



---

**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO FIN DE GRADO

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA EL  
DESARROLLO DE LA COMPETENCIA  
COMUNICATIVA EN LA LENGUA MATERNA  
PARA NIÑOS DE 5 AÑOS.**

Presentado por Rodrigo del Val del Val

Tutelado por: Elena Jiménez García

Soria, Junio 2019

## **RESUMEN**

El juego es una herramienta muy útil en las primeras etapas por lo motivante que es. No tiene solamente un carácter lúdico, sino que también está presente el elemento didáctico.

Por otro lado, hay que dar una gran importancia al aprendizaje de la lengua, tanto en la etapa de Educación Infantil como en las siguientes, ya que es un aspecto que debemos conocer y saber utilizar, para aprender otros aspectos y relacionarnos con los demás

A lo largo de este trabajo pretendo tratar estos dos elementos que he comentado anteriormente, y poder utilizar el juego y sus variantes para la mejora del aprendizaje de la lengua. He diseñado una propuesta de intervención para desarrollar en el aula.

## **ABSTRACT**

The game is a tool very useful in the early stages for how motivating it is. Is not only a playful character, but also the teaching element is present

On the other hand, it is necessary to give great importance to the learning of the language, both in the stage of nurse education and in the following ones, because it is an aspect that we must know and know how to use, to learn other aspects and to relate to others

Throughout this work I intend to deal with these two elements that I have commented before, and to be able to use the game and its variants for the improvement of the language learning. I have designed a proposal for intervention to develop in the classroom.

## **PALABRAS CLAVE**

El juego, lengua, herramienta, educación infantil, propuesta didáctica.

## **KEYWORDS**

The game, language, tool, early childhood education, didactic proposal.

# EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA MATERNA

## INDICE

1) INTRODUCCIÓN .....	pág. 1
2) OBJETIVOS .....	pág. 3
3) JUSTIFICACIÓN .....	pág. 4
4) FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	pág. 5
a. EL JUEGO .....	pág. 5
i. DEFINICIÓN Y CONCEPTO .....	pág. 5
ii. ORIGEN Y EVOLUCIÓN .....	pág. 6
iii. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO .....	pág. 7
iv. TIPOS DE JUEGO PARA EL APRENDIZAJE .....	pág. 9
v. RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE.	pág. 11
b. EL LENGUAJE Y LENGUA MATERNA .....	pág. 12
i. ORIGEN DEL LENGUAJE .....	pág. 13
ii. EVOLUCIÓN DEL LENGUAJE .....	pág. 13
iii. FASES DEL APRENDIZAJE DE LA LENGUA .....	pág. 15
iv. MODELOS DE ENSEÑANZA DE LA LENGUA .....	pág. 17
5) DISEÑO PROPUESTA DE INTERVENCIÓN .....	pág. 20
6) METODOLOGÍA .....	pág. 40
7) CONCLUSIONES FINALES .....	pág. 41
8) REFERENCIAS .....	pág. 42

# 1. INTRODUCCIÓN

Todas las personas nacemos con la necesidad de comunicarnos con otros, bien sea para transmitir información, conocimientos, ideas, pensamientos, emociones...etc. o por el simple hecho de socializarse y mantener una conversación.

Para ello, conocer la misma lengua es importante. Nos podremos entender con el resto de las personas si comprendemos lo que nos dicen y compartimos el mismo lenguaje. Por supuesto que hay otras maneras de comunicación, como por ejemplo el lenguaje mediante signos y señas, donde existe la posibilidad que dos individuos que no hablen el mismo idioma, puedan llegar a entenderse.

Debemos destacar la necesidad que tiene aprender el lenguaje para poder desarrollarse como persona y obtener todos los beneficios que éste proporciona. A la hora de aprenderlo, en las primeras etapas, es necesario hacerlo de una manera progresiva y adecuada, para que no suponga un problema o una experiencia negativa para el niño. El hecho de aprender dicha lengua es primordial para futuros aprendizajes del niño y para que se desarrolle de manera integral.

Las dificultades en el aprendizaje de la lengua son normales en el desarrollo del niño, siempre que no sobrepasen determinados límites. Para aquellos alumnos que dicho aprendizaje sea más costoso o presenten problemas con la lengua, los docentes y especialistas deberán ayudar, motivar y animar al niño a seguir aprendiendo. En ningún caso deberá ser un proceso negativo que perjudique al alumno.

Para ello, el ambiente y el entorno son fundamentales en el niño. Será importante llevar a cabo el proceso en un contexto que conozca el alumno y donde se sienta cómodo. El aula es el lugar idóneo donde proporcionar estas enseñanzas, para que de esta manera el alumno se sienta en un ambiente adecuado. El entorno, donde destacamos el papel de la familia, también será importante en este proceso puesto que supone un apoyo y una ayuda al niño.

El método que he propuesto para obtener este aprendizaje, está basado en el juego. Un recurso donde el niño puede experimentar, interactuar, solucionar problemas y aprender junto al resto de compañeros de una manera distinta.

Hay un pensamiento común en muchas personas que etiquetan al juego como una actividad meramente lúdica. La realidad es que el juego puede ser una herramienta para trabajar, y el alumno pueda aprender divirtiéndose y disfrutando.

Los juegos, y más particularmente en la etapa de Educación Infantil, son un recurso que ayuda al niño a que pueda desarrollarse de una manera íntegra, completa, y más feliz. Proporciona una serie de vivencias al alumnado que hacen que sus experiencias sean más variadas, y no se puede imaginar una infancia donde no esté presente, ya que es un elemento espontáneo y natural que supone una gran motivación para el niño.

Hay variedades de juegos y de utilidades que éste tiene, pero durante este trabajo me voy a centrar en el juego como recurso educativo, es decir, como aspecto educativo que proporciona una enseñanza.

Inconscientemente los niños aprenden contenidos mediante el juego, y ahí es donde el docente tendrá un papel fundamental en su creación y organización. La motivación es otro aspecto que va de la mano con el recurso que vamos a utilizar, y de esta forma el niño tendrá mayor disposición a aprender, puesto que el juego llama la atención del niño y tiene un contenido lúdico.

## 2. OBJETIVOS

El presente TFG tiene como objetivo principal favorecer la enseñanza de la lengua mediante el juego, utilizándolo como un recurso educativo para que el alumno progrese en la enseñanza - aprendizaje de nuestra lengua.

Aparte de este objetivo básico, hay otros que considero secundarios pero que también deben tenerse en cuenta y que son más específicos. Los muestro a continuación:

- Conocer las posibilidades que nos da el juego dentro del aula como herramienta de aprendizaje.
- Valorar la necesidad de comunicarnos con otras personas y ser conscientes de la importancia que tiene la comunicación en nuestras vidas.
- Ayudar al desarrollo de determinados aspectos de la lengua.
- Valorar la importancia que tiene conocer nuestra lengua y desarrollarla.
- Llevar a cabo una metodología lúdica donde el alumno tenga un papel activo.

### **3. JUSTIFICACIÓN**

El tema elegido es de gran importancia para el desarrollo del niño, puesto que el aprendizaje de la lengua es un aspecto básico y necesario para todas las personas. Durante las primeras edades se va consolidando dicho aprendizaje y se van desarrollando las capacidades del niño.

El proceso se irá desarrollando paulatinamente y tendrá que llevar un progreso adecuado para que el niño se sienta cómodo. Para ello, he diseñado esta propuesta didáctica basándome en el juego, ya que es un recurso interesante para ayudar a este proceso. Cabe destacar que es un elemento atractivo y motivador para el niño.

De esta manera, se podrá aprender mediante el juego, y esto supondrá un mayor rendimiento del alumno, puesto que tendrá una mayor predisposición para realizar la actividad propuesta. Con estas actividades, también se fomentará la creatividad, de tal manera el desarrollo será lo más completo posible, un hecho que hace que los ejercicios propuestos tengan aún más valor.

Con la elección de esta propuesta basada en el juego, el docente adquiere una gran responsabilidad a la hora de diseñar los juegos y seguir una progresiva dificultad en el aprendizaje. El hecho de tener una gran responsabilidad ha hecho que me aventure en este proceso de enseñanza y sea una motivación para mí.

Como futuro docente considero que este estudio puede ser un aspecto interesante a la hora de complementar mi formación y me puede ayudar a enfrentarme a la enseñanza de la lengua cuando me encuentre en unos años frente a una clase de alumnos de educación infantil.

Tradicionalmente, en la escuela se han desarrollado conceptos y aprendizajes de una manera poco innovadora, basándose en la repetición y aprendiendo aspectos de forma mecánica, pero con este trabajo pretendo demostrar que también se puede aprender a través del juego y alcanzar los objetivos propuestos.

No tenemos por qué delimitarnos a un libro de texto, donde solo se pueden aprender determinados aspectos. Una lengua se aprende de manera global, en conjunto, no separando unos contenidos de otros, y eso voy a tratar de conseguir.

# 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

## EL JUEGO

### DEFINICIÓN Y CONCEPTO

Son muchas las definiciones y conceptos que hay sobre el juego. A lo largo de los años ha sido un tema muy tratado debido a lo importante que es dentro de la etapa de educación infantil.

Como una frase introductoria me gustaría exponer la que muestra Abad (2008), quién dice que “el juego es existir”. Esta frase implica la importancia que adquiere el juego en estas primeras etapas, y según lo que nos dice el anterior autor, supone para el niño poder conocerse mejor a si mismo dentro de un entorno compartido con más personas.

Si nos detenemos en el origen de la palabra (etimología), vemos que proviene de dos vocablos del latín con significados similares, que se fueron fundiendo en uno con el paso del tiempo. Por un lado “Iocus” que surge de la evolución del latín a las lenguas romanas y que equivale a cosa poco seria, pasatiempo, broma o diversión y, por otro lado, “Ludus” que se refiere más a la acción y el disfrute de jugar.

La definición de juego en términos absolutos es muy complicada como he dicho anteriormente, por lo que existen numerosas tesis sobre el concepto de juego dependiendo de la característica que, el autor, tome como referencia.

Mediante el juego podemos conocer en profundidad las características, conocimientos, ambiciones y motivaciones del niño. Como se muestra en la siguiente definición “El juego es una forma natural de expresión y comprensión de los esquemas de conocimientos que tienen los niños” (Sarlé, 2004, p.51)

Una definición que llamó mi atención es la que muestro a continuación. Me parece bastante completa y como sostiene Delgado (2011):

El juego es una actividad natural y adaptativa propia del hombre y algunos animales desarrollados. Ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y actuar sobre él. Se trata de una actividad compleja porque engloba una variedad de conductas a distintos niveles. (p. 4).



## ORIGEN Y EVOLUCIÓN

Hay constancia del juego en todas las épocas y en todas las culturas, por lo que se puede decir que es inherente al ser humano y forma parte del equipaje del individuo desde que existe, aunque su finalidad sea distinta dependiendo de la edad, la cultura y la época. Jugar es esencial en el hombre adulto, pero sobre todo en el niño. Y así ha sido a lo largo de la humanidad, donde el juego siempre ha estado presente.

El historiador y filósofo holandés Johan Huizinga (2008), explica que el juego es preliminar a cualquier cultura, y señala en uno de sus estudios que el juego y el aspecto lúdico han estado presentes incluso antes que la propia civilización.

Se han encontrado pruebas gráficas sobre juegos en los templos y tumbas egipcias de hace más de 4000 años. Pero, curiosamente, el juego más antiguo que se conoce, llamado Juego Real de Ur, se encontró en una excavación arqueológica y se llama así porque se jugaba en Ur, una ciudad de Mesopotamia. Es un tablero de veinte casillas en forma de “H” invertida con distintos símbolos, seguramente con algún significado especial que se ha perdido en el tiempo, así como las reglas del juego primitivo, por lo que se crearon otras para poder jugar.

En las tribus más antiguas, el juego se trataba como una herramienta de preparación para la vida y la etapa lúdica de los niños era casi inexistente. Ya en la época clásica el juego infantil era una actividad habitual en la vida de los niños.

En Grecia todos conocemos el modelo de los juegos griegos. Surgieron como una fiesta religiosa y se convirtieron en “Las Olimpiadas” que eran como una especie de festival celebrado cada cuatro años. No se tiene constancia segura de cuando se celebraron por primera vez, pero se sabe que fue antes del 776 a.C., que es cuando se fijó la fecha oficial para su inicio.

En Roma una de las mayores preocupaciones del pueblo era «pan y juegos». Referido, más bien a los juegos para adultos. En cuanto a los juegos infantiles acogieron los de los griegos y agregaron algunos otros.

En la Edad Media el niño era considerado como mano de obra barata, por lo cual, tenían poco tiempo para jugar. La gran parte de los juegos eran realizados al aire libre, tenían una estructura muy simple, se usaban pocos juguetes y las reglas eran muy elementales, lo que los convertía en juegos muy básicos, lentos y sin interés por el resultado.

Ya en el Renacimiento se produce un cambio y se vuelve a lo clásico. Los juegos tienen mucho auge, sobre todo los tradicionales, y dan prestigio a la gente que los practica y los fomenta.

En el siglo XVII se produce una modernización en cuanto a la forma de pensar, y se concibe el juego como un recurso educativo que ayuda a obtener un determinado aprendizaje, y en el siglo XVIII se expande entre los pensadores.

En el siglo XIX, con la revolución industrial, los niños y niñas no disponen de tiempo para emplearlo en el juego, pero sin embargo, surgirán muchos juguetes nuevos que ampliarán el abanico de posibilidades de juego.

Con frecuencia, los niños han jugado a los mismos tipos de juegos a lo largo de la historia (pelotas, saltar a la cuerda...), pero sin embargo, los juegos y los juguetes eran diferentes en cada sociedad, en función de los elementos o materiales que tenía cada cultura para poder jugar.

## **CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

La vida del niño no se puede imaginar sin juego porque jugar es la actividad o ejercicio más importante de la niñez y revela la necesidad de los pequeños de observar, tocar, curiosarse, inventar, etc. En definitiva, interactuar libremente con su cuerpo, y el mundo que le rodea.

El 30 de noviembre de 1959 la asamblea de la ONU reconoció el derecho al juego en la Declaración de Derechos del niño, una fecha clave y destacable para la evolución del niño en la sociedad.

La importancia del juego en el aprendizaje, está ampliamente reconocida actualmente por todos los estudiosos del tema, tanto educadores, antropólogos, psicólogos, etc. Conciernen en el valor que tiene para el desarrollo psicológico, pedagógico y social del ser humano.

Evolutivamente, en educación infantil, los niños juegan con aspectos como la fantasía y la creatividad. Aproximadamente sobre los dos años y medio o tres, los niños comienzan una etapa que tiene como característica el juego simbólico. En ella los niños juegan experimentando con objetos a los que dan un uso diferente al que tienen, como por ejemplo una pequeña caja que ellos la transforman imaginativamente en un teléfono, o un cojín que lo utilizan de cama para sus muñecos, etc. La imitación de roles da comienzo en los niños.

Para concretar, siguiendo a Guitart (1990) expongo a continuación una serie de características que he querido destacar del juego;

- Proporciona placer y satisfacción al niño. Al ser un recurso educativo atractivo y motivador, desarrolla y fomenta la capacidad de divertirse y disfrutar en el momento.
- Ayuda al desarrollo íntegro del niño, y para eso el juego se deberá adaptar a las características del niño.
- Es una fuente de socialización con otras personas, un aspecto que en esta edad cobra gran importancia.
- Es un medio de aprendizaje para favorecer nuevos conocimientos.

Aparte de los comentados anteriormente, me gustaría añadir algún otro que también considero importante;

- Dentro de la docencia, el juego deberá ser planificado en función de qué objetivos y contenidos se quieran trabajar.
- Requiere una participación activa, por lo que el aprendizaje también se produce activamente.
- Muchas veces se convierte en una recreación de la vida adulta, siendo una imitación del mundo de los adultos. Se diferencia perfectamente de la realidad, aunque interacciona con ella.
- Hay juegos que precisan de una serie de normas y de limitación espacial y temporal.

## TIPOS DE JUEGOS PARA EL APRENDIZAJE

Los juegos se pueden agrupar desde muchas perspectivas en función del aspecto a tener en cuenta, y como docentes es importante que lo conozcamos, puesto que la puesta en práctica tiene que ser lo más completa y variada posible.

En cuanto al número de participantes podemos diferenciar:

- Juegos individuales: el niño actúa de manera solitaria en la actividad propuesta.
- Juegos en pareja: se produce la interacción de dos niños dentro del ejercicio desarrollado
- Juegos en pequeño grupo: la clase se suele dividir en varios grupos de unas 4 o 5 personas y que interactúan entre ellos.
- Juegos en gran grupo: la agrupación es mucho más grande y la actividad la desarrollan todos por igual.

En función de las normas o reglas que se establezcan y siguiendo las explicaciones de, diferenciamos en dos los tipos de juegos:

- Juegos no reglados: corresponden a los juegos que se producen en los primeros años de vida, donde no existen unas reglas definidas.
- Juegos reglados: todos esos juegos que tienen unas reglas marcadas y definidas. Tienen una naturaleza diferente y realizan cuando los niños tienen algún año más.

En función del contenido que se quiera aprender y trabajar con el alumnado establezco esta clasificación siguiendo a Lavega (2000) que lo desarrolla de manera completa en esta publicación:

- Juegos psicomotores: los niños trabajan con el movimiento, explorando y conociendo su cuerpo y sus propios límites, así como el espacio donde interactúan con los compañeros
- Juegos cognitivos: consiste en actividades que tratan de desarrollar los procesos cognitivos como la memoria, la imaginación, la atención...
- Juegos sociales: son los juegos que se desarrollan mediante la interacción de los niños, lo cual potencia y desarrolla las relaciones sociales entre ellos.

- Juegos afectivos-emocionales: en este caso trataríamos de los juegos de rol o los juegos dramáticos.

Como muestran Decroly y Monchamp (2002) en su obra, establezco otra clasificación, donde el juego tiene diferentes objetivos en su desarrollo. Será importante que los alumnos tengan la posibilidad de conocer los tres tipos:

- Creativos: ayudan a desarrollar la creatividad y Este tipo de juego enseña al estudiante a escuchar y valorar antes el contenido que la forma.
- Didácticos: Muy eficaces en la enseñanza porque afianzan las prácticas de estudio.
- Profesionales: Permiten a los alumnos tratar de resolver situaciones de gran parecido a lo que se pueden encontrar en la vida real y profesional de las personas, exponiéndolas de una forma amena y creativa.

Dentro de este trabajo que estoy desarrollando, realizar juegos lingüísticos son fundamentales, ya que a la hora de aprender un idioma, las actividades que tengan relación con el juego de palabras y el desarrollo de la lengua son necesarias y adecuadas.

Jugar con el lenguaje implica siempre una actividad de carácter lúdico y existen multitud de formas de hacerlo:

- Disfrutando con el doble sentido de las palabras.
- Agudizando el ingenio (adivinanzas, jeroglíficos).
- Ejercitando la rapidez y exactitud en la pronunciación de palabras difíciles (trabalenguas).
- Desarrollando la memoria mediante canciones infantiles, poemas, adivinanzas, etc.

Por supuesto habrá que adaptar las actividades y sus características a la edad que tengan los alumnos.

## **RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y EL APRENDIZAJE**

Las palabras “juego” y “aprendizaje” tienen una relación natural puesto que los dos verbos “jugar” y “aprender” se entremezclan en sus definiciones. Estos dos aspectos consisten en superar aspectos, encontrar el camino, entrenarse, y en su filología aparecen algunos términos idénticos como reglas o interés.

Parece evidente que el juego no es una actividad específicamente humana, porque si observamos el mundo animal, sobre todo a los cachorros, nos damos cuenta de que una de sus aficiones preferidas es jugar ya sea solo o acompañado y cualquier objeto le sirve de juguete. Pero lo que no está demostrado es que utilicen el juego como instrumento para aprender.

El juego no es solo un pasatiempo para el niño, sino que va ligado a un aprendizaje, y cada vez más autores y docentes son conscientes de ello y reconocen el valor práctico del juego.

Hasta entrado el siglo xx, la infancia no estaba considerada como una etapa importante en el ámbito de la educación por lo que jugar se entendía como una pérdida de tiempo, y por supuesto quedaba fuera de la escuela.

La gran parte de las actividades que se desarrollaban en la escuela iban enfocadas a preparar al niño para el futuro trabajo productivo.

En la actualidad, el juego se considera como una actividad lúdica que es libre y espontánea, ayudando a los niños a desarrollar de forma adecuada sus capacidades.

Puesto que el juego está tan ligado al desarrollo del niño, no hay duda de su importante función educativa, debido a que es una herramienta que fomenta el desarrollo de sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales. Uno de los aspectos que es destacable en el juego es la capacidad que tiene para ayudar a descubrir la realidad exterior, aspecto que permite al niño ir formando sus propias ideas sobre el mundo. Además, le ayuda a formar su personalidad, desarrollar su empatía y descubrirse a sí mismo.

Mediante el juego, se descubre el placer de hacer cosas y disfrutar de la compañía de otros, al mismo tiempo que se aprende a expresar sentimientos, intereses y aficiones, y lo hace de una forma natural.

Las diferentes edades del niño suelen ir acompañadas de un tipo específico de juego, el cual surgirá de forma natural, puesto que se adapta a sus características y a su desarrollo en concreto.

## **EL LENGUAJE Y LA LENGUA MATERNA**

Como definición en general, lenguaje es cualquier forma de comunicación que emplea el ser humano, relacionada fundamentalmente con el pensamiento y que se utiliza para comunicarse con los demás a través de signos bien estructurados (orales, escritos, gestuales, mímicos, simbólicos, etc.), que le permiten expresar sus sentimientos, deseos, ideas, etc.

Es una facultad exclusivamente humana, y podemos decir que es un logro derivado de la evolución del hombre, puesto que ha ido avanzando a medida que pasa el tiempo. El hombre tiene necesidad de comunicarse y utiliza el lenguaje para intercambiar información, lo que convierte al lenguaje en un símbolo de inteligencia humana.

Una de las características del ser humano es su sociabilidad, y este aspecto sin el lenguaje sería difícil de desarrollar.

Hay que conocer la diferencia entre dos conceptos que son parecidos pero no iguales. La principal diferencia consiste en que la lengua es un conjunto de signos tanto orales como escritos, bajo unas reglas y formando un sistema de comunicación. En cambio el lenguaje no tiene estas características.

Está ampliamente demostrado que la lengua materna se aprende más rápidamente en una situación idónea de juego, y que hay formas más complejas del lenguaje que aparecen como vez primera durante el juego, en lugar de hacerlo durante momentos cotidianos.

## **ORIGEN DEL LENGUAJE**

Cuando tratamos el tema del lenguaje, la función principal de éste corresponde con la comunicación.

Cuando se aborda el origen y la evolución del lenguaje, se parte de que éste es un sistema de signos cuya función es fundamentalmente comunicativa.

El origen del lenguaje ha sido un tema muy estudiado a lo largo de la historia, y algunas de las teorías fueron poco convincentes debido a que no había evidencias concretas de que fueran reales. En la actualidad, es un tema que se sigue estudiando en busca de pruebas objetivas.

La realidad es que es imposible dar una fecha exacta sobre cuándo se originó el lenguaje. Hay teorías que sitúan el origen en torno a la figura del homo erectus, hace unos 400.000 años, y hay otras teorías que lo hacen con el homo sapiens, hace 50.000 años.

Otro aspecto que también se está estudiando y sobre el que hay varias teorías es si nació una sola lengua o fueron varias. En este caso diferenciamos la monogénesis (una sola lengua que luego se fue dividiendo en otras) y la filogénesis (diferentes lenguas en diferentes lugares)

La primera propuesta que se destaca sobre la función del lenguaje tiene relación con la existencia de un “hombre mono” anteriormente, que no tuviera la capacidad de hablar y que fuera un paso anterior en la evolución de la especie.

## **EVOLUCIÓN DEL LENGUAJE**

En la evolución del lenguaje existen tres elementos muy importantes; el aprendizaje individual, la transmisión cultural y la evolución biológica. El desarrollo del lenguaje y su evolución dependerán de la interacción de estos tres aspectos.

Con respecto a la evolución que el lenguaje tiene en el ser humano, el niño emite sonidos sin sentido lingüístico desde muy pronto, sonidos que son muy importantes en la adquisición del lenguaje definitivo, ya que a través de esta función fisiológica refuerza los órganos que participan en el lenguaje hablado (llanto, grito, gemido).



El llanto es la forma de comunicación del bebé, y entorno a los 3 o 4 meses comienza el balbuceo, un signo que representa la necesidad del bebe de intentar comunicarse con el resto.

Posteriormente, hacia los seis meses aparecen sonidos labiales, las primeras vocales y algunos monosílabos, y en este tiempo algunos de los bebés reconocen palabras como “mamá”. A su vez tratan de repetir los sonidos que emiten los adultos.

Aproximadamente al año, el niño reconoce su nombre cuándo lo llaman, comprende algunas palabras y emite otras que son básicas y significantes para él. Hay fonemas que son más fáciles de pronunciar y que el niño conoce mejor y a partir de ellos, el bebé pronunciará sus primeras palabras.

No será hasta los doce meses que las palabras comienzan a tener significado y será a los dos años cuando ya usa las palabras para dar nombre a las cosas.

Es a los dos años cuando el bebé se comunica mediante lo que nosotros llamamos holofrase, o palabra frase. El vocabulario va aumentando progresivamente y se produce un incremento de las palabras importantes.

Alrededor de los dos años y medio, el niño tiene la capacidad de unir tres o cuatro palabras formando una frase. Habrá unido fonemas a su vocabulario y su abanico será mayor. Será a los tres años cuando el niño crea preguntas complejas y se inicia con las oraciones compuestas.

Cuando empieza la educación preescolar, el niño, controla aspectos de la lengua que irá puliendo durante la etapa de su formación, siempre de una manera progresiva. Cada vez tendrá mayor capacidad para realizar frases complejas y en diferentes tiempos verbales.

No voy a centrarme demasiado en la etapa escolar que corresponde con la educación primaria, pues donde centro mi estudio es en la etapa de educación infantil.

En las edades escolares hay que tener en cuenta que al niño se le deben facilitar multitud de oportunidades para jugar con el lenguaje, puesto que de esta forma se podrá desarrollar la lengua de una manera más completa, y para el niño será una experiencia gratamente enriquecedora.

## FASES DEL APRENDIZAJE

En cuanto al lenguaje se refiere, el aprendizaje se va desarrollando a medida que el niño evoluciona y avanza con la edad. Voy a diferenciar tres etapas básicas sobre el aprendizaje del lenguaje como hace Devia (2012).

- Etapa o nivel pre – lingüístico

Va desde el momento del nacimiento hasta los 12 meses aproximadamente. El llanto es protagonista en esta etapa, y el niño pretende comunicarse mediante lloros, que serán diferentes en cuanto a intensidad, ritmo y tono. En función de sus necesidades lo realizará de una manera u otra.

Sobre los 3 meses los sonidos que emite tienen especial relación con la letra “g”, alargando su pronunciación “gggg”. A los 5/6 meses el niño pronuncia vocales pero que no están relacionadas unas con otras. En torno a los 9 meses, comienzan las producciones de algunas sílabas, uniendo unas con otras y a su vez realiza juegos vocálicos. A los 12 meses, comienzan las estructuras de las primeras palabras compuestas por dos sílabas.

- Etapa o nivel lingüístico

Equivale a la etapa que va desde los 12 meses hasta los 5 años aproximadamente. Se caracteriza por el crecimiento de vocabulario, mejora de la expresión y la progresión en la elaboración de palabras y frases. Al comienzo de la etapa el niño pronuncia fonemas cada vez más difíciles, luego va adquiriendo la capacidad para decir palabras y posteriormente frases. Sobre los 3/4 años puede formular algún relato.

- Etapa o nivel verbal puro

Entre los 5 y 12 años el niño va progresando adecuadamente en la construcción de frases y relatos, adquiriendo una mayor dificultad. El proceso de lecto – escritura va adquiriendo madurez y mayor sentido, siendo el vocabulario cada vez más amplio.

A continuación, voy a exponer diferentes teorías sobre la adquisición del lenguaje, donde diferentes autores muestran las etapas o fases por las que se va adquiriendo el lenguaje. Son muchos los autores que han tratado sobre este tema, pero desarrollaré los que más han llamado mi atención.

Piaget (1976) manifiesta la necesidad de la inteligencia para la adquisición del habla, y en su estudio se basa en los procesos de razonamiento y de la lógica. La evolución del lenguaje sería de la siguiente manera;

Por un lado, en primera instancia tenemos el lenguaje egocéntrico que se centra en la propia persona. Se distinguen tres categorías dentro de este aspecto;

- Ecolalia o repetición (0 a 12 meses): se repiten palabras y silabas, sin un sentido concreto.
- Monólogo (12 a 18 meses): la emisión de palabras y pensamientos se emiten en voz alta, sin dirigirlas a alguien concreto. Existe un placer de hablar y pronunciar palabras.
- Monólogo dual o colectivo (18 a 24 meses): se produce un monólogo simultáneo por dos o más niños. Es el paso previo del lenguaje socializado.

Por otro lado, tenemos el lenguaje socializado que ya comenté anteriormente. En este caso la comunicación se produce hacia el exterior, en lugar de hacia uno mismo. Piaget (1976), establece varias categorías que muestro a continuación.

- Información adaptada (2 a 3 años): se intercambian pensamientos, información entre dos o más personas
- Crítica (3 a 4 años): se producen opiniones y observaciones acerca de otra persona. Se pretende mostrar la importancia del yo sobre el otro.
- Órdenes, peticiones, preguntas, respuestas (4 a 7 años): son las formas de actuación frente a otros, las preguntas que muchas veces no se espera una contestación, y las respuestas para dar la información ante una pregunta.

Otro de los ejemplos que me gustaría proponer corresponde a un proceso sobre una sucesión de estadios. Brooks (1964), establece seis estadios que están interrelacionados unos con otros, pero a su vez son diferentes.

- Estadio del azar: desde el nacimiento hasta los 6 meses. El niño produce sonidos sin un sentido determinado. Producirá diferentes sonidos en función de si le agrada o no la situación.
- Estadio unitario: va desde los 7 a los 18 meses. El niño emite sonidos, que son unidades de lenguaje mínimas. Lo llama “silaba-frase” y va desde una simple silaba hasta la pronunciación de una palabra.

- Estadio de expansión: de los 2 a los 4 años. Se producen una o más palabras que se encuentran combinadas entre sí.
- Estadio de la conciencia estructural: desde los 4 a los 7 años. El niño evoluciona y es capaz de hacer oraciones, amplía el lenguaje y es capaz de establecer reglas y adquiere capacidad de síntesis.
- Estadio de automatización: de 7 a 10 años. Corresponde con el aprendizaje de la gramática del lenguaje, y es capaz de realizar frases y oraciones en una u otra estructura.
- Estadio creativo: corresponde desde los 10 años a los 15 aproximadamente. Los niños desarrollan un lenguaje propio y lo hace de manera automática.

Para finalizar, me gustaría mencionar Vygotsky (1978), quien se centra en el pensamiento y en el lenguaje, dos elementos que se desarrollan de manera individual hasta los dos años de edad, donde se cohesionan y producen un cambio en la mente del niño. Esta unión favorece el aprendizaje y ayuda a la evolución del niño.

## **MODELOS DE ENSEÑANZA**

Debemos conocer los modelos de enseñanza que existen para saber cuál de ellos utilizar en cada situación didáctica. Es importante crear un ambiente donde el niño se sienta cómodo, y pueda desarrollar la lengua en todo su conjunto.

Debemos trabajar con aspectos de la vida cotidiana del niño, puesto que son aspectos importantes para él, donde puede sentirse con una mayor motivación. Otro aspecto a tener en cuenta en la enseñanza será el entorno, que puede favorecer dichos aprendizajes de una manera más completa.

Dentro de los métodos de enseñanza de la lectoescritura voy a hacer una primera clasificación que establece Gray (1957) que lo divide en tres partes; analíticos, sintéticos y eclécticos.

- Métodos analíticos: parte de unidades con sentido amplio a unidades pequeñas, que por sí solas no tendrían sentido, por ejemplo las sílabas.
- Métodos sintéticos: parte de las unidades mínimas para llegar a las unidades con significado completo.

- Métodos eclécticos: se produce una combinación de los dos anteriores, llevándolos a cabo de manera simultánea.

Tras esta clasificación básica, voy a mostrar otros modelos de enseñanza que debemos conocer y valorar como posibles opciones para efectuar el aprendizaje de la lengua. Para desarrollar estos aspectos he analizado un documento de Ortiz (2013) que elabora siguiendo a autores mundialmente conocidos como Piaget, Skinner o Bruner entre otros.

- Modelo tradicional de enseñanza: el profesor transmite de manera directa los contenidos al alumno, que permanece como un sujeto pasivo. La innovación y la creatividad no entran dentro del proceso. El profesor debe facilitar la información lo mejor posible y el alumno intentar adquirir los conocimientos por medio de la escucha.
- Modelo pedagógico conductista: los objetivos que se proponen deben ser observables y medibles, puesto que es imposible medir los procesos mentales. El punto de partida debe ser lo que los niños conocen previamente.
- Modelo pedagógico constructivista: cada uno debe aprender su propio conocimiento. El niño como un sujeto activo y el profesor como facilitador o un guía en el aprendizaje.
- Modelo pedagógico cognoscitivo: el niño va pasando por diferentes etapas y el aprendizaje tiene que ir adaptado al momento y la edad. Las fases intelectuales adquieren una gran importancia.
- Modelo pedagógico social: el trabajo junto a otros compañeros adquiere gran importancia. Se desarrollan valores y actitudes mediante el trabajo en equipo y la cooperación. El profesor propondrá una serie de retos a los alumnos que ellos deberán superar, mejorando sus habilidades sociales.
- Modelo heurístico: es también conocido como aprendizaje por descubrimiento. En este caso el profesor plantea una serie de retos y los alumnos mediante la experimentación van construyendo un aprendizaje, por lo que tienen un papel activo.

Como hay tantas formas de llevar a cabo el aprendizaje, sería muy extenso poder explicar todas y cada una de ellas, por lo que he desarrollado las que considero más básicas y que debemos conocer como futuros docentes.

A continuación muestro la última clasificación sobre el aprendizaje de la lengua. En esta ocasión voy a mostrar tres métodos que tienen sus raíces hace bastantes años y que han sido considerados de gran importancia para la enseñanza – aprendizaje de una lengua. Mediante Hernández (1999) voy a mostrar una serie de métodos que son utilizados para la adquisición de la lengua extranjera. Pese a no centrarme en ello durante el documento, nos conviene aprenderlo igualmente pues también pueden ser de nuestra utilidad en un futuro.

- Método Gramática – traducción: es uno de los más antiguos. La asimilación de las reglas gramaticales se tiene muy en cuenta y se realiza mediante la presentación de una regla, luego se estudiaba el vocabulario correspondiente y se hacían los ejercicios de traducción diseñados. La traducción servía como técnica para explicar las reglas, vocabulario o estructuras de la lengua
- Método directo: se llama así puesto que se asocia una palabra extranjera con su propia realidad, sin la ayuda de la lengua materna. Un ejemplo sería que el profesor repita una palabra a la vez que señala el objeto que identifica dicha palabra. La traducción en este caso se elimina y se centra sobre todo en el desarrollo de la expresión oral.
- Método audio – lingual: Se da mayor importancia a la lengua hablada. Se busca la corrección lingüística y la repetición es un método que se lleva a cabo para el aprendizaje. Los ejercicios mecánicos y de imitación cogen un papel importante y se crean situaciones educativas donde el niño tenga que usar la lengua.

## **5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

Antes de comenzar esta propuesta didáctica me gustaría destacar el rol del maestro y la importancia que este tiene sobre la forma de efectuar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Este aspecto repercutirá en el alumno, por lo que debemos esforzarnos al máximo.

La idea que he tenido para enfocar esta propuesta trata de llevar a cabo un taller, con diferentes sesiones y cada una tendrá una temática. El objetivo fundamental será la adquisición y fomentación de la lengua mediante juegos propuestos que sean lúdicos y eficientes.

Me centraré en diversos ámbitos de la lengua, poniendo especial énfasis en la expresión oral y comprensión escrita del alumno.

### **TALLER “JUGAMOS CON NUESTRA LENGUA”**

#### **INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN**

Durante el presente documento he destacado la función que tiene el juego en el desarrollo del niño, siendo una herramienta para el aprendizaje, y a su vez un elemento motivador. Es por eso que me he decantado para realizar esta programación didáctica, considerando el juego como parte fundamental en el desarrollo íntegro del alumno y creyendo que con este elemento puedo favorecer aprendizajes que serán importantes en el niño.

La lengua y sus ámbitos debemos ir trabajándolo durante las primeras edades, y así ir consiguiendo su desarrollo de manera progresiva, sin que sea un problema para el niño. Por ello he decidido crear una serie de juegos que tengan un elemento didáctico importante, donde el niño pueda desarrollar los elementos de la lengua a base de ejercicios y actividades prácticas.

El juego y la lengua van a ser los dos elementos en los que me voy a basar, tratando de complementarlos en favor del proceso de enseñanza.

Todas estas actividades y ejercicios están diseñados para llevar a cabo en un aula de tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil. He querido centrarme en esta edad puesto que la conozco con mayor profundidad al haber estado realizando las prácticas con este tipo de alumnado.

## TEMPORALIZACIÓN

Este taller está comprendido por un total de 7 sesiones. La primera de ellas servirá como introducción, toma de contacto para los alumnos y el docente podrá realizar la evaluación previa para ver qué es lo que saben los niños. En las cinco sesiones siguientes se trabajan los distintos aspectos de nuestra lengua bajo diferentes temáticas, y en la última de ellas se desarrollará una serie de actividades que servirán para comprobar la evolución que los alumnos han tenido a lo largo de este taller. Más adelante lo explicaré con detalle.

Las sesiones que desarrollaré están diseñadas de distintas maneras para que el aprendizaje sea más completo y diverso. Cada una tendrá unas actividades y ejercicios propuestos en formas de juego, alrededor de tres, donde los alumnos experimenten con los diferentes aspectos de la lengua.

La idea es ir aumentando la dificultad progresivamente. Las primeras sesiones tendrán las temáticas más sencillas y los juegos de aprendizaje también serán más fáciles de realizar. Al finalizar el taller los alumnos deben haber mejorado su capacidad de expresión oral y comprensión de la lengua.

Cada sesión de las que realizaremos tiene una duración de una hora y media, donde se desarrollarán las actividades que he diseñado. Dentro de este tiempo se realizarán las explicaciones pertinentes y a su vez se organizarán las actividades.



## OBJETIVOS

- Mejorar la expresión oral y comprensión escrita del alumnado.
- Avanzar en el resto de ámbitos de la lengua.
- Mantener una actitud positiva ante los juegos que se realizarán.
- Aprender a jugar, respetando las reglas y a los compañeros.

## CONTENIDOS

- La lengua: expresión y comprensión.
- El juego: reglas, respeto, diversión y uso didáctico.

## METODOLOGÍA

La realización de un taller considero que es una buena forma para que los alumnos experimenten y construyan aprendizajes de una forma eficiente y lúdica.

He pensado que esta era la mejor manera, puesto que es una forma de que el alumnado este activo durante el proceso de enseñanza – aprendizaje. Para ello el juego también es un factor fundamental, que motiva al alumno y mediante el cual se construyen aprendizajes.

Mi idea ante la realización de este taller es plantear las actividades a los alumnos y servir de guía, y ellos deben asumir un papel protagonista y experimentar en los juegos que se planteen. Mediante la experimentación los niños podrán construir sus propios conocimientos y tienen la oportunidad de equivocarse, corregir los aspectos erróneos y aprender. Hay que ser conscientes que en la etapa de infantil, el error forma parte del aprendizaje y que es normal que se equivoquen, pero sí que es importante que luego se den cuenta de sus errores e intenten evitarlos.

Otro hecho importante es el aprendizaje cooperativo, y para ellos habrá actividades donde los alumnos tengan que trabajar de manera conjunta, un aspecto importante en su desarrollo.

Por último dentro de este apartado quiero destacar la relevancia que tiene los elementos motivadores, que en este caso son el juego y el alumno. El alumno tiene la oportunidad de jugar con otros, y de hacerlo para aprender a la vez que se divierte.

## CONSIDERACIONES TRANSVERSALES

En educación Infantil siempre es importante abarcar más de una temática para que el aprendizaje se produzca de forma global e íntegra. No debemos enseñar a los alumnos aspectos por separado, sino hacerlo en conjunto.

En este caso cabe destacar las diferentes temáticas que hemos desarrollado durante las sesiones. Aparte de aprender y practicar con diferentes ámbitos de la lengua, tenemos la oportunidad de enseñar a los alumnos contenidos sobre otros aspectos como por ejemplo animales y plantas, educación vial o canciones y rimas. Son contenidos que se deben trabajar con los alumnos, por lo que durante esta programación didáctica aprovecharé para hacerlo.

## ACTIVIDADES

Cómo dije anteriormente, cada sesión de las que voy a plantear tiene una temática diferente. Estos temas que he elegido han sido seleccionados de esta manera porque son aspectos que se deben tratar en esta etapa y son conocidos para los alumnos.

Sesión 1 – Toma de contacto

Sesión 2 – El abecedario

Sesión 3 – Animales y Plantas

Sesión 4 – Educación vial

Sesión 5 – Canciones, rimas y adivinanzas

Sesión 6 – Cuentos

Sesión 7 – Trabajo final

- Sesión 1: Toma de contacto.

1. Como primera actividad, he diseñado un cuento creado por mí donde se destaca la importancia del lenguaje. De esta manera se pretende concienciar a los niños de la necesidad de aprender nuestra lengua para poder comunicarnos. A continuación muestro un resumen del libro.

“El niño que no entendía”

Érase una vez un niño, Pedro, al que nadie le había enseñado a hablar. Tenía 5 años e iba todos los días a la escuela, pero su gran problema era que no hablaba ni escribía y tampoco quería que le enseñaran.

Todos sus compañeros aprendían y jugaban con el lenguaje durante las clases y se lo pasaban muy bien. En los recreos disfrutaban y hablaban de sus cosas, mientras que Pedro solo jugaba con su oso de peluche.

Todo transcurría con normalidad, hasta que un día la profesora llevó a clase un juego súper divertido, quizá el mejor juego del mundo. Todos los niños estaban impresionados, incluido Pedro.

Era un juego de grandes dimensiones y estructuras, y para poder jugar con él, había que utilizar el lenguaje. Consistía en ir avanzando por el tablero gigante a base de pruebas. Si no se superaban el jugador no podría avanzar. Para ello, había pruebas donde había que escribir, y otras pruebas donde tenía que leer y pronunciar palabras.

Esto a Pedro le supuso una motivación para aprender a utilizar nuestra lengua, y pidió ayuda a la profesora y al resto de sus compañeros. De esta forma aprendió día tras día, y al cabo de un tiempo ya tenía la capacidad de poder comunicarse con el resto y de utilizar nuestra lengua. Así pues, pudo jugar al magnifico juego como uno más y se integró a la perfección.

Entre todos compartiremos las opiniones que nos ha dejado el cuento y veremos de la importancia que tiene el aprendizaje de la lengua para el desarrollo de nuestra vida.

Duración aproximada: 20 minutos.

2. Posteriormente cada alumno dibujará en un folio una situación comunicativa. Es decir, la idea consiste en hacer un dibujo de ellos mismos utilizando el lenguaje en una situación de su vida cotidiana, por ejemplo, hablando con sus padres, o hablando con un amigo en el parque. Luego cada uno expondrá delante de todos qué es lo que ha dibujado y expresará la situación comunicativa que ha tenido. Tras esto, tanto el profesor como el resto de alumnos podrán preguntar al niño aspectos sobre su dibujo. De esta manera comprobaremos la capacidad expresiva del alumno, que nos servirá como una pequeña toma de contacto.

Duración aproximada: 45 minutos.

3. Para acabar, presentaremos a Naldo, una mascota que nos va a acompañar durante todas las sesiones y que se encuentra dibujada un poco más abajo. Con él vamos a jugar a: “Lo que dice Naldo” y lo explico a continuación: nos colocaremos haciendo un círculo entre todos, y nos iremos pasando a la mascota de uno en uno. Cada alumno dirá: “Naldo dice que...” y añadirá lo que quiera, pudiendo ser una acción que debamos hacer todos o lo que cada niño considere.



Ejemplos: “Naldo dice que...”

- todos tenemos que tocarnos la nariz con la mano izquierda.
- cada niño debe decir el nombre de un animal.

De esta forma estimularemos el lenguaje de cada alumno y veremos el nivel de expresión oral que tienen. A su vez, visualizaremos la comprensión que tienen, al tener que hacer lo que cada alumno propone a sus compañeros.

Duración aproximada: 25 minutos.

- Sesión 2: El abecedario

Los juegos que vamos a presentar en este taller tienen relación con el abecedario de nuestra lengua y también con las sílabas que se pueden formar.

1. Como juego introductorio vamos a llevar a cabo un bingo entre todos. Entregaré a cada alumno una plantilla con diferentes letras, algunas en mayúsculas y otras en minúsculas, como las que se puede ver a continuación:

Bingo letras 1		
a	n	J
ñ	f	G
d	S	z

El docente irá sacando las letras de una en una, y los alumnos tendrán que ir tachando las letras que tengan. ¿Quién será el primero en tachar todas las letras?

Duración aproximada: 15 minutos.

2. Para el siguiente juego, habremos dicho a los alumnos que traigan piedras pequeñas a clase, 10 cada uno por ejemplo. En cada una de ellas, el alumno escribirá una letra cualquiera del abecedario.

Dividiremos la clase en grupos de 4 o 5 y juntarán sus piedras. Tras ello, cada alumno escribirá en su cuaderno todas las palabras que pueda construir con las letras que hay.

Posteriormente cada grupo irá diciendo cuales son las palabras que ha escrito.



¿Cuántas palabras podrán construir?

Tras esto, nos volveremos a colocar en los mismos grupos, y cada componente deberá explicar al resto una de las palabras anteriores que han formado.

Duración aproximada: 45 minutos.

3. El siguiente ejercicio va a ser algo más dinámico. He pensado cinco palabras para que formen los alumnos, por ejemplo en si quiero trabajar a la vez los tipos de vestimenta cogeré las siguientes palabras: toalla, camiseta, bañador, chándal, zapatos.

Pues bien, a cada niño le voy a dar una sílaba de alguna de las palabras anteriores, y tiene que crearse un cartel con esa sílaba. Una vez esté hecho, vamos a jugar a “formar el tren”. Cada alumno es un vagón independiente, y tiene que moverse por la clase para juntarse con otros compañeros y formar las palabras anteriores. Por ejemplo, uno de los niños lleva el cartel con la sílaba “pa”, pues tiene que buscar a dos compañeros que lleven “za” y “tos”, y así formar un tren con la palabra “zapatos”.

Una vez se hallan formado todos los trenes, grupo por grupo tendrán que explicar al resto su palabra, mediante una definición, las características que tiene, el uso que se da o comentando qué es.

“ZA”

“PA”

“TOS”

Duración aproximada: 30 minutos.

#### - Sesión 3: Animales y plantas

1. Como juego introductorio y para adquirir nuevo vocabulario vamos a realizar lo siguiente: colocaremos a los alumnos en grupos de 4 y les daremos unas listas donde vengan los nombres de multitud de animales y plantas.

Posteriormente giraremos una “ruleta de la fortuna” y nos indicará una letra. Pues bien, lo que harán los alumnos será buscar en las listas los nombres de los animales y plantas que empiecen por esa letra.

Luego se puede hacer lo mismo pero sin que los alumnos tengan las tablas con los nombres, para que así tengan que pensar, y veamos que animales o plantas conocen.

Esta será la ruleta con la que jugaremos:



Duración aproximada: 30 minutos.

2. La siguiente actividad planteada va a hacer que los alumnos tengan que expresarse de forma oral para describir una serie de imágenes.

Vamos a colocar a los alumnos en grupos de tres, y lo que se va a hacer es lo siguiente: Se va a dar una serie de fotografías a cada grupo, y alumno por alumno va a ir diciendo un elemento del paisaje que ve. Por ejemplo; “yo veo un mono que está subido encima del árbol”, el siguiente dirá “yo veo un caballo que está al lado del río”, y así sucesivamente.

De esta manera, los alumnos uno por uno tendrán que expresar un elemento de lo que están viendo. Se respetará el orden de palabra propuesto y el que se quede sin saber que decir, perderá.



Este será un ejemplo de imagen que se mostrará al grupo de alumnos.

Duración aproximada: 30 minutos.

3. Para completar esta sesión, lo que vamos a hacer es un ejercicio de descripción. Nos colocaremos por parejas y a cada pareja se entregará una serie de imágenes o fotografías que tengan gran parecido entre ellas.

Un miembro tendrá que describir una de esas imágenes de manera oral, la que él quiera, y el otro lo que tiene que hacer es adivinar cuál de todas es la que está describiendo. Como tendrán gran parecido las imágenes, no será fácil adivinarlo.

Duración aproximada: 30 minutos.

- Sesión 4: Educación vial

1. Para integrar nuevo vocabulario sobre este tema, vamos a jugar con unas tarjetas que habrá creado el docente. La idea es similar a los bits de inteligencia, donde aparece el dibujo de una señal de tráfico o un elemento de circulación, y por la cara posterior de la tarjeta lo que habrá es una descripción de esa imagen, contando las características.

Las imágenes que vemos a continuación serían un ejemplo de representación. Dejaremos a los alumnos que experimenten libremente con esas tarjetas.



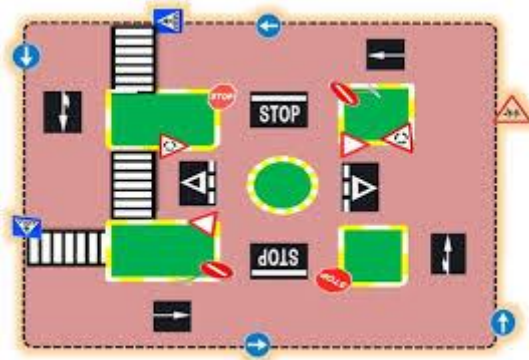
- Señal roja y blanca
- Significa que es obligatorio parar
- En inglés: stop -> parada
- Ceder la prioridad

Duración aproximada: 20 minutos



2. Para realizar el siguiente juego programado vamos a solicitar ayuda a la guardia civil, puesto que queremos hacer una actividad en el patio que consista en un circuito de educación vial para niños. Solicitaremos ayuda para que nos dejen material para poder experimentar con él.

La idea consiste en lo siguiente: una vez esté montado el circuito (que será muy básico, como en el de la imagen inferior) colocaremos a los alumnos por parejas. Uno será el guía y el otro será el viajero, y ambos irán juntos, uno delante del otro. Mediante indicaciones orales por parte del guía, llevaremos al viajero a hacer un recorrido por el circuito. Luego cambiaremos los roles.



De esta manera se pretende favorecer la expresión oral por parte del guía, que tendrá que ir dando indicaciones continuamente en función de las señales de tráfico o elementos que se encuentre en el recorrido. Por ejemplo “Al final de la calle tienes que parar porque hay un “stop” y luego girar a la derecha”

También trabajaremos la comprensión oral puesto que el viajero tiene que estar atento y seguir las indicaciones que le dé el guía.

Duración aproximada: 35 minutos.

3. Puesto que ya tenemos el circuito montado vamos a aprovecharlo para hacer otro ejercicio sobre educación vial. Es una variante de lo anterior y consiste en dar a cada pareja de alumnos un recorrido que deben hacer, pero esas indicaciones estarán puestas por escrito, para favorecer la comprensión escrita. Por ejemplo:

Gira a la izquierda cuando sea posible  
Continua recto hasta el final de la calle  
Ve hacia un "Stop" y para durante 5 segundos  
Continúa hasta la rotonda  
Etc.

Duración aproximada: 35 minutos.

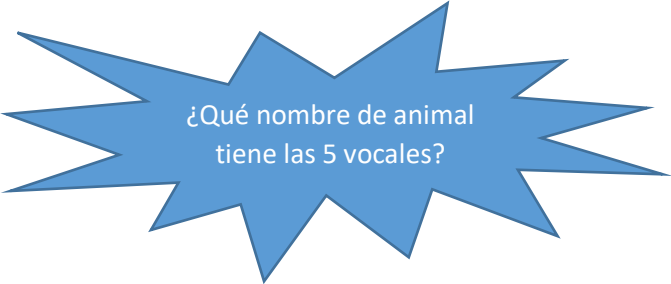
- Sesión 5: Canciones, rimas y adivinanzas.

1. Naldo era nuestra mascota con la que jugamos en la primera sesión. Pues bien, para esta actividad habremos dicho con anterioridad que cada alumno nos tendrá que presentar a una "mascota peluche" que tengan en casa y la tendrán que traer al colegio.

Pero la actividad no sólo consiste en eso. Vamos a construir entre todos un libro viajero con nuestras mascotas. Cada alumno y su mascota deberán buscar en casa una rima o una adivinanza y traerla por escrito al colegio.

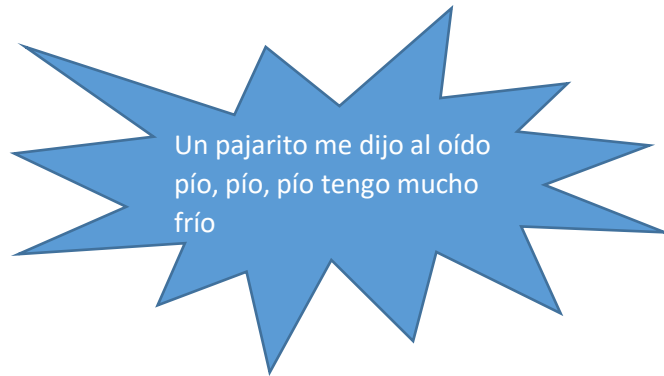
De esta forma, alumno por alumno irán explicando al resto la rima o adivinanza que él y su mascota han buscado, y apuntaremos todas en un libro que crearemos en colaboración de todos. Por ejemplo:

Adivinanza:



¿Qué nombre de animal  
tiene las 5 vocales?

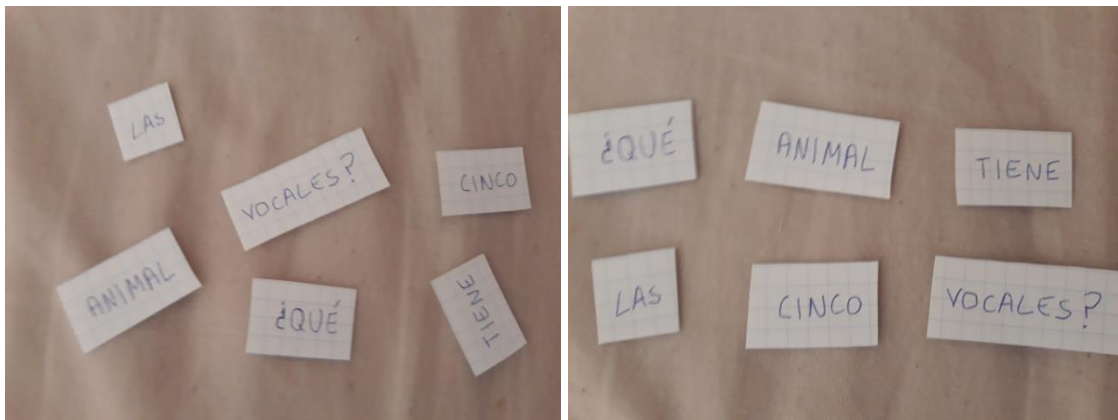
Rima:



Duración aproximada: 35 minutos

2. El siguiente juego está relacionado con la actividad anterior sobre el libro viajero. Cada alumno va a escribir su adivinanza o rima en un papel, con las letras en grande. Luego deberán recortar palabra por palabra y se lo entregarán al profesor.

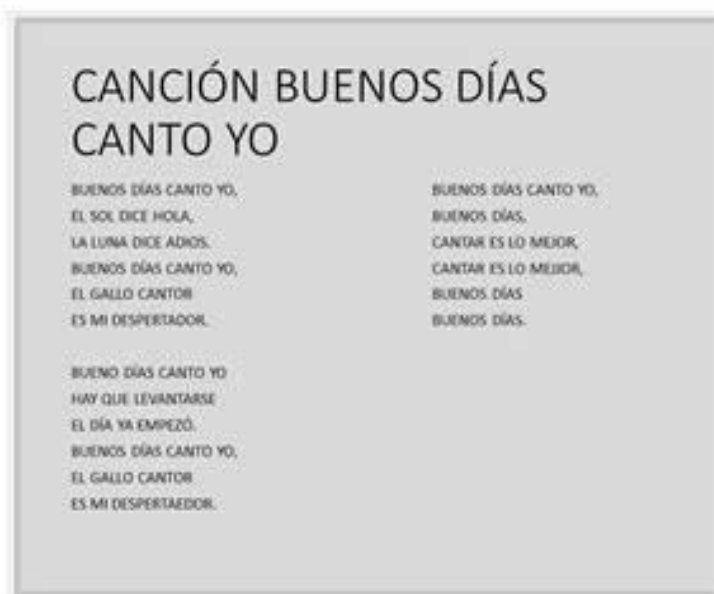
Una vez estén todas las rimas y adivinanzas recortadas, se entregará a cada alumno una de ellas que corresponda a otro compañero. Deberán montar las frases correctamente en el sentido exacto. Se irán cambiando entre todos y en caso de que sea adivinanza, tendrán que dar la respuesta correcta.



Duración aproximada: 30 minutos.

3. El siguiente juego va a consistir en un cancionero infantil. Mediante el aprendizaje de canciones vamos a tratar de conseguir que los niños aprendan nuevas palabras y construcciones gramaticales. El hecho de hacerlo con canciones infantiles supone una gran motivación para los niños, y seguro que alguno ya sabe con anterioridad alguna canción que vamos a aprender.

La primera que vamos a aprender es una canción para dar los buenos días al resto, y a partir de este día la cantaremos siempre que entremos al colegio. Les daremos la siguiente tarjeta a los alumnos para que lo tengan por escrito.



La siguiente canción es sobre los números y lo que vamos a hacer es una representación. Mientras cantamos la canción los alumnos tendrán que ir representando lo que dice dicha canción. Por ejemplo: cuando la canción diga “tomando el sol” los alumnos deberán imitar esa acción y hacer como que toman el sol. De esta forma se favorece la expresión oral y aprender a formar frases, pero también tienen que prestar atención a lo que dice la canción, comprenderlo y realizar lo que diga.

El uno es un soldado  
haciendo la instrucción

El dos es un patito  
que está tomando el sol.

El tres, una serpiente,  
no cesa de reptar,

El cuatro es una silla  
que invita a descansar.

El cinco es un conejo,  
que mueve las orejas

El seis es una pera  
redonda y limonera.

El siete es un sereno  
con gorra y con bastón,

El ocho son las gafas  
que lleva don Ramón.

El nueve es un globito  
atado a un cordel

Y el diez un tiovivo  
para pasarlo bien.

Duración aproximada: 25 minutos.

- Sesión 6: Cuentos

1. La primera actividad tendrá como objetivo conocer numerosos cuentos y sus personajes, familiarizarse con ellos y pasar un rato divertido.

Lo haremos a través de un dominó creado. En una parte de las fichas estará escrito el nombre de uno de los cuentos, y en la otra parte tendremos un dibujo de un personaje de otro cuento. Colocaremos a los alumnos por grupos y tendrán un rato para jugar y divertirse.

Al finalizar el juego, preguntaremos qué cuentos conocen de los que aparecen en las fichas de dominó.

Duración aproximada: 20 minutos

2. Tras esto, daremos un cuento con las siguientes fotos a los alumnos, pero este cuento solamente está compuesto por fotografías, y será trabajo del alumno escribirlo, y para ello tendrá q describir lo que va pasando en las fotos de una manera sencilla. Así cada uno tendrá un cuento con ayuda del docente.



Duración aproximada: 40 minutos

3. Para acabar la sesión sobre los cuentos, el siguiente juego va a consistir en crear un cuento como en la anterior actividad, solo que en esta ocasión será por parejas y lo harán de forma oral.

El primer paso en el juego lo dará el docente, y será contar un cuento a los alumnos, de una forma sencilla para que puedan entenderlo. Tras esto, una pareja deberá volverlo a narrar con sus palabras contándoselo de nuevo al resto de la clase.

Luego se cambiará de cuento y se volverá a repetir el proceso con otros alumnos.

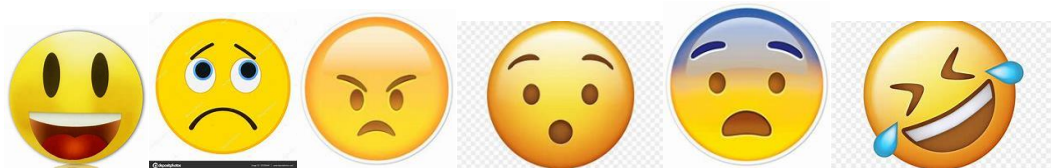
Duración aproximada: 30 minutos.

#### - Sesión 7: Trabajo final

Durante esta última sesión se van a desarrollar una serie de actividades que tienen como objetivo ver lo que han evolucionado los alumnos en este tiempo. Comprobaremos si ha mejorado su expresión oral y si han aprendido nuevo vocabulario y también si emplean estructuras gramaticales correctas y completas.

1. Lo primero que haremos será sentarnos todos juntos en la alfombra, y el docente habrá creado seis tarjetas. Cada una de ellas tiene reflejada un emoticono que representa una u otra emoción.

(Contento) (Triste) (Enfadado) (Sorprendido) (Miedo) (Alegre)



Uno por uno tendrán que ir saliendo al medio, cogerán una de las tarjetas en función de cómo se sientan, y luego explicarán al resto porque han escogido esa. Por ejemplo: “Hoy estoy triste porque ayer no pude ir a jugar al parque con mis amigos”.

Duración aproximada: 25 minutos.

2. Tras ello vamos a realizar una actividad donde comprobaremos cómo se expresan los alumnos. Anteriormente habremos dicho a todos que deben leer en casa algún cuento y aprenderlo para luego contárnoslo aquí a todos.

Cada uno, nos contará al resto un cuento que a él le guste y que se haya aprendido. En caso de que alguno de los niños no sepa seguir con la narración, pediremos ayuda a otro niño y este seguirá contándolo.

En el caso de que varios niños vayan a contar el mismo cuento, que es muy posible, lo que haremos será una narración conjunta. Empezará uno, luego el docente mandará que continúe otro y así sucesivamente.

Duración aproximada: 35 minutos.

3. Por último, colocaremos a los niños en grupos de cuatro y haremos lo siguiente: cada uno se va a imaginar que se ha llevado a Naldo (la mascota) a su casa el fin de semana. Pues bien, debe contar al resto qué es lo que han hecho durante esos días y cómo se lo han pasado juntos.

Duración aproximada: 30 minutos.



## EVALUACIÓN

Se puede decir que evaluar es hacer una valoración acerca de cómo se ha llevado a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje. El objetivo es obtener información y comprobar que el alumno está adquiriendo correctamente los contenidos que se le están enseñando.

En esta etapa la evaluación debe ser de una forma global, formativa y continuada durante un espacio de tiempo amplio, ya que de esta forma se comprobaran los avances que han tenido los alumnos.

Durante la primera sesión organicé unas actividades para tomar contacto y poder ver qué nivel inicial tenían los alumnos. Y durante la última sesión he organizado las anteriores actividades con el fin de evaluar los avances que los alumnos han ido adquiriendo.

La evaluación en la que me he basado tiene dos aspectos; por un lado mediante la observación directa que realizaré durante todas las sesiones y que es una manera de valorar de una forma global el aprendizaje. Por otro lado completaré la siguiente tabla aportando las anotaciones necesarias que me darán información concreta.

	COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN ESCRITA	COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN ORAL	FORMAS GRAMATICALES CORRECTAS Y VOACABULARIO
ALUMNO 1			
ALUMNO 2			
ALUMNO 3			
ALUMNO 4			
ALUMNO 5			
ALUMNO 6			

## CONCLUSIONES

Lo expuesto durante la programación didáctica no ha sido llevado a cabo con un grupo de alumnos, pero la idea me parece que se debería desarrollar en cualquier aula de educación infantil, porque como dije anteriormente, se abarcan dos aspectos que son fundamentales en las primeras edades, como son el juego y la lengua.

Pese a no haber desarrollado las actividades y las sesiones considero que para desarrollar esta propuesta en el aula, el docente tiene un papel fundamental y es necesario crear en la clase y en el grupo de alumnos un ambiente adecuado para que los juegos se realicen sin problemas. Si lo desarrollará en el aula primero se debería mentalizar a los alumnos de la importancia que tiene el juego para aprender contenidos, su uso didáctico es necesario que lo conozcan los niños.

Considero que el aprendizaje y desarrollo de la lengua es un proceso que engloba un tiempo largo, de hecho el alumno está en continuo aprendizaje durante muchos años, por lo que puedo suponer que el diseño de las siete sesiones se queda corto en cuanto que el alumno necesita más tiempo.

Otra idea que se me ocurre como futuro docente, sería enseñar los contenidos que se verán durante un curso de esta manera, fomentando el desarrollo de la lengua. Así, en el proceso de enseñanza - aprendizaje tendrá una gran importancia la lengua y los diferentes contenidos que se quieran enseñar a los alumnos.

Las actividades que he propuesto creo que engloban diferentes ámbitos de la lengua y contenidos propios de la etapa, por lo que a mi parecer son correctas para que el alumno juegue, se divierta y aprenda.

## 6. METODOLOGÍA

Como se puede ver en el documento, he diferenciado principalmente dos partes en cuanto a lo que he presentado. Por un lado, la fundamentación teórica, para la que he tenido que leer e informarme sobre diferentes aspectos de la lengua y el juego. Algunos de los expuestos ya los conocía con anterioridad pero hay otros sobre los que me he tenido que informar.

Es imprescindible tener o buscar material que te ayude a explicar los contenidos necesarios y de esta manera asentar tus propios conocimientos y aprender otros nuevos. En este caso me he podido documentar en diferentes libros y documentos, donde vienen desarrollados contenidos que me han hecho reflexionar, y de esta manera crear una idea en mí que he desarrollado.

Hay autores a los que he tenido más en cuenta, quizás porque cuadran más en mi idea de entender el proceso de enseñanza – aprendizaje, y de los que he podido aprender diferentes y variados aspectos.

Por otro lado, sobre la programación didáctica que he desarrollado me he basado en lo aprendido durante todos estos años que llevo estudiando sobre la Educación Infantil. Las sesiones, y por tanto las actividades han sido creadas por mí, ya que durante la realización del practicum II pude aprender gran variedad de ellas.

En otros casos conocía juegos que he desarrollado en ocasiones con niños de educación primaria, y lo que he hecho ha sido modificar estos juegos y adaptarlos para poder ponerlos en práctica en el aula de Educación infantil.

He escogido dicho curso para realizar la propuesta didáctica por el mismo motivo, realicé las prácticas con niños de cinco años, y conozco mejor su nivel, sus capacidades, y motivaciones.

## 7. CONCLUSIONES FINALES

Uno de los aspectos que ya tenía en cuenta, pero tras la realización de este trabajo aún más, es la importancia que tiene el juego dentro del niño, pues es un elemento con el que se pueden aprender otros contenidos y que al niño le supone una diversión y motivación extras.

En este sentido cabe destacar que el juego es un elemento socializador y de integración del alumnado y que tiene múltiples utilidades como por ejemplo el descubrirse a sí mismos o explorar y conocer el mundo que les rodea, entre otras cosas.

Tras lo expuesto, también hay que mencionar que como docentes no solamente nos podemos centrar en el juego como la base de la educación, sino que hay otros métodos y modelos de enseñanza. La clave está en abarcar todo lo posible utilizando diferentes recursos.

Otro de los aspectos claves es la importancia que tiene la lengua en el mundo actual. Para las personas es imprescindible poder comunicarse con otros, ya sea para aprender otros conceptos o bien para poder vivir el día a día. Por ello, debemos tratar de enseñárselo a los alumnos desde las primeras edades y de la mejor forma posible para que sea un proceso continuo y sin ninguna problemática.

Durante el diseño de las actividades me he planteado cómo las llevaría a cabo, pensando en todos los ámbitos que tendría que tener en cuenta para su realización, como por ejemplo material a utilizar, tiempo que emplear en cada actividad, cómo explicar determinado juego, etc. En este sentido, he podido valorar de una manera más personal la importancia que tiene mi futura profesión como docente. A su vez la necesidad de hacer una buena planificación sobre los que se verá en el aula.

## 8. REFERENCIAS

- Abad, J. (2008). *El Placer y el Displacer en el Juego espontáneo Infantil*. Arteterapia, 3, 167-188.
- BROOKS, N. (1964), *Language and language learning*. New York: Hartcourt, Brace and World. En Tonato, Y, A. (2015). *El entorno familiar y su relación en el retraso simple del lenguaje en niños de 1 a 3 años en el centro de desarrollo integral “melitas garden” de la ciudad de Ambato*. Universidad de Ambato. Recuperado el 30 de Abril de 2019 en <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/10024/1/tesis%20Alejandra%20Tonato.pdf>
- Decroly, O y Monchamp, E (2002). *El juego educativo; iniciación a la actividad intelectual y motriz* (4ª ed.). Madrid: Morata, S.L.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Ediciones Paraninfo, SA.
- Devia, S (2012). *Etapas evolutivas del lenguaje*. Slideshare. España. Recuperado el 30 de Abril de 2019 en <https://es.slideshare.net/sdevia/etapas-evolutivas-del-lenguaje>
- Guitart, R.M (1990). *Juegos no competitivos*. Barcelona: Grao
- Gray, W, S. (1957) *La enseñanza de la lectura y la escritura*. *Revista de educación N° 10* (Nueva serie). Unesco.
- Hernández, F, L. (1999) *Los métodos de enseñanza de lenguas y las teorías del aprendizaje*. *Revista de investigación e innovación en la clase de idiomas, 11*, 141 – 153

- Huizinga, J (2008). *Homo ludens: el juego y la cultura*. Madrid: S.L. Fondo de cultura económica de España.
- Lavega, P (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: Inde publicaciones
- Ortiz, A (2013) *Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje*. Ediciones de la U. Recuperado el 28 de Abril de 2019 en [https://www.researchgate.net/profile/Alexander\\_Ortiz\\_Ocana/publication/315835198\\_Modelos\\_Pedagogicos\\_y\\_Teorias\\_del\\_Aprendizaje/links/58eafa4ca6fdccb4a834f29c/Modelos-Pedagogicos-y-Teorias-del-Aprendizaje.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Alexander_Ortiz_Ocana/publication/315835198_Modelos_Pedagogicos_y_Teorias_del_Aprendizaje/links/58eafa4ca6fdccb4a834f29c/Modelos-Pedagogicos-y-Teorias-del-Aprendizaje.pdf)
- Piaget, J. (1976). *El lenguaje y el pensamiento en el niño*. Estudio sobre la lógica del niño (I). Buenos Aires: Editorial Guadalupe.
- Sarlé, P.M (2004). *Juego y aprendizaje escolar; los rasgos del juego en la educación infantil*. Buenos Aires: Novedades educativas.
- Vygotsky L.S. (1978) Pensamiento y lenguaje. Madrid: Paidós. En Baquero, R (1997). *Vygotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires: Aique, pp. 63 – 84.