



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

Título del Proyecto de Investigación:

“LOS JUEGOS ORGANIZADOS EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE LOS NIÑOS DEL NIVEL 1 PARALELO “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MIGUEL ÁNGEL LEÓN PONTÓN” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO LECTIVO 2015-2016”.

Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Educación Parvularia e Inicial.

AUTORA:

Anita Lucia Rivera Carrasco

TUTORA:

Mgs. Dolores Gavilanes Capelo

Riobamba- Ecuador

2016

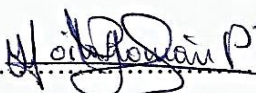
MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del Tribunal de Graduación del proyecto de investigación de título: **“LOS JUEGOS ORGANIZADOS EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE LOS NIÑOS DEL NIVEL 1 PARALELO “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MIGUEL ÁNGEL LEÓN PONTÓN” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO LECTIVO 2015-2016”**, presentado por: **Anita Lucia Rivera Carrasco** y dirigida por: **Mgs. Dolores Gavilanes Capelo**, una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación escrito en la cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Para constancia de lo expuesto firman:

Ms.C. Zoila Román Proaño

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

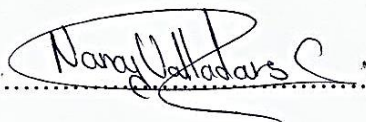


.....

FIRMA

Ms.C. Nancy Valladares

MIEMBRO DEL TRIBUNAL



.....

FIRMA

Ms.C. Miriam Tapia

MIEMBRO DEL TRIBUNAL



.....

FIRMA

NOTA..... 9.70

CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA

Máster


Dolores Gavilanes Capelo

TUTORA DE TESIS Y DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

Certifica:

Que el trabajo de: **“LOS JUEGOS ORGANIZADOS EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE LOS NIÑOS DEL NIVEL 1 PARALELO “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MIGUEL ÁNGEL LEÓN PONTÓN” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO LECTIVO 2015-2016”**, de autoría de la señorita Rivera Carrasco Anita Lucía ; ha sido dirigido y revisado durante todo el proceso de investigación, cumple con todos los requisitos metodológicos y los requerimientos esenciales exigidos por las normas generales, para la graduación, para lo cual, autorizo dicha presentación para su evaluación y calificación correspondiente.

Riobamba, enero de 2017



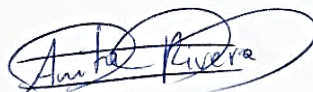
Mgs. Dolores Gavilanes Capelo

TUTORA

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación que se expone como proyecto de grado, previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Parvularia e Inicial, es original, de exclusiva autoría y basado en el proceso de investigación establecido por la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías.

En este sentido, los fundamentos teóricos, científicos y resultados obtenidos son de única responsabilidad de la autora y los derechos le corresponden a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Anita Lucia Rivera Carrasco

AUTORA



Mgs. Dolores Gavilanes Capelo

TUTORA

DEDICATORIA

Dedico esta investigación a Dios por fortalecer mis fuerzas para seguir luchando por mis sueños y permitirme lograr una meta más en mi vida, que es culminar con éxito mi carrera profesional.

A mis padres por el apoyo y generosidad brindados.

A mi esposo e hijos que han sido mi motivación en este largo caminar lleno de tropiezos y aciertos.

Anita Lucia Rivera Carrasco

AGRADECIMIENTO

A los docentes de la Universidad Nacional de Chimborazo que compartieron sus conocimientos durante los periodos académicos.

A mis estimadas compañeras y amigas por compartir semana tras semana sus alegrías y tristezas, por disfrutar durante este largo tiempo la dicha de ver cómo íbamos llegando a nuestra meta, forjando nuestro proyecto de vida.

Un sincero agradecimiento a esta Alma Mater que nos brindó la oportunidad de ver nuestros sueños cumplidos, a mi tutora Mgs. Dolores Gavilanes Capelo, por los conocimientos compartidos y por ser quienes mi guiaron durante este largo proceso.

Anita Lucia Rivera Carrasco

ÍNDICE GENERAL

Contenido	Pág.
PORTADA	i
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	ii
CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA	iii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE CUADROS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN	xii
SUMMARY	xiii
INTRODUCCIÓN	xiv

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL	1
1.1. Problema de Investigación	1
1.2. Planteamiento del problema	1
1.3. Formulación del problema	2
1.4. Preguntas Directrices	2
1.5. Objetivos	3
1.5.1 Objetivo General	3
1.5.2. Objetivos Específicos	3
1.6. Justificación e Importancia del Problema	4

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO	6
2.1. Antecedentes de la Investigación	6
2.2. Fundamentación Teórica	7
2.2.1 El juego	7

2.2.1.1.	Teorías del juego	8
2.2.1.2.	Importancia del Juego	10
2.2.1.3.	Características del juego	11
2.2.2.	Organización	12
2.2.2.1	Juegos Organizados	12
2.2.2.2.	Importancia	14
2.2.2.3.	Clasificación	14
2.2.2.4.	Características	18
2.2.2.5.	Características sociales y motrices de los niños de 3 a 4 años	19
2.2.2.6.	Los juegos Organizados en el aprendizaje de los niños de 3 a 4 años	19
2.2.2.7.	Rol del docente	20
2.2.3.	Desarrollo	21
2.2.3.1.	Definiciones de lenguaje	21
2.2.3.2.	Oral	23
2.2.3.3.	Desarrollo del lenguaje oral	23
2.2.3.4.	Tipos de lenguaje	24
2.2.3.5.	Lenguaje Oral	25
2.2.3.6.	Características	25
2.2.3.7.	Teorías del Lenguaje Oral	28
2.2.3.8.	Características lingüísticas de los niños de 3 a 4 años	31
2.2.3.9.	¿Cuál es el propósito del Lenguaje Oral En el nivel inicial?	32
2.2.3.10.	Etapas del desarrollo del Lenguaje Oral	33
2.2.3.11.	Estructuras del Lenguaje Oral	34
2.2.4.	Los Juegos Organizados En El Desarrollo Del Lenguaje Oral.	35
2.2.5.	Actividades	37
2.3.	Variables	47
2.4.	Operacionalización de variables	48
2.4.1.	Variable Independiente	48
2.4.2.	Variable Dependiente	49
2.6.	Definición de términos básicos	50

CAPÍTULO III

3.	MARCO METODOLÓGICO	53
3.1.	Tipo de investigación	53
3.2.	Diseño de investigación	53
3.3.	Nivel de la Investigación	53
3.3.	Población y muestra	54
3.3.1.	Población	54
3.3.2.	Muestra	54
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	55
3.5.	Técnicas de procesamiento de datos	55

CAPITULO IV

4.1.	Análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación.	56
------	---	----

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	66	
5.1.	Conclusiones	66
5.2.	Recomendaciones	67
Bibliografía	68	
Webgrafía	70	
Anexos	71	

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadros		Pág.
CUADRO N° 1:	Reconoce que tipo de juego se está realizando.	56
CUADRO N° 2	Identifica las reglas del juego antes de ejecutarlo.	57
CUADRO N° 3	Cumple con el rol encomendado en el juego.	58
CUADRO N° 4	Interactúa con los otros niños al jugar.	59
CUADRO N° 5	Obtiene aprendizajes a través de los juegos organizados.	60
CUADRO N° 6	Participa en conversaciones con sus compañeros de juego.	61
CUADRO N° 7	Identifica las reglas de juego y las cumple.	62
CUADRO N° 8	Expresa sus emociones a través de palabras, gestos o señas.	63
CUADRO N° 9	Debate al explicarle las reglas del juego.	64
CUADRO N° 10	Expone sus ideas con coherencia, pronunciando y vocalizando bien las palabras.	65

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráficos		Pág.
GRÁFICO N° 1:	Reconoce que tipo de juego se está realizando.	56
GRÁFICO N° 2	Identifica las reglas del juego antes de ejecutarlo.	57
GRÁFICO N° 3	Cumple con el rol encomendado en el juego.	58
GRÁFICO N° 4	Interactúa con los otros niños al jugar.	59
GRÁFICO N° 5	Obtiene aprendizajes a través de los juegos organizados.	60
GRÁFICO N° 6	Participa en conversaciones con sus compañeros de juego.	61
GRÁFICO N° 7	Identifica las reglas de juego y las cumple.	62
GRÁFICO N° 8	Expresa sus emociones a través de palabras, gestos o señas.	63
GRÁFICO N° 9	Debate al explicarle las reglas del juego.	64
GRÁFICO N° 10	Expone sus ideas con coherencia, pronunciando y vocalizando bien las palabras.	65



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**

TÍTULO

“LOS JUEGOS ORGANIZADOS EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE LOS NIÑOS DEL NIVEL 1 PARALELO “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MIGUEL ÁNGEL LEÓN PONTÓN” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO LECTIVO 2015-2016”

RESUMEN

Este trabajo es el resultado obtenido de un proyecto que se elaboró sobre los Juegos Organizados en el Desarrollo del Lenguaje Oral en los niños del Nivel 1, paralelo “D” de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” de la Ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo, con el objetivo principal de contribuir con actividades lúdicas que ayuden a mejorar el Lenguaje Oral, para lo cual se revisó investigaciones análogas, obteniendo referencias y bases para elaborar un trabajo amplio y bien sustentado. La fundamentación teórica, científica, metodológica es la base principal para desarrollar este trabajo de investigación, con un marco teórico que es de fácil comprensión y ayuda para entender el tema planteado. En esta investigación se demuestra que se cumple con sus variables, cuando se realiza la operacionalización. El diseño de la investigación fue no experimental, porque no se manipularon las variables, el tipo de investigación fue descriptiva y de campo y su nivel fue descriptivo, todo esto se realizó a través de la Técnica de la Observación utilizando como instrumento de recolección de datos una Ficha de Observación dirigido a 30 niños. En la interpretación de datos se demuestra que el mayor porcentaje de niños no logra utilizar los Juegos Organizados como una herramienta para mejorar su Lenguaje Oral. Además se pudo concluir que el lenguaje de algunos niños al ingresar al nivel 1 de Educación inicial es escaso, sin fluidez y claridad pero gracias a los Juegos Organizados los niños se motivan, hablan constantemente y van mejorando su lenguaje.

Abstract

This work is the result of a project that was developed on organized games in the Oral Language Development in Children of the Level 1, parallel "D" of the Educational Unit "Miguel Angel León Pontón" from the City of Riobamba, Province of Chimborazo, which the main objective is to contribute with ludic activities that will help improve the Oral Language, for which similar researches were reviewed, obtaining references and databases to develop a comprehensive and well-supported work. The theoretical, scientific, methodological foundations are the main basis for developing this research, with a theoretical framework that is easy to understand and help the understanding of the raised issue. This research has demonstrated that meets their variables when the operationalization will be done. The research design was not experimental because the variables were not manipulated, the type of research was descriptive and of field and its level were descriptive, all this was done through the Observation Technique using as data collection one directed Observation Form aimed to 30 children. In the data interpretation, it shows that the highest percentages of children are not able to use the game theory Arranged as a tool to improve their oral language. In addition, it was concluded that the language of some children to enter the level 1 Initial education is scarce, no fluency and clarity but thanks to organized games children are motivated, constantly talk and are improving their language.

Luis Pazmiño

Reviewed by: Pazmiño, Luis
Language Center teacher.



INTRODUCCIÓN

Los niños al ingresar a Nivel Inicial, casi en su mayoría tiene adecuadamente desarrollado su lenguaje, esto les permite comunicarse con sus compañeros, docentes y padres; expresar sus deseos, necesidades, etc., además socializar con su entorno, permitiéndoles desarrollar sus funciones cognitivas y ser entes activos en el proceso de enseñanza- aprendizaje que se lleva a cabo en los establecimientos educativos.

De la misma manera hay niños que tienen problemas al hablar, estos pueden ser ocasionados por distintas causas, pero se puede decir que la principal es un ambiente familiar con escasa estimulación. El labor de la docente tiene vital importancia al detectar los problemas individuales de los niños y ayudar a superarlos; un instrumento que puede ser utilizados para el desarrollo del lenguaje son los Juegos Organizados, ya que los niños mientras juegan dialogan entre si y van ampliando su vocabulario, mejorando su dicción y pronunciamiento de las palabras.

La investigación que se realizó nos permitió darnos cuenta de cómo influyeron los Juegos Organizados en el desarrollo del Lenguaje Oral de los niños del Nivel 1 paralelo “D” de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón”, ya que se evidenciaron niños motivados a hablar mientras jugaban y de esta manera iban mejorando su lenguaje oral y aumentando su vocabulario, porque repetían palabras que no conocían.

La presente investigación consta de cinco capítulos, que detallo a continuación:

CAPITULO I: contiene el **Marco Referencial**, dentro de este podemos encontrar, el problema de investigación, planteamiento del problema, formulación del problema, preguntas directrices, objetivos y la justificación.

CAPITULO II: contiene el **Marco Teórico**, dentro de este podemos encontrar los Antecedentes de la Investigación, fundamentación teórica, definición de términos básicos, hipótesis, variables independiente y dependiente, Operacionalización de las variables.

CAPITULO III: contiene el **Marco Metodológico**, dentro de este podemos encontrar el Diseño, Tipo y Nivel de Investigación, población y muestra con la que se trabajó, técnicas e instrumentos, técnicas para procesar los datos obtenidos.

CAPITULO IV: contiene el **Análisis e Interpretación de resultados**, en donde se encuentra detallado el porcentaje de niños y niñas del nivel 1 paralelo “D” de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León” que consiguen realizar las actividades encomendadas.

CAPITULO V: contiene las **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES** que se pudieron encontrar a través del transcurso del desarrollo de la investigación, completando con la bibliografía y sus anexos.

CAPITULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

“LOS JUEGOS ORGANIZADOS EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE LOS NIÑOS DEL NIVEL 1 PARALELO “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MIGUEL ÁNGEL LEÓN PONTÓN” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERIODO LECTIVO 2015-2016”.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel mundial el juego es considerado como parte fundamental en el desarrollo integral del ser humano, mucho más en lo relacionado al lenguaje, tomando en consideración que los niños mientras juegan hablan constantemente, esto se evidencia en el proyecto “El juego en el Nivel Inicial” encaminados por la OEI, junto con UNICEF Argentina en los cuales se contribuye con la importancia de integrar al juego al proceso de aprendizaje de los niños (Sarlé, 2015).

En Inicial existen debilidades en el uso adecuado del juego como estrategia didáctica, ya que en los centros educativos regularmente lo utilizan como medio de distracción y no como medio de enseñanza-aprendizaje. Lo expuesto evidencia la importancia de realizar un trabajo minucioso a nivel de Educación Inicial, en lo que tiene que ver con el desarrollo del lenguaje oral, tomando en cuenta a los juegos organizados como instrumentos lingüísticos.

En el Ecuador, se puede resaltar los cambios realizados en el sistema educativo para implementar los juegos organizados como estrategia didáctica, esto se verifica en el Currículo de Educación Inicial, el cual sugiere utilizar al juego como metodología en el proceso de adquisición del lenguaje oral a través de sus ámbitos de desarrollo. Pero la realidad en los centros educativos es otra, los docentes y los niños de 3 a 4 años

interpretan la palabra “juego” como un equivalente a la hora de recreo y/o un momento de esparcimiento alejado del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En nuestra ciudad el Distrito de Educación Chambo-Riobamba, incentiva a sus docentes se apeguen a lo que está planteado en el Currículo de Educación Inicial; todo esto lo han hecho a través de capacitaciones, en donde han ido debatiendo cada uno de los ámbitos, entre ellos el ámbito de lenguaje verbal y no verbal, que como eje principal tiene la integración de los juegos a las planificaciones curriculares, buscando mejorar así el vocabulario de los niños.

En los niños del Nivel 1, Paralelo “D” de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón”, se observó niños de 3 a 4 años con escasa estimulación lingüística, que usan señas para comunicarse, pronuncian mal las palabras, usan erróneamente los fonemas, tienen un lenguaje poco claro; a esto se debe agregar la falta el apoyo por parte de los padres de familia, por lo que la maestra se sentía impotente ante esas circunstancias, por estas razones decidí investigar a fondo esta problemática.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influyen los Juegos Organizados en el desarrollo del Lenguaje Oral de los niños del Nivel 1 paralelo “D” de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” de la Ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo, Periodo Lectivo 2015-2016?

1.4. PREGUNTAS DIRECTRICES

- ¿Cuáles son los Juegos Organizados que influyen en el desarrollo del Lenguaje Oral de los niños del Nivel 1 paralelo “D” de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, Periodo Lectivo 2015-2016.?
- ¿Cuán alto es el nivel de desarrollo del Lenguaje Oral que se produce por la utilización de los Juegos Organizados de los niños del Nivel 1 paralelo “D” de la

Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, Periodo Lectivo 2015-2016?

- ¿Qué Juegos Organizados se utilizan en el desarrollo del Lenguaje Oral de los niños del Nivel 1 paralelo “D” de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, Periodo Lectivo 2015-2016.?

1.5. OBJETIVOS:

1.5.1. Objetivo General :

Determinar cómo influyen los Juegos Organizados en el Desarrollo del Lenguaje Oral de los niños del Nivel 1 paralelo “D” de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, Periodo Lectivo 2015-2016.

1.5.2. Objetivos Específicos:

- Identificar los Juegos Organizados que influyen en el desarrollo del Lenguaje Oral de los niños del Nivel 1 paralelo “D” de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, Periodo Lectivo 2015-2016.
- Analizar el nivel de desarrollo del Lenguaje Oral que se produce por la utilización de los Juegos Organizados de los niños del Nivel 1 paralelo “D” de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, Periodo Lectivo 2015-2016.
- Indagar los Juegos Organizados que se utilizan en el desarrollo del Lenguaje Oral de los niños del Nivel 1 paralelo “D” de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, Periodo Lectivo 2015-2016.

1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Este trabajo investigativo tiene una gran **importancia** en vista que el lenguaje oral es uno de los medios por el cual nos comunicamos, y transmitimos nuestras ideas a otras personas, permitiéndonos a si desarrollarnos como personas activas en la sociedad, y que mejor si lo empezamos haciendo desde nuestros niños de educación inicial incentivándolos a participar en las actividades que plantearemos, a través de los juegos organizados.

El **impacto** que tuvo este proyecto en la comunidad educativa fue incentivar y cambiar la percepción de los docentes, para que den importancia al nivel de lenguaje oral que poseen sus alumnos cuando ingresan al periodo académico, es decir a las características individuales que acarrear consigo los niños, y así detectar los problemas y dificultades que traen desde su entorno familiar en el desarrollo de su capacidad lingüística.

En la **actualidad** la mayoría de niños de 3 a 4 años que ingresan al Sistema de Educación inicial presentan problemas al hablar, emitiendo frases que no se entienden, suprimiendo sílabas o vocales, demostrando así que es primordial estimularlos a través de metodologías lúdicas, que permitan despertar el interés en el niño para que emita palabras claras y de manera fluida.

La **utilidad** que se le puede dar a esta investigación, depende de la perspectiva de los docentes, si estos consideran que el lenguaje oral en los niños tiene una gran importancia en su desarrollo integral, lo pondrán en práctica en sus planificaciones curriculares, permitiendo así al niño sentirse motivado a través del juego y a la vez sentirse seguro para fortalecer sus deficiencias en la pronunciación de su lenguaje.

Los **beneficiarios** de esta investigación fueron los niños del Nivel 1 de Educación Inicial “D” de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León”, por cuanto se les guio a tener clases dinámicas, creativas a través de los juegos organizados, que permitió a los niños, explorar, desarrollar habilidades y destrezas, sobre todo enfocándonos en la estimulación de su lenguaje oral.

La realización de la investigación fue **factible**, porque se contó con todos los recursos necesarios, bibliografía, recursos humanos y materiales, etc. Además es un tema de interés de la docente del Nivel 1 de Educación Inicial “D” de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León”, ya que a través de los años ha visualizado el impacto que tiene los problemas del lenguaje en los niños, en su aprendizaje, es así que comprometió a colaborar con el desarrollo de esta investigación.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Para buscar temas similares al proyecto planteado, se ha acudido a la biblioteca de la Universidad Nacional de Chimborazo -UNACH- y a tesis publicadas en páginas web en el internet, se encontró investigaciones que hablan de los juegos y el desarrollo del lenguaje oral pero ninguna coincide en un 100% con el tema que se va investigar.

De la variedad de Tesis que de alguna manera tienen alguna similitud con el tema planteado sea en la variable dependiente, o en la variable independiente se ha tomado como ejemplo las siguientes:

“LA MUSICA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE, EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA ONCE DE NOVIEMBRE DE LA COMUNIDAD DE PULINGÚ, CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, EN EL AÑO LECTIVO 2014-2015”, Autoras: Rumancela Cayambe Flor María, Tenezaca Pacheco Mónica Patricia, **Tutor:** MsC. Félix Rosero, **Año:** 2015, llegaron a la conclusión que la música influye positivamente en el desarrollo del lenguaje y que gracias a utilizar esta metodología los niños desarrollan con mayor facilidad su léxico.

“LA EXPRESIÓN MUSICAL EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “PEQUEÑO PARAÍSO” CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2014-2015” Autora: Germania Patricia Morales Chuto, **Tutor:** Mgs. Manuel Machado, **Año** 2016, llegaron a la conclusión que la expresión musical es muy importante para todos los capacidades del ser humano pero principalmente a la capacidad lingüística.

“LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL EN LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “MARGARITA SANTILLAN DE VILLACIS” DE LA PARROQUIA SAN LUIS, CANTÓN RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO

2013-2014, Autoras: JUANITA EMILIA AYALA SANTILLÁN, SANDRA MARLENE TENE LÓPEZ, **Tutor:** Mgs. PAULINA PEÑAFIEL, **Año:** 2016. Llegaron a la conclusión que los juegos tradicionales si inciden en el desarrollo de la expresion corporal y brindan grandes ventajas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Estos trabajos de tesis sirvieron como base para ampliar los conocimientos y tener ideas básicas de cómo realizar una investigación bien sustentada y que pueda servir a la sociedad.

2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1. EL JUEGO

“El juego es una actividad propia del ser humano; una conducta característica de todos los tiempos, edades y culturas...Para el ser humano el juego adquiere una importancia clave en su desarrollo, especialmente en lo que se refiere a su esfera social, ya que el juego nos permite ensayar conductas sociales sin consecuencias. Además el juego es una herramienta básica para la adquisición de habilidades, capacidades y destrezas” (Linares, 2011)

Además según Johan Huizinga en su libro *Homolundens* citado por (Linares, 2011) define al juego como “...una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites espaciales y temporales y bajo una reglas libremente consentidas. Se realiza de un modo desinteresado, sin buscar más finalidad que el sentimiento de alegría que provoca ser algo diferente de lo que es en realidad y poder transformar la realidad para que se parezca a lo que deseamos...”.

Puedo concluir que los juegos son nociones con la que nacen las personas, que ayuda a desarrollar todos sus aspectos social, cultural, físico, etc. Además ayuda a desarrollar la creatividad, inteligencia, destrezas y habilidades, aportando maneras de motivar a las personas de realizar actividades planteadas de una manera espontánea. Los niños tienden a jugar con cualquier cosa o crear situaciones en las que simulen o imaginen objetos para lograr el juego que tienen en su mente, esto aporta a desarrollar sus conexiones cerebrales logrando un aprendizaje que dure de una manera permanente.

2.2.1.1. Teorías sobre el juego

Jean Piaget

“Para Piaget, en su teoría del desarrollo, es parte de la formación del símbolo. Igual que la imitación, el juego tiene una función simbólica, permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte tiene algo en común con la realidad efectiva, pero por otra parte, se aleja de ella. Así practican mentalmente eventos o situaciones no presentes en la realidad. El juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno. Las dos principales funciones son: consolidar habilidades adquiridas mediante la repetición y reforzar el sentimiento de poder cambiar de manera efectiva el mundo.” (en tribu, 2011)& (Blanco, 2012)

Según Piaget los juegos simbólicos son el eje principal desde el cual gira el juego del niño, ya que nos ayuda a darnos cuenta que a través del juego los niños pueden representar situaciones que le agraden o le desagraden de su vida cotidiana, es decir que a través del juego se puede interpretar si el niño es feliz o si tiene algún problema, a través de este tipo de juego el niño refleja su realidad o una que él en su pequeño cerebritito quisiera que pasará.

Lev Vygotskij.

“Considera que Piaget tiene razón en cuanto a que se trata de una representación mental, pero el concepto es limitado al verlo sólo como un proceso cognitivo. Su atención se centra en los aspectos afectivos, las motivaciones y las circunstancias del sujeto. El niño jugando se independiza de las restricciones de la situación, ya que el objeto comienza a separarse de la acción...Por ejemplo, un trozo de madera es un caballo. Con la edad, el niño logrará inventar mediante las palabras todas las situaciones imaginarias que quiera. El mundo imaginario del niño es, además, no arbitrario, está gobernado por una serie de reglas muy estrictas.” (en tribu, 2011)& (Blanco, 2012)

La percepción de Vygotskij es similar a la de Piaget ya que considera que las situaciones que se representan a través del juego simbólico viene de la mente de los

niños, pero además manifiesta que tiene que ver mucho con los sentimientos, afectividad y situaciones por las que está atravesando el infante.

Mediante el juego los pequeños poseen la libertad de escoger la situación que quiere representar, por ejemplo darle un rol a algún objeto por ejemplo si a un cartón vacío lo convierte en un vehículo, avión, etc. Con el pasar de los años mientras más edad tenga podrá expresar de manera más fluida la situación que está representando.

Karl Gross: “Teoría del Juego Como Anticipación Funcional”:

“Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida.

Este teórico, estableció un precepto <<el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo>>. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto.” (Blanco, 2012)& (Torres, 2010)

Podemos decir, que el autor considera que los juegos son algo propio de los seres humanos cuando estamos atravesando la etapa de la niñez, además que los niños tienen por naturaleza la intuición de desarrollar su creatividad para adaptar circunstancias de la vida adulta, como por ejemplo sin ver a su madre cocinar, las niñas la imitan buscando recipientes para simular que son ollitas y algún objeto se imaginan que es una estufa en donde pueden preparar sus alimentos.

Donald Winnicott.

“Para Winnicott una de las características más destacables del juego es que es una actividad muy seria para quien lo realiza. Define el espacio y el tiempo del juego como un área que no puede ser fácilmente abandonada y que no admite intrusiones.

Habla también de los objetos transicionales, que ayudan a afrontar momentos de ansiedad o relacionados a alguna situación particular. Es un objeto que, como el juego, ayuda a conciliar la realidad con el mundo interno”. (Blanco, 2012)

En conclusión, cuando el niño nace, ya trae consigo el juego, todo empieza en como es el trato de la madre hacia su hijo, si la rutina del niño en su primera etapa de la niñez es tranquila, segura, y se siente amado, el niño empieza a buscar su autonomía a través del juego. Los juegos ayudan a tener un control subjetivo de la realidad del niño, porque a través de las acciones imaginarias que realiza se va preparando de alguna manera para la vida adulta.

2.2.1.2. Importancia del juego

Para Muñoz citado por (Tipan, 2011) define: “el juego impacta positivamente en el rendimiento escolar, ya que los niños aprenden con libertad y sobre todo con felicidad, pues ya que tienen la posibilidad de explorar, tocar, morder, saborear, oler, escuchar y buscar información a través de los sentidos”.

La relevancia del juego no puede pasar desapercibido en nuestro entorno, por la variedad de beneficios que aportan en el proceso educativo y dentro del progreso de los infantes, obteniendo una mejor concentración, memoria, creatividad e imaginación. La mayoría de docentes no utilizan estas actividades didácticas, lo que da como resultado unos niños con poca creatividad y con pocas ganas de trabajar.

El juego tiene vital importancia en el desarrollo del niño ya que permite que afronte varias circunstancias que se van dando en su entorno social y personal. Mediante el juego el niño se vincula directamente y expone todo su potencial para divertirse;

cuando el niño juega necesita tener un grado alto de autonomía, porque necesita sentirse seguro en las situaciones que se le presenta, mostrándose satisfecho y que está disfrutando el momento.

En la actualidad los juegos son considerados importantes en todas las áreas, ya que ayudan al desarrollo integral de los niños, porque son métodos muy útiles para desarrollar la inteligencia y creatividad en los infantes, ayuda a desarrollar todos los ámbitos del niño en lo que tiene que ver con lo cognitivo, lingüístico, su entorno psico- social y físico. Además para lograr aprendizajes significativos los padres de familia y docentes tienen un rol muy importante ya que son quienes guían y motivan a los niños a cumplir con las reglas y así llegar al objetivo propuesto.

2.2.1.3. Características del juego

Según (Muñoz, 2008), “las características fundamentales del juego son:

- **Placentero:** debe producir satisfacción a quien lo practica y no suponer en ningún caso, motivo de frustración o fracaso.
- **Natural y motivador:** el juego es una actividad motivadora, por tanto, la práctica de forma natural.
- **Liberador:** hay que entender el juego como una actividad libre, voluntaria, donde nadie está obligado a jugar.
- **Mundo aparte:** la práctica del juego evade de la realidad, introduciendo al niño y/o adulto en un mundo paralelo y de ficción, que le ayuda a lograr satisfacciones que en la vida normal no alcanzan.
- **Creador:** la práctica del juego favorece el desarrollo de la creatividad y espontaneidad.
- **Expresivo:** es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidos.

- **Socializador:** la práctica de muchos juegos favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.”

Se puede decir que las características enunciadas son importantes para que un juego sea placentero para los niños, esto quiere decir que se diviertan de una forma natural sin sentir presión por parte del adulto mediador, sin tener obligación alguna. La actitud del niño frente al juego debe ser espontánea, libre y voluntaria, que le ayude a crear un ambiente de paz en donde él se sienta tranquilo, que le ayude a desarrollar su creatividad, a mejorar su lenguaje oral y a trabajar en equipo, todos estos beneficios se logran a través de algo tan simple como el juego.

2.2.2. ORGANIZACIÓN

Una organización es un sistema diseñado para alcanzar ciertas metas y objetivos. Toda actividad que se realice con anterioridad podrá ayudar a alcanzar lo que deseamos, teniendo todo los materiales, tiempo, personal preparados, se puede decir que se obtendrá resultados positivos. (Centellas, 2011)

2.2.2.1. JUEGOS ORGANIZADOS

Según (Velarde, 2008) & (Ramirez, 2014)

“Son juegos que consisten en la ejecución de habilidades como correr, saltar, juegos tradicionales, lanzamiento y recepción del balón, etc. Estas habilidades se pueden utilizar como método de enseñanza en los planes de clase y además se realizan previa organización.

En este tipo de juegos el docente es quien guía, controla, pone las reglas y está pendiente de los resultados. Su principal objetivo es alcanzar aprendizajes significativos, a través de reglas y la interacción con su entorno.”

A través de los juegos organizados se motiva al niño para alcanzar los aprendizajes deseados en este periodo infantil, por tal razón esta etapa se debe establecer en un

ambiente adecuado para el desarrollo de sus áreas cognitiva, social, verbal, etc. Los niños experimentan con los aprendizajes adquiridos a través de las interacciones que tienen con su entorno.

Los juegos organizados y sus aspectos principales son importantes en la adquisición de nuevos conocimientos en la infancia, es necesario tener clara la diferencia de jugar por jugar y jugar para aprender, esto quiere decir que el juego se utilice como instrumento en el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de la integración del juego en las planificaciones microcurriculares.

El juego es algo innato de los niños y que mejor que enseñar a través del juego para que los niños realicen sus actividades motivados, de una manera espontánea sin sentirse obligados a cumplir con lo dispuesto por la maestra. Las actividades desarrolladas a través del juego, son para el niño placenteras y les ayudan a asimilar con mayor rapidez el aprendizaje que se quiere lograr, obteniendo así un aprendizaje significativo.

Los niños en la primera infancia expresan de una u otra manera lo que llevan por dentro a través de los juegos que realizan, mostrándose alegres cuando en su interior existe alegría y tristes cuando existe algún problema en su pequeño mundo, que aunque los adultos no tomemos atención a los juegos que realizan ellos representan situaciones cotidianas que ven en sus hogares sean estas acciones amables de unos a otros, o agresiones que se pueden dirigir a sus juguetes o hacia las personas que están a su alrededor.

A través de las acciones que realizan los niños cuando están jugando podemos palpar cuan desarrollado tiene su inteligencia, ya que los niños así tengan la misma edad, no actúan de la misma manera, en unos se observa su creatividad e inteligencia más desarrollada, así no exprese por medio de su lenguaje lo hace a través de gestos y acciones.

2.2.2.2. Importancia de los Juegos Organizados

Según (Velasco, 2012) & (Castellanos, 2013)

“Los Juegos Organizados son un magnífico estímulo para el sistema nervioso y para la actividad motora en general. Como en la mesa se conoce el caballero, en el juego se conoce al niño activo, emprendedor, líder, colaborador, entusiasta, apático, pasivo, tímido, poco colaborador, etc. En estos aspectos se ve reflejado la vital importancia que tiene este tipo de juegos ya que ayuda a los niños a desarrollar su creatividad e inteligencia y además desarrolla la motricidad gruesa”

Para (Prieto, 2012):

“El juego infantil es un requisito básico para el desarrollo óptimo de jugar, según las edades y preferencias, de manera individual o en grupo, conducidos por adultos o libremente, de manera lúdica y espontánea en ocasiones y en otras con intencionalidad pedagógica. En ambos casos implica la maduración de la personalidad donde llegue a expresar sus diferentes actitudes que llegue a tener el niño en su infancia.”

En conclusión la importancia de los juegos organizados prevalece en los valores que se aprenden y los nuevos conocimientos que se adquieren, esto es algo primordial para el desarrollo integral del niño, ya que le servirán para su adultez cuando conviva en su entorno social, cultural y laboral. A través del juego se aprende, involucrando objetivos que se desea alcanzar, de una manera intrínseca en donde los niños no se sientan obligados a cumplir la acción planteada por la docente.

2.2.2.3. Clasificación de los Juegos Organizados

Según (Almaraz, 2012):

Existen las siguientes clases de juegos:

- **Juegos Deportivos:**

“Los juegos promueven el desarrollo de habilidades prácticas y psicológicas, mientras contribuyen al estímulo mental y físico. Por eso, además de proporcionar entretenimiento y diversión a los participantes, pueden cumplir con un rol educativo. El deporte, en cambio, consiste en la realización de una actividad física, donde también se

respetar un conjunto de reglas. La diferencia con los juegos es que, en el ámbito deportivo, siempre existe el afán competitivo. Por eso, los deportes suponen una competencia que siempre arroja un resultado.

Los juegos deportivos, en conclusión, son actividades que combinan, en mayor o menor medida, distintas facetas de los juegos y del deporte, como el entretenimiento, el desarrollo físico, el estímulo mental y la competencia.” (Perez, 2008).

Los juegos deportivos ayudan a desarrollar algunas conductas intelectuales y motrices en los niños, permitiéndoles distraerse, eliminar su exceso de energía y beneficiar su estado físico, también aporta aprendizajes importantes como los valores de compañerismo, respeto hacia los demás. El cumplimiento de las reglas dentro de la competencia tiene un rol importante, los niños las toman muy en serio y tratan de ejecutarlas, aprendiendo de esta manera el significado de ganar o perder, pero siempre conservando la amistad de sus compañeritos y entendiendo que la actividad planteada es solo una actividad pasajera.

- **Juegos pre-deportivos:**

Según el Blog (VIGMER, 2009)

“Los juegos pre-deportivos son aquellos que requieren habilidades y destrezas propias de los deportes; como lanzamientos, golpes, recepciones, desplazamientos, y por ello gustan tanto a los niños. Además, su práctica es muy aconsejable pues los prepara para practicar cualquier deporte y les dota de una serie de recursos físicos que les permite desenvolverse de una manera más efectiva en cualquiera de ellos, fundamentalmente en deportes que se juegan con un balón como fútbol, balonmano, baloncesto, voleibol, etc.

Los juegos pre-deportivos son juegos recreativos que contiene reglas simples previamente establecidas a la etapa de desarrollo escolar, ayuda al aprendizaje de las normas, reglas y movimientos técnicos de uno de más deportes; pero de manera más sencilla y progresiva y que no necesariamente debe de contener lo específico de cada deporte. Además alberga trabajo colectivo donde la colaboración, discusión y resolución de problemas son elementos cotidianos.”

En conclusión se puede decir que los juegos pre-deportivos predisponen a los niños a escoger que tipo de deporte les gustaría practicar a una edad más madura, poniendo a su consideración varios de ellos para que descubran sus habilidades y destrezas, enseñándoles a trabajar en equipo, colaborando para resolver problemas siguiendo las reglas planteadas desarrollando su creatividad y su aspecto físico.

- **Juegos tradicionales o populares:**

“Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir.

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Y es curioso cómo todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura.

Si queremos estudiar estos juegos tradicionales no deberíamos hacer una mirada muy superficial. Los mismos son de una riqueza inimaginable cuando los estudiamos en profundidad y en su relación con la cultura de cada región, el momento en el que es jugado, las personas que lo jugaban. Estas características particulares del entorno del juego dan cuenta de una serie de aspectos histórico-socio-culturales que nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultura de nuestros pueblos.” (Ofele, 2013).

En la actualidad los juegos tradicionales no son tan practicados porque los niños y la juventud se dedican más a los juegos tecnológicos, en computadores, play station, nintendo, tablets, etc. Pero esto puede cambiar si los padres de familia y maestros

fomentamos y damos a conocer a nuestros niños este tipo de juegos en los cuales se aplican reglas sencillas, además son muy divertidos y nos ayuda a relajarnos.

Los juegos tradicionales que se vienen pasando de generación en generación son la gallinita ciega, el lobito, las ollas encantadas, el florón, el patio de mi casa, etc. Estos juegos no necesitan emplear ningún tipo de juguete sino más bien la creatividad de los niños, para adaptar el juego a sus necesidades. Los juegos tradicionales por lo general los utilizan solo en fiestas de pueblo en donde todavía mantienen vigente esta tradición, pero lo ideal sería que se jugara siempre en los parques, en las instituciones educativas, y en la comunidad en general.

- **Juegos de reglas**

“Los juegos de este tipo implican reglas, que ya se encuentran fijadas y que el jugador tendrá que seguir para participar óptimamente en este tipo de juegos. A través del juego el niño integra su experiencia y se adapta a las exigencias del medio ambiente (escuela y familia). Todos los juegos que implican una interacción y el compartir con los demás, trae consigo reglas que facilitan la convivencia, tolerancia y respeto entre los niños, algunas reglas intrínsecas que son transmitidas de generación en generación.

Para que un juego pueda ser considerado como juego de reglas, debe cumplir con dos requisitos, por un lado deben fijarse las reglas que permitan realizar dicho juego, y por el otro debe presentarse las reglas, que determinan cada uno de las acciones que implica el juego como la salida, el avance, las capturas, bloqueos, desbloqueos y finalización.”
(Amaya, 2010)

Los juegos de reglas permiten a los niños tener un régimen a seguir y desempeñar dentro del juego, esto les ayudará a darse cuenta que una regla planteada se debe cumplir si se desea seguir jugando y no tener problemas con los demás competidores. Las reglas nos permiten desarrollar las actividades de una manera ordenada y tener claro desde el principio cual es la meta a donde se quiere llegar, permitiendo a los niños respetar su turno y cumplir con el rol encomendado dentro del juego.

Los beneficios que se alcanzan a través de este tipo de juegos son innumerables pero entre las más importantes podrían estar, mejoramiento del razonamiento lógico de los niños aumentando su inteligencia y creatividad, ejercitamiento del lenguaje oral, la fomentación del valor de la responsabilidad al cumplir las reglas, también contribuyen a que los niños socialicen con su entorno y mejoren su relación con la comunidad.

2.2.2.4. Características de los Juegos Organizados

Según (Martinez, 2012):

“Los juegos organizados deben mostrar las siguientes características:

- El juego es una actividad **libre**, voluntaria, espontánea y autónoma. No requiere que haya sido planificada de antemano, aunque en el entorno educativo pueda planificarse.
- En una actividad **placentera** que fomenta y desarrolla la capacidad de disfrutar, divertirse y recrearse, proporciona placer inmediato al asociarse a él la risa, la diversión.
- El juego se desarrolla en una **realidad ficticia**. El niño ensaya posibilidades futuras de su vida adulta.
- Implica **participación activa**. Jugar es hacer y siempre implica participar como explorar, moverse, pensar, deducir.
- Se desarrolla en un **espacio y tiempo**. El tiempo limitado por la motivación del que juega, y el espacio por las posibilidades del lugar físico en que se realiza.
- **Favorece la socialización**. Mediante la comunicación, la competición y la cooperación, se facilitan procesos de inserción social por eso tienen también una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora, sobre todo en la infancia.”

Los Juegos Organizados deben ser placenteros y espontáneos, esto quiere decir que los niños no deben sentir ninguna obligación a ejecutarlos, sino más bien el ser el entusiasta en jugar y aprender. También nos ayuda a enriquecer nuestro lenguaje, a interactuar e integrarnos con las personas que nos rodean, aprender a ganar y a perder, además a ser competitivos y desarrollar nuestras habilidades.

2.2.2.5. Características sociales y motrices de los niños de 3 a 4 años

- Espera su turno en los juegos
- Trepa bien
- Puede pedalear un triciclo
- Puede saltar en dos pies
- Corre fácilmente
- Sube y baja escaleras, un pie por escalón (Dorita, 2011)

2.2.2.6. Los Juegos Organizados, en el aprendizaje de los niños de 3 a 4 años

Los Juegos Organizados son aquellos que más incentivan a los niños y los más ayudan en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este tipo de juegos cada niño cumple una función, contribuyendo con su creatividad y habilidades. Todos deben tener claro que es lo que van hacer, porque si se entretiene en otro evento, perjudicaría a su compañeros de juego.

A través de los juegos organizados los niños aprenderán a aceptar las derrotas, a respetar lo que piensen los demás, no ser impulsivos, cumplir las reglas, de la misma manera, los niños que no tienen muy desarrolladas sus destrezas aprenderán de los niños que si las tienen, pero todos tienen que destacarse de alguna manera.”

En la niñez, los juegos exigen un esfuerzo físico y necesitan organización que motive a los niños a pensar y a tomar decisiones por ellos mismos. Por tal razón es común que los juegos planteados a los niños tengan como objetivo alcanzar aprendizajes de un tema. Para obtener un alto porcentaje de aprendizajes educativos, los juegos tienen que

proporcionar sensaciones de perder y ganar, a través de sus variedades que permitirán a los niños demostrar sus destrezas para alguno de los juegos planteados.

2.2.2.7. Rol del docente en los Juegos Organizados

Las funciones que deben cumplir los docentes según (Pérez, 1997) son las siguientes:

- “ Observador de la actitud y actividad de cada alumno, ante la propuesta de juego y durante la ejecución de éste.
- Facilita el juego, a través de la organización del material y la estructuración del tiempo y el espacio.
- Evaluador de las deficiencias y aportaciones descubiertas en cada sesión de juego.
- Favorece la creatividad, al fomentar la introducción de variantes a los juegos tradicionales.
- Potencia la capacidad de crítica, presentándoles las alternativas nuevas y permitiéndoles que las valoren a través del ensayo-error.
- Dinamiza la actividad de los jugadores dependiendo del tipo de juego propuesto.
- Desdramatizar el hecho de perder y lo presenta como una experiencia enriquecedora, “lo importante es participar”.
- Ayuda a la fijación de las reglas necesarias para ejecutar la actividad correctamente.
- Analiza, junto con los alumnos, la posibilidad de ganar o perder en cada uno de los juegos.
- Determina los momentos considerados más óptimos, para practicar cada tipo de juego.
- Crea espacios adecuados que permitan ejecutar la actividad.”

Las características planteadas hacen hincapié del rol que tiene el docente al servir como intermediario en la ejecución de los juegos organizados, sirven como guía, ayuda a observar que se cumplan las reglas y que los niños obtengan el aprendizaje que se quería alcanzar, el docente es quien estará encargado de tomar en cuenta las habilidades y destrezas de cada uno de los niños para potenciar las mismas.

Además es el encargado de ayudar a los niños a sentirse relajados al momento de jugar sin sentir presión alguna, que todo esté en su lugar, y que el lugar sea un ambiente tranquilo y muy divertido. También debe enseñar a los niños que lo importe de jugar es participar, para que los niños no asocien erróneamente la palabra juego a pérdida o ganancia, porque algunas veces se ganan y otras veces se pierde y el niño siempre debe estar preparado a cualquiera de estas dos situaciones.

2.2.3. Desarrollo

El desarrollo está vinculado a la acción de desplegar diversas acciones para alcanzar un propósito en procura de llegar al cumplimiento de una propuesta y por ende alcanzar el éxito, considerando entonces que permite incrementar, agrandar, extender, ampliar o aumentar alguna característica de algo físico que se refiere a algo real o concreto e intelectual que corresponde a lo abstracto. (Blanco, 2012)

2.2.3.1. Definiciones de Lenguaje

Para (Esquivel, 2012):

“El niño y la niña desde su nacimiento tiene una predisposición innata para adquirir el lenguaje, si a ello se une una adecuada estimulación mediante un aprendizaje conducido y guiado, se propicia que el niño y la niña consigan una inserción muy positiva en la cultura y la lengua de su entorno más cercano. Por este motivo, la edad comprendida entre los 0 y 6 años es la etapa más importante para la adquisición del lenguaje, es por ello que la Educación Inicial favorece la enseñanza y aprendizaje de la lengua para el buen desarrollo lingüístico de los niños y niñas de esta edad. Además ellos aprenden a hablar un lenguaje al escucharlo y usarlo con otros.”

El lenguaje es algo innato de los seres humanos, lo utilizamos para comunicarnos, desde que nace el bebé a través de su llanto comunica a su madre sus necesidades, al seguir creciendo ira adquiriendo su lenguaje, si su entorno es muy estimulante será amplio y si no tendrá un escaso lenguaje. La mejor manera de estimular el lenguaje de los niños es a través de juegos, en donde se les pida realizar actividades planteadas con las que se divierta y aprenda, como por ejemplo soplar bolitas de algodón, hacer muecas frente a un espejo, ejecutar juegos tradicionales, etc.

Por otro lado las definiciones citadas por (Rios, 2012) son las siguientes:

- **“Watson (1924)** define el lenguaje como un hábito manipulatorio.
- **Chomsky (1957)** expone que el lenguaje es un conjunto finito o infinito de oraciones, cada una de ellas de longitud finita y construida a partir de un conjunto finito de elementos.
- **Luria (1977)** expone que lenguaje es un sistema de códigos con la ayuda de los cuales se designan los objetos del mundo exterior, sus acciones, cualidades y relaciones entre los mismos.
- **Bronckart (1977)** define el lenguaje como la instancia o facultad que se invoca para explicar que todos los hombres hablan entre sí.”

Las definiciones citadas evidencian el criterio y visión de cada uno de los autores, las ideas que tienen ellos respecto al termino lenguaje, para mi modo de pensar Watson, Chomsky, Bronckart están errados en sus definiciones porque el lenguaje permite que las personas interactúen según sus propias peculiaridades lingüísticas, según su abanico de ideas y palabras, no solo manipulando el lenguaje para su conveniencia.

A lo contrario comparto el criterio de Luria porque él toma en cuenta al sistema de códigos que utilizamos los seres humanos para comunicarnos, ya que estos códigos son los que nos permiten expresan nuestras necesidades, pensamientos, emociones a los que nos rodean.

2.2.3.2. Oral

La oralidad es la base directa de la expresión verbal del desenvolvimiento de los niños y niñas en base a expresiones de lectura, como del diálogo, conversaciones, exposiciones, debates, etc. Muy importante en la oralidad es manejar el tono de voz y la posición corporal para proyectar el sonido directo al público. (ClubEnsayos, 2011)

2.2.3.3. Desarrollo del lenguaje oral

Es un proceso evolutivo que depende de los órganos de fonación y del desarrollo intelectual, donde entra en juego un tercer factor decisivo, como es la influencia del medio socio-cultural. Es el medio fundamental de la comunicación humana, es el lenguaje oral, la voz y el habla, en que le permite al individuo, expresar y comprender ideas, pensamientos, sentimientos, conocimientos y actividades.

El lenguaje oral se da como resultado de un proceso de imitación y maduración a través de la riqueza de estímulos que existe en el ambiente.

La adquisición del lenguaje oral se concibe como el desarrollo de la capacidad de comunicarse verbal y lingüísticamente por medio de la conversación en una situación determinada. En este apartado encontramos etapas por la que todo niño normal pasa de hablar y formar oraciones o grupo de palabras, pero previamente cabe hacer la siguiente aclaración.

El término normal simplemente significa lo que la mayoría de los niños hacen dentro de un tiempo esperado o deseado y está basado en criterios consensuales y estadísticos, sin embargo cabe señalar que ningún niño, es un dato estadístico ni un dato promedio, pues cada uno es enfáticamente un individuo; por eso, entre todos los niños que hablan normalmente y que por lo general se les supedita a este patrón de consideración estándar, la edad específica en que comience hablar puede variar, en esto intervienen particularidades individuales dependientes del estado y función del aspecto anatómico y sistema nervioso, del aspecto psicológico, de las condiciones de educación y de las características del lenguaje de las personas que le rodea al niño.

Si este se siente emocionalmente seguro y lingüísticamente estimulado, se desarrollara normal y óptimamente superado las dificultades de las distintas etapas en el tiempo esperado, pero cuando la familia es conflictiva e indiferente con él, esto obstaculizara y retardara su evolución y muchas veces en con consecuencias negativas para su comportamiento de ajustes posteriores. (Blanco, 2012)

2.2.3.4. Tipos de lenguaje

Para (Hernandez, 2014)& (Dorita, 2011) “Los tipos de lenguaje son los siguientes:

Lenguaje receptivo: Es el espacio que le admite al niño alcanzar el lenguaje y conseguir el significado y la comprensión de las palabras del lenguaje.

Lenguaje expresivo: Admite al niño decir por medio de gestos, señas, o palabras, en forma expresiva verbal del lenguaje está definido por aspectos como el desarrollo del vocabulario, el uso de las oraciones cortas, la construcción gramatical de la oración sencillas.

Lenguaje articulado: Es la destreza para emitir sonidos de lenguaje para provocar palabras, frases y oraciones que digan ideas, el lenguaje constituye un elemento principal en la educación del niño o la niña, en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en su desarrollo como un ser social, que le permite comunicar emociones, deseos e ideas mediante el uso de signos orales y escritos, el lenguaje se desarrolla en cada persona y cambia en proporción que el niño o niña experimenta relacionarse con otros.

Lenguaje escrito: El lenguaje escrito pide de la enseñanza (intervención de otra persona) la lector escritura, no se halla establecida genéticamente en el cerebro, el cerebro tiene modelos aptos para instruirse a leer y escribir el lenguaje oral, pero necesita de la guía de los padres para activarlos a través de la enseñanza, es decir necesita aprender en forma consciente cómo funciona el sistema, lo cual demanda una importante carga cognitiva.”

Los tipos de lenguaje expuestos nos permiten darnos cuenta de la variedad de modos que existen para comunicarnos con nuestros pares. Además a través de estos podemos manifestar nuestros pensamientos, expresar las ideas que aparecen en nuestra cabeza, esto lo podemos hacer hablando, escribiendo, con gestos, imágenes, etc. La postura de nuestro cuerpo también permite comunicarnos con las personas que interactuamos, si nos encontramos tristes, alegres, pensativos, todos los tipos de lenguaje son útiles para el ser humano.

2.2.3.5. LENGUAJE ORAL

“Es una forma de interacción oral en la cual las personas aprenden a comunicarse y a desarrollar sus capacidades lingüísticas, transmitiendo e intercambiando ideas caracterizadas por su fluidez en la expresión, vocalización, coherencia y pronunciación.” (Llatas, 2007)

Se puede concluir que el lenguaje oral es una característica de los seres humanos, porque somos los únicos que podemos hablar, a diferencia de otros entes que habitan el planeta tierra, así mismo el lenguaje oral es aquel que nos admite intercambiar palabras, pensamientos, sentimientos y todo lo que deseemos hablar, para comunicarnos con los receptores que nos escuchen, esto lo hacemos a través de nuestra voz utilizando un código de signos aprendidos desde nuestro nacimiento.

2.2.3.6. Características del Lenguaje Oral

Según (Sagñay & Sagñay, 2014) “las características de lenguaje oral son las siguientes:

- **Dicción**

La dicción es la forma concreta de emplear las palabras para formar oraciones, ya sea de forma hablada o escrita. Se habla de buena dicción cuando el empleo de dichas palabras es correcto y acertado en el idioma al que éstas pertenecen, sin atender al contenido o significado de lo expresado por el emisor. La palabra dicción es una palabra que significa vocalizar correctamente la palabra.

- **Fluidez**

En lingüística, fluidez es la capacidad de un hablante de expresarse correctamente con cierta facilidad y espontaneidad, tanto en su idioma materno como en una lengua extranjera; esto permite que el hablante se desenvuelva de una manera. La fluidez viene dada en tres áreas:

- Capacidad para crear ideas (área creativa).
- Capacidad para producir, expresar y relacionar palabras (área lingüística).
- Capacidad para conocer el significado de las palabras (área semántica).

- **Ritmo**

En la prosa escrita, el impulso rítmico determina el equilibrio de las oraciones y la disposición de las palabras. El ritmo es un rasgo básico que determina la estructura de la poesía, bien en la sucesión planificada de sílabas largas y cortas que caracteriza a la poesía griega y latina antiguas, o en el uso del acento y la métrica, como en la poesía moderna. La rima también contribuye al efecto rítmico de la poesía. En las artes visuales, los objetos o figuras pueden yuxtaponerse para producir una composición rítmica.

- **Emotividad**

Sentimiento que se le pone a la expresión oral.

- **Coherencia**

De los textos bien formados que permite concebirlos como entidades unitarias, de manera que las diversas ideas secundarias aportan información relevante para llegar a la idea principal, o tema, de forma que el lector pueda encontrar el significado global del texto. Así, del mismo modo que los diversos capítulos de un libro, que vistos por

separado tienen significados unitarios, se relacionan entre sí, también las diversas secciones o párrafos se interrelacionan para formar capítulos, y las oraciones y frases para formar párrafos o puntos de vista.

- **Volumen**

Que no se pronuncie ni demasiado alto ni demasiado bajo que no se escuche dentro del salón de clase.

- **Vocabulario**

El vocabulario es el conjunto de palabras que forman parte de un idioma específico, conocidas por una persona u otra entidad (como un diccionario). El vocabulario de una persona puede ser definido como el conjunto de palabras que son comprendidas por esa persona, o como el conjunto de palabras probablemente utilizadas por ésta. La riqueza del vocabulario de una persona es considerada popularmente como reflejo de la inteligencia o nivel de educación de ésta.

- **Claridad**

Expresarse con claridad al expresarse oralmente.

- **Sencillez**

Entre dos explicaciones, elige la más clara; entre dos formas, la más elemental; entre dos expresiones, la más breve.”

Cada una de estas características son importantes para obtener un lenguaje oral de óptima calidad para que los seres humanos podamos comunicarnos con nuestra comunidad, si se carece de alguna de estas características va a complicar que la persona que está percibiendo nuestras ideas, nos entienda como nosotros lo deseamos, por eso se debe discernir que característica falla y tratarla de estimular.

2.2.3.7. Teorías del lenguaje oral

Para (Centellas, 2011) “las teorías del lenguaje son las siguientes:

Whorf (1897-1941)

La teoría que utiliza para explicar el lenguaje es el determinismo, que consiste en considerar el lenguaje como una herramienta que determina nuestro pensamiento. Llegó a su teoría a través de estudios comparando lenguas de distintos países, así se dio cuenta que sus diferencias de pensamiento estaban marcados por su lenguaje. El lenguaje determina el pensamiento.

Hay dos versiones del determinismo lingüístico: débil y fuerte

- **Débil:** La lengua de un hablante tiene cierta influencia en la forma que éste conceptualiza y memoriza la «realidad», fundamentalmente a nivel semántico.
- **Fuerte:** el lenguaje determina totalmente el pensamiento, hasta tal punto de que lenguaje y pensamiento son lo mismo.

Skinner (1904-1990)

La teoría que utiliza para explicar el lenguaje es el conductismo. Él dice que todas nuestras características son conductas, el ser humano no tiene nada innato a la hora de aprender el lenguaje. Hay que ver el lenguaje como una conducta más y a partir de ahí ver cómo se modifica.

La conducta verbal se caracteriza porque tiene unos refuerzos, el niño aprende el lenguaje a través del condicionamiento operante. Los refuerzos modifican esa respuesta. Los modelos para él son muy importantes ya que contra más esfuerzo y más estímulos, más aprenden.

Chomsky (1928)

La teoría que utiliza para explicar el lenguaje es el innatismo. Él afirma que todos los seres humanos tenemos unas capacidades innatas que nos permiten desarrollar el lenguaje. Con esta teoría explica lo que él llama los componentes lingüísticos universales.

Él dice que aunque tengamos unas capacidades innatas hay un periodo crítico para el lenguaje que va desde el nacimiento hasta la pubertad.

Chomsky manifiesta que es necesario diferenciar entre:

- **Adquisición del lenguaje:** etapa evolutiva espontánea. La lengua materna se asimila con gran rapidez y con un estímulo mínimo y asistemático del mundo externo. Chomsky dirá que este proceso es innato puesto que sigue una línea determinada como consecuencia de los estímulos exteriores.
- **Aprendizaje del lenguaje:** más adelante se producirá de manera similar a cualquier otro tipo de aprendizaje: a través de la ejercitación, la memorización, etc.

Teorías cognitivas del lenguaje

Dentro de estas teorías tenemos las de Piaget, Vigotsky, Luria, Bruner. Estos autores tienen varias cosas en común, sostienen que el niño adquiere el lenguaje como interacción de 3 aspectos que son las bases cognitivas: Herencia, Maduración y Experiencia.

Pretenden explicar en estas teorías, por qué los niños en los primeros años no tienen ejercitados los aspectos lingüísticos superiores, ya que esto requiere unas capacidades lingüísticas más complejas. Defienden que hay unos periodos de transición para poder aprender una lengua y que estos periodos dependen de la maduración.

1. Piaget (1896-1934)

La teoría que utiliza para explicar el lenguaje es el constructivismo. Defiende que el lenguaje hablado tiene dos fases más diferenciadas: Egocentrismo, Lenguaje social.

- **Egocentrismo:** todo lo hace hacia su propio yo hasta los 3 años, en esta fase el niño adquiere el lenguaje según sus necesidades y su propio yo. El niño habla de sí mismo y para sí mismo. Una particularidad del lenguaje en esta etapa son los monólogos.
- **Lenguaje social:** es la etapa en la que las relaciones sociales marcan el lenguaje, interaccionan con los iguales, pueden hacer un pensamiento crítico al cabo del tiempo.

2. Vigotsky (1896-1934)

La teoría que utiliza para explicar el lenguaje es el enfoque social. Determina que el origen del lenguaje es social, es una herramienta para poder comunicarnos, y nos comunicamos para realizar intercambios sociales. Desde este enfoque social también se plantea que el lenguaje es la base del pensamiento, se concibe el lenguaje como el motor de una serie de desarrollos.

Afirma que no es posible el desarrollo en una condición de ausencia. Además matiza diciendo que lenguaje y pensamiento tienen orígenes distintos y a lo largo del desarrollo se produce una creciente interconexión funcional por la que el pensamiento se hace verbal y el habla racional, reguladora y planificadora de la acción. Aunque el lenguaje tenga que ver con la mente, el pensamiento no se reduce al lenguaje.

3. Luria (1902-1977)

La teoría que utiliza para explicar el lenguaje es el neurolinguismo. Estudió la inteligencia (el funcionamiento del cerebro), avanza en los postulados de Vigotsky. Dice que el lenguaje es el regulador del pensamiento. Gracias al lenguaje nosotros podemos coordinar, establecer y facilitar otras formas de comportamiento.

Para Luria, el lenguaje tiene una importancia decisiva en la creación de una dimensión psicológica del individuo social. Sin un lenguaje, la psicología individual se establece sobre una relación con el mundo de cosas visibles, de experiencia directa. Para él, la alfabetización juega un papel transformador en la psicología del individuo, ya que ésta se ve reforzada y ampliada por la estructuración del conocimiento, la inquietud personal, el enriquecimiento de la capacidad de abstracción, etc.

La capacidad asociativa de los grupos analizados variaba sistemáticamente según el nivel de alfabetización, poniendo de manifiesto el papel de mediación semiótico-cultural de la escritura y el alcance de la cultura en la formación de la personalidad psicológico-cognitiva.

4. Bruner (1915)

La teoría que utiliza para explicar el lenguaje es la teoría neurolinguista. Quiere conciliar la postura de Piaget con la de Vigotsky, parte de la base de la teoría de Piaget pero afirma que el lenguaje modifica el desarrollo del pensamiento y en eso coincide con Vigotsky.

También afirma que es necesario que existan ciertas bases cognitivas. Estudiaba la comunicación madre-bebe, dice que tenemos un sistema de apoyo en la adquisición del lenguaje, es decir un entorno sistemático y rutinario que facilita al niño la comprensión de lo que le pasa y lo que pasa a su alrededor, si estas interacciones son rutinarias, repetitivas, al niño le ayuda a aprender el lenguaje.”

Cada uno de los autores tiene su manera de pensar y han planteado teorías desde sus puntos de vista, por ejemplo Whorf manifiesta que el lenguaje es una herramienta para comunicarnos y que determina el pensamiento, Piaget que los niños pasan por las etapas del egocentrismo y de la adquisición del lenguaje, pero para mí quienes más aciertan son Luria y Bruner quienes manifiestan que el lenguaje es regulador y modificar del pensamiento, porque el lenguaje está muy vinculado a nuestro cerebro y por lo general hablamos lo que pensamos.

2.2.3.8. Características lingüísticas de los niños de 3 a 4 años

- Sigue instrucciones de 2 o 3 pasos
- Sabe el nombre de la mayoría de las cosas conocidas
- Entiende palabras como “adentro”, “arriba” o “debajo”
- Puede decir su nombre, edad y sexo
- Sabe el nombre de un amigo
- Dice palabras como “yo”, “mi”, “nosotros”, “tú” y algunos plurales (autos, perros, gatos).
- Habla bien de manera que los desconocidos pueden entender la mayor parte de lo que dice.
- Puede conversar usando 2 o 3 oraciones. (Almaraz, 2012)

2.2.3.9. “¿Cuál es el Propósito del lenguaje oral en los niños de 3 a 4 años?”

- Desarrollen un sentido positivo de sí mismos; expresen sus sentimientos; empiecen a actuar con iniciativa y autonomía, a regular sus emociones; muestren disposición para aprender, y se den cuenta de sus logros al realizar actividades individuales o en colaboración.
- Sean capaces de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades; de trabajar en colaboración; de apoyarse entre compañeras y compañeros; de resolver conflictos a través del diálogo, y de reconocer y respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella.
- Adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna; mejoren su capacidad de escucha; amplíen su vocabulario, y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas. (INTENCIONADAS)
- Construyan nociones matemáticas a partir de situaciones que demanden el uso de sus conocimientos y sus capacidades para establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos; para estimar y contar, para reconocer atributos y comparar.

- Desarrollen la capacidad para resolver problemas de manera creativa mediante situaciones de juego que impliquen la reflexión, la explicación y la búsqueda de soluciones a través de estrategias o procedimientos propios, y su comparación con los utilizados por otros.
- Desarrollen la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse a través de lenguajes artísticos (música, literatura, plástica, danza, teatro) y para apreciar manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos.” (SlideShare, 2010)

Los propósitos que se quieren alcanzar en el nivel inicial en resumen serían que los niños expongan sus emociones, se conviertan en personas autónomas y que tengan la voluntad de iniciar un diálogo sin sentirse reprimidos, además que puedan solucionar sus problemas a través de la comunicación, mostrándose confiados y con un lenguaje amplio.

El lenguaje oral además ayuda a los niños a iniciarse en las matemáticas conociendo los números y contando, permitiéndoles también responder ante alguna dificultad que se les presente. Además a través del lenguaje oral los niños van a ser más creativos, dinámicos, inteligentes, porque el lenguaje tiene mucho que ver con nuestro cerebro.

2.2.3.10. Etapas de desarrollo del lenguaje

Según (Verdezoto, 2011)

2.2.3.10.1. “Etapa prelingüística (0-2 años)”

Antes de la adquisición del lenguaje verbal, los bebés aprenden las bases de la comunicación. En esta etapa los niños y niñas aprenden que las palabras tienen un significado, y aunque no puedan expresarlo empiezan antes del año a reconocer el sonido de determinadas palabras. En esta etapa para comunicarse los bebés emplean las miradas, los gestos y las expresiones faciales.

También comienzan a emitir sonidos, similares a lo de su lengua materna, aquella que escuchan habitualmente en casa. Están primeras emisiones son fundamentales, son las bases del habla que desarrollaran poco más adelante.

2.2.3.10.2. Etapa lingüística (a partir de los 2 años)

2-4 años

El niño se enfrenta a un mundo más amplio. Empieza a relacionarse socialmente con más personas. Esto le crea una necesidad de comunicarse con estas personas y hace que se esfuerce por mejorar su habla, por hacer que los demás le comprendan. Aumenta mucho el vocabulario, y la construcción sintáctica. Utiliza los pronombres, tiempos verbales, proposiciones, aunque aún es común que cometa muchos errores en estos aspectos, (por ejemplo, vayate en lugar de vete o que te vayas, etc.)

2.2.3.11. Estructuras del lenguaje

Según (Puente, 2010) “Cada unidad léxica consta de cuatro componentes:

Fonético

Estudia los sonidos articulados del habla (estructura física, producción, transformación, recepción y clasificación). La unidad básica es el fonema (imagen mental del sonido). El fonema es inmaterial (lo que queremos decir) y el sonido es lo que pronunciamos, es la materialización del fonema.

Los sonidos varían en función del punto de articulación, el modo de articulación y la vibración de las cuerdas vocales.

Sintáctico

Es la gramática de un idioma que nos capacita para producir afirmaciones que serán entendidas. Después de que un hablante o escritor decide qué es lo que quiere decir, elige una determinada estructura gramatical que permitirá expresar el mensaje. En la

construcción de la sintaxis hay que tomar en cuenta dos cosas: el tipo de oración (activa, pasiva, etc) y la colocación de las palabras que servirán de nexo de unión.

Semántico

Contiene las características que son relevantes para el significado de las palabras. Cada palabra tiene significante +significado (monosemia, polisemia, sinonimia, antonimia, hominimia, etc.)

Pragmática

Es el estudio de los significados tal y como se ven influenciados por el contexto social y cultural o por el empleo del lenguaje con intenciones particulares. Los lingüistas modernos dicen que la gramática de un idioma no es suficiente, hay que incluir el componente de la pragmática. La manera de comprender un discurso es ponerlo en el contexto social apropiado. Comprender el significado de un discurso es algo más que la suma de los significados.”

Estas estructuras ayudan a que nuestras frases emitidas sean entendibles y tengan coherencia con lo que queremos expresar a nuestros receptores, si nuestras ideas carecen de alguna de estas características no serán entendibles nuestras expresiones. La estructura fonética del lenguaje es la que nos permite expresarnos a través de las palabras y nuestra voz, la sintáctica permite que nos expresemos con coherencia para que nos entiendan el mensaje que queremos transmitir, y por último la pragmática nos ayuda que las palabras que salen de nuestra boca tengan un significado coherente con lo que pensamos.

2.2.4. LOS JUEGOS ORGANIZADOS EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL

“La actividad comunicativa está regida por el lenguaje oral, comúnmente llamada habla, que implica la producción y recepción de información. La producción se realiza al hablar, y la recepción se efectúa al escuchar.

A medida que el individuo se va desarrollando, adquiere conocimientos básicos y la capacidad de aplicarlos, para ello se vale, en primer término del habla, o sea, la realización lingüística de cada hablante.

El lenguaje oral además de ser indicio del nivel mental del individuo, de su grado de cultura y personalidad, sirve para hablar bien, para hacerse entender en todas las actuaciones sociales; acostumbra al niño a conversar y compartir comunicativamente a expresar y defender ideas, a discutir con argumentos, apoyar la crítica y la autocrítica; sirve para persuadir y convencer a quien escucha.

Las primeras experiencias que el niño puede compartir las construye valiéndose de esta habilidad, de manera muy espontánea y en su medio a través de su lengua materna. En este proceso hay que tener en cuenta que se requiere escuchar, pues estas dos habilidades no se pueden considerar por separadas.

Para mejorar el lenguaje oral es necesario un trabajo mancomunado de otras esferas, para que el niño pueda ampliar el caudal expresivo, se hace necesario articularla enseñanza en el ámbito escolar y con los juegos organizados, en las actividades lúdicas que se desempeñan fuera y dentro aula los juegos desempeñan un papel importante en el proceso de enseñanza aprendizaje al lograr un mayor nivel de independencia y participación del niño como sujeto activo. Con los juegos se estimula la comunicación verbal y no verbal y la escucha eficiente.” (Sagñay & Sagñay, 2014)

Los juegos organizados son muy útiles en la estimulación del lenguaje oral porque los niños se motivan y fortalecen su vocabulario, dicción, fluidez al intercambiar sus ideas con sus compañeros de clase, además les permite expresar sus opiniones, emociones, impresiones y sus dudas a través de su voz.

El lenguaje oral se ve beneficiado con la utilización de los juegos organizados porque los niños intercambian frases y escuchan lo que los demás debaten y aprenden nuevas palabras que agregan a su léxico, permitiendo de esta manera obtener aprendizajes significativos que le ayudarán a lo largo de su crecimiento.

2.2.5. Actividades de Los Juegos Organizados

ACTIVIDAD N° 1

TEMA:

TIRO A LA CESTA VACÍA (Juego Pre-deportivo)

OBJETIVO:

- Interactuar con los otros niños en el desarrollo del juego a través de diálogos cortos para incrementar su vocabulario.

MATERIALES:

- Pelotas

TIEMPO:

- 15 minutos

PROCESO:

- Grupo dividido en 2 o más equipos, formados en hileras, frente a cada equipo una cesta vacía a una distancia de 1 o 2 metros.
- El primero en cada equipo, lanza la pelota hacia la cesta tratando de que caiga en ella.
- Quien toque la cesta, obtendrá un punto para su equipo
- Quien la introduzca, obtendrá dos puntos para su equipo

EVALUACIÓN:

INDICADOR	LO CONSIGUE	EN PROCESO	NO LO CONSIGUE
Identifica las reglas del juego antes de ejecutarlo			

ACTIVIDAD N° 2

TEMA:

EL CUERPO HUMANO

OBJETIVO:

- Lograr que el niño exprese sus emociones a través de palabras, gestos o señas para que mejoren su lenguaje oral.

MATERIALES:

- Lámina

TIEMPO:

- 15 minutos

PROCESO:

- El grupo de niños canta la canción mientras se toca las partes del cuerpo que se nombran.

Cabeza y hombros, rodillas y pies

Cabeza y hombros, rodillas y pies

Ojos y orejas, y boca y nariz

Cabeza y hombros, rodillas y pies

RODILLAS Y PIES

- En el primer par de repeticiones, cantar despacio de manera que los niños se acostumbren a la letra de la canción.
- Después, cante más rápido para hacer que el juego sea más desafiante. Cambie la canción sustituyendo las partes de cuerpo. Pruebe esto: Orejas, boca, nariz y codos; o también ojos, pulgares y cuello.

EVALUACIÓN:

INDICADOR	LO CONSIGUE	EN PROCESO	NO LO CONSIGUE
Expresa sus emociones a través de palabras, gestos o señas			

ACTIVIDAD N° 3

TEMA: LA GALLINITA CIEGA
Juegos Tradicionales

OBJETIVO:

- Lograr que los niños expongan sus ideas con coherencia, pronunciando y vocalizando bien las palabras, para mejorar su dicción.

MATERIALES:

- Pañuelo
- Sueteres

TIEMPO:

- 15 minutos

PROCESO:

- Se elige a suerte el jugador que será la gallina ciega. Con el pañuelo se le tapa los ojos.
- Los demás jugadores forman un círculo.
- El jugador que hace de gallinita se coloca en el medio. Empieza cuando la gallinita pregunta:
 - DÓNDE ESTAS Los jugadores responden
 - "DATE TRES VUELTITAS Y ME ENCONTRARAS"
- La gallina se da las tres vueltas y todos los demás compañeros caminan a su alrededor.
- La gallina tocándolo debe averiguar quién es y da su nombre. Si adivina el nombre la persona hace el papel de gallinita. Y así sucesivamente continua el juego.

EVALUACIÓN:

INDICADOR	LO CONSIGUE	EN PROCESO	NO LO CONSIGUE
Expone sus ideas con coherencia, pronunciando y vocalizando bien las palabras.			

ACTIVIDAD N° 4

TEMA:

LA BATALLA DE LOS BALONES

(Juego Deportivo)

OBJETIVO:

- Identificar el tipo de juego a través de indicaciones sencillas para lograr que el niño lo reconozca.

MATERIALES:

- Pelotas

TIEMPO:

- 15 minutos

PROCESO:

- Dividimos el campo y el grupo en dos.
- Cada grupo coge un lado del campo.
- Llenamos el campo de pelotas(si puede ser de diferentes tamaños).
- A la señal los dos equipos deben lanzar los balones al campo contrario. Hay un tiempo límite y gana el equipo que cuando acaba el tiempo, tenga menos balones en su zona.

EVALUACIÓN

INDICADOR	LO CONSIGUE	EN PROCESO	NO LO CONSIGUE
Reconoce que tipo de juego se está realizando			

ACTIVIDAD N° 5

TEMA **CONOCIENDO AL CUADRADO** **Juego de Reglas**

OBJETIVO:

- Demostrar que los juegos organizados se utilizan en el desarrollo de aprendizajes significativos a través de indicaciones sencillas para que los niños entiendan.

MATERIALES:

- Marcador de tiza líquida
- carteles

TIEMPO:

- 15 minutos

PROCESO:

- En este juego participan 5 niños, se dibuja un cuadrado o rectángulo y cada niño ocupa una esquina.
- El quinto se pone en el medio.
- Cuando el niño que no tiene esquina grita “YA!” todos deben intercambiar sus lugares rápidamente.
- El que se queda sin esquina, pasa al medio y el juego comienza de nuevo.

EVALUACIÓN:

INDICADOR	LO CONSIGUE	EN PROCESO	NO LO CONSIGUE
Obtiene aprendizajes a través de los Juegos Organizados			

ACTIVIDAD N° 6

TEMA:

EL LOBO

Juegos Tradicionales

OBJETIVO:

- Diagnosticar el nivel de diálogo de los niños en el desarrollo de los Juegos Organizados a través de preguntas sencillas, para que los niños intercambien sus ideas.

MATERIALES:

- Orejas de lobo

TIEMPO:

- 15 minutos

PROCESO:

- Se inicia el juego formando un círculo enlazados las manos.
- Se elige a un niño quien desempeñara el papel del lobo.
- Los demás participantes dando vueltas repetirán el siguiente estribillo:

Juguemos en el bosque

Hasta que el lobo esté

Si el lobo aparece

Entero nos comerá.

¿Qué estás haciendo lobito?

El lobo responde.

¡Levantándome de la cama!

- Y así sucesivamente sigue el juego los participantes del círculo repitiendo el estribillo. El lobo contestando las actividades que realizan en la mañana o a lo que el director le indique. Hasta que llega el momento en la que el lobo DICE. Listo para comer. Los participantes del círculo salen corriendo. El lobo cogerá al mayor número de participantes y quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego.

EVALUACIÓN:

INDICADOR	LO CONSIGUE	EN PROCESO	NO LO CONSIGUE
Participa en conversaciones con sus compañeros de juego.			

ACTIVIDAD N° 7

TEMA:

RATAS Y RATONES

Juego pre-deportivos

OBJETIVO:

- Identificar las reglas que se utilizan en el desarrollo del juego a través de conversaciones cortas para que se cumplan.

MATERIALES:

- Títeres
- Ula-Ula

TIEMPO:

- 15 minutos

PROCESO:

- Los participantes colocados en dos filas en el centro del campo, a una fila se les llamará RATAS y a la otra RATONES.
- El profesor va contando una historia en la que de vez en cuando aparecen RATAS o RATONES.
- Cuando dice RATA, los ratones salen corriendo hacia el extremo del campo.
- Todos los que hayan sido interceptados cambiarán de bando.

EVALUACIÓN:

INDICADOR	LO CONSIGUE	EN PROCESO	NO LO CONSIGUE
Identifica las reglas del juego y las cumple			

ACTIVIDAD N° 8

TEMA:

MIRA CÓMO VUELA (Juego Deportivo)

OBJETIVO:

- Discriminar las reglas del juego a través de pasos simples para ejecutarlo eficazmente.

MATERIALES:

- Tiza de Pizarra
- Ula-Ula

TIEMPO:

- 15 minutos

PROCESO:

- Dibuja un círculo en el suelo, lo bastante grande para que todos los jugadores puedan situarse encima con los brazos abiertos.
- Sal del círculo y gira a su alrededor con la ULA-ULA.
- De repente, lánzala al aire, cuanto más alto mejor, y grita el nombre de uno de los niños.
- El jugador debe coger la pelota antes de que toque el suelo para ganar un punto; sino, se le resta.
- En el turno siguiente es él quien lanza la ULA-ULA.
- . Gana el que más puntos tenga al final de la partida.

EVALUACIÓN

INDICADOR	LO CONSIGUE	EN PROCESO	NO LO CONSIGUE
Interactúa con los otros niños al jugar			

ACTIVIDAD N° 9

TEMA:

LAS OLLITAS

Juego Tradicional

OBJETIVO:

- Permitir que los niños hagan preguntas explicándole las reglas del juego, para que incrementen su vocabulario.

MATERIALES:

- Frutas plásticas

TIEMPO:

- 15 minutos

PROCESO:

- Las ollitas, consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas.
- A cada niño niña se le pone el nombre de un objeto de cocina.
- Se escogen dos personas, un vendedor y un comprador, se establece el siguiente diálogo:
COMPRADOR: Pum, pum VENDEDOR: ¿Quién es?
COMPRADOR: Yo VENDEDOR: ¿Qué desea?
COMPRADOR: Un sartén VENDEDOR: Mire esta nuevito
COMPRADOR: ¿Cuánto cuesta? VENDEDOR: 15 dólares
COMPRADOR: Le doy diez VENDEDOR: Bueno lleve
- Entonces el vendedor y el comprador se encargan de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo,..., etc.) hasta cuando resista el objeto de cocina y así se sabe que tan bueno es.
- Una vez que ha terminado con los objetos de cocina el vendedor y comprador se van a misa.

EVALUACIÓN

INDICADOR	LO CONSIGUE	EN PROCESO	NO LO CONSIGUE
Debate al explicarle las reglas del juego			

ACTIVIDAD N° 10

TEMA:

LA PORTERÍA HUMANA

(Juego Deportivo)

OBJETIVO:

Identificar qué rol cumple, al escuchar y seguir las reglas para que el juego se realice de manera correcta.

MATERIALES:

- Pelotas

TIEMPO:

- 15 minutos

PROCESO:

- Los jugadores forman un círculo, con las piernas abiertas pie contra pie.
- Cada par de piernas abiertas representa una portería.
- Cada jugador, sentado y con las manos juntas, intenta meter un gol dirigiendo la pelota entre las piernas de un adversario.
- La pelota debe rodar por el suelo sin botar.
- Cada gol al adversario vale tres puntos, cada gol recibido resta dos.

EVALUACIÓN:

INDICADOR	LO CONSIGUE	EN PROCESO	NO LO CONSIGUE
Cumple con el rol encomendado en el juego			

2.3. VARIABLES

2.3.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

Los Juegos Organizados

2.3.2. VARIABLE DEPENDIENTE

Desarrollo del Lenguaje Oral

VARIABLE INDEPENDIENTE: LOS JUEGOS ORGANIZADOS

CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Son juegos que consisten en la ejecución de habilidades como correr, saltar, juegos tradicionales, lanzamiento y recepción del balón, etc. Estas habilidades se pueden utilizar como método de enseñanza en los planes de clase y además se realizan previa organización.</p>	<p>Organización</p> <p>Método de enseñanza</p> <p>Habilidades</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el tipo de juego • Identifica las reglas del juego • Cumple con el rol encomendado • Interactúa con los otros niños al jugar. • Obtiene aprendizajes a través de los juegos. 	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Ficha de Observación</p>

VARIABLE DEPENDIENTE: DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL

CONCEPTO	CATEGORÍAS	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Es un proceso evolutivo que depende de los órganos de fonación y del desarrollo intelectual, donde entra en juego un tercer factor decisivo, como es la influencia del medio socio-cultural. Es el medio fundamental de la comunicación humana, es el lenguaje oral, la voz y el habla, en que le permite al individuo, expresar y comprender ideas, pensamientos, sentimientos, conocimientos y actividades.</p>	<p>Interacción</p> <p>Capacidades lingüísticas</p> <p>Fluidez</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en conversaciones con sus compañeros. • Identifica las reglas del juego • Expresa sus emociones • Debate al explicarle las reglas del juego • Expone sus ideas con coherencia 	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Ficha de Observación</p>

2.4. DEFINICIONES DE TÉRMINOS BÁSICOS

ASIMILACIÓN: se refiere a comprender algún dato para integrarlo a los saberes previos o a la incorporación de ciertos componentes a un todo.

ACTIVIDAD LÚDICA: Acción de jugar espontáneamente y creativa.

APRENDIZAJE: Es todo tipo de cambio de la conducta, producido por alguna experiencia, gracias a lo cual el sujeto afronta las situaciones posteriores de modo distinto a las anteriores.

BALBUCEO: Emitir sonidos con difícil pronunciación para entender.

COGNOSCITIVO: Todos los procesos que llevan a un conocimiento, entendidos desde el punto de vista funcional como guía de la conducta.

CURRÍCULO: es un proceso educativo integral que expresa las relaciones de interdependencia en un contexto histórico social, condición que le permite rediseñarse sistemáticamente en la medida en que se producen muchos cambios.

CREATIVIDAD: La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales.

DESARROLLO: El desarrollo está vinculado a la acción de desplegar diversas acciones para alcanzar un propósito en procura de llegar al cumplimiento de una propuesta y por ende alcanzar el éxito, considerando entonces que permite incrementar, agrandar, extender, ampliar o aumentar alguna característica de algo físico que se refiere a algo real o concreto e intelectual que corresponde a lo abstracto.

DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL: Es un proceso evolutivo que depende de los órganos de fonación y del desarrollo intelectual, donde entra en juego un tercer factor decisivo, como es la influencia del medio socio-cultural. Es el medio fundamental de la

comunicación humana, es el lenguaje oral, la voz y el habla, en que le permite al individuo, expresar y comprender ideas, pensamientos, sentimientos, conocimientos y actividades.

ESTIMULACIÓN: Incitación o excitación de algo para acelerar un proceso o avivar una actividad.

EXPRESIVIDAD: Capacidad para manifestar con viveza sentimientos o pensamientos.

FLUIDEZ: es la capacidad de un discurso de expresarse correctamente con cierta facilidad y espontaneidad, tanto en su idioma materno como en su segunda lengua esto permite al hablante se desenvuelva de una manera correcta.

HABILIDADES LINGÜÍSTICAS: son aquellas que nos permiten comunicarnos, como escuchar, hablar, leer y escribir.

IMAGINACIÓN: Se trata de un proceso que permite la manipulación de información creada en el interior del organismo para desarrollar una representación mental.

IMITACIÓN: acción que se realiza intentando copiar otra o tomándola como ejemplo.

INNATO: El término innato proviene del latín innātus (innasci, “nacer en”) y se refiere a aquello que resulta natural para un sujeto ya que nace con él mismo.

INTERACCIÓN: acción, relación o influencia recíproca entre dos o más personas o cosas.

JUEGO: Recurso para procurar distracción y diversión, participación primordial del cuerpo físico sometido a reglas.

JUEGOS ORGANIZADOS: Son juegos que consisten en la ejecución de habilidades como correr, saltar, juegos tradicionales, lanzamiento y recepción del balón, etc. Estas habilidades se pueden utilizar como método de enseñanza en los planes de clase y además se realizan previa organización.

LENGUAJE: es un sistema de comunicación estructurado para el que existe un contexto de uso y ciertos principios combinatorios formales.

LENGUAJE ORAL: Es una forma de interacción oral en la cual las personas aprenden a comunicarse y a desarrollar sus capacidades lingüísticas, transmitiendo e intercambiando ideas caracterizadas por su fluidez en la expresión, vocalización, coherencia y pronunciación.

METODOLOGÍA: Es el conjunto de pasos, actividades instrumentos, herramientas que se vale el investigador para llegar al conocimiento científico, es decir, que la metodología engloba aun con junto de procedimientos y actividades que facilitan la consecución de la verdad.

OEI: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

ORAL: es un término que se vincula de forma adjetiva o sustantiva a cuestiones que tienen que ver con la boca.

ORGANIZACIÓN: Una organización es un sistema diseñado para alcanzar ciertas metas y objetivos.

RECREACIÓN: se refiere a divertir, alegrar o deleitar, en una búsqueda de distracción en medio del trabajo y de las obligaciones cotidianas

TRADICIONAL: De la tradición o que está relacionado con ella por el modo de transmitirse o por su permanencia de generación en generación.

UNICEF: Fondo de Naciones Unidas para la Infancia

VOCABULARIO: conjunto de palabras de una lengua que una persona conoce o emplea.

CAPITULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Por la naturaleza y complejidad del problema que se investigó, esta indagación fue no experimental, porque en el proceso investigativo no existió una manipulación intencional de las variables, es decir el problema a investigarse fue estudiado tal y como ocurre naturalmente el fenómeno.

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Por los objetivos que se pretende alcanzar la presente investigación se caracterizó por ser descriptiva y de campo:

DESCRIPTIVA: Porque una vez analizados y discutidos los resultados se pudo describir si los juegos organizados incidieron positivamente en el desarrollo del lenguaje oral en los niños del nivel 1 paralelo “D” de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” del cantón Riobamba durante el año lectivo 2015-2016.

DE CAMPO: porque se analizó los datos a través de la observación asistiendo al lugar de la investigación para obtener datos de cómo es la conducta de los niños del nivel 1 paralelo “D” de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” del cantón Riobamba durante el año lectivo 2015-2016.

3.3. DEL NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

El nivel de la investigación es **DESCRIPTIVA** porque se estudió el problema al iniciar la investigación a través de la observación asistiendo a la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” del cantón Riobamba.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1. Población

La población implicada en la presente investigación está constituida por los siguientes involucrados:

POBLACIÓN	NUMERO
Niños	18
Niñas	12
TOTAL	30

Fuente: Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón
Responsable: Anita Rivera

Contabilizado el universo de la presente investigación da un total de 30 involucrados.

3.4.2. Muestra

En vista de que la población involucrada en la presente investigación no es extensa, se procedió a trabajar con todo el universo, razón por la cual no es necesario obtener una muestra.

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.5.1. TÉCNICAS

La técnica con la que se recolectó los datos fue:

LA OBSERVACIÓN: el instrumento que se utilizó fue la ficha de observación.

A través de la técnica de observación se registra datos significativos que reflejan la conducta de los niños y las niñas del nivel 1 paralelo “D” de la Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón” del cantón Riobamba durante el año lectivo 2015-2016.

3.5.2. INSTRUMENTOS:

FICHA DE OBSERVACIÓN: se utilizó este instrumento porque se registró los datos que necesitamos para desarrollar esta investigación.

Las fichas de observación se utilizan cuando se investiga y se requiere registrar datos, además el investigador se aproxima a su mundo de trabajo. Son importantes para la investigación porque facilita recordar datos

3.6. TÉCNICAS PARA PROCESAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Se presentará los resultados del análisis parcial, pregunta por pregunta, mediante cuadros estadísticos tanto en frecuencias como en porcentajes, dando cumplimiento a la siguiente metodología de trabajo:

1. Análisis preliminar de carácter narrativo de los hechos.
2. Instancia de codificación donde se realizará el primer ordenamiento de indicadores con sus respectivas categorías y unidades de medición.
3. Establecer la cadena lógica de evidencias y factores, proporcionando significados al relacionar categorías.
4. Construcción de matrices y formatos donde se vaya organizando la información obtenida, según variables, categorías, indicadores.

CAPITULO IV

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

LOS RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL 1 PARALELO “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MIGUEL ÁNGEL LEÓN”.

Indicador N° 1: Reconoce que tipo de juego se está realizando.

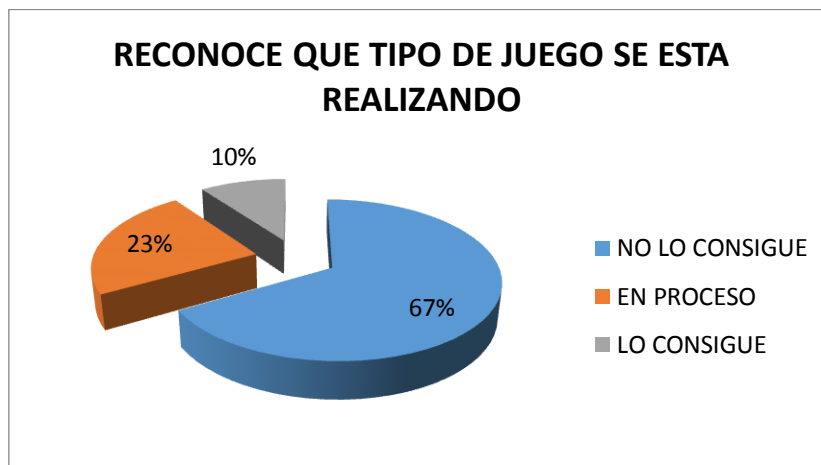
Cuadro N° 1

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NO LO CONSIGUE	20	67%
EN PROCESO	7	23%
LO CONSIGUE	3	10%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón”

Responsable: Anita Lucia Rivera Carrasco

Grafico N° 1



Fuente: Ficha de Observación

Responsable: Anita Lucia Rivera Carrasco

ANÁLISIS: Los resultados obtenidos nos indican que el 67% de los niños no consigue reconocer que tipo de juego se está realizando, el 23% está en proceso y el 10% lo consigue.

INTERPRETACIÓN: El resultado al realizar el análisis inicial evidencia que un alto porcentaje de niños no han potenciado completamente esta capacidad fundamental.

Indicador N° 2: Identifica las reglas del juego antes de ejecutarlo

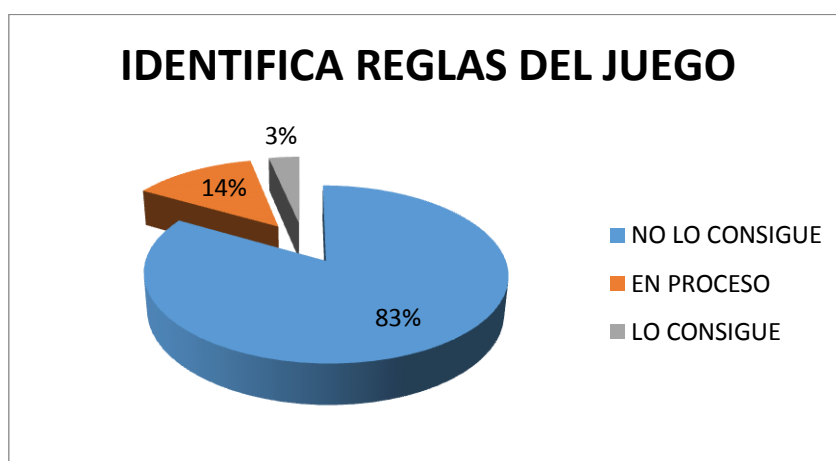
Cuadro N°2

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NO LO CONSIGUE	25	83%
EN PROCESO	4	14%
LO CONSIGUE	1	3%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón”

Responsable: Anita Lucia Rivera Carrasco

Grafico N°2



Fuente: Ficha de Observación

Responsable: Anita Lucia Rivera Carrasco

ANÁLISIS:

Los resultados obtenidos nos indican que el 83% de los niños no consigue identificar las reglas del juego antes de ejecutarlo, el 14% está en proceso y el 3% lo consigue.

INTERPRETACIÓN:

El resultado al realizar el análisis inicial evidencia que un alto porcentaje de niños no han potenciado completamente esta capacidad de identificar las reglas del juego antes de ejecutarlo.

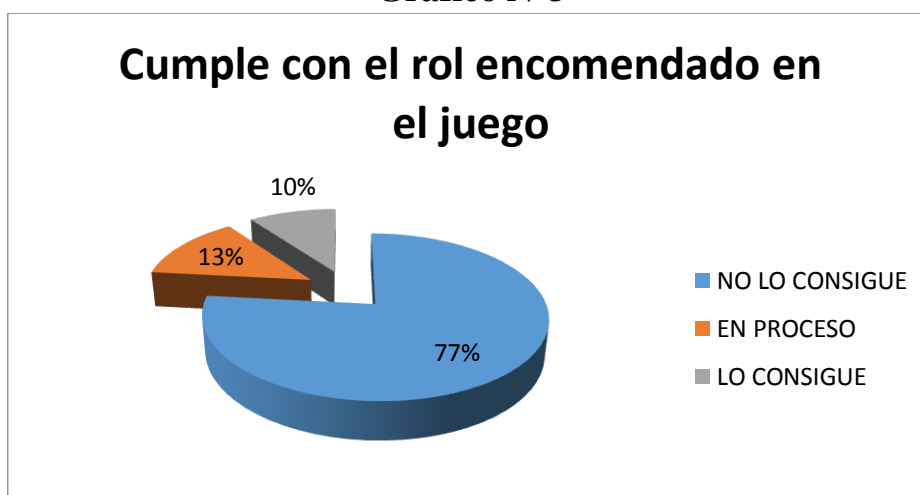
Indicador N° 3: Cumple con el rol encomendado en el juego.

Cuadro N°3

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NO LO CONSIGUE	23	77%
EN PROCESO	4	13%
LO CONSIGUE	3	10%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón”
Responsable: Anita Lucia Rivera Carrasco

Grafico N°3



Fuente: Ficha de Observación
Responsable: Anita Lucia Rivera Carrasco

ANÁLISIS:

Los resultados obtenidos nos indican que el 77% de los niños no consigue cumplir con el rol encomendado en el juego, el 13% está en proceso y el 10% lo consigue.

INTERPRETACIÓN:

El resultado al realizar el análisis inicial evidencia que un alto porcentaje de niños no han potenciado completamente la capacidad de cumplir con el rol encomendado en el juego.

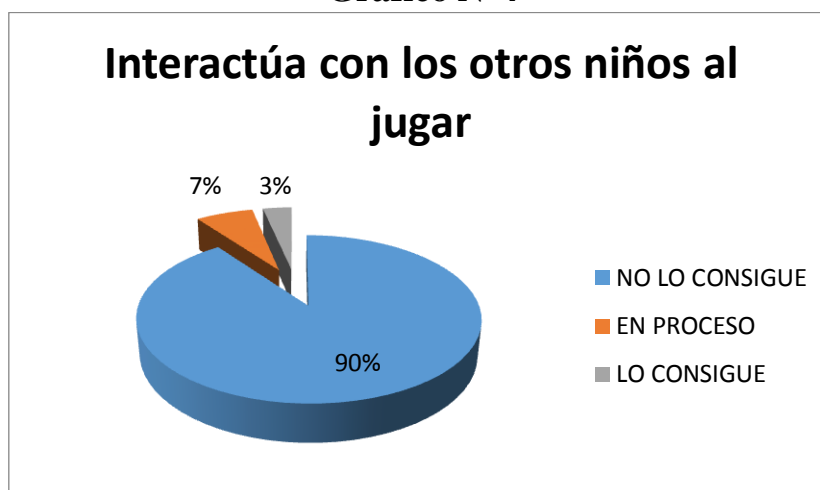
Indicador N° 4: Interactúa con los otros niños al jugar.

Cuadro N°4

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NO LO CONSIGUE	27	90%
EN PROCESO	2	7%
SI LO CONSIGUE	1	3%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa "Miguel Ángel León Pontón"
Responsable: Anita Lucia Rivera Carrasco

Grafico N°4



Fuente: Ficha de Observación
Responsable: Anita Lucia Rivera Carrasco

ANÁLISIS:

Los resultados obtenidos en la evaluación inicial nos indican que el 90% de los niños no consiguen interactuar con los otros niños al jugar, el 7% está en proceso y el 3% lo consigue.

INTERPRETACIÓN:

El resultado al realizar el análisis inicial evidencia que un porcentaje elevado de niños no han potenciado completamente la capacidad de interactuar con los otros niños al jugar.

Indicador N° 5: Obtiene aprendizajes a través de los juegos organizados.

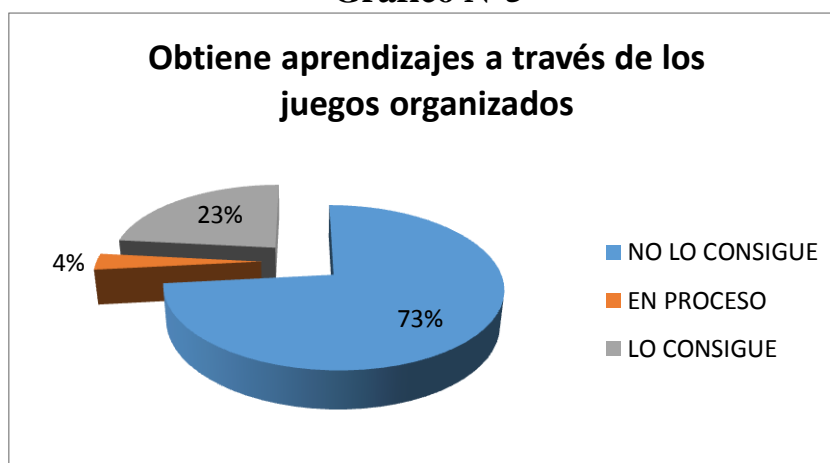
Cuadro N°5

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NO LO CONSIGUE	22	73%
EN PROCESO	1	4%
LO CONSIGUE	7	23%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa "Miguel Ángel León Pontón"

Responsable: Anita Lucia Rivera Carrasco

Grafico N°5



Fuente: Ficha de Observación

Responsable: Anita Lucia Rivera Carrasco

ANÁLISIS:

Los resultados obtenidos nos indican que el 73% de los niños no consigue obtener aprendizajes a través de los juegos organizados, el 4% está en proceso y el 23% lo consigue.

INTERPRETACIÓN:

El resultado al realizar el análisis inicial evidencia que un elevado porcentaje de niños han potenciado completamente la capacidad de obtener aprendizajes a través de los juegos organizados.

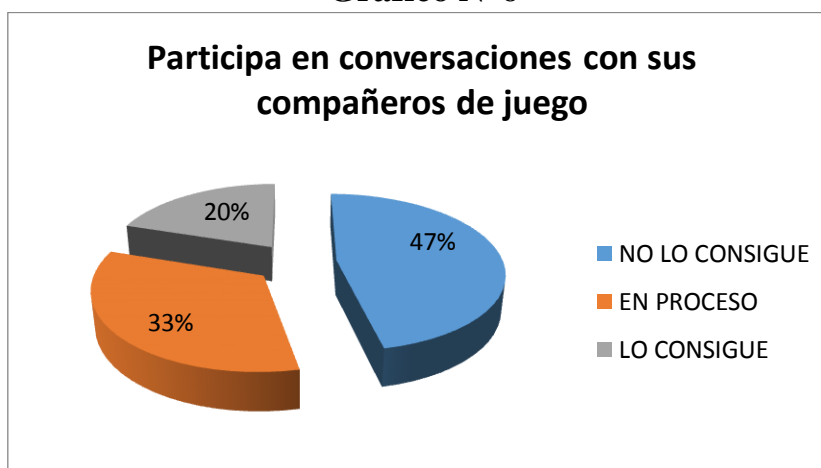
Indicador N° 6: Participa en conversaciones con sus compañeros de juego.

Cuadro N°6

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NO LO CONSIGUE	14	47%
EN PROCESO	10	33%
LO CONSIGUE	6	20%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón”
Responsable: Anita Lucia Rivera Carrasco

Grafico N°6



Fuente: Ficha de Observación
Responsable: Anita Lucia Rivera Carrasco

ANÁLISIS:

Los resultados obtenidos nos indican que el 47% de los niños no consiguen participar en conversaciones con sus compañeros de juego, el 33% está en proceso y el 20% lo consigue.

INTERPRETACIÓN:

El resultado al realizar el análisis inicial evidencia que un alto porcentaje de niños no han potenciado completamente la capacidad de participar en conversaciones con sus compañeros de juego.

Indicador N° 7: Identifica las reglas del juego y las cumple.

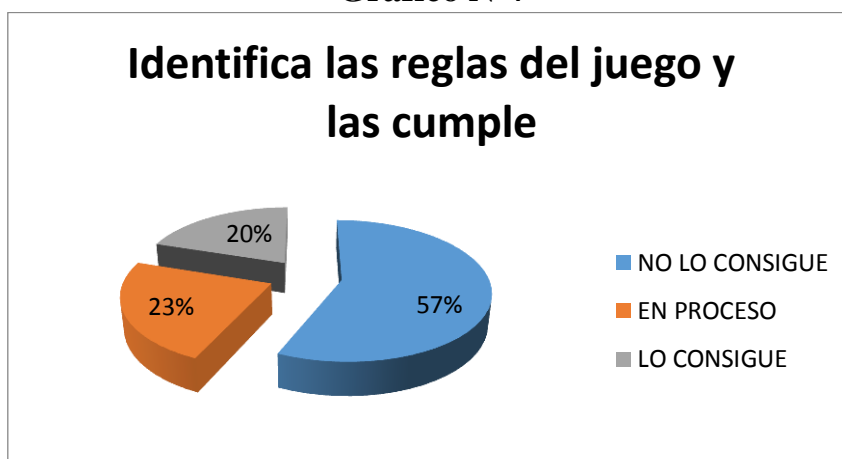
Cuadro N°7

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NO LO CONSIGUE	17	57%
EN PROCESO	7	23%
LO CONSIGUE	6	20%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa "Miguel Ángel León Pontón"

Responsable: Anita Lucia Rivera Carrasco

Grafico N°7



Fuente: Ficha de Observación

Responsable: Anita Lucia Rivera Carrasco

ANÁLISIS:

Los resultados obtenidos nos indican que el 57% de los niños no consigue identificar las reglas del juego y las cumple, el 23% está en proceso y el 20% lo consigue.

INTERPRETACIÓN:

El resultado al realizar el análisis inicial evidencia que un porcentaje elevado de niños no han potenciado completamente la capacidad de identificar las reglas del juego y las cumple.

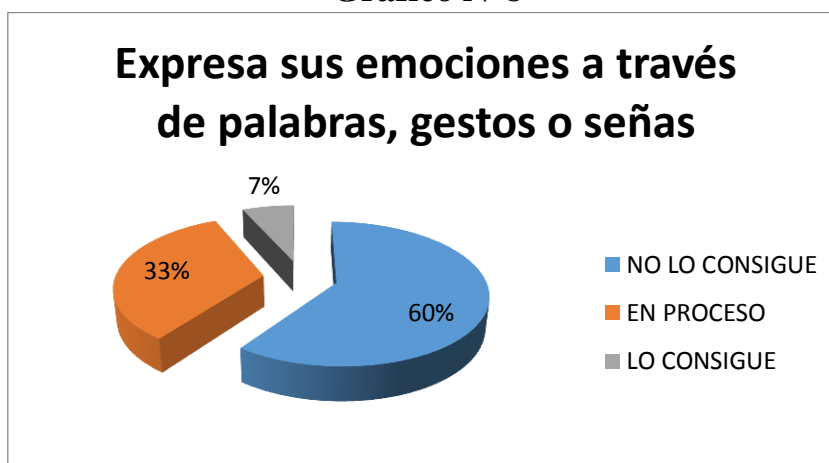
Indicador N° 8: Expresa sus emociones a través de palabras, gestos o señas.

Cuadro N°8

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NO LO CONSIGUE	18	60%
EN PROCESO	10	33%
LO CONSIGUE	2	7%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón”
 Responsable: Anita Lucia Rivera Carrasco

Grafico N°8



Fuente: Ficha de Observación
 Responsable: Anita Lucia Rivera Carrasco

ANÁLISIS:

Los resultados obtenidos nos indican que el 60% de los niños no consigue expresar sus emociones a través de palabras, gestos o señas, el 33% está en proceso y el 7% lo consigue.

INTERPRETACIÓN:

El resultado al realizar el análisis inicial evidencia que un alto porcentaje de niños no han potenciado completamente la capacidad de expresar sus emociones a través de palabras, gestos o señas.

Indicador N° 9: Debate al explicarle las reglas de juego.

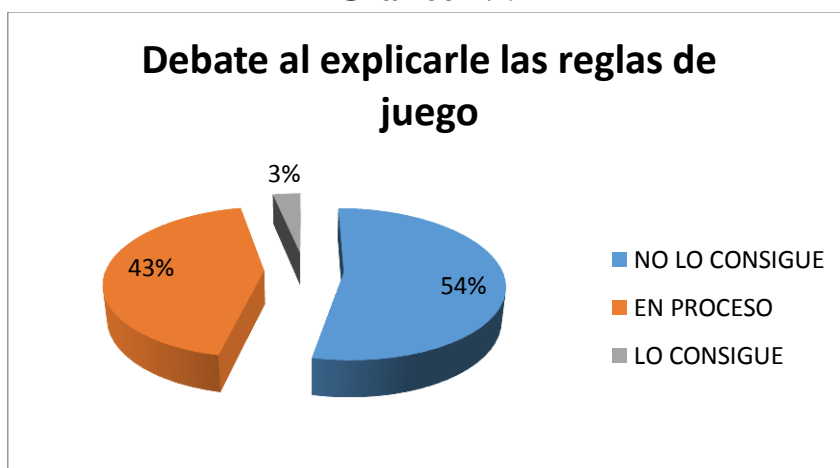
Cuadro N°9

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NO LO CONSIGUE	16	54%
EN PROCESO	13	43%
SI LO CONSIGUE	1	3%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa "Miguel Ángel León Pontón"

Responsable: Anita Lucia Rivera Carrasco

Grafico N°9



Fuente: Ficha de Observación

Responsable: Anita Lucia Rivera Carrasco

ANÁLISIS:

Los resultados obtenidos nos indican que el 54% de los niños no consigue debatir al explicarle las reglas de juego, el 43% está en proceso y el 3% lo consigue.

INTERPRETACIÓN:

El resultado al realizar el análisis inicial evidencia que un porcentaje elevado de niños no han potenciado completamente la capacidad de debatir al explicarle las reglas de juego.

Indicador N° 10: Expone las ideas con coherencia, pronunciando y vocalizando bien las palabras.

Cuadro N°10

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NO LO CONSIGUE	18	60%
EN PROCESO	8	27%
LO CONSIGUE	4	13%
TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón”
 Responsable: Anita Lucia Rivera Carrasco

Grafico N°10



Fuente: Ficha de Observación
 Responsable: Anita Lucia Rivera Carrasco

ANÁLISIS:

Los resultados obtenidos nos indican que el 60% de los niños no consigue exponer las ideas con coherencia, pronunciando y vocalizando bien las palabras, el 27% está en proceso y el 13% lo consigue.

INTERPRETACIÓN:

El resultado al realizar el análisis inicial evidencia que un porcentaje elevado de niños no han potenciado completamente la capacidad de exponer las ideas con coherencia, pronunciando y vocalizando bien las palabras.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Al identificar los Juegos Organizados que influyen en el desarrollo del Lenguaje Oral, se llegó a la conclusión que los Juegos Organizados hacen que los niños interactúen constantemente lo que permite en ellos realizar un diálogo donde aprende a incrementar su vocabulario y hablar con claridad.
- Al analizar el nivel de desarrollo del Lenguaje Oral que se produce por la utilización de los Juegos Organizados de los niños del Nivel 1 paralelo “D” se llegó a la conclusión que en los niños el nivel de desarrollo de lenguaje se ha beneficiado y ampliado su vocalización, mejorando su dicción, evidenciando una comunicación más fluida.
- Al indagar los Juegos Organizados que se utilizan en el desarrollo del Lenguaje Oral de los niños del Nivel 1 paralelo “D” se llegó a la conclusión que Los Juegos Organizados que son utilizados por las docentes han servido como medios para lograr un aprendizaje significativo.

5.2. RECOMENDACIONES

- Los Juegos Organizados que se utilicen en el desarrollo del lenguaje oral deben ser innovadores, simples y con reglas de fácil comprensión, para que al momento de plantearlos los niños pregunten y obtengan una respuesta que satisfaga sus dudas, de esta manera permitiendo al niño desarrollar su lenguaje oral, y que cada vez hable un mayor número de palabras de una manera clara.
- El nivel de desarrollo del lenguaje debe seguirse ampliando con la utilización de juegos organizados que motiven a los niños a incrementar su léxico, vocabulario, dicción, fluidez, expresividad, para que puedan interactuar, con sus compañeros, maestros, amigos, padres y su entorno en general.
- Los docentes deben utilizar todos los tipos de juegos organizados, para que tenga variedad de donde escoger y de esta manera motive a los niños y ellos participen de una manera espontánea y con curiosidad del nuevo juego que se le va a presentar. Los docentes en el desarrollo del juego deben ir incentivando a los niños a hablar de una manera clara, con fluidez, además ir potenciando el vocabulario de los niños cuando se los observe más motivados y con las ganas de participar.

4.5. Bibliografía

- (s.f.). Recuperado el 22 de Mayo de 2016, de
<http://roble.pntic.mec.es/msanto1/lengua/oral.htm>
- Almaraz, K. (19 de Noviembre de 2012). Blog Juegos Organizados. Recuperado el 10 de Mayo de 2016, de <http://karlaalmaraz1.blogspot.com/2012/11/juegos-organizados.html>
- Amaya, G. (31 de Mayo de 2010). "¿Qué son los juegos de reglas?" Recuperado el 18 de Agosto de 2016, de <http://aprendamospormediodeljuego.blogspot.com/p/juegos-de-reglas.html>
- Blanco, V. (12 de Noviembre de 2012). "Las Teorías del Juego". Recuperado el 30 de Julio de 2016, de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>
- Castellanos. (04 de Marzo de 2013). Buenas Tareas. Recuperado el 10 de Mayo de 2016, de La importancia del Juego: <http://www.buenastareas.com/ensayos/La-Importancia-Del-Juego/7687236.html>
- en tribu. (23 de Febrero de 2011). Recuperado el 10 de Mayo de 2016, de
"<https://entribu.wordpress.com/2011/02/23/teorias-sobre-el-juego/>"
- Esquivel, J. (Septiembre de 2012). Diseño y Aplicación de un manual de estimulación del Lenguaje oral en niños/as de 4 a 6 años en la Escuela General "Quisquis" de la Parroquia Eloy Alfaro en el periodo 2008-2009, (Tesis de Pregrado), Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga, Cotopaxi.
- Gualpa, V. (s.f.). Manual de Juegos Tradicionales. Recuperado el 10 de Mayo de 2016, de <http://www.monografias.com/trabajos101/manual-juegos-tradicionales/manual-juegos-tradicionales.shtml>
- Guerrero, T. (21 de Julio de 2008). Blog El juego en la Educación Física. Recuperado el 10 de Mayo de 2016, de <http://juegosorganizadoseneducacionfisic.blogspot.com/>
- Linares, I. D. (2011). Juego infantil y su Metodología. Madrid-España: Paraninfo.
- Martínez, B. (28 de Noviembre de 2012). SlideShare. Obtenido de El juego y su evolución: <http://es.slideshare.net/beatrizinfantil/el-juego-y-su-evolucion>
- Muñoz, D. (Noviembre de 2008). "El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje en el área de Educación Física". Recuperado el 10 de Mayo de 2016, de <http://www.efdeportes.com/efd126/el-juego-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>
- Ofele, M. (2013). LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SUS PROYECCIONES PEDAGÓGICAS. Recuperado el 18 de Agosto de 2016, de <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- Pérez, E. (Diciembre de 1997). LOS JUEGOS DE REGLAS COMO BASE METODOLÓGICA EN EDUCACIÓN. Recuperado el 18 de Agosto de 2016, de www.waece.org/biblioteca/pdfs/d080.pdf

- Perez, J. (2008). Definición de juegos deportivos. Recuperado el 18 de Agosto de 2016, de <http://definicion.de/juegos-deportivos/>
- Prieto, R. (18 de Noviembre de 2012). La importancia del juego en los niños del nivel inicial. Recuperado el 30 de Julio de 2016, de <http://en6sayo.blogspot.com/>
- Ramirez, J. (28 de Marzo de 2014). Presencia Universitaria, El periodico de la Reforma Universidad Nacional Autonoma de Honduras. Recuperado el 10 de Mayo de 2016, de <https://presencia.unah.edu.hn/deportes/articulo/sabes-de-que-se-trata-la-clase-juegos-organizados>
- Salesianos CARABANCHEL. (s.f.). Tipos de Juegos. Recuperado el 10 de Mayo de 2016, de <https://sites.google.com/a/salesioscarabanchel.com/infantil/talleres/juego-por-rincones/tipos-de-juegos>
- Sarlé, P. (13 de Abril de 2015). El juego en el nivel inicial. Recuperado el 06 de Julio de 2016, de Propuestas de enseñanza: <http://www.oei.org.ar/novedades/spip.php?article25&ei.com>
- Tipan, M. (2011). JUEGO SIMBOLICO COMO ESTRATEGIA METODOLOGICA PARA DESARROLLAR EL LENGUAJE EN NIÑOS/AS DE 4-5 AÑOS (Tesis de Pregrado Universidad de Cuenca). Cuenca, Azuay.
- Velarde, A. (2008). Los juegos educativos en la educación primaria. Recuperado el 10 de Mayo de 2016, de <http://www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegos-educativos.shtml#juegos>
- Velasco, A. (25 de Febrero de 2012). Blog Padodo Guia. Recuperado el 10 de Mayo de 2016, de Juego Organizado: <http://pedagoguia.blogspot.com/2012/02/juego-organizado.html>
- Verdezoto, M. (Marzo de 2011). La Estimulacion Temprana en el desarrollo del lenguaje oral, de los niños y niñas del primer año de Educacion Basica, de la Escuela Heredia Bustamante de la Ciudad de Quito durante el año lectivo 2010-2011, (Tesis de Pregrado) . Quito, Pichincha.
- VIGMER. (14 de Enero de 2009). Juegos Predeportivos. Recuperado el 18 de Agosto de 2016, de <http://juegospredeportivos.blogspot.com/>
- Villarreal, P. (2009). La estimulacion del Lenguaje Oral en el aula de niños de 3 a 4 años (Tesis de Pregrado), Universidad Politecnica Salesiana,. Quito, Pichincha.
- Wikipedia. (18 de Mayo de 2016). Recuperado el 22 de Mayo de 2016, de https://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n_oral

4.6. Webgrafía

- <http://melchoraguadalupe.blogspot.com/>
- <http://corre mosatulado.blogspot.com/p/te-gusta-el-deporte.html>
- <http://www.cosasinfantiles.com/d-juegos-deportivos.html>
- <http://corre mosatulado.blogspot.com/p/te-gusta-el-deporte.html>
- <http://www.guiadelnino.com/juegos-y-fiestas/juegos-al-aire-libre/juegos-con-pelotas>
- <https://pitufinos.files.wordpress.com/2012/03/images-1.jpg>
- <http://www.guiadelnino.com/juegos-y-fiestas/juegos-al-aire-libre/juegos-con-pelotas>
- <https://pitufinos.files.wordpress.com/2012/03/images-2.jpg>
- <https://pitufinos.wordpress.com/juegos-pre-deportivos/>
- http://www.oei.org.ar/a/Cuaderno_8.pdf
- <http://www.monografias.com/trabajos101/manual-juegos-tradicionales/manual-juegos-tradicionales.shtml>
- <http://www.taringa.net/post/info/18436587/Mitos-de-animales-por-culpa-de-los-dibujos-animados.html>
- <http://www.ejemplos.co/14-ejemplos-de-juegos-predeportivos/#ixzz4F4FZtbMM>
- <http://www.escuelaenlanube.com/fichas-del-cuerpo-humano/21elcuerpohumano/>
- <http://kidshealth.org/es/parents/games-preschool-esp.html>
- <http://www.menudospeques.net/recursos-educativos/actividades-manualidades/juegos-bebes/la-gallinita-ciega>

ANEXO N° 1



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

**FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL NIVEL 1
PARALELO “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MIGUEL ÁNGEL LEÓN
PONTÓN”.**

N°	INDICADORES	NO LO CONSIGUE	EN PROCESO	LO CONSIGUE
1	Reconoce que tipo de juego se está realizando.			
2	Identifica las reglas del juego antes de ejecutarlo.			
3	Cumple con el rol encomendado en el juego.			
4	Interactúa con los otros niños al jugar.			
5	Obtiene aprendizajes a través de los juegos organizados.			
6	Participa en conversaciones con sus compañeros de juegos.			
7	Identifica las reglas del juego y las cumple.			
8	Expresa sus emociones a través de palabras, gestos o señas.			
9	Cuestiona al explicarle las reglas del juego.			
10	Expone las ideas con coherencia, pronunciando y vocalizando bien las palabras			

ANEXO N°2

FOTOGRAFÍAS



Fuente: Niños del Nivel 1 paralelo “D” de la Unidad educativa “Miguel Ángel León Pontón”
Responsable: Anita Lucía Rivera Carrasco



Fuente: Niños del Nivel 1 paralelo “D” de la Unidad educativa “Miguel Ángel León Pontón”
Responsable: Anita Lucía Rivera Carrasco

JUEGOS:

EL LOBO



Fuente: Niños del Nivel 1 paralelo “D” de la Unidad educativa “Miguel Ángel León Pontón”
Responsable: Anita Lucía Rivera Carrasco

LAS COGIDAS



Fuente: Niños del Nivel 1 paralelo “D” de la Unidad educativa “Miguel Ángel León Pontón”
Responsable: Anita Lucía Rivera Carrasco

LANZAMIENTO DE PELOTA



Fuente: Niños del Nivel 1 paralelo “D” de la Unidad educativa “Miguel Ángel León Pontón”
Responsable: Anita Lucía Rivera Carrasco



Fuente: Niños del Nivel 1 paralelo “D” de la Unidad educativa “Miguel Ángel León Pontón”
Responsable: Anita Lucía Rivera Carrasco

LAS OLLITAS



Fuente: Niños del Nivel 1 paralelo “D” de la Unidad educativa “Miguel Ángel León Pontón”
Responsable: Anita Lucía Rivera Carrasco

AGUA DE LIMÓN



Fuente: Niños del Nivel 1 paralelo “D” de la Unidad educativa “Miguel Ángel León Pontón”
Responsable: Anita Lucía Rivera Carrasco

JUEGOS CON LA ULA-ULA



Fuente: Niños del Nivel 1 paralelo “D” de la Unidad educativa “Miguel Ángel León Pontón”
Responsable: Anita Lucía Rivera Carrasco

LA GALLINITA CIEGA



Fuente: Niños del Nivel 1 paralelo “D” de la Unidad educativa “Miguel Ángel León Pontón”
Responsable: Anita Lucía Rivera Carrasco