Lugar: Patio o aula

Material necesario: Ninguno

Organización: Grupo grande

Desarrollo del juego:

Del grupo se escoge 6 o 7 niños y se les denomina policías, a los restantes, ladrones.

Los policías persiguen a los ladrones hasta tocarles; al momento que son tocados se les lleva a la cárcel que será un lugar designado anteriormente; los ladrones que se encuentran dentro esperan ser salvados; esto se logra cuando otro ladrón le da la mano y lo libera.

Se consideran ganadores los policías, cuando mete presos a todos los ladrones.

Los ladrones ganan si no son atrapados dentro del tiempo convenido.



"LOS AVIONES"

Lugar: aula

Material necesario: Papel

Organización: Individual

Desarrollo del juego

Consiste en fabricar aviones de papel y lanzarlos al aire para que vuelen como si tuviesen motor, diversas son las formas, tamaños y modelos.

Solo vuelan con el impulso que se les da con las manos hacía arriba formando piruetas para luego aterrizar en los diferentes sitios de dónde se los lanzaba.

4.4 Resultados esperados de la alternativa

Promover espacios y tiempos de juego dentro y fuera de la sala a partir de múltiples propuestas que permitan a los niños desplegar sus posibilidades lúdicas y dando lugar a su libre expresión brindando oportunidades de juego individual, grupal y en pequeños grupos.

Generar espacios de juego entre los niños y las familias, considerando las tradiciones culturales y promoviendo la transmisión de los juegos tradicionales de su comunidad que incluyan en su desarrollo del lenguaje.

Conocimiento de algunos juegos tradicionales que tienen valor para la cultura del niño, su comunidad y su familia.

Construcción compartida y aceptación de normas, pautas y límites.
Conocimiento de las reglas de juego.

Respeto por las reglas de juego. Que ayuden a la al desarrollo del lenguaje mediante las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas.

Mejorar la convivencia escolar a través del juego creando un clima de respeto hacia las normas que rigen nuestra

Bibliografía

- Ausubel, D.P. (2010). *The use of advance organizers in the learning and retention of meaningful verbal material*. Journal of Educational Psychology, 51, 267-272.
- Ausubel, D. (2013). *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*. New York: Grune & Stratton.
- Ausubel, D. (2008). *In defense of advance organizers: A reply to the critics*. Review of Educational Research, 48, 251-257.
- Chateau, J. (2008). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.
- DANILOV.M, *El proceso de la Enseñanza en la Escuela*. Editorial "Grijalbo" México. Pag.87-89.
- Distrito Federal, 1991. Quinta Edición. Editorial Francisco Méndez Oleo.
- DURAN, Juan Carlos (2004). *Teorías y modelos pedagógicos*. Quito: El Educador. Fundamentos revolucionarios de pedagogía popular. Buenos Aires, Editor 904, 1977.
- Dilalla, F.L y Watson, M.W (2010). *Diferation of fantasy and reality. Preschoolers reaction to interruptions in their play*. Development Psychology.
- EQUIPO EDITORIAL SANTILLANA. (2009). *Lectura y animación*. Quito Ecuador. (49 p.)
- EQUIPO EDITORIAL SANTILLANA. (2009). *Razonamiento Verbal*. Quito Ecuador. (64 p.)
- ESCUELA PARA MAESTROS. *Enciclopedia de Pedagogía Práctica*. (2005). Editorial Cadiex international S.A. Colombia.
- FIERRO. M. (2013). *El Heraldo; Suplemento de Mente Lógica*. (p. 6-B).
- GAVILANES J.M. (2009) *Principios de la Sociología*. Ed. Oveja. Quito-Ecuador.
- Garaigordobil, M. (2011). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea.
- GORTAIRE D. (2009). *Matemáticas I*. Ediciones Nacionales Unidas. Quito – Ecuador. (381 p).

- GUTIÉRREZ, Francisco. *Educación con praxis política*. 6 ed. México, Siglo XXI, 1993.
- NÉRICI, Emídeo G. *Hacia una Didáctica General*, Editorial Kapeluz Argentina, 1973. Pág 54
- Martínez Medrano, E. (2013). *El juego infantil: análisis y aplicación escolar*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza, Instituto de Ciencias de la Educación.
- MEHRABIAN en su obra Pensamiento toy <http://www.psicojack.com/blog/2007/07/libro-vigotsky-lev-s-pensamiento-y.html>
- MACEDO, Donaldo. *Alfabetización la lectura de la palabra y lectura de la realidad*. Barcelona, Ediciones, 1989.
- MARTINEZ, E. (1998). *Lingüística, teoría y aplicaciones*. España:
- MICHNICK, R. y Hirsh, K. (2001). *¿Cómo hablan los bebés?* México, D.F.:
- MIRANDA, Pablo (2004). *El maestro la comunidad y la construcción de una escuela para la emancipación*. Quito: El Educador.
- MIRETTI, M. (2003). *La lengua oral en la educación inicial*. Santa Fe.
- MOLINA, Fran (1988), *El proceso de construcción de Identidad popular*, Escuela de Sociología Universidad Central, Quito.
- MONFOROT, M. y Juárez, A. (1987). *El niño que habla*. El lenguaje oral en NIETO, M. (1991). *Anomalías del Lenguaje y su Corrección*. México
- OLMEDO, Francisco y ROJAS, Carlos (1999) “*La epistemología*”. *Programa de Liderazgo Educativo*. S.E. Quito.
- PASCUAL, P. (1995). *Tratamiento de los defectos de articulación en el lenguaje del niño*. Madrid. Editorial Escuela Española.
- PUYUELO M. (1998: 2000). *Manual de Desarrollo y Alteraciones del Lenguaje*. Barcelona: Editorial MASSON. Página 85
- SAUSSURE, Ferdinand: *Curso de lingüística general*, Alianza Editorial, Madrid, 1983. De la segunda parte. Lingüística sincrónica: Cap. 3, página 185.

Anexos

Importancia del juego en el desarrollo

Dimensiones del juego

Desarrollo motor

Adquisición
Esquema corporal

Desarrollo cognitivo

Dominio del lenguaje y Juego simbólico

Desarrollo social

Adquisición:
Costumbres
Valores
Roles
Normas...

Desarrollo afectivo

Adquisición:
Autoestima
Equilibrio emocional
Solución conflictos...



Pautas generales sobre el lenguaje

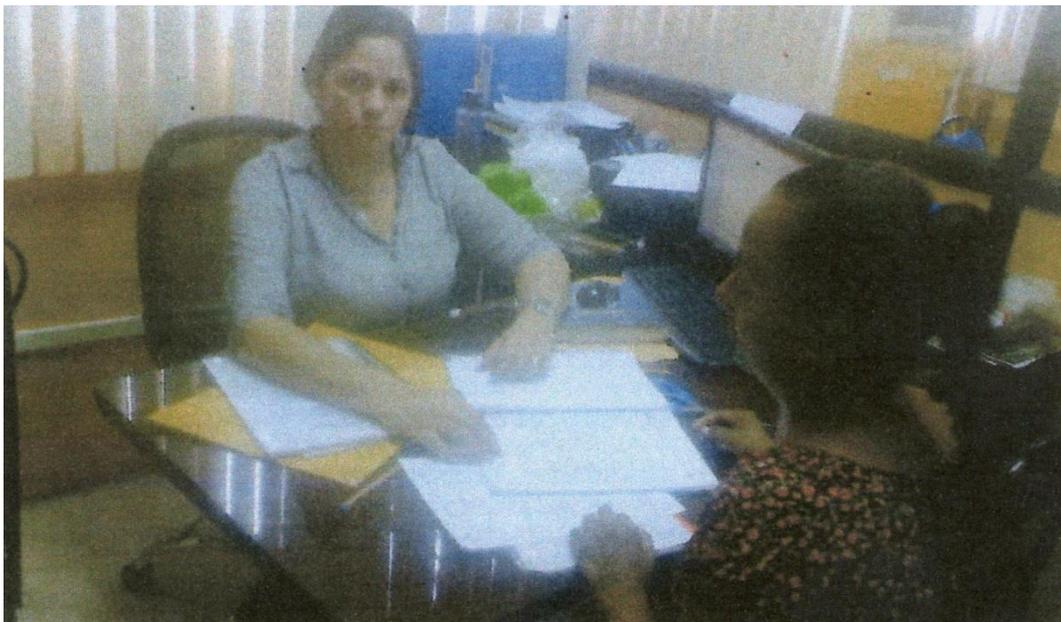
- ¥ Hablar frecuentemente con los niños de forma clara y concreta.
- ¥ No juntar ni suprimir los finales de las palabras, ej: finde, se ha acabadÉ
- ¥ Convertir en juego la imitación provocada de palabras o sonidos correctamente articulados.
- ¥ Evitar interrumpir el discurso con la sola intención de corregir la articulación.
- ¥ Hacer las oportunas correcciones mediante la conversación normal, al niño no le podemos decir que lo dice mal, nosotros repetimos su frase diciendo bien la palabra.
- ¥ Reforzar su esfuerzo por intentar decir bien las palabras aunque al principio lo diga mal.
- ¥ Enseñarle canciones, poesías, adivinanzas, cuentosÉ
- ¥ Ejercicios para el control de respiración y soplo. Ej: inflar globos, pompero, hacer burbujas con una pajita, partido de fútbol con pajita y pelota de pimpónÉ

Capacidades desarrolladas por los juegos tradicionales:

- Favorecer la comunicación y la adquisición del lenguaje.
- Facilitan la integración del individuo en la sociedad.
- Inician a los niños/as la aceptación de las reglas comunes compartidas.
- Contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo y social de los pequeños.
- Fomentan la transmisión de usos lingüísticos, generando un vocabulario específico.
- ...



Con la tutora





Con los estudiantes







UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD PRESENCIAL



MATRIZ DE INTERRELACIÓN

Tema	Problema general	Objetivo general	Hipótesis General	Variable
<p>Juego en el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de Sexto Grado de la escuela de Educación Básica Francisco Piana Ratto 2017</p>	<p>¿Cómo influye el juego en el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de sexto grado de la Escuela de Educación Básica Francisco Piana Ratto en el año lectivo 2017?</p>	<p>Crear estrategias mediante juegos para incentivar el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de sexto grado de la Escuela de Educación Básica Francisco Piana Ratto en el año lectivo 2017</p>	<p>Si se crean juegos lograremos el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de sexto grado de la Escuela de Educación Básica Francisco Piana Ratto en el año lectivo 2017</p>	<p>Variable independiente: Los Juegos</p>
	<p>Subproblemas o derivados</p> <p>¿De qué manera se puede definir la estructura metodológica de la guía para desarrollar el lenguaje mediante los diferentes juegos?</p> <p>¿De qué manera influye la elaborar una base teórica para respaldar el desarrollo de las actividades lúdicas en clase que mejoren la enseñanza aprendizaje?.</p> <p>¿Cómo se puede definir un sistema estrategias pedagógicas aplicables para hacer un seguimiento y evaluar los avances en el desarrollo del lenguaje mediante la implementación de juegos?.</p>	<p>1.7.3 Objetivo específico</p> <p>Definir la estructura metodológica de la guía para desarrollar el lenguaje mediante los diferentes juegos</p> <p>Analizar la teórica para respaldar el desarrollo de las actividades lúdicas en clase que mejoren la enseñanza aprendizaje.</p> <p>Diseñar un sistema estrategias pedagógicas aplicables para hacer un seguimiento y evaluar los avances en el desarrollo del lenguaje mediante la implementación de juegos</p>	<p>Subhipótesis o derivadas</p> <p>Si se definiera la estructura metodológica de la guía se podrá desarrollar el lenguaje mediante los diferentes juegos</p> <p>Elaborando un análisis de la base teórica y respaldarla se desarrollará de las actividades lúdicas en clase que mejoren la enseñanza aprendizaje.</p> <p>Diseñado un sistema estrategias pedagógicas aplicables para hacer un seguimiento y evaluar los avances mejoraremos el desarrollo del lenguaje mediante la implementación de juegos didácticos.</p>	<p>Variable dependiente: Desarrollo del lenguaje</p>
<p>Método Método inductivo Método deductivo</p>	<p>Técnicas Observación directa Encuesta</p>	<p>Estudiante: Diana Carolina Gonzabay Franco Carrera: Educacion Básica Celular: 0967444695 e-mail.com: dianacarolinagonzabayfranco@gmail.com</p>		