



UNAE

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de:

Educación Inicial

El juego-trabajo: una metodología que potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en niños de 3 a 4 años

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Inicial

Autoras:

Joselyn Adriana Saltos Morán

CI: 1206817890

Doris Elisa Valladares Criollo

CI: 0105921571

Tutora:

Joana Valeria Abad Calle

CI: 0104204995

Azogues - Ecuador

14 de agosto de 2019

Resumen:

El juego es la principal estrategia para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel Inicial, pues se trata de una actividad innata propia de los infantes que permite su completa involucración para lograr aprendizajes significativos, sin embargo y a pesar de que el Currículo de Educación Inicial (2014) sugiere su implementación, en el transcurso de prácticas preprofesionales pudimos evidenciar que esta no se aplica en las aulas de Inicial 1, inclusive en la enseñanza del lenguaje, donde los pequeños presentan diferentes dificultades. Por tal razón, es que procedimos a indagar más a profundidad desde un enfoque cualitativo sobre esta temática, tomando como muestra al paralelo 1B del Centro de Educación Inicial “Hernán Malo” de la ciudad de Cuenca, que consta de 20 niños y niñas de entre 3 a 4 años, a los cuales se les aplicó un diagnóstico partiendo del método de investigación-acción participativa para obtener datos más certeros sobre el nivel de desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje que poseen, pudiendo constatar que precisamente desde la perspectiva docente, al juego se lo toma como una distracción propia de los recesos y se prefiere el uso de hojas de trabajo estandarizadas para poder controlar el resultado y nivel de desarrollo de los alumnos. A raíz de esto, es que el presente proyecto de innovación gira en torno al objetivo de desarrollar una propuesta didáctica basada en la metodología juego-trabajo para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje del ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años, demostrando de esta manera que se pueden organizar las clases a partir de un proceso metodológico que responde a los intereses de los pequeños y además motiva su participación para una constructiva generación del conocimiento.

Palabras clave: juego-trabajo, comprensión, expresión, juegos didácticos.

Abstract:

The game is the main strategy to carry out the teaching-learning process at the Initial level, since it is an innate activity characteristic of the infants that allows their complete involvement to achieve significant learning, however and despite the fact that the Curriculum of Initial Education (2014) suggests its implementation, in the course of preprofessional practices we could show that this doesn't apply in the classrooms of Initial 1, even in the teaching of language, where the children present different difficulties. For this reason, we proceeded to investigate more in depth from a qualitative approach on this subject, taking as sample the parallel 1B of the Center of Initial Education "Hernán Malo" of the city of Cuenca, which consists of 20 boys and girls between 3 to 4 years, to which a diagnosis was applied starting from the participatory action research method to obtain more accurate data on the level of development of the understanding and expression of the language they possess, being able to verify that precisely from the teaching perspective, The game is taken as a distraction characteristic of recesses and the use of standardized worksheets is preferred in order to control the students' results. As a result of this, the present innovation project revolves around the objective of developing a didactic proposal based on the game-work methodology to enhance the teaching-learning process of the field of understanding and expression of language in children from 3 to 4 years, demonstrating in this way that classes can be organized from a methodological process that responds to the interests of the children and also motivates their participation for a constructive generation of knowledge.

Keywords: game-work, comprehension, expression, didactic games.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	8
2.1 Descripción del problema	8
2.2 Justificación	9
2.3 Antecedentes.....	10
2.3.1 Antecedentes legales.....	12
2.4 Pregunta de investigación	14
2.4 Objetivos.....	14
2.5.1 Objetivo general.....	14
2.5.2 Objetivos específicos	14
3. MARCO TEÓRICO	15
3.1 El currículo de Educación Inicial del Ecuador y sus fundamentos.....	15
3.1.1 Currículo de Educación Inicial y la metodología juego trabajo.	16
3.2 Metodología juego-trabajo.....	18
3.2.1 Metodología juego – trabajo y su relación con otras metodologías.....	20
3.2.2 El Juego	21
3.2.3 El juego como estrategia para el desarrollo del lenguaje en un niño.....	22
3.3 El lenguaje en la Infancia	25
3.3.1 Expresión.....	27
3.3.2 Comprensión.....	28
3.3.3 Influencia del juego en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años.....	29
3.3.4 Influencia del juego en mejorar la comprensión y expresión del lenguaje.....	30
3.4 Aprendizaje en la Infancia	30
3.4.1 Cómo la metodología mejora el proceso de enseñanza aprendizaje.....	32
3.5 Formación Docente.....	33
3.6 Innovación Educativa a partir de la metodología juego trabajo para la enseñanza del lenguaje en Educación Inicial	34
4. MARCO METODOLÓGICO	36
4.1 La investigación educativa desde el paradigma cualitativo	36
4.2 Método de investigación.....	36
4.3 Diseño de la investigación	37
4.4 Descripción del contexto de estudio	38
5. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN Y RESULTADOS OBTENIDOS DURANTE EL DIAGNÓSTICO	40



5.1 Entrevista	40
5.2 Lista de Cotejo.....	43
5.3 Diarios de Campo	46
6. PROPUESTA	48
6.1 Título de la propuesta	48
6.2 Objetivo	48
6.3 Importancia de la propuesta.....	48
6.4 Diseño de la propuesta.....	49
6.5 Descripción de la propuesta.....	50
6.6 Experiencia e impacto de la aplicación en la escuela	66
7. RESULTADOS	67
8. CONCLUSIONES	69
9. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS	70
ANEXOS	74

1. INTRODUCCIÓN

La educación que los niños y niñas reciban en la primera infancia marcará diferentes aspectos de su personalidad e intelecto que serán útiles a lo largo de su vida, siendo la docente la encargada de guiar a los más pequeños y ayudarlos en este proceso para potenciar sus destrezas y habilidades. A partir de esto es que para la realización de actividades e involucración de los más pequeños se parta de su principal interés, el juego.

El juego se trata de una actividad innata que las y los pequeños llevan a cabo como su manera de explorar el mundo y al mismo tiempo divertirse, significando este, uno de los principales medios por el que aprenden sobre el entorno que los rodea y la manera más adecuada para desarrollar aprendizajes y habilidades a esta edad. Es por esta razón que dentro de las aulas de Inicial se recomienda la puesta en práctica de la denominada metodología juego-trabajo, que consiste en plantear actividades que los niños deben desarrollar de manera libre pero con un objetivo en específico.

Tomando en cuenta la importancia que implica la puesta en práctica de dicha metodología y la sugerencia de su aplicación por parte del Currículo de Educación Inicial (2014), es que en el transcurso de prácticas preprofesionales centramos la mirada en cómo esta se ejecuta en el aula de clases y a través de una investigación-acción participativa hemos hecho uso de diarios de campo, la entrevista y una lista de cotejo de diagnóstico, las cuales nos permitieron constatar que la mayor parte de docentes conciben al juego-trabajo como una actividad recreativa propia de los recesos, mas no de aprendizaje, por lo que su manera de entenderlo es empleando hojas estandarizadas que les permite controlar que todos desarrollen la misma destreza de igual manera y al mismo tiempo.

Uno de los ámbitos que menos participación de los niños se exigía era el de comprensión y expresión del lenguaje, en el que se evidenciaba falencias por parte de los niños, sobre todo al momento de comunicar y expresar sus ideas de manera oral y simbólica, sin tomar en cuenta la importancia del proceso comunicativo en la primera infancia. Es a partir de esta necesidad que hemos decidido enfocar la presente investigación en potenciar mediante la metodología juego-trabajo el proceso de enseñanza-aprendizaje del ámbito de comprensión y expresión del lenguaje, implementando una propuesta didáctica que se desarrollará en el Centro de Educación



Inicial¹ “Hernán Malo” de la ciudad de Cuenca, específicamente con 20 niños y niñas del aula de Inicial 1, paralelo B.

La intencionalidad de la investigación es promover la buena práctica pedagógica a partir de una propuesta innovadora basada en la metodología juego-trabajo, que mejore el desenvolvimiento de los niños en el ámbito el lenguaje y así poder obtener personas capaces de tomar retos que cambian realidades para beneficio de la comunidad.

¹ De ahora en adelante también se lo llamará CEI

2. DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

2.1 Descripción del problema

A partir de lo observado en varias instituciones educativas durante el acompañamiento brindado en siete semestres de prácticas pre profesionales y finalmente en el paralelo 1B (3 a 4 años) del Centro de Educación Inicial “Hernán Malo” de la ciudad de Cuenca, en 8vo y 9no semestre, se ha podido constatar que la mayor parte de docentes no aplican la metodología juego trabajo para el desarrollo de actividades como lo indica y sugiere el Currículo de Educación Inicial (2014) propuesto por el Ministerio de Educación como una guía para la ejecución de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Normalmente durante la jornada escolar, pudimos notar que la mayor parte del tiempo se hacía uso de metodologías que no permitían a los pequeños desenvolverse libremente en el salón de clase, esto por miedo a la indisciplina, posibles peligros o evitar dañar los materiales del aula, siendo una de las estrategias más implementadas la llamada hoja de trabajo, que de manera estandarizada presenta una actividad que debe ser desarrollada bajo la misma orden para todos, controlando así que los niños y niñas hagan y aprendan lo mismo. De este modo, era imposible lograr un aprendizaje significativo, debido a que no existen ejercicios que motiven a experimentar y construir su propio aprendizaje, pues se prefería mantener a todos sentados y haciendo el mismo tipo de tarea.

Esta práctica monótona resultaba tediosa y aburrida para los niños, por lo que la importancia que brindaban a las hojas era mínima, acostumbrándose desde ya a una educación con valor de cambio (donde lo importante es aprobar), que en realidad debía orientarse hacia el juego experimental que los motive a participar para desarrollarse de manera integral.

Nuestro interés se centró especialmente en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje, debido a que la mayor parte de actividades se basaban únicamente en ver videos, escuchar cuentos, repetir canciones y principalmente las hojas de trabajo. Por lo general, este ámbito es uno de los que se trabajaba con menos frecuencia en los contextos escolares, olvidando la importancia que tiene el lenguaje en el proceso comunicativo del ser humano.

Señalamos también la falta de competencias de las docentes en este nivel, que tiene lugar desde: la falta de conocimiento y capacitaciones en las que se socializa el contenido del Currículo, cómo este debería ser aplicado y su importancia dentro de las aulas de Educación Inicial, donde al mismo tiempo, se presenciaba la falta de material, ambientes o rincones de aprendizaje y la mala organización de estos.

Referente a esto, cabe recalcar que parte de los docentes que se desempeñan en los niveles de Inicial, no poseen un título de que se han especializado en este campo, razón por la cual se guían en el trabajo que hacen sus compañeros y no reflexionaban a partir de su práctica para mejorar las clases.

2.2 Justificación

Este proyecto se desarrolla en una modalidad de proyecto de innovación correspondiente a las didácticas de las materias curriculares y la práctica pedagógica, debido a que dentro de las instituciones educativas, específicamente en el nivel de Educación Inicial 1 (3 a 4 años), se ha podido observar cómo las docentes trabajan en el desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje a través de hojas de trabajo sin considerar la importancia de trabajar a partir de los intereses y necesidades de los niños y niñas.

La importancia de trabajar el lenguaje en esta edad radica en que mediante este se forman los esquemas de la comunicación y que mejor que trabajarlo desde una temprana edad, teniendo como puntos de partida las dos categorías lingüísticas que se han considerado las más importantes dentro del proceso de investigación, como son: la expresión y la comprensión, las cuales son mencionadas en uno de los ámbitos a desarrollar del Currículo de Educación Inicial (2014).

El lenguaje es el ámbito con el que se trabajará por contener destrezas que con frecuencia se llevan a cabo por repetición de palabras y no por participación del alumno.

La importancia de plantear las clases con la metodología juego-trabajo, radica en que los infantes aprenden mientras hacen lo que más le gusta, lo cual significa que se involucrarán completamente en el desarrollo de las actividades propuestas por la docente, puesto que no verán una tarea donde todos tienen que hacer lo mismo, sino un juego

entretenido con el que de manera indirecta desarrollarán el lenguaje y se implicarán en el proceso de enseñanza-aprendizaje, convirtiéndose en el constructor de su propio conocimiento.

Debido a las razones anteriormente expuestas, es que se pensó en proponer estrategias basadas en el juego-trabajo para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, pero sobre todo para darle una mirada distinta a aquella actividad que se considera únicamente recreativa y de la cual no se ha sacado todo el provecho que es capaz de brindar.

2.3 Antecedentes

En el sistema ecuatoriano, la Educación Inicial se rige según el Currículo de Educación Inicial (2014), el cual sugiere ciertas orientaciones metodológicas, mismas que apoyaran a la docente en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes. La metodología juego-trabajo está incluida entre estas sugerencias, reconociendo al niño y la niña como individuos con características propias, con derecho a participar activamente y aportar dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Con esta metodología se planifica mediante ambientes de aprendizaje, teniendo presente el objetivo del trabajo en beneficio de los estudiantes.

Como parte importante de este proyecto innovador, se consideró realizar una búsqueda de trabajos con la misma temática, ya sean investigaciones, artículos o experiencias en el área de Educación Inicial de distintos autores que aportaran a sustentar la importancia de la aplicación de la metodología juego-trabajo para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 3 a 4 años, entre estos se encuentran:

Meneses y Monge (2001), que con su estudio: “El juego y los niños: enfoque teórico” realizado en Costa Rica, nos aportó sobre la importancia de la involucración del maestro de manera activa en el juego para tener como resultado una aplicación y orientación correcta de estrategias didácticas durante el desarrollo de las clases, así también, concluye que mediante el juego los implicados mejoran su capacidad de comportamiento, procediendo de mejor manera y con inteligencia emocional ante situaciones de la vida cotidiana.

En una investigación denominada: “Jugar y aprender en la escuela” realizada por María Lozano (1997), en donde hace un análisis de los diferentes tipos de juego y la influencia de estos en el entorno escolar, concluye que el tiempo establecido para la observación no fue suficiente para saber si se debe o no incluir las planificaciones de juego en el currículo, sin embargo en el desarrollo de la investigación plantea que “todos los niños y niñas encuentran a su disposición un bagaje de juguetes y de juegos en los que van siendo iniciados por los adultos o los más mayores”. (pág. 90)

Hablando del juego y su influencia en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, se encuentra un trabajo de titulación denominado: “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de enseñanza en el nivel de preescolar” realizado por María Ospina (2015), para la Universidad de Tolima, en el cual mediante la intervención con actividades diseñadas para comprobar la influencia del juego en el aprendizaje, concluye que:

Se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ende los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional. (pág. 80)

Igualmente, en la misma temática se encuentra la exploración llevado a cabo en Colombia por Leonardo Rivera (2009), la cual denominada “Educación preescolar entre la expresión y el juego como medios de formación integral”, contribuye alegando que para un adecuado desarrollo del juego el niño debe contar con un grupo de compañeros, espacios, materiales que se relacionen con su entorno y sobre todo con el tiempo necesario para explorar y describir mediante el lenguaje su experiencia de lo que realizó.

De este trabajo es importante destacar que el autor indica a los docentes cuales deben ser sus actitudes al momento de poner en práctica actividades basadas en el juego para que el niño pueda generar conocimiento, entre estos están: considerar las actividades como propias de los estudiantes; diseñar aprendizajes que desarrollen conceptos, destrezas y procesos; ser comunicativo y finalmente observador para identificar las dificultades que los niños presentan en el aula.

Por otro lado, Paula Chacón (2008) en su indagación efectuada en Venezuela sobre “El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?”, obtuvo que los alumnos deberían jugar diariamente sin la necesidad de que se pierda el sentido de la novedad, para esto el objetivo de los docentes debe ser variar las experiencias de aprendizaje, centrándose siempre en el juego con la intención de iniciar contenidos curriculares y potenciar destrezas.

En cambio, la investigación denominada “Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en educación infantil: dimensiones y variables a considerar”, hecha en España por María Iglesias Forneiro (2008), evidenció que existe una gran diferencia entre ambiente de aprendizaje y espacio escolar, pues no se trata simplemente de acomodar el material del aula por estantes, sino que todo tiene un propósito y aquí es cuando el rol del docente es muy importante al tener que diferenciar entre ambos para lograr que su clase funcione, como también identificar elementos que hagan del ambiente un lugar eficaz para adquirir conocimientos.

En la investigación denominada El lenguaje Oral en la Escuela Infantil realizada por Bigas salvador (2008) para la revista *Glosas digitales*, menciona las funciones que el habla contiene, dejando claro que esto se extiende más allá del leer y el saber pronunciar palabras entendiendo esto como el saber hablar, como también el diseñar el aula de clases para desarrollar el lenguaje de una manera pertinente.

Se menciona el lenguaje y su desarrollo dentro del aula a partir de la metodología juego-trabajo debido a que esto es parte de la investigación, el cómo desarrollar el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje contenido en el currículo de educación inicial.

2.3.1 Antecedentes legales.

El Currículo de Educación Inicial (2014), en el punto 7 sobre *orientaciones metodológicas*, señala al juego como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, esto por ser una actividad innata de los niños, nombrándose así la *metodología juego trabajo* -organizada por el docente en ambientes de aprendizaje-, la cual defiende una vez más al juego como esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños, ya que permite que aprendan de forma espontánea según sus necesidades. Además se reconoce en este contexto, en la sección de los *momentos*

de la experiencia de aprendizaje: el momento de desarrollo, que los niños se encuentran inmersos en las acciones y actividades de la clase, cuando experimentan, preguntan, exploran, juegan y crean, señalando también sobre la importancia del *rol del docente* como facilitador y promotor del juego, poniendo a la disposición del aula el material necesario y creando los ambientes de aprendizaje para que se den las distintas interacciones, realizando si es necesario adaptaciones curriculares pertinentes para que todos de manera inclusiva tengan acceso a las oportunidades de aprendizaje de manera efectiva.

El plan nacional del Buen Vivir en su Objetivo 4 sobre “Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía”, integra una visión de que el conocimiento más que un medio para saber es un instrumento para la libertad individual, para la emancipación social, para convivir y vivir bien. Y qué mejor que el juego como una herramienta indispensable en la planificación del docente para promover la libertad de aprendizaje en los niños y niñas.

Además, en la Propuesta de la Comunidad Educativa para el nuevo Plan Decenal de Educación 2016-2025, elaborada por la red de Maestros y Maestras por la revolución educativa, plantean en el Objetivo de cobertura de Igualar oportunidades; Política 1 sobre Garantizar que exista la oferta para la educación inicial en diferentes modalidades, que como acciones estratégicas de política se dote en las IE espacios internos y externos, seguros y estimulantes, permitiendo la participación e interacciones de los niños y niñas en diferentes lugares, adicionalmente de contar con juegos recreativos con pertinencia cultural y materiales apropiados al ambiente (armónico).

De la misma forma, en el Art. 37 del Código de la Niñez y Adolescencia, se define el derecho a una educación de calidad que garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos. Lo que permite que se explique en el currículo diferentes orientaciones metodológicas que se centran en enseñar adecuadamente al niño.

2.4 Pregunta de investigación

¿Cómo la metodología juego-trabajo potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje del ámbito de comprensión y expresión de lenguaje en niños de 3 a 4 años del CEI “Hernán Malo” de la ciudad de Cuenca?

2.4 Objetivos

2.5.1 Objetivo general.

Desarrollar una propuesta didáctica basada en la metodología juego-trabajo para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje del ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en niños de Inicial 1, paralelo B del Centro de Educación Inicial “Hernán Malo” de la ciudad de Cuenca.

2.5.2 Objetivos específicos.

- Diagnosticar el nivel de desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje en los niños de Inicial 1, paralelo 1B del CEI “Hernán Malo”, a través de una entrevista a profundidad, lista de cotejo y diarios de campo.
- Diseñar la propuesta didáctica basada en la metodología juego-trabajo para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje del ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en niños de 3 a 4 años.
- Aplicar la metodología juego-trabajo en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de 3 a 4 años.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 El currículo de Educación Inicial del Ecuador y sus fundamentos

El currículo ecuatoriano para la primera infancia se basa en una postura constructivista, donde Piaget, Vygotsky, Ausubel y Bruner, consideran los últimos aportes biopsicosociales para señalar que el aprendizaje se construye desde el ser humano, por lo que toda actividad debe estar centrado en su completa participación.

De este modo, se señala que el niño o niña aprende de forma activa, siendo importante que las clases involucren su participación, las cuales pueden ser cambiadas o reestablecidas según los resultados que se obtengan en su implementación, obteniendo de esta manera nuevas propuestas.

Fundamentos filosóficos

Ángel Pérez advierte que la filosofía ayuda al ser humano a comprender, pensar y reflexionar aquellas causas y efectos que causan dudas en el conocimiento esto pretende entonces llevar el conocimiento a una búsqueda de la verdad y no solo del pensamiento. Es así como el constructivismo muestra grandes avances en los estudios desarrollados por pedagogos y psicólogos que han brindado aportes al sistema educativo (Pérez, A. 2011).

La filosofía entrega varios aportes de Piaget, Vygotsky y otros su filosofía radica en que el currículo se centra en beneficiar a los estudiantes de una sociedad latinoamericana para que en conjunto genere cambios en el sistema político, educativo y social.

Para Piaget es importante enfrentar su postura que la realidad y el sujeto conforman un ser humano que es capaz de interactuar con el mundo que lo rodea además reconoce ciertas capacidades innatas que aportan al conocimiento de una realidad.

Por ello la importancia de que el niño o niña se integre e interactúe con otras personas para comprender o recibir los primeros esquemas y luego conocer el significado de ellos para estructurar mejor la realidad.

Fundamento pedagógico

La educación comienza desde la etapa prenatal como enuncia Piaget, pero hay que considerar que el constructivismo lo conserva como un proceso de construcción entre los niños y niñas y su docente que brinde oportunidades para que el conocimiento interior se genere desde esas experiencias y vivencias que los niños y niñas desarrollan en un sentido de resolver lo que adquieren.

Además “hay que mirar que este es un proceso activo, intermitente que va a iniciar y regresar cuantas veces requiera el niño y niña hasta desarrollar el significado y conocimiento de algo hasta llegar a ese aprendizaje significativo esperado” (Ausubel, 2006 p. 97).

La mirada pedagógica del currículo de Educación Inicial mira al estudiante como el centro dinámico del aprendizaje, en donde el niño o niña es responsable y actor de su propio aprendizaje.

Fundamento biopsicosocial

Este fundamento curricular es el más importante para el currículo ecuatoriano pues considera al ser humano desde un contexto, su cultura, su realidad, su naturaleza, es por ello es que este fundamento es el que más importante para esta propuesta.

Desde lo biopsicosocial es considerar al niño o niña desde su naturaleza que lo acompaña una familia, su entorno y ellos pertenecen a un contexto social una cultura que determina aspectos importantes en la persona y ser humano que se construye, es aquí donde el rol del docente juega un papel importante a la estructura que cada niño o niña.

La sociedad se construye desde un esfuerzo cooperativo que intenta construir cambios en el sistema educativo desde su forma de pensar y más aún desde la forma de enseñar.

Estos cambios generen a una búsqueda de innovaciones en el ámbito educativo para poder transformar sociedades a un buen vivir felices y alegres de alcanzar su equilibrio psicológico en su desarrollo.

3.1.1 Currículo de Educación Inicial y la metodología juego trabajo.

El Ministerio de Educación crea el Currículo de Educación Inicial (2014) en el que presentan los elementos del currículo, además consta con lineamientos metodológicos para el nivel inicial, sobre todo se recomienda la aplicación del método juego trabajo, el

cual consiste en organizar ambientes de aprendizaje pero en este ámbito será el de expresión y comunicación, en donde el principal interés es propiciar espacios, ambientes o contextos estimulantes a la comunicación y expresión del lenguaje. La principal característica de esta metodología es que se aprende jugando, considerando el juego como una actividad natural pero que estimula los procesos de aprendizajes fundamentales en esta etapa.

Los docentes cumplen un papel fundamental en el desarrollo de la metodología juego trabajo, este debe ser un observador mientras los niños juegan y puede interactuar con los mismos de diferentes maneras, intervenir para orientar comportamientos inapropiados, integrar a todos en las actividades y crear diálogos para que ellos compartan lo que están haciendo. La interacción entre el docente y los niños en los rincones contribuye a desarrollar el lenguaje, la comprensión verbal, el pensamiento, las relaciones con los otros, etc. Existen cuatro momentos del juego trabajo, para que los rincones generen experiencias de aprendizaje:

- El momento de planificación: los niños y la docente se reúnen para anticipar las acciones que se van a realizar y tomar decisiones mediante un diálogo.
- El momento de desarrollo: es el juego, cuando se realiza lo planificado, el docente interactúa con todos considerando las necesidades de los niños.
- El momento del orden: es el tiempo que los niños utilizan para ordenar todos los materiales que se han utilizado y dejan el rincón organizado.
- El momento de la socialización: los niños y la docente se reúnen para evaluar lo que cada uno realizó durante el momento de desarrollo. Se crea un diálogo donde todos participan activamente y reflexionan sobre la actividad realizada (MINEDUC, 2014).

Los rincones de juego trabajo deben ser flexibles, rotar el material de acuerdo con los conocimientos que se estén desarrollando y los aprendizajes son organizados con intención pedagógica.

Con respecto a los momentos de juego trabajo, se hace uso de estos la mayor parte del tiempo para las actividades que se tienen planificadas, en estos momentos se busca

integrar a los niños, brindar a todos la oportunidad de compartir sus experiencias, aprendizajes y opiniones, de tal manera en que los niños se sientan parte del grupo e importantes. Existe la intervención de la docente en las actividades que se realizan, pero no constantemente puesto que se les permite a los niños expresarse, tomar decisiones dentro de los límites que se establecen y resolver problemas.

Uno de los inconvenientes que se ha observado, es que los niños no utilizan estos rincones según la elección de ellos, puesto que se encuentran en diversas aulas, lo que impide la libre elección de los niños como lo indica el Currículo de Educación Inicial (2014), la mayoría de los días de prácticas los niños se han quedado en su propia aula.

3.2 Metodología juego-trabajo

Definir la estrategia juego-trabajo tiene que ver con que los niños y niñas sean partícipes de una acción lúdica, en la que implique comunicación y comprensión de lo que desarrollan, plantean o proponen desde diversos espacios o contextos, pero donde también sean capaces de expresar la realidad de su medio, de lo que conocen o de lo que acaban de conocer.

Bredenkamp (1987), sugiere que los niños deben ser entes activos y con características muy marcadas de liderazgo durante el juego, lo cual tendrá como resultado un proceso de reflexión acerca de su importancia y capacidad para poder desarrollar este tipo de actividades y de su participación en actividades planeadas y ejecutadas personalmente, siendo el adulto el encargado de estimular y alentar los logros alcanzados por los niños y niñas.

Sutton & Smith (2008), afirman que mediante el juego se construye la confianza en el futuro para poder progresar y crear en este proceso esquemas de identidad que continuarán desarrollándose a lo largo de la vida del sujeto desde la imaginación, entendiendo esto como una manifestación de experiencia personal debido a las características propias que se requieren para poder poner en marcha todo lo mencionado anteriormente.

De acuerdo con ambas posturas por la relación que hay entre estas para definir el juego como forma de aprendizaje, es necesario hablar de cómo Piaget en este ámbito establece una relación entre el desarrollo de los estadios cognitivos con el hacer de la actividad lúdica, estableciendo que las diferentes formas y maneras de jugar ejecutadas por los niños surgen a causa de los cambios que se dan en las estructuras cognitivas del niño (López, 2010).

El juego es un medio para construir aprendizajes ya que al ponerlo en práctica se pueden desarrollar, potenciar y adquirir nuevas habilidades, haciendo uso de los materiales disponibles en el entorno, entendiendo que estos pueden ser específicamente juguetes, materiales físicos disponibles en el ambiente dotados por la naturaleza, material concreto dispuesto por la maestra con objetivos previamente planteados.

La actividad lúdica está concebida como un quehacer libre en donde el niño explora y descubre nuevas experiencias de acuerdo con el grupo etario en el que se encuentre. Sin embargo dentro de las instituciones educativas las maestras que enseñan mediante el juego plantean las actividades con objetivos previos para desarrollar las destrezas que indica el Currículo de Educación Inicial, lo que desde ciertas perspectivas es entendido como un contenido escolar corriente, mas no como un juego.

El juego-trabajo como una metodología para enseñar a los niños de educación infantil consiste en que los niños aprendan a partir de actividades innovadoras y divertidas tanto dentro como fuera del aula, en rincones de aprendizaje, las cuales están adaptadas a las necesidades de aprendizaje que surgen dentro del aula de clases, haciendo del aprender una actividad que pasa desapercibida, ya que la maestra presenta las actividades a desarrollar como un juego, el mismo que es flexible al estado de ánimo, gustos, preferencias de cada estudiante, haciendo así el hecho de ir a la escuela una predilección más no una obligación que debe ser obligada a cumplir por los padres de familia.

El juego- trabajo como una estrategia metodológica, fomenta la colaboración y participación en los actores y constructores del proceso, en este caso los niños y niñas, en todas los ámbitos y destrezas a desarrollar en ellos, de manera especial, el de expresión y comunicación del niño por ello la importancia de involucrar esta metodología en las actividades que se desarrollan dentro del aula escolar.

Los beneficios que esta metodología aporta en el desarrollo cognitivo de la infancia como ya ha sido mencionado anteriormente tiene un valor importante por lo cual el Currículo de Educación Nacional (2014) “recomienda como lineamientos metodológicos al juego trabajo y a la organización de experiencias de aprendizaje como los mecanismos que permiten el desarrollo de las destrezas planteadas”. (p. 41)

3.2.1 Metodología juego – trabajo y su relación con otras metodologías.

Metodología Montessori (1912)

Tiene un recorrido de más de 90 años, no está de acuerdo con las técnicas rígidas o crueles sus ideas están basadas en el respeto al niño y en su capacidad para aprender , en esta metodología se pretende desarrollar el potencial de los niños a través de los sentidos, con sin incitar la competencia entre los compañeros ,todo el mobiliario es adecuado para niños ,el silencio y la movilidad son elementos indispensables, se valora el ritmo y la evolución de cada uno de los niños y el error es considerado como aprendizaje.

Metodología Fröbeliano (1991)

Esta metodología se sostiene en la obra organizada de la escuela, en la que el niño realiza un recordatorio del pasado mediante el desarrollo armónico y espontáneo, el mismo que implica una organización escolar organizada con dos espacios: el primero serán parcelas individuales para que cada niño potencie el trabajo individual; el segundo será también parcelas, pero en esta ocasión dedicado al trabajo colectivo.

Metodología Waldorf (2010)

Esta metodología tiene como objetivo que el niño tenga un desarrollo claro y firme de su intelecto dirigido a lo artístico como la música y trabajos manuales; fundamentar las bases de una voluntad sana y activa para que de esta manera puedan asumir de una manera reflexiva a los desafíos que se presentan en la cotidianidad de la vida. En esta metodología se trabajan las tablas de multiplicar mediante palmadas o pasos rítmicos, recitación de poesías, estos métodos también son incluidos en el aprendizaje de lenguas extranjeras.

Metodología juego – trabajo

La metodología del juego trabajo consiste en organizar pequeños espacios dentro y fuera del aula denominados rincones, en los cuales los niños desarrollan diferentes actividades basadas en el juego, mediante esta metodología se reconoce al juego como la actividad más importante en la edad temprana que también es fundamental para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños, además de que permite atender de una mejor manera las diferentes características que posee cada niño y potenciar sus capacidades e intereses. El docente debe planificar y diseñar los rincones de manera que se constituyan en espacios seguros y estimulantes para el juego libre y creativo de los niños (Educación, 2014).

La experiencia de aprendizaje es definida por el currículo como un conglomerado de vivencias y actividades desafiantes que deben ser creadas por la docente, las cuales tienen como objetivo desarrollar las destrezas planteadas en los ámbitos de desarrollo y formar a personas capaces de explorar, experimentar, indagar y formular hipótesis, desarrollando un pensamiento lógico para que construya su propio conocimiento (Educación, 2014).

Para poder lograr una experiencia de aprendizaje, es necesario que sea planificada, en la que se propondrán actividades que lleven a la exploración y reflexión para que los niños que las realiza puedan obtener sus propias conclusiones; la planificación debe de constar de un juego centralizador, un tema de partida para poder captar la atención de los niños (Educación, 2014).

3.2.2 El Juego

La importancia que el juego tiene dentro de la educación infantil es relevante, se resalta la riqueza de ésta para la enseñanza por el valor que muestra en la automotivación que los niños reciben mediante su desarrollo y su desempeño en la construcción del conocimiento en las primeras edades. Por tanto, el juego se ha considerado y defendido como medio de enseñanza y aprendizaje en la vida de los pequeños estudiantes (Sarle, 2008).

El juego infantil es una de las estrategias más útiles para desarrollar el conocimiento desde las primeras edades, en ciertos contextos escolares se utiliza este como medio para

la construcción de los aprendizajes, a partir de este se deriva la metodología juego trabajo, la misma que consiste en la organización de diferentes espacios o rincones de aprendizaje en la que los niños juegan en grupos o de manera individual realizando las diferentes actividades mediante las experiencias de aprendizaje que la docente ha planificado, mediante esta metodología se puede atender las necesidades e intereses de cada niño de manera espontánea (Ministerio de Educación , 2014).

De igual manera para Vigotsky (1978), la evolución del juego tiene dos fases: la primera, en la que reproducen cosas o acontecimientos reales y la segunda fase se desarrolla en preescolar, en donde forma parte el nivel imaginativo del juego, en donde se deben considerar la expresión y comunicación, debido a que facilitan la expresión y comprensión de lo que hacen en los diversos contextos a la hora del juego, además que permite que la interacción con los otros niños y los adultos se desarrolle gracias a los aspectos comunicativos en los Centros de Educación Inicial.

El juego es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, ya que supone un esfuerzo físico y/o mental. Se realiza en un espacio y en un tiempo limitado y está reglado, aunque se puede adaptar a las necesidades. El juego es ficción y, a pesar de no ser necesaria una razón para jugar, éste es necesario para el pleno desarrollo de la persona. (Venegas, García y Venegas, 2010, p.17)

3.2.3 El juego como estrategia para el desarrollo del lenguaje en un niño.

Bijou (1976), ofrece una comparación entre el juego libre y el juego estructurado:

- El juego estructurado: Este tipo de juego estimula al niño o niña a desarrollar su comportamiento frente a situaciones que brinda el juego en el espacio, según el material o la instrucción que apoye la docente con un fin pedagógico.
- El juego no estructurado o libre: Este juego permite que el niño o niña experimente y genere situaciones libres, creativas o desarrolle su imaginación simplemente desde su iniciativa de jugar.

Las opiniones o definiciones que los autores pedagogos aportan, se puede decir que la acción de jugar en los niños y niñas tiene un significado muy considerado e importante en todas las edades y con más énfasis en los niños y niñas de 3 a 4 años por su edad de

experimentación y curiosidad, el docente espera que el niño aprenda mediante espacios motivadores que le permitan desarrollar la imaginación y descubrir cuáles son los intereses de los niños, esto se hace más fácil si miramos los intereses del grupo de niños y niñas que nos rodea en el salón de clase.

Al jugar los niños experimentan nuevos encuentros con sus coetáneos y sus acciones son más solidarias y colaborativas a la hora de jugar, además esto les permite el diálogo, comunicación, expresión del lenguaje para poder jugar, o crear soluciones y enfrentar situaciones que se presentan en los diferentes espacios, ambientes de la escuela o su día cotidiano.

El lenguaje y el juego tienen relaciones que van en distintas direcciones, sin embargo, las influencias que recibe la una de la otra son mutuas. Mediante el lenguaje se planea el juego y se logra mantenerlo de manera temporal, mientras que el juego activa esquemas de conocimientos nuevos mediante la curiosidad y en algunos casos el compartir, lo cual abre las puertas al uso de recursos lingüísticos más complejos de parte del niño (Manrique y Rosemberg, 2009).

En la infancia el juego es la actividad cotidiana y normal que desarrollan todos los niños y niñas, todas las características de los niños y niñas son desarrolladas mediante el juego, el cual tiene gran importancia para los niños y niñas, por lo que es esta la actividad que más ejecutan en este periodo y gracias a la que desarrollan y potencian todas sus habilidades y destrezas.

Los niños ejecutan el juego de una manera natural y experimentan significativamente la situación que desarrollan por sí mismos con todos los materiales disponibles, incluso si estos no tienen como finalidad dicho uso o en ausencia de un objeto concreto haciendo uso de su propio cuerpo, lo que por lo general se da en los primeros meses de vida. Con el pasar del tiempo los infantes adaptan cualquier material para su uso, teniendo en cuenta que a estas edades el juego no es dirigido, con lo que no significa que no se estén desarrollando conocimientos.

Argumentando a todo lo mencionado anteriormente acerca de la actividad lúdica practicada por la infancia, se encuentra que el juego:

Se realiza en un espacio y en un tiempo limitado y está reglado, aunque se puede adaptar a las necesidades. El juego es ficción y, a pesar de no ser necesaria una razón para jugar, éste es necesario para el pleno desarrollo de la persona. (Venegas, García y Venegas, 2010, p.17)

Mientras que Bernabéu y Goldstein (2010), señalan que “el juego, con la sensación de exploración y descubrimiento que lleva aparejada, viene a ser un “banco de pruebas permanente” para la resolución de posibles situaciones problemáticas, lo que produce en el jugador importantes y significativos cambios personales” (p. 51).

De acuerdo con ambas posturas, el juego en las etapas de desarrollo es de suma importancia, debido a que mediante este, los niños y niñas logran desarrollar características propias de la edad, en los aspectos físicos, psicológicos y cognitivos, con sus características propias del ser humano. En los primeros años de vida, logran abrirse camino para descubrir el mundo a través del juego y aprender de este las cosas necesarias para continuar satisfaciendo las necesidades personales que van surgiendo con el desarrollo.

Por lo tanto, el juego no debe ser una cuestión a la que se le resta importancia en el desarrollo de la infancia, pues debido a su flexibilidad puede ser aplicado a todas las edades, de distintas maneras, en todos los lugares y contextos, con distintos objetivos a cumplir, todo esto siempre que se utilice los dos recursos indispensables: imaginación y creatividad.

La forma en la que se transmiten los conocimientos es de vital importancia y más cuando se está empezando la vida escolar, de esto dependerá la concepción que los niños tengan de la escuela. La diversión debe ser la característica principal de la jornada escolar dentro de la educación infantil y que mejor método que el juego para lograrlo, por lo que es importante la aplicación de este, según Bernabéu y Goldstein (2010), “favorecer desde la escuela una actitud lúdica ayuda a los individuos a seguir siendo durante toda su vida personas más creativas, más tolerantes y libres; y por lo tanto, también más felices” (p.56).

El juego se ha considerado y defendido como un instrumento de enseñanza y aprendizaje en la vida de los pequeños estudiantes, mediante este recurso

lúdico utilizado como medio constructor de conocimientos. Por tanto, la importancia del juego en el desarrollo de todas las facultades humanas, y su papel fundamental como facilitador de aprendizajes, nos llevan a ultimar que la actividad lúdica, lejos de ser desterrada de las aulas, debe ser un elemento importante en ellas, no sólo en los niveles iniciales de la enseñanza sino también en los más avanzados (Sarlé y Rosemberg, 2015).

Como ya se ha mencionado y posicionado anteriormente acerca del rol que cumple el juego en el desarrollo infantil, es preciso mencionar la importancia de su intervención en el desarrollo y de ciertas habilidades, como menciona Casals y Defis (2010):

“El juego puede considerarse no sólo como un medio para el aprendizaje de los códigos sociales, sino también como un vehículo de comunicación interpersonal que permite expresar los sentimientos, las ideas, las formas de pensar y de ser, las acciones, los patrones comportamentales y el afecto”. (p. 121)

3.3 El lenguaje en la Infancia

El lenguaje cumple un papel muy importante, dado que la dirige a un objetivo consciente para comunicarse con el otro, para meditarla o para regularla. Es así como: “El lenguaje se convierte en un medio del pensamiento porque refleja la acción intelectual práctica. Al principio, el lenguaje en su aproximación a la acción intelectual la acompaña, reflejando los resultados de la actividad” (Vygotsky, 1996, p. 157).

La acción del lenguaje posee una estructura invariante que contiene elementos estructurales (motivo que se dirige la acción, objetivo que se refleja en la conciencia, secuencia de operaciones que no se reflejan en la conciencia, base orientadora de la acción, resultado de la acción) y partes funcionales (orientación, ejecución, control-verificación) (Solovieva, 2009). La acción puede ser externa o interna y se puede realizar de manera compartida entre el adulto y el niño o de manera independiente, por iniciativa propia.

Para Wittgenstein (1988), el lenguaje utilizado de manera frecuente es el de verdadero interés dentro de la investigación filosófica, considera que el verdadero sentido y significado de las palabras solo se dan en el contexto en el que surgen, por lo

tanto cada lengua tiene diferentes reglas, de acuerdo con esto, la relación entre el lenguaje y el pensamiento se da de acuerdo a las cláusulas de las pautas particulares.

El lenguaje además de comunicar tiene otras funciones que no son muy conocidas como el hecho de mediatizar y regular, las mismas que durante la infancia aportan a que el niño se involucre y sea un ente participante en su contexto social y cultural ocupando su espacio en los mismos de una manera activa. Gracias a la función comunicativa se pueden enunciar las particularidades de cada individuo infante para a continuación conocer el mundo al que pertenecen y en el que tendrán que desarrollarse, adaptarse y evolucionar de acuerdo con las circunstancias que se den durante el crecimiento, lo cual implica un conocimiento personal y social (García, 1995).

De esta manera los pensamientos pueden darse a conocer de una manera oral o mediante las diferentes formas que existen para comunicar las representaciones mentales. Por tanto, el pensamiento en acciones concretas, imágenes concretas y lógico-verbales constituye etapas del desarrollo intelectual. Estas acciones dependen de la forma de la actividad, del nivel del estado de la esfera psíquica del individuo y del grado de asimilación de la acción (Solovieva, 2014).

La función para mediar correspondiente al lenguaje según Vygotsky (1995, 2001), está relacionada directamente con el hecho de poder resolver problemas, tareas o situaciones gracias al diálogo por el cual se llegan a acuerdos entre las personas que conforman un grupo en donde surge la situación, desde las primeras edades, situación que evidentemente será útil en la adultez.

Mientras que para Solovieva (2014), la mediatización representa la posibilidad de poder hacer uso de medios tanto externos como internos con la intención de que estos sean útiles para la realización de un proceso. Entendiendo el proceso del que habla Solovieva como el hecho de realizar una tarea, se especifica el uso del lenguaje dentro de las actividades relacionadas con la escolarización, por lo que es preciso considerar que esta definición se relaciona con la postura del autor anterior, teniendo en cuenta que se la primera definición se establece de una manera general.

De acuerdo con ambas posturas, es preciso mencionar que se posiciona a la mediatización como el hecho, en la educación infantil, de potenciar (desarrollar) la

habilidad de resolución de situaciones tanto académicas como personales que surgen desde los inicios, en la infancia, hasta las edades mayores, la adultez, de la manera más conveniente para el grupo social o educativo en el que se dan las situaciones, relacionando esto con la resiliencia que es necesaria para la convivencia.

El lenguaje desde su función reguladora admite tener la autoridad de llevar a cabo una acción propia con un objetivo establecido previamente (Luria, 1982). Como todas las actividades que se dan humanamente, el lenguaje también requiere un proceso para que se dé adecuadamente, en este caso, el lenguaje se inicia con el signo lingüístico el cual es externo y tiene influencia en la conducta de los demás por lo que se transmite; seguido de esto, pasa a ser internos para regular la conducta personal, entendiendo esto como los pensamientos que no se dan a conocer a los demás (Luria, 1986, 1989, 1997).

Los signos internos que anteriormente fueron presentados como la segunda parte en el proceso del lenguaje, se los entienden también como psicológicos, estos son asimilados por los niños asegurando una interiorización, lo que anuncia la llegada de la regulación y autorregulación del comportamiento humano. Los signos lingüísticos son suma importancia dentro del lenguaje, debido a que gracias a estos, la estructura psicológica de la personalidad tienen transformaciones radicales, adquiriendo un carácter nuevo, hablando de una manera cualitativa, es decir gracias a observaciones realizadas (Vygotsky, 1991, 1995).

La importancia del lenguaje en el sistema escolar, específicamente inicial, según Bigas (1996) consiste en “liberar la expresión; aumentar la competencia gramatical referida a los sistemas fonológico, morfosintáctico, léxico y semántico; enseñar a los niños los aspectos pragmáticos del discurso: las peticiones de turno, la formulación de preguntas, la intervención en los debates” (p. 1). De acuerdo con la fundamentación del autor, se considera que el lenguaje es uno de los aspectos más importantes a desarrollar en los infantes por la necesidad de comunicación que es innata en el ser humano.

3.3.1 Expresión.

Dentro del lenguaje existen muchos nombres que lo conforman, los cuales, de tanto escucharlos pueden llegar a sonar iguales, en esta ocasión se hace referencia a la expresión, la misma que puede ser interpretada de diferentes maneras, de acuerdo con

las perspectivas de cada persona o al contexto en el que necesite ser definido, ahora es necesario entender su significado desde la educación infantil.

La expresión se puede dar de distintas maneras, ya sea corporal, oral, artística, entre otras. Haciendo referencia a la expresión oral, se considera que mediante esta, los sujetos dan a conocer y exteriorizar sus pensamientos, sentimientos, emociones, necesidades, entre otras categorías mediante las cuales se establece la comunicación, por lo tanto su principal función es la comunicación, como una representación externa de los pensamientos personales.

Según Martínez (2002): “La expresión oral consiste en escuchar el lenguaje integrado y expresar o hablar el mismo tipo de lenguaje (emitir toda clase de signos que favorezcan la riqueza comunicativa del mensaje” (p. 3). Es decir que la expresión oral se fundamenta en que los hablantes deben emitir los códigos del lenguaje de manera adecuada para que el mensaje sea transmitido con la información correcta, evidenciándose así la exteriorización de sus pensamientos.

Por otro lado, Gómez (2018), muestra que “la expresión es el producto del lenguaje en cada una de las situaciones comunicativas” (p. 16). Desde cualquier postura el objetivo más claro de la expresión oral es lograr una comunicación clara desde el emisor hasta los receptores, por lo que el desarrollo de la expresión desde la educación infantil es de vital importancia para los niños y niñas, debido a la repercusión que esto tendrá en su futuro.

3.3.2 Comprensión.

El acto de comprender es vital en el ser humano. Esta acción se da, generalmente cuando el sujeto trata de comprender las realidades del mundo exterior. La comprensión se da en dos direcciones: interpretación y explicación. Por lo tanto se puede decir que consiste en entender y luego poder explicar, dependiendo del grupo etario o las características físicas en las que se encuentre el individuo, las dos direcciones pueden darse mediante esquemas orales o gráficos (Vygotsky, 1989).

Según Cárdenas, McNeil y Malaver (2002): “toda comprensión es dialógica y se contrapone al enunciado igual como una réplica se contrapone a otro en un diálogo” (p. 150). Entendiendo que el diálogo debe darse a pares para contrastar lo expresado y a

partir de esto tener un mejor entendimiento del lenguaje y un flujo de información ya sea formal o informal, siendo útil para un público infantil como adulto, entendiendo que ambos grupos tienen diferentes conceptos de estas clasificaciones de información.

En la misma línea, Irrazabal (2007), en una postura similar a la expuesta por el anterior autor, muestra que “La comprensión es un trabajo interactivo entre el sujeto y el texto”. (p. 46) Quedando claro que la comprensión debe ser compartida, ya sea entre sujetos o entre una persona y un objeto que tiene información de la que el individuo puede apropiarse y compartirla, si este así lo desea, mediante la expresión.

De acuerdo con todas las teorías expuestas por su razón desde el contexto en el que definen la comprensión, es necesario expresar que la definición más acertada de acuerdo al foco de estudio de este trabajo es la del autor Irrazabal (2007), por tanto se entiende a la comprensión como el mero acto de entender la información que el emisor, ya sea un objeto como una imagen, libro, pintura, dibujo, entre otros; o en resumen una persona tenga que brindar, sea deducida por el receptor, quien sería el principal actor dentro de la comprensión.

A partir de esto se considera fundamental el desarrollo de la comprensión desde la educación infantil a partir de juegos lúdicos con objetivos enfocados al desarrollo de esta característica correspondiente al lenguaje, el cual se da en sincronía con la expresión, haciendo referencia con esto a la dualidad que debe existir para que exista un adecuado proceso de comprensión.

3.3.3 Influencia del juego en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años.

Se toma puntos de vista de varios teóricos sobre el juego, como por ejemplo; el psicólogo Freud (1908), asegura que la ocupación favorita y más intensa del niño es el juego, pues le permite crear su propio mundo relacionando su realidad con la imaginación, mediante materiales que se encuentran en su entorno; otro punto de vista es el de Hughes (2006), quien menciona que el juego debe tener varias características; la primera es una necesidad que tiene el niño juega porque le gusta hacerlo y no hay un estímulo externo que lo motive, es decir que el juego para ellos es una actividad natural; la segunda característica consiste en que él debe elegirlo libremente y no debe ser

impuesta; la tercera característica del juego es que debe ser satisfactorio, puesto que los niños deben disfrutar de la actividad.

Se puede decir que el juego es una actividad esencial del niño, mediante la cual puede desarrollar sus habilidades y destrezas, expresarse y utilizar su imaginación sin límites, además de fortalecer las relaciones interpersonales al rodearse de otros infantes; en esta etapa escolar el niño debe adquirir sus conocimientos a partir de los intereses y gustos que presenta, mediante la motivación del mediador quien es un guía y no un impositor.

3.3.4 Influencia del juego en mejorar la comprensión y expresión del lenguaje.

Hurtado (2015) al analizar la propuesta de Gómez (2008), *La vida cotidiana y el juego en la formación ciudadana de los niños*, asegura que el juego es una herramienta que favorece al desarrollo del pensamiento reflexivo, el cual ayuda a los niños a entender sobre las relaciones sociales, cómo estas se crean y cómo se deberían llevar, esto lo realiza mediante la observación que efectúa el infante en su comunidad.

Es preciso mencionar que Hurtado (2015), en su proyecto indaga y realizó una comparación entre 18 investigaciones internacionales y pudo encontrar que el juego es considerado una herramienta metodológica de utilidad para posibilitar espacios de aprendizaje y desarrollo de la convivencia, además es un potenciador para el pensamiento reflexivo, haciendo énfasis en el reconocimiento del juego como estrategia metodológica, la cual debería estar en las planificaciones; este autor entra en concordancia con el Ministerio de Educación (2014) y el Plan Curricular Institucional (PCI) de la institución de prácticas, puesto que estos documentos reconocen al juego como la actividad esencial en la infancia temprana y por medio de este los niños adquieren aprendizajes significativos.

3.4 Aprendizaje en la Infancia

Aprender es una labor que consiste en adquirir conocimientos sobre aquello que hasta cierto punto se desconoce, como un aporte, Zapata (2015) nos dice que:

El aprendizaje es el proceso o conjunto de procesos a través del cual o de los cuales se adquieren o se modifican ideas, habilidades, destrezas, conductas o

valores, como resultado o con el concurso del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento o la observación. (p.73)

En consecuencia, este generalmente nos permite recolectar nueva información que nos será útil para desenvolvemos en la vida cotidiana.

Como seres humanos, desde el momento del nacimiento y la introducción en el contexto en el que se desarrollara, se da el aprendizaje, sin embargo, es necesario tener un guía para direccionar y tutorizar nuestro andar por el mundo, normalmente los encargados de brindar y ayudar a construir conocimientos cognitivos y sociales son la familia y los docentes.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia-UNICEF (2017) señala la importancia de los primeros años de vida de los niños y niñas, expresando que:

Durante el proceso de desarrollo cerebral, los genes y las experiencias que viven -concretamente, una buena nutrición, protección y estimulación a través de la comunicación, el juego y la atención receptiva de los cuidadores- influyen en las conexiones neuronales. Esta combinación de lo innato y lo adquirido es lo que establece las bases para el futuro del niño. (s/p)

Por lo tanto, es importante considerar el rol que los profesionales de la educación desempeñan en el aula de clase, en especial los de Inicial, que se hacen cargo de los primeros 5 años de vida de aprendizaje del ser humano.

Palacios (1991) citado por Bassedas, Huguet y Solé (1998), considera “la existencia de diversos caminos o diferentes maneras de aprender” (p.24) concretamente de los niños y niñas de 0 a 6 años, enlistando como importantes:

El aprendizaje a través de la experiencia con los objetos, el aprendizaje a través de la experiencia con situaciones, el aprendizaje a través de premios y castigos, el aprendizaje por imitación y el aprendizaje a través de la formación de andamios por parte del adulto. (p.24)

3.4.1 Cómo la metodología mejora el proceso de enseñanza aprendizaje.

De todas las formas y maneras que existen para enseñar se recalca el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la Educación Inicial. Este proceso también denominado estrategias es considerado por Prieto (2012), como:

Instrumentos de los que se vale el docente para contribuir a la implementación y desarrollo de las competencias de los estudiantes. Con base en una secuencia didáctica que incluye inicio, desarrollo y cierre, es conveniente utilizar estas estrategias de forma permanente tomando en cuenta las competencias específicas que pretendemos contribuir a desarrollar. (pág. 1)

Por tanto las planificaciones planteadas para el desarrollo de las diferentes habilidades en este nivel de educación cumplen con esta característica, el docente es el encargado de guiar el proceso y velar porque se cumplan con las directrices de este. Mediante este proceso el aprendizaje se da de una manera divertida en donde la interacción de los sujetos es imprescindible para la construcción de su propio conocimiento.

El proceso de cumplimiento de esta estrategia puede llegar a ser complicado y confuso para las docentes que son quienes las aplican, sin embargo es cuestión de indagar para aclarar las dudas existentes. Al ejecutar la planificación de una manera ordenada se podrá evidenciar al final del día como el aprendizaje ha sido adquirido por los alumnos y si es necesario que la clase debe volverse aplicar con las mismas o diferentes actividades como un refuerzo, todo esto debido a la flexibilidad de esta estrategia.

Una de las maneras pertinentes mediante las que se da el proceso de enseñanza aprendizaje y mucho más dentro de la educación inicial es la didáctica debido a que esta, según Iglesias, parafraseado por Núñez y Matós (2009): “La ciencia que estudia la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este proceso convergen un conjunto de elementos personales: estudiantes y profesor, así como no personales: objetivos, contenidos, métodos, forma, medios y evaluación” (p. 85).

Por lo tanto relacionamos la didáctica con el juego, específicamente el que se desarrolla en el nivel escolar como método para desarrollar, potenciar y construir conocimientos en los niños, entendiendo esto como la metodología juego trabajo que se

encuentra mencionada en el Currículo de Educación Inicial como sugerencia de aplicación para desarrollar las destrezas correspondientes a cada grupo etario.

Por lo tanto la metodología juego trabajo mejora el proceso de enseñanza aprendizaje por la forma en la que se da esta, básicamente el juego, el mismo que activa y estructura las relaciones humanas. Jugando, las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se preparan para encarar aquellas situaciones vitales que le van a permitir definir su propia identidad.

Por lo tanto la intervención de este se produce tanto en los esquemas cognitivos y sociales, por lo que es una de las formas más adecuadas e interactivas mediante las que se puede enseñar los contenidos de aprendizaje, como también por el material que se utiliza para las actividades aplicadas, estos tienen la característica de ser novedosos y utilizados como juguetes para desarrollar el trabajo.

3.5 Formación Docente

Los momentos que los estudiantes viven dentro del salón de clases, mayormente son responsabilidad del docente, por tanto, crear un ambiente ameno y actividades que promuevan la participación estudiantil, dependen de él. Las actividades lúdicas son novedosas y motivadoras, gracias a las cuales es posible llamar la atención de los estudiantes hacia los contenidos o experiencias que se necesiten desarrollar en determinado momento, independiente de la asignatura (Chacón, 2008), señalando una vez más que aquellas actividades monótonas y estandarizadas únicamente desviarán su interés por aprender.

Pero para lograr este tipo de aprendizajes, consideramos que es necesaria la formación docente o al menos el conocimiento de metodologías que promueven la participación de los estudiantes en las actividades escolares, pues como se dijo anteriormente, su rol dentro de la educación es muy importante tanto en la construcción de conocimiento como en la estimulación de un ambiente alegre y que invite a promover la curiosidad por investigar.

Es muy importante que el docente utilice una metodología que sea capaz de incentivar el desarrollo del pensamiento del niño y que esto sea demostrable, para lo cual también

es necesario implementar y aplicar estrategias que motiven la curiosidad y el interés gracias a lo cual logrará construir su conocimiento (Ministerio de Educación, 2018). Para que el docente pueda desarrollar este procedimiento y crear estrategias en el aula de clases es importante que se encuentre en un proceso de aprendizaje constante, ya sea autónomo o dirigido.

Del mismo modo, como mediador debe actuar siendo un apoyo en la interacción que se da entre el niño y el ambiente de aprendizaje, de esta manera facilitará la organización de su sistema de pensamiento, hará viable la aplicación y construcción de los nuevos conocimientos que también serán útiles en el desenvolvimiento de la vida cotidiana (Gil & Sánchez, 2004). Los procesos que se desarrollan en el contexto educativo, tanto dentro y fuera del aula, deben contar con un individuo que observe y analice el proceder de los estudiantes, de esta manera se evidencian las necesidades mediante las cuales se diseñaran experiencias de aprendizaje.

Según la Universidad Nacional de Educación-UNAE, las competencias básicas que debe cumplir un estudiante titulado en esta universidad deben ser: capacidad de utilizar y comunicar el conocimiento de manera disciplinada crítica y creativa; así mismo, debe tener una mente científica y artística que fomente la capacidad para vivir y convivir en grupos humanos cada vez más heterogéneos; mientras tanto la mente ética y solidaria promueve la capacidad para pensar, vivir y actuar con autonomía; y por otra parte, está la construcción del propio proyecto vital y la mente personal. Las competencias requeridas por esta entidad tienen como objetivo cumplir con las exigencias de la sociedad contemporánea y de esta manera colaborar como docentes en la generación de nuevos conocimientos (Universidad Nacional de Educación, 2017).

3.6 Innovación Educativa a partir de la metodología juego trabajo para la enseñanza del lenguaje en Educación Inicial

El proyecto de innovación para potenciar el desarrollo y aprendizaje en los niños y niñas de 3 y 4 años en el ámbito expresión y comprensión del lenguaje que se ha implementado mediante la metodología juego trabajo como estrategia principal en la intervención de actividades lúdicas se basan en varias teorías y metodológicas que

fundamentan la importancia que dan los pedagogos, al igual que el currículo de Educación Inicial 2014 del Ecuador vigente.

La estrategia esencial en la metodología juego trabajo es implementar un ambiente lúdico, cooperativo, estimulante en juegos que intervenga el diálogo, la comunicación, procesos de iniciación a la lectura, espacios motivantes para fortalecer la comprensión y expresión del lenguaje donde genere un aprendizaje significativo e importante para el niño o niña desde su naturaleza de jugar.

Los juegos utilizados para la aplicación de la estrategia serán diseñados con la intención de que resulten novedosos, innovadores e inviten al niño a utilizarlos en su proceso de juego, en el cual será necesario utilizar el lenguaje mediante el intercambio de ideas, planeación de estrategias y conclusiones del mismo, mediante lo cual se cumplirán los objetivos de aprendizaje indicados en el currículo de Educación Inicial del 2014 en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje.

Por lo mencionado anteriormente se considera que intervención de este proyecto en la comunidad educativa supondrá un cambio innovador ya que a más de evidenciarse los resultados de la aplicación se obtiene un producto que tendrá el objetivo de mostrar a las docentes el proceso de todo el trabajo, el cual podrá ser utilizado o no para aplicarlo dentro del aula de acuerdo con el modelo de trabajo de la docente.

4. MARCO METODOLÓGICO

4.1 La investigación educativa desde el paradigma cualitativo

En la presente propuesta innovadora: “El juego-trabajo: una metodología que potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en niños de 3 a 4 años”, se hizo uso del enfoque cualitativo por sus características y la pertinencia que tiene al realizar un trabajo dentro del ámbito educativo.

Según Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2010) “La investigación cualitativa se enfoca a comprender y profundizar los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto” (p. 364). La investigación cualitativa se realiza desde una perspectiva más humanista, donde las actitudes, formas de ser y sentir tienen un peso relevante en la interpretación de los datos obtenidos.

Este tipo de investigación permite que los datos recolectados sean analizados de manera consciente y profunda por el investigador, dando una interpretación a fondo y tomando en cuenta todas las características del entorno y de los sujetos en donde esta fue aplicada, de igual manera deben ser consideradas las vivencias y experiencias ganadas durante el proceso de observación con los participantes (Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista, 2010).

Otro motivo para el uso de este tipo de método es que la presente investigación es realizada por futuras docentes, por lo que la indagación debe estar presente y ser aplicada dentro del salón de clases para la mejora de la práctica e investigación pedagógica (Sandín, P. 2003).

4.2 Método de investigación

El método con el que se procedió para la búsqueda de información en el campo de estudio fue la Investigación- Acción participativa, pues nos permite interactuar con los sujetos investigados, como menciona Elliot (2005) “se relaciona con los problemas prácticos cotidianos experimentados por los profesores, en vez de con los problemas teóricos” (p. 24), dejándonos así tener una perspectiva más realista de la situación y al

mismo tiempo poner en marcha la técnica de observación participante que “hace énfasis, simplemente, en la idea de que estar presente en un campo de acción social” (Díaz, 2011, p.16) y ser partícipe de este para recolectar información.

Desde otra perspectiva, también se muestra a la Investigación-Acción participante con la característica de que mediante esta genera un contexto idóneo y específico para hacer partícipes a los miembros de la población investigada, dándoles el rol de miembros activos en el proceso por lo que ayudaran en el cambio que se obtenga en el proceso y al finalizar el trabajo enriqueciendo así el proceso por la involucración de los participantes. (Balcazar, 2003)

4.3 Diseño de la investigación

De este modo y para brindar respuestas más fiables, se hizo uso de distintos instrumentos de recolección de datos que son: diario de campo, entrevista y lista de cotejo. Para determinar la importancia de estos se ha tomado en cuenta la definición que le da Valverde (1993) al diario de campo, el cual al igual que el resto de las herramientas se centra en recolectar “información cuantitativa y cualitativa, descriptiva y analítica, lo mismo que elementos pertinentes para la formulación estadística, diagnóstico, pronóstico, estudios y evaluaciones sociales o situacionales” (p. 309), lo cual a través de una triangulación de información nos ayudará a cumplir con la finalidad del estudio que es proponer una estrategia basada en la metodología juego trabajo que potencie las habilidades y destrezas de los niños de 3 a 4 años.

La entrevista aplicada desde la investigación cualitativa, según Kvale (2011) consiste en “obtener descripciones del mundo vivido de los entrevistados con respecto a la interpretación del significado de los fenómenos descritos. Se acerca a una conversación cotidiana” (p. 34). Estas entrevistas fueron aplicadas a los docentes de Inicial I, las cuales iniciaban con una pregunta y a partir de eso continúa de manera espontánea, surgiendo el sobrante de preguntas cómo inquietudes a lo largo del proceso.

La lista de cotejo aplicada durante la observación, según el Currículo de Educación Inicial (2014) sirve para registrar la presencia o ausencia de actitudes, características y destrezas puntuales en relación a los tres ejes de desarrollo y aprendizaje; en la lista de cotejo los comportamientos o indicadores a ser observados deben estar definidos y

enlistados previamente en una hoja individual o en cuadro de fácil registro o bien uno general; puede ser usada al inicio como diagnóstico y durante el proceso. (Currículo de Educación Inicial, 2014, p. 57)

El proyecto en sí se llevó a cabo en diferentes períodos de tiempo, empezando por una observación participante durante las prácticas preprofesionales que nos permitió plantear el problema y definir el tema de investigación. En base a esto, se empezó con una indagación bibliográfica que duró todo el transcurso de elaboración del proyecto, ayudándonos así a determinar qué es lo que estamos estudiando, para a continuación establecer el camino a seguir mediante los objetivos generales y específicos. Una vez trazados los objetivos, se procedió a seleccionar el tipo de investigación que nos guiaría durante todo el proceso y se eligieron los instrumentos de recolección de datos que fueron aplicados a una muestra determinada. Seguidamente, se hizo la triangulación de información recogida, para de esta manera poder plantear la propuesta que es el objetivo general del estudio y ponerla en práctica. La comprobación de datos se realizó mediante la aplicación de un grupo focal, haciendo a partir de esto un análisis de datos final que corroboraron en la redacción de las conclusiones y recomendaciones.

Este trabajo se desarrolla mediante 4 fases, la primera fase consiste en la elaboración de los instrumentos utilizados para la recolección de datos (entrevista, diarios de campo y lista de cotejo). En la segunda fase se lleva a cabo el diagnóstico para conocer el nivel de desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje en los niños del aula de Inicial 1, paralelo B del CEI “Hernán Malo”. En la tercera fase se desarrollará el diseño de la propuesta con estrategias didácticas basadas en la metodología juego-trabajo para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje. Mientras tanto la cuarta y última fase estará enfocada en la implementación de la propuesta innovadora en niños de 3 a 4 años.

4.4 Descripción del contexto de estudio

Dicho contexto se desarrolla en el Centro de Educación Inicial “Hernán Malo”, el cual se encuentra ubicado en la provincia del Azuay, cantón Cuenca en la parroquia El Batán, entre las calles Remigio Crespo y Unidad Nacional.

Esta pertenece a la Zona 6 del distrito sur Cuenca y consta de 10 docentes y 212 alumnos repartidos entre la jornada matutina y vespertina, brindando servicio educativo únicamente a los niveles 1 y 2 de Educación Inicial bajo la modalidad presencial. Actualmente en la jornada matutina que es donde se realizaron las prácticas preprofesionales, existían 5 aulas: 2 de inicial 1 (3-4 años) y 3 de inicial 2 (4-5 años) que bajo el cargo de la Mgs. Eulalia Espinoza.

La edificación completa es de un piso, con 9 aulas ubicadas alrededor de una cancha de cemento, juegos infantiles a los lados, baños adaptados al porte de los pequeños, espacios verdes destinados a la recreación y siembra de verduras del proyecto educativo ambiental TINI (tierra de niñas, niños y jóvenes), el CEI Hernán Malo coordina junto con los padres de familia su adecuación y celebración de fechas célebres.

El aula designada y en la que se llevó a cabo el proceso investigativo fue el paralelo 1 B, que contaba con un total de 20 alumnos: 11 niñas y 9 niños que oscilan entre las edades de 3 a 4 años, correspondiendo al subnivel Inicial 1. En el aula de clase existían 6 ambientes de aprendizaje, los cuales se distinguían por el orden en el que estaban ubicados los materiales de trabajo, siendo estos: hogar, audio y video, juegos tranquilos, plástica, arte y lectura.

5. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN Y RESULTADOS OBTENIDOS DURANTE EL DIAGNÓSTICO

Cumpliendo con el primer objetivo específico que consiste en: Diagnosticar el nivel de desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje en los niños de Inicial 1, paralelo 1B del CEI “Hernán Malo” a través de una entrevista a profundidad, lista de cotejo y diarios de campo, a continuación se mostrarán los resultados obtenidos.

Como se mencionó al principio del estudio, esta investigación inició a raíz de una observación participante que se llevó a cabo con anterioridad en el mismo salón de clase, donde se pudo evidenciar que gran parte de las actividades, en especial las de lenguaje, se trabajaba con hojas estandarizadas y sin tomar en cuenta los intereses de los niños y niñas (a pesar de que su participación es esencial en el proceso de construcción del conocimiento). Estos hallazgos subjetivos fueron los que nos encaminaron a recolectar datos para poder tener una visión más veraz y fiable de la realidad estudiada.

En este sentido y determinando a los actores educativos de este proceso, se partió por una entrevista a profundidad a la docente del salón, para lo cual se tomó en cuenta diferentes puntos de vista a analizar como: cuál es su concepción acerca del juego-trabajo, la manera en que planifican las actividades del ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en el CEI, la forma en que las ejecutan en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el rol que tienen los pequeños en cada uno de estos aspectos.

5.1 Entrevista

(Ver anexo 1)

- Concepción del juego-trabajo

Docente del paralelo 1B: “El juego es la manera en la que los niños aprenden, por lo que siempre se está tratando de incluirlo en las planificaciones con la intención de motivar a los niños a que participen en las distintas actividades diarias”.

En el CDI Hernán Malo todas las docentes estaban certificadas con un título de 3er o 4to nivel en Educación Inicial, por lo que su concepción acerca de ¿qué es el juego? Estaba ya encaminado al ámbito educativo y con una intención formadora, esto se pudo

notar también en su próxima respuesta acerca de si conoce la metodología juego-trabajo: “Es una metodología en la que el niño juega y al mismo tiempo trabaja en una actividad planteada en el aula de clase, haciéndolo participe de su propio aprendizaje”.

Sin embargo, la forma de concebir la teoría y ponerla en práctica no siempre lleva a obtener los mismos o buenos resultados, pues la realidad es distinta y se presentan diversas dificultades que no se esperaba afrontarlas. En las aulas de Inicial uno de los retos que requiere más dedicación es el de mantener el control de los niños y se trata precisamente de un tema que se trabaja desde el inicio del año lectivo como una competencia docente más. Para la maestra, mantener el orden representaba lo principal que le permitía llevar a cabo la jornada con normalidad y razón por la cual gran parte de las actividades del aula se daban mediante hojas de trabajo que permitían controlar que todos aprendieron por igual y al mismo tiempo, de esta manera su respuesta acerca de cómo desarrolla o desarrollaría en la clase la metodología juego-trabajo fue distinta y también bajo su propia concepción: “Se la implementa cuando se les deja a los niños que por ejemplo escojan libremente el color con el que quieren pintar el dibujo de la hoja de trabajo”, sobre esto, muchas veces se dio el caso de que únicamente se les daba a escoger a los pequeños entre dos colores de pintura seleccionados previamente por la docente y designados así mismo por el enunciado de la hoja.

- Planificación de las actividades del ámbito de comprensión y expresión del lenguaje

Las clases se planteaban generalmente con anterioridad y así mismo cada experiencia de aprendizaje se guiaba de las destrezas por ámbito que señala el Currículo de Educación Inicial (2014), en este caso para los niños de 3 a 4 años. Tras una revisión de planificaciones se pudo constatar que las clases de comprensión y expresión del lenguaje se llevaban a cabo dos veces por semana.

Docente del paralelo 1B: “Primero partimos de ver videos, luego de contestar preguntas, luego involucrarse con el papel que hemos visto por ejemplo de un cuento, en este caso vimos últimamente de los valores, de la princesa y el plebeyo, entonces ellos veían lo bueno y lo malo, ellos sacaban la expresión inclusive con las vivencias propias cuando por ejemplo hay peleas entre ellos”.

Este proceso de planificación hacia uso de materiales muy limitados para la enseñanza del lenguaje, por lo que siempre se hacía lo mismo cuando se trataba de trabajar en el ámbito. Con respecto a esta interrogante sobre el tipo de material que se usa habitualmente para la enseñanza de la comprensión lectora, la maestra supo manifestar: “A través de videos, de gráficos y más que todo el gusto que hay que inclinarles a la pintura, estuvimos también recordando, ellos manejan también la tijera, cortando figuras, cortando letras y más que todo dejarles a la creatividad de ellos porque tampoco yo les puedo imponer cosas”.

Sin embargo, no se toma en cuenta los intereses individuales de los niños para desarrollar las clases ni seleccionar materiales (un aspecto muy importante para motivar la participación de todos en el proceso de enseñanza-aprendizaje), pues como supo manifestar la docente: “Ya está establecido dentro del PCA todo, nosotros solamente nos vamos a la planificación a ver que se necesita, salvo haya algunos cambios extremos, entonces ahí planificamos nosotros y utilizamos otro material”.

- El proceso de enseñanza-aprendizaje y la ejecución de actividades del ámbito de comprensión y expresión del lenguaje

Le ejecución de las clases del ámbito de lenguaje implicaba que los niños atiendan lo que la docente está explicando y para iniciar la docente indica que: “Normalmente recordamos que hicimos la clase anterior, que es lo que vimos, si hay que visualizar nuevamente un video, visualizamos el video, cantamos canciones con el internet que tenemos aquí y de ahí si partimos a la actividad que sigue”.

Una de las ventajas fundamentales del aprendizaje a partir de experiencia es que los niños puedan vivenciar jugando con aquello que es el objeto de aprendizaje, sin embargo, la docente supo manifestar que este lo llevan a cabo a partir de videos: “De mi parte y creo que todas las compañeras aplicamos, es la experiencia a partir de videos. Para esto tomamos como idea fundamental la experiencia que vamos a iniciar para una o dos semanas, entonces visualizamos y proyectamos a través de videos”. Si bien este no es un material que permite a los niños experimentar mientras construyen su propio aprendizaje, aquí se ha tomado a esta herramienta como un punto de partida para iniciar las actividades diarias. Así mismo: “En construcción vamos a construir a través de colorear gráficos de

acuerdo con lo que hemos visto y finalmente exponer los trabajos de lo que hemos realizado”.

Con respecto a las actividades específicas que se han venido trabajando para potenciar el ámbito de expresión y comprensión del lenguaje nos han expresado como ejemplo que han sido: “secuencias, otra cosa que también se ha hecho es ordenar las imágenes de un cuento, colorear cuentos, conversar después de haber visualizado un cuento, quienes son los personajes. O también se les entrega los legos que ellos por ejemplo se les dice vamos a hacer a la caperuza o vamos a hacer un robot”.

Finalmente, a manera de reflexión personal sobre qué tan importante es desarrollar la comprensión y expresión del lenguaje en los infantes, la docente nos supo decir que “La parte fundamental es llegar o conseguir el objetivo planteado y que los niños alcancen un nivel de lenguaje más amplio”.

Con respecto a los puntos anteriormente narrados, podemos señalar que la participación de los infantes habitualmente era limitada, normalmente su rol consistía en quedarse sentado en su mesa de trabajo y atender las explicaciones de la maestra para luego contestar preguntas y a continuación, seguía la elaboración de una actividad en hoja de trabajo para reforzar el conocimiento, pero al fin y al cabo su participación era muy escasa y mantener a los niños sentados frente a la pizarra no los involucraba en el proceso de enseñanza-aprendizaje a aprender por experiencias, sino por repetición.

5.2 Lista de Cotejo

(Ver anexo 2)

Para conocer de manera más detallada y obtener datos más fiables el nivel de desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje en los niños de Inicial 1, paralelo 1B del CEI “Hernán Malo” de la ciudad de Cuenca, se procedió a realizar una lista de cotejo que fue llenada a partir de la puesta en práctica de una serie de actividades de evaluación inicial, estas se trabajaron con los 20 infantes del salón a partir de las 17 destrezas del ámbito de comprensión y expresión del lenguaje del subnivel Inicial 1 (3 a 4 años) que señala el Currículo de Educación Inicial (2014). Dichas destrezas las clasificamos en las categorías de expresión y comprensión, las principales en el proceso comunicativo y las mismas que se incluyen en el título del ámbito.

Para conocer los resultados, se posicionó a los niños en los indicadores Iniciado (I), En proceso (EP) y Adquirido (A), significando que los infantes en I: no han adquirido dicha destreza, EP: el niño intenta pero aún presenta falencias y A: que la puede poner en práctica con naturalidad una destreza. Cabe mencionar que dicha evaluación se realizó con una intención formativa para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, más no para calificar o señalar a los estudiantes.

A continuación, los datos obtenidos:

Categorías del lenguaje	Destrezas	I	EP	A	Total
Expresión	Reproducir canciones y poemas cortos, incrementando su vocabulario y capacidad retentiva.	9	4	7	20
	Comunicarse utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos o acciones conocidas.	0	20	0	20
	Identificar su cuento preferido por la imagen de la portada.	6	14	0	20
	Comunicar de manera escrita sus ideas a través de garabatos controlados, líneas, círculos o zigzag.	0	6	14	20
	Realizar movimientos articulatorios básicos: sopla, intenta inflar globos, imita movimientos de labios, lengua y mejillas.	0	20	0	20
	Describir oralmente imágenes que observa en materiales gráficos y digitales empleando oraciones.	0	3	17	20
	Expresarse utilizando oraciones cortas en las que puede omitir o usar incorrectamente algunas palabras.	0	3	17	20
	Participar en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y haciendo preguntas.	2	14	4	20

	Comunicarse a través de dibujos de objetos del entorno con algún detalle que lo vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas.	0	14	6	20
	Expresarse oralmente de manera comprensible, puede presentarse dificultades en la pronunciación de s, r, t, l, g, j, f.	17	3	0	20
Comprensión	Identificar “auditivamente” el fonema (sonido) inicial de su nombre.	16	3	1	20
	Repetir rimas identificando los sonidos que suenan iguales.	20	0	0	20
	Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de dos actividades.	1	13	6	20
	Relatar cuentos narrados por el adulto con la ayuda de los paratextos utilizando su propio lenguaje.	8	7	5	20
	Responder preguntas sobre un texto narrado por el adulto, basándose en los paratextos que observa.	0	12	8	20
	Contar un cuento en base a sus imágenes sin seguir la secuencia de las páginas	0	15	5	20
	Identificar etiquetas y rótulos con la ayuda del adulto y las asocia con el objeto o lugar que lo representa.	0	18	2	20

Elaborado por: Saltos, J. y Valladares, D. (2019)

Después de aplicadas las actividades de evaluación inicial se pudo evidenciar que el nivel de adquisición de las destrezas del ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en los niños y niñas del paralelo 1B del CEI “Hernán Malo” variaba y en su mayoría no han alcanzado las destrezas esperadas, ubicándose gran parte del grupo en Iniciado (I) y En proceso (EP), mientras que una minoría en Adquirido (A). Es decir que en su gran mayoría existen habilidades que faltan por potenciar.

Consideramos que cada niño y niña es diferente en cuanto a su nivel de desarrollo, lo cual se presencia en la lista de cotejo, sin embargo nos encontramos con destrezas que no han sido alcanzadas al no estar ningún infante ubicado en Adquirido (A), lo cual relacionamos con la metodología que se utiliza habitualmente para la enseñanza del ámbito de comprensión y expresión del lenguaje.

5.3 Diarios de Campo

Durante el tiempo de observación participante una de las herramientas que nos permitió registrar las interpretaciones que teníamos acerca de las distintas actividades diarias realizadas por los niños y la docente en el salón de clase desde el primer día de prácticas, fue el diario de campo, este se centró en el desenvolvimiento, reacciones y el rol que tenían los niños y niñas en el aula de clase.

Las observaciones se dieron de manera pasiva y activa, siendo diferentes por el hecho de que la primera no incluyó nuestra participación y esta última se dio a partir de nuestra intervención en actividades de evaluación inicial para conocer el desarrollo del lenguaje en los niños.

- Observaciones pasivas

A partir de las prácticas preprofesionales” realizadas desde el 8vo ciclo hasta el momento en el CEI “Hernán Malo, se pudo constatar que el rol de los niños en el desarrollo de las clases era limitado, la mayor parte del tiempo se buscaba mantenerlos en orden y controlando su desenvolvimiento en la realización de tareas, algo que los aburría y frustraba, ya que las actividades de construcción de la mayor parte de destrezas frecuentemente se hacía mediante hojas de trabajo con una orden específica para su elaboración (como el color con el que se pintará o el material que se utilizará), videos y cuentos, impidiendo a los pequeños desenvolver completamente su capacidad creativa y de experimentación.

La finalidad de este tipo de observación fue poder ver como los niños se desenvuelven en un día normal de clases y la manera en que se trabajan las distintas destrezas, en especial las del ámbito de comprensión y expresión del lenguaje que señala el currículo de Educación Inicial (2014).

- Observaciones activas

En la primera semana de prácticas preprofesionales de 9no ciclo se puso en práctica en el paralelo 1B del CEI “Hernán Malo” que consta de 20 niños y niñas de entre las edades de 3 a 4 años, una serie de actividades de evaluación inicial, las cuales se centraron en las 17 destrezas del ámbito de comprensión y expresión del lenguaje. Cada actividad consistía en determinar cuál ha sido el avance del niño hasta el momento, sus dificultades, gustos e intereses con respecto a la destreza trabajada.

A partir de esto pudimos constatar que cada vez que se aplicaba una actividad, los niños reaccionaban atentos, sin embargo siempre se mostraban cuidadosos con la selección de materiales, pues estaban acostumbrados a todos trabajar con la misma pintura, hoja, marcador, tiza, juguete, etc. Otro aspecto muy interesante fue que siempre esperaban nuestra aprobación, tanto al momento de hacer actividades lúdicas, como al conversar, por lo que en un inicio no se consiguió que todos los niños participen en las actividades comunicativas, pues se les hacía difícil expresarse frente al resto de estudiantes. Esto lo relacionamos con la forma de trabajo que llevan, la cual no se centraba en su participación libre y activa.

Con este análisis de información pudimos tener una perspectiva mucho más fiable del escenario en el que estamos trabajando, dando paso a la reflexión sobre la educación que se imparte en determinado contexto hoy en día y los resultados que acarrearán.

De esta manera se busca incidir en la transformación de la educación infantil a través de una propuesta innovadora que genere un impacto educativo y brinde soluciones a niños/as, docentes, directivos y padres de familia.

6. PROPUESTA

6.1 Título de la propuesta

Guía metodológica con planificaciones de estrategias didácticas basadas en la metodología juego-trabajo para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en niños de 3 a 4 años.

6.2 Objetivo

Contribuir al desarrollo de las destrezas del ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en los niños de 3 a 4 años del paralelo 1B del CEI “Hernán Malo” utilizando la metodología juego-trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.3 Importancia de la propuesta

La presente propuesta se centra en dar respuesta a la necesidad de potenciar el lenguaje que se evidencia en el diagnóstico realizado previamente en el aula de Inicial 1 paralelo B del CEI “Hernán Malo”, pues este de manera muy importante forma parte de los esquemas requeridos para que se dé el proceso de comunicación, por lo tanto y tomando en cuenta los intereses de los niños y niñas, la presente se ha centrado en potenciar a través de la metodología juego-trabajo las dos categorías centrales del lenguaje en las edades de 3 a 4 años que señala el Currículo de Educación Inicial (2014) y son: la comprensión y expresión.

Su importancia radica en que los procesos de enseñanza-aprendizaje se desarrollarán a partir del juego, el mismo que tiene beneficios en el desarrollo de la infancia, tanto cognitivos como sociales al tratarse del único medio por el cual los pequeños aprenden y exploran el mundo que los rodea.

Del mismo modo representa una alternativa a las metodologías de enseñanza que se imparte hoy en día, permitiendo demostrar que se pueden plantear las clases partiendo de los intereses de los niños y niñas.

Es importante que se tome en cuenta la edad de los estudiantes para el diseño y desarrollo de cualquier actividad, por tanto estas actividades son elaboradas en sintonía con las necesidades del niño, es decir que, refiriéndose al lenguaje, todas las actividades

se plantean en base a esta y a un nivel de dificultad realizable que permita evidenciar la experiencia y la manera en cómo se potencia.

6.4 Diseño de la propuesta

El diseño de la propuesta innovadora se elaboró en 6 fases:

La primera consistió en clasificar las 17 destrezas del ámbito de comprensión y expresión del lenguaje que se encuentran en el Currículo de Educación Inicial (2014) subnivel Inicial 2 (3 a 4 años) en dos categorías, las mismas que se señalan en el título que son: la comprensión y expresión, consideradas importantes en edades tempranas por formar parte esencial del lenguaje que nos permite comunicarnos.

La segunda fase se centró en la planificación de las actividades basadas en la metodología juego-trabajo, para lo cual se llevó a cabo una indagación profunda sobre formas y modelos de juegos para niños y niñas de 3 a 4 años, surgiendo de esta manera 15 planificaciones (debido a que se trabajan 2 actividades con 2 destrezas juntas) de cada destreza.

Luego de esto, en la tercera fase y partiendo de las actividades diseñadas se procedió a seleccionar el material que se utilizara en los diferentes juegos, el cual debe cumplir con las características lúdicas como: causar el asombro, curiosidad, que motiven al juego y se ajusten a la edad y necesidad de los niños.

En la cuarta fase se elaboró el cronograma para la aplicación de actividades de la propuesta innovadora (ver anexo 3), estableciendo cuatro días a la semana (de lunes a jueves) y cuatro semanas continuas (desde el día 1 de mayo hasta el 3 de junio) las que se tendrán que trabajar.

La quinta fase consiste en la aplicación de la propuesta en el aula de Inicial 1, paralelo B del CEI “Hernán Malo”, durante el espacio brindado por la docente, ya sea antes o después del receso y de acuerdo a la actividad que se fuera a desarrollar.

Finalmente, la sexta fase se centra en la aplicación de una lista de cotejo, la misma que se utilizó en la fase de diagnóstico y servirá para constatar los logros alcanzados por los pequeños del paralelo 1 B del CEI “Hernán Malo”.

Para poner en marcha cada uno de los procedimientos, se contó con la ayuda de recursos institucionales (Universidad Nacional de Educación-UNAE, CEI “Hernán Malo”), materiales (tecnologías de la información, aulas y sus rincones de aprendizaje, planificaciones, material didáctico) y humanos (docentes y alumnos del centro) que nos ayudaron a cumplir de manera pertinente con el objetivo de estudio y presentar así un trabajo bien elaborado.

6.5 Descripción de la propuesta

La propuesta consta de 15 actividades didácticas clasificadas entre las categorías de comprensión y expresión (ver planificaciones completas en anexo 4), mediante las que se pretende potenciar las 17 destrezas incluidas en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje que señala el Currículo de Educación Inicial (2014).

Actividades de la categoría de Expresión del lenguaje

-Actividad Lúdica 1:

Figura 1.

Grupo:		20 niños y niñas de 3 a 4 años
Duración de la actividad:		1 hora
Descripción de la experiencia:		Jugamos a la orquesta
Inicial: Inicial 1		Jornada: Matutina
Destreza	Desarrollo de la actividad	Recursos
Reproducir canciones y poemas cortos, incrementando su vocabulario y capacidad retentiva.	Se inicia jugando al pájaro pinto con títeres de dedos para luego jugar a los cantantes en dos grupos de 10 intercambiando los papeles de músicos y público. Las docentes interpretan el papel de cantantes. En este juego los niños logran desarrollar su vocabulario mientras interpretan canciones y mencionan los objetos (instrumentos musicales) que se utilizaron en la actividad.	<ul style="list-style-type: none"> -Guitarra. -Maraca. -Tambor. -2Guirnalda. -2Bolsas de tela. -2Pandereta. -Flauta -Pictogramas -Títeres de dedo de animales.
		

Elaborado por: Saltos, J. y Valladares, D. (2019)

-Actividad Lúdica 2:

Figura 2.

Grupo:		20 niños y niñas de 3 a 4 años
Duración de la actividad:		1 hora
Descripción de la experiencia:		Jugamos a charlar
Inicial: Inicial 1		Jornada: Matutina
Destreza	Desarrollo de la actividad	Recursos
Comunicarse utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos o acciones conocidas.	Se inicia jugando al pájaro pinto con títeres de dedos de animales imitando los sonidos de los mismos para continuar con el juego de la charla donde los niños forman un círculo para iniciar una conversación a partir de los instrumentos que la docente les entrego y de la imitación de los sonidos que producen los mismos. Finalmente se motiva e invita a los niños a cantar una canción elegida por la audiencia grupal. Gracias a este juego los niños logran dialogar haciendo uso de palabras conocidas como de palabras nuevas gracias a la ayuda de la maestra, quien guiara todo el proceso.	-Guitarra. -Maraca. -Tambor. -2Guirnalda. -2Bolsas de tela. -2Pandereta. -Flauta -Títeres de dedo de animales.
		

Elaborado por: Saltos, J. y Valladares, D. (2019)

Actividad Lúdica 3:

Figura 3.

Grupo:		20 niños y niñas de 3 a 4 años
Duración de la actividad:		1 hora
Descripción de la experiencia:		Jugamos a escuchar e imaginar
Inicial: Inicial 1		Jornada: Matutina
Destreza	Desarrollo de la actividad	Recursos
Identificar su cuento preferido por la imagen de la portada.	Mediante la narración del cuento de la gatita presumida se da inicio a las actividades. Las docentes dan pie a una conversación sobre las mascotas de los niños. A continuación, en el patio de la institución los niños juegan al “ratoncito, ratoncito” mediante el cual realizan movimientos cortos para luego terminar acostados en la cancha con los ojos cerrados y escuchar a la maestra la narración de cuentos diferentes, luego de que no hay más cuentos por narrar. Finalmente se realiza un pequeño conversatorio en una ronda donde los niños expresan el cuento que más les agrado y los personajes de esto con la ayuda de tarjetas con contorno, para luego dibujarlas en la cancha con tizas. Los niños conversan sobre su cuento favorito mediante la imagen de la portada del cuento y las imágenes con siluetas.	-Cuentos: Gatita presumida, caperucita y el lobo feroz. -Tarjetas con contorno. -tizas.
		

Elaborado por: Saltos, J. y Valladares, D. (2019)

Actividad Lúdica 4:

Figura 4.

Grupo:		20 niños y niñas de 3 a 4 años
Duración de la actividad:		1 hora
Descripción de la experiencia:		Jugamos a los artistas
Inicial: Inicial 1		Jornada: Matutina
Destreza	Desarrollo de la actividad	Recursos
Comunicar de manera escrita sus ideas a través de garabatos controlados, líneas, círculos o zigzag.	Las maestras inician jugando a las cantantes, interpretan la canción “La vida es un juego”, luego los niños bailan la misma canción. Continuamos con el juego del “pato ganso” mediante el cual los niños salen al patio y regresan al aula para luego jugar a los artistas, se disponen cartulinas y marcadores en las mesas gracias a lo cual los niños comunican de manera escrita y creativa sus ideas mediante garabatos y diferentes tipos de líneas. Finalmente los niños exponen sus trabajos imitando una mini galería en la que escogen el mejor trabajo para luego imitarlo en el patio haciendo uso de tizas. Todos los dibujos son escogidos y representados.	-Ocarina -Cartulinas -Marcadores -Tizas
		

Elaborado por: Saltos, J. y Valladares, D. (2019)

Actividad Lúdica 5:

Figura 5.

Grupo:		20 niños y niñas de 3 a 4 años
Duración de la actividad:		1 hora
Descripción de la experiencia:		Jugamos a las carreras con obstáculos
Inicial: Inicial 1		Jornada: Matutina
Destreza	Desarrollo de la actividad	Recursos
Realizar movimientos articulatorios básicos: sopla, intenta inflar globos, imita movimientos de labios, lengua y mejillas.	Se inicia con la narración interactiva del cuento del “gusanito” el cual requiere realizar una serie de movimientos faciales. A continuación en el patio de la escuela los niños juegan a las carreritas con obstáculos como: inflar globos, soplar burbujas y finalmente colocas chocolate alrededor de la boca para que logre comérselo mediante movimientos con la lengua. Finalmente se coloca gelatina en los labios de cada niño para que mediante el gesto boca de pato deje su marca en una hoja de papel periódico. Mediante esta serie de actividades lúdicas el niño realiza diferentes movimientos con la lengua, boca, mejilla, contribuyendo al desarrollo y mejorando el ámbito de expresión.	-Mesas -Agua -Globos -Jabón -Pintura -Chocolate -Gelatina -Pinceles -Sorbetes -Hojas de papel bond.
		

Elaborado por: Saltos, J. y Valladares, D. (2019)

Actividad Lúdica 6:

Figura 6.

Grupo:		20 niños y niñas de 3 a 4 años
Duración de la actividad:		1 hora
Descripción de la experiencia:		Jugamos a la galería de arte
Inicial: Inicial 1		Jornada: Matutina
Destreza	Desarrollo de la actividad	Recursos
<p>Describir oralmente imágenes que observa en materiales gráficos y digitales empleando oraciones.</p>	<p>Se inicia con una caja mágica que contiene prendas de vestir, las cuales serán colocadas por la maestra en algunos niños mientras que otros describen y nombran la prenda. Luego se procede a jugar a la galería de arte donde la maestra muestra una serie de imágenes con acciones las cuales tendrán que ser descritas por los niños. Finalmente los niños observan imágenes en movimientos en la TV de las acciones realizadas por sus compañeros en actividades anteriores, por lo tanto deberán reconocer a sus compañeros. En este juego el niño describe imágenes gráficas y digitales empleando oraciones desde su propio lenguaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Caja Mágica -Bufanda -Gafas de sol -Collar -Pictogramas -Imágenes digitales en movimiento
		

Elaborado por: Saltos, J. y Valladares, D. (2019)

Actividad Lúdica 7:

Figura 7.

Grupo:		20 niños y niñas de 3 a 4 años
Duración de la actividad:		1 hora
Descripción de la experiencia:		Jugamos a los vecinos chismosos
Inicial: Inicial 1		Jornada: Matutina
Destreza	Desarrollo de la actividad	Recursos
<p>Expresarse utilizando oraciones cortas en las que puede omitir o usar incorrectamente algunas palabras.</p> <p>Participar en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y haciendo preguntas.</p>	<p>En esta actividad se desarrollan dos destrezas.</p> <p>Las docentes narran el cuento de los vecinos chismosos, luego de lo cual se instala una pequeña escenografía para jugar a los vecinos chismosos donde la maestra participe de la actividad entabla la conversación mediante el teléfono utilizando el lenguaje de los niños. Finalmente se muestra pictogramas con actividades cotidianas realizadas por los niños para que estos las describan, mediante esta actividad los niños realizan oraciones cortas como medio de expresión utilizando las palabras de manera que se considera adecuada, así también interactúa de manera activa en conversaciones.</p>	<p>-Techo de espuma Flex</p> <p>-Tela cambrel</p> <p>-Vasos</p> <p>-Hilo</p> <p>-Pictogramas</p>
		

Elaborado por: Saltos, J. y Valladares, D. (2019)

Actividad Lúdica 8:

Figura 8.

Grupo:		20 niños y niñas de 3 a 4 años
Duración de la actividad:		1 hora
Descripción de la experiencia:		Jugamos a encontrar mi tesoro personal
Inicial: Inicial 1		Jornada: Matutina
Destreza	Desarrollo de la actividad	Recursos
Comunicarse a través de dibujos de objetos del entorno con algún detalle que lo vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas.	Se inicia jugando a relacionar y ordenar los pictogramas dispuestos en la pizarra de acuerdo al orden de cómo se narra en la historia. Luego jugamos a encontrar el tesoro personal de cada niño, es decir se guarda fotos con algún objeto representativo para el niño en una caja mágica para que pueda identificarla y tomarla y luego narrar alguna situación de la foto. Finalmente jugamos a armar un cuento grupal con las imágenes de cada niño. Mediante esta actividad los niños representan e identifican sus ideas a través de los objetos de su entorno que le resultan familiares	-Cuento -Pictogramas -Imágenes de cada niño -Historia en base a las imágenes.
		

Elaborado por: Saltos, J. y Valladares, D. (2019)

Actividad Lúdica 9:

Figura 9.

Grupo:		20 niños y niñas de 3 a 4 años
Duración de la actividad:		1 hora
Descripción de la experiencia:		Jugamos al “pato – ganso”
Inicial: Inicial 1		Jornada: Matutina
Destreza	Desarrollo de la actividad	Recursos
Expresarse oralmente de manera comprensible, puede presentarse dificultades en la pronunciación de s, r, t, l, g, j, f.	Se inicia presentando un títere el cual no puede pronunciar ciertas palabras, por lo que la maestra le muestra ejercicios para que pueda hablar mejor. Luego en el patio jugando al “pato, pato, ganso” se pide a los niños que pronuncien el nombre del objeto mostrado en pictogramas, como escuela. Y así transcurre el juego de la manera tradicional, con palabras distintas. Finalmente se incluye al títere en el último juego del día dentro de la escuela, el cual se nombra como “el juego de la oca” en el que se repetirán palabras con las letras “s, r, t, l, g, j, f.”. Por el esfuerzo de los niños el gusanito les premia con un dulce. Mediante este juego los niños se expresan de manera comprensible, teniendo mínimas dificultades en la pronunciación de palabras con letras como: s, r, t, l, g, j, f.	-Títere -Caja mágica -Chocolates -Pictogramas
		

Elaborado por: Saltos, J. y Valladares, D. (2019)

Actividades de la categoría de Comprensión del lenguaje

Actividad Lúdica 10:

Figura 10.

Grupo:		20 niños y niñas de 3 a 4 años
Duración de la actividad:		1 hora
Descripción de la experiencia:		Jugamos a encontrar mi letra
Inicial: Inicial 1		Jornada: Matutina
Destreza	Desarrollo de la actividad	Recursos
Identificar “auditivamente” el fonema (sonido) inicial de su nombre.	Se narra una historia acerca de unas letras que salieron de paseo y se extraviaron en el aula, las cuales son iniciales de cada nombre de los integrantes del aula, por lo tanto se pide a los niños busquen dentro del aula, una vez que los niños han identificado y encontrado sus respectivas letras de forma grupos por letras, luego en el patio se muestran imágenes de animales con las iniciales de sus nombres por lo que deberán reconocerlos, finalmente, mediante una canción se pide a los niños que repita el nombre de cada compañero con el animal correspondiente formando una canción. El niño identifica auditivamente el fonema inicial de su nombre al escucharlo en nombres de animales.	-Letras de foami (T, S, D, N, J, C, P, Z, B y M.) -Peluches
		

Elaborado por: Saltos, J. y Valladares, D. (2019)

Actividad Lúdica 11:

Figura 11.

Grupo:		20 niños y niñas de 3 a 4 años
Duración de la actividad:		1 hora
Descripción de la experiencia:		Jugamos a los poetas
Inicial: Inicial 1		Jornada: Matutina
Destreza	Desarrollo de la actividad	Recursos
<p>Repetir rimas identificando los sonidos que suenan iguales.</p>	<p>Esta actividad se da fuera del aula de clases, las maestras harán el papel de poetas en la pequeña obra de arte que se montara donde los niños jugaran a ser el público, luego jugamos a los poetas ya que se les pinta un bigote en la cara siempre y cuando el niño acceda a esto, de lo contrario no se les obliga. Finalmente se les pide a los niños, aun jugando a los poetas que realicen rimas con los objetos del entorno, tanto los utilizados para la puesta en escena como los propios de la institución. En este juego, el niño realiza rimas identificando la correspondencia de las mismas.</p> 	<p>-Peluches. -Libro de las 100 rimas y canciones infantiles. -Lápiz acuarelable.</p>

Elaborado por: Saltos, J. y Valladares, D. (2019)

Actividad Lúdica 12:

Figura 12.

Grupo:		20 niños y niñas de 3 a 4 años
Duración de la actividad:		1 hora
Descripción de la experiencia:		Jugamos a los amasadores
Inicial: Inicial 1		Jornada: Matutina
Destreza	Desarrollo de la actividad	Recursos
Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de dos actividades.	Se empieza bailando el “chuchuwa” como refuerzo de que los niños reconozcan su esquema corporal. A continuación los niños salen al patio donde encuentran mesas dispuestas con masa y agua para empezar a jugar a amasar, cuando del proceso se obtiene la masa se procede a poner colorante en la misma con la intención de que los niños expresen su impresión ya sea gestual u oral, al finalizar el proceso podrán guardarla para llevarla a casa al finalizar la jornada. Finalmente se coloca figuras geométricas en el patio para jugar a “el capitán manda” mediante lo cual se les pedirá que se coloquen en los mismos de manera alternada. El niño realiza dos actividades a la vez gracias a las instrucciones formuladas de manera sencilla por las docentes.	-Harina -Agua -Anilina -Escarcha -Pictogramas de figuras geométricas
		

Elaborado por: Saltos, J. y Valladares, D. (2019)

Actividad Lúdica 13:

Figura 13.

Grupo:		20 niños y niñas de 3 a 4 años
Duración de la actividad:		1 hora
Descripción de la experiencia:		Jugamos a Pedro y el lobo
Inicial: Inicial 1		Jornada: Matutina
Destreza	Desarrollo de la actividad	Recursos
Relatar cuentos narrados por el adulto con la ayuda de los paratextos utilizando su propio lenguaje.	Como evidencia del juego de los amasadores se pide a los niños que ordenen las fotos de acuerdo al proceso en el que se dio el juego, acto seguido las maestras dramatizan Pedro y el Lobo en el aula de clase donde como escenografía se implementan ovejitas. Finalmente jugamos a ordenar los pictogramas de acuerdo a la historia, todo esto con la guía de las docentes. Los niños narran el cuento escuchado previamente con la ayuda de paratextos mediante el uso de su propio lenguaje.	-Disfraces del Lobo y pastores -Canguil -Pictogramas del cuento con paratextos -Fotos de la actividad del día anterior
		

Elaborado por: Saltos, J. y Valladares, D. (2019)

Actividad Lúdica 14:

Figura 14.

Grupo:		20 niños y niñas de 3 a 4 años
Duración de la actividad:		1 hora
Descripción de la experiencia:		Jugamos a reventar globos
Inicial: Inicial 1		Jornada: Matutina
Destreza	Desarrollo de la actividad	Recursos
<p>Responder preguntas sobre un texto narrado por el adulto, basándose en los paratextos que observa.</p> <p>Contar un cuento en base a sus imágenes sin seguir la secuencia de las páginas</p>	<p>En esta actividad se desarrollan 2 destrezas.</p> <p>Se recuerda el cuento de Pedro y el lobo mediante pictogramas, después de esto jugamos a reventar globos para responder las preguntas contenidas en los mismos. Finalmente se entrega por mesas pictogramas con paratextos en desorden, para que a partir de esto los niños cuenten una historia con un sentido distinto. Los niños responden preguntas de un cuento escuchado ayudándose con los paratextos de los cuentos, también cuentan una historia guiándose en los gráficos que observan sin necesidad que de seguir una secuencia ordenada.</p>	<p>-Pictogramas del cuento “Pedro y el Lobo”</p> <p>-Globos</p> <p>-Picadillo</p> <p>-Papeles con preguntas</p> <p>-Cinta</p>
		

Elaborado por: Saltos, J. y Valladares, D. (2019)

Actividad Lúdica 15:

Figura 15.

Grupo:		20 niños y niñas de 3 a 4 años
Duración de la actividad:		1 hora
Descripción de la experiencia:		Jugamos a reventar globos
Inicial: Inicial 1		Jornada: Matutina
Destreza	Desarrollo de la actividad	Recursos
Identificar etiquetas y rótulos con la ayuda del adulto y las asocia con el objeto o lugar que lo representa.	Se narra la historia del chinito que visita la ciudad de Cuenca, por lo tanto es un turista, mediante esto las docentes plantean el juego del tour por Cuenca, lo que consiste en que los niños observen imágenes de la ciudad como en un recorrido turístico, teniendo como objetivo identificar los rótulos y etiquetas comunes en el diario vivir. Finalmente como refuerzo y para hacer uso de las tecnologías del aula se describen rótulos para que los niños adivinen, luego se los muestra por la TV. El niño identifica rótulos y etiquetas de su contexto con la ayuda y guía de las maestras para solucionar alguna duda o dificultad que surja en el proceso.	-Cuento -Imágenes de rótulos o etiquetas -4 rompecabezas de rótulos o etiquetas. -Cinta
		

Elaborado por: Saltos, J. y Valladares, D. (201

6.6 Experiencia e impacto de la aplicación en la escuela

Mediante la observación participante que nos permitía registrar en el diario de campo² las ideas e interpretaciones sobre lo que ocurría en la ejecución de actividades lúdicas para potenciar la comprensión y expresión del lenguaje, se pudo evidenciar que las actividades basadas en el juego-trabajo para potenciar la expresión y comprensión del lenguaje, permitía que los niños y niñas de 3 a 4 años participen activamente en la construcción de su propio aprendizaje, expresándose libremente a partir de la experimentación que sacaba a flote su capacidad creativa. Con respecto a esto, la participación libre de los pequeños en las distintas actividades dejó ver las diferencias que existe entre compañeros de aula, dando como resultado el respeto por el trabajo del otro que de muchas maneras era diverso y representaba su forma de ser al comunicarse.

Como docentes, es esencial que se reconozca al juego-trabajo como una metodología favorecedora de la formación integral del niño y la niña, la cual puede ser implementada de manera innovadora en las clases para que se desenvuelvan con libertad y sin temor a expresarse.

A partir de esto se pretende promover al juego no solo como una actividad de diversión, sino como una vía para aprender e involucrar al niño y la niña en el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre el mundo que lo rodea.

² Ver blog “Jugando como método de trabajo” a través del link: <https://plateadoted.wixsite.com/aventurasmagicas/semana-1>, donde las autoras recopilan las experiencias semanales de la aplicación de actividades innovadoras.

7. RESULTADOS

Con la puesta en práctica de las estrategias basadas en la metodología juego - trabajo para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en niños de 3 a 4 años, se procedió a llevar una lista de cotejo que permitía registrar el progreso de cada uno (20 alumnos en total) en cuanto a si adquirió o no las destrezas trabajadas, permitiéndonos de esta manera constatar la viabilidad de las actividades de intervención. A continuación se muestran los resultados, los cuales se distribuyen entre los indicadores Iniciado (I), En proceso (EP) y Adquirido (A):

Categorías del lenguaje	Destrezas	I	EP	A	Total
Expresión	Reproducir canciones y poemas cortos, incrementando su vocabulario y capacidad retentiva.	0	2	18	20
	Comunicarse utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos o acciones conocidas.	0	0	20	20
	Identificar su cuento preferido por la imagen de la portada.	0	0	20	20
	Comunicar de manera escrita sus ideas a través de garabatos controlados, líneas, círculos o zigzag.	0	0	20	20
	Realizar movimientos articulatorios básicos: sopla, intenta inflar globos, imita movimientos de labios, lengua y mejillas.	0	2	18	20
	Describir oralmente imágenes que observa en materiales gráficos y digitales empleando oraciones.	0	1	19	20
	Expresarse utilizando oraciones cortas en las que puede omitir o usar incorrectamente algunas palabras.	0	0	20	20
	Participar en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y haciendo preguntas.	0	1	19	20

	Comunicarse a través de dibujos de objetos del entorno con algún detalle que lo vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas.	0	0	20	20
	Expresarse oralmente de manera comprensible, puede presentarse dificultades en la pronunciación de s, r, t, l, g, j, f.	0	5	15	20
Comprensión	Identificar “auditivamente” el fonema (sonido) inicial de su nombre.	0	2	18	20
	Repetir rimas identificando los sonidos que suenan iguales.	0	3	17	20
	Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de dos actividades.	0	0	20	20
	Relatar cuentos narrados por el adulto con la ayuda de los paratextos utilizando su propio lenguaje.	0	3	17	20
	Responder preguntas sobre un texto narrado por el adulto, basándose en los paratextos que observa.	0	2	18	20
	Contar un cuento en base a sus imágenes sin seguir la secuencia de las páginas	0	4	16	20
	Identificar etiquetas y rótulos con la ayuda del adulto y las asocia con el objeto o lugar que lo representa.	0	2	18	20

Elaborado por: Saltos, J. y Valladares, D. (2019)

En comparación con los resultados obtenidos en el la lista de cotejo realizada en la fase de diagnóstico inicial, donde se los pequeños se ubicaban simultáneamente entre Iniciado (I), En proceso (EP) y pocos en Adquirido (A), se ha podido constatar que una vez aplicadas las actividades de intervención los datos se transformaron, reubicándose la mayoría en el indicador Adquirido, la minoría (de 1 a 5 infantes) En Proceso y nadie en Iniciado, lo cual quiere decir que se han logrado impactar en el desarrollo las destrezas del ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en los niños del paralelo 1B del CEI “Hernán Malo”

8. CONCLUSIONES

A través de la aplicación de la propuesta innovadora con estrategias didácticas basadas en la metodología juego-trabajo para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje del ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en el paralelo 1 B con niños de 3 a 4 años del CEI “Hernán Malo” de la ciudad de Cuenca, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

Tras lo vivenciado durante la ejecución de la propuesta, se reconoce al juego-trabajo como una metodología facilitadora del proceso de enseñanza-aprendizaje que motiva la participación de los niños y niñas convirtiéndolos en los principales constructores de su propio conocimiento para lograr aprendizajes significativos, por lo contrario, es importante dejar de lado aquellas actividades estandarizadas que buscan mantener el control del aula impidiendo el desenvolvimiento de los pequeños en el entorno que los rodea.

Trabajar las destrezas del lenguaje a través de estrategias que permitían a los niños y niñas experimentar con su creatividad, contribuyó directamente al desenvolvimiento comunicativo y expresivo de los más pequeños en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual se veía reflejado principalmente en la participación que brindaban durante las clases al momento de aportar sus ideas. Cabe destacar que para este proceso fue de gran aporte promover la comunicación basada en el respeto, pues solo de esta manera los pequeños se sintieron libres de mostrar las diferencias que enriquecían su forma de expresión individual.

A partir de la colaboración que existió entre la familia y escuela con el aporte de distintos materiales, se contribuyó al reconocimiento de que los pequeños para lograr aprendizajes significativos deben ser partícipes de distintas actividades mediante el juego, el cual se llevaba a cabo a través de experiencias con objetos.

Finalmente, en la guía de planificaciones que se expone en la propuesta, se ha podido demostrar como el juego puede ser utilizado para potenciar destrezas de expresión y comprensión del lenguaje de manera puntual y creativa con niños de 3 a 4 años , por lo que se sugiere que los profesionales de la educación lo tomen como un eje con el que también se puede desarrollar cualquier habilidad actitudinal, cognitiva o psicomotriz, destacando siempre la participación de los infantes para generar conocimiento.

9. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Abad, P. L. (1991). El modelo froebeliano de espacio-escuela: su introducción en España. *Historia de la educación: Revista interuniversitaria*, (10), 107-134.
- Balcazar, F. E. (2003). Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación. *Fundamentos en humanidades*, 4(7-8), 59-77.
- Bassedas, E., Huguet, T., & Solé, I. (1998). *Aprender y enseñar en educación infantil*. Graó
- Bermabeu, N. & Goldstein, A. (2010). Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliounaesp/reader.action?docID=4499203&query=metodolog%25C3%25ADa%2Bjuego%2Btrabajo%2B>
- Bassedas, E.; Huguet, T. y Solé, I. (ver libro). *Aprender y enseñar en educación infantil*.
- Bravo, F., León, O., Romero, J., Alfonso, G., y López, H. (2018). *Ambientes de aprendizaje*. Unión Europea: Cui.
- Cárdenas Páez, A., & McNeil Fernández, A., & Malaver Rodríguez, R. (2012). Comprensión, sentido y pedagogía. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 14 (2), 146-162.
- Centro de educación inicial "Hernán Malo". (2019). *Proyecto Educativo Institucional (PEI) 2019*. Cuenca: s/e.
- Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* Caracas: s/e.
- Código de la Niñez y Adolescencia. (2003). Congreso Nacional. Ecuador. Recuperado de: <http://www.igualdad.gob.ec/docman/biblioteca-lotaip/1252--44/file.html>
- Ecuador, M. D. (2012). Ministerio de educación. *Obtenido de http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/08/ACUERDO_295-13.pdf*
- Elliott, J. (2005). *La investigación-acción en educación*. Madrid: Morata, S. L.
- Felipe Bravo, O. L. (2018). *Ambientes de aprendizaje*. Corporación Universitaria Iberoamericana.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia-UNICEF. (2017). *Desarrollo de la primera infancia*. Recuperado de <https://www.unicef.org/es/desarrollo-de-la-primera-infancia>
- Friss de Kereki, I. (2003). *Modelo para la Creación de Entornos de Aprendizaje basados en técnicas de Gestión del Conocimiento*. Madrid: s/e.

- Gil, M., & Sánchez, O. (2004). *Educación Inicial o preescolar: El niño y la niña de menores de tres años. Algunas orientaciones a los docentes*. s/c: Educere .
- Gómez, A. (2018). Expresión y comunicación. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliounaesp/reader.action?docID=5486550&query=expresi%25C3%25B3n%2Bdel%2Blenguaje%2B>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (1998). *Metodología de la investigación*. México : Mcgraw-hill.
- Iglesias, F. M. (2008). Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en educación infantil: dimensiones y variables a considerar. . *Revista Iberoamericana de Educación* , 49-70.
- Iglesias Ramírez, Belén, Z. El proceso de Enseñanza-Aprendizaje y sus componentes. (2009)
- Irrazabal, N. (2007). METACOMPRESION Y COMPRESION LECTORA. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, (10), 43-60.
- Lozano Alcobendas, M. (1997). Jugar y aprender en la escuela. *Revista de Psicodidáctica*, (4), 89-101.
- Lybolt, J. &. (2003). *Cómo fomentar el lenguaje en el nivel preescolar*. Bruselas : Centro Nacional de evaluación.
- Manrique, M. S., & Rosemberg, C. R. (2009). El lenguaje infantil en situaciones de juego en el Jardín de Infantes. *Summa Psicológica UST*, 6(2), 105-118.
- Meneses, M. M., & Monge, M. A. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación* , 113-124.
- Ministerio de Educación . (2014). *Curriculo Educación Inicial 2014*. Quito : s/e.
- Ministerio de educación . (2018). El sentido de educar y la vocación docente en el nivel de educación inicial . *Pasa la voz* , 14-19.
- Mntessori, M., SCUOLA, I. M. A., MATERIALI, F., NIDO, A., D'INFANZIA, S. C. U. O. L. E., FAMIGLIA, M. I., & UTILI, L. (1912). *IL METODO MONTESSORI*. Madrid: Alianza.
- Moreno, M. M. (2010). Pedagogía Waldorf. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 5, 203-209.
- Ospina Medina, M. D. P. (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar.
- Prieto, J. H. P. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje*. Pearson educación.
- Rivera, L. (2009). Educación preescolar: Entre la expresión y el juego como medios de formacion integral. . *Educación y educadores*, 127-142.

- Salvador, M. B. (2008). EL LENGUAJE ORAL EN LA ESCUELA INFANTIL . *Glosas Didacticas* .
- Salvador, M. B. (1996). La importancia del lenguaje oral en educación infantil. *Aula de innovación educativa*, 46.
- Sarle, M. & Rosemberg, C. (2015). Dale que... El juego dramático y el desarrollo del lenguaje en los niños pequeños. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliounaesp/reader.action?docID=4570555&query=juego%2By%2Blenguaje%2B>
- Sarle, P. M. (2008). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza* . Buenos aires : Paidós.
- Ponce, L. (28 de Septiembre de 2013). *Slideshare*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/lalyponce2/metodologas-aplicables-a-nios-de-preescolar>.
- PROPUESTA DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA Para el nuevo Plan Decenal de Educación 2016- 2025. (Febrero 2016). Red de Maestros y Maestras por la revolución educativa. Ecuador. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/PLAN-DECENAL-PROPUESTA.pdf>
- Universidad Nacional de Educación . (2017). *Modelo pedagógico de la UNAE*. Azogues : s/e.
- Universidad Nacional de Educación. (S/D de S/M de S/A). *UNAE*. Obtenido de <https://www.unae.edu.ec/l-neas-de-investigaci-n>
- Valverde, L. A. (1993). El diario de campo . *Trabajo social* , 308-319.
- Vygostky, L. S. (1989). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Grijalbo.
- Zapata-Ros, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del “conectivismo”. *Education in the Knowledge Society*, 16(1), 69-102.

ANEXOS

- **Anexo 1**

Entrevista a docente del aula de Inicial 1 paralelo B (3 a 4 años) del Centro de Educación Inicial “Hernán Malo” de la ciudad de Cuenca

Sabemos que el juego es una actividad innata en los niños, es lo que más les gusta hacer por lo que se lo implementa mucho en el nivel de Inicial ¿usted hace uso de este en el aula? ¿Con que intención?

El juego es la manera en la que los niños aprenden, por lo que siempre se está tratando de incluirlo en las planificaciones con la intención de motivar a los niños a que participen en las distintas actividades diarias.

Desde el Currículo de Educación Inicial, sabemos que este nos orienta o sugiere trabajar con una metodología en particular que es la del juego-trabajo: ¿Qué conoce acerca de esta metodología?

Es una metodología en la que el niño juega y al mismo tiempo trabaja en una actividad planteada en el aula de clase, haciéndolo participe de su propio aprendizaje.

¿Cómo usted desarrolla (o desarrollaría) en la planificación de clase la metodología juego-trabajo?

Se la implementa cuando se les deja a los niños que por ejemplo escojan libremente el color con el que quieren pintar el dibujo de la hoja de trabajo, para que de esta manera trabajen haciendo algo que les gusta y aprendan.

¿Cómo se involucra (o involucraría) usted durante la ejecución de actividades basadas en el juego-trabajo? ¿Cuál es su papel?

Solamente de vedadora, porque donde dice el constructor del conocimiento es el niño, yo no puedo inclinarle a tal o cual actividad porque ellos solitos expresan su conocimiento.

Un Ámbito de desarrollo y aprendizaje que se trabaja en Educación Inicial específicamente en este nivel es la de ‘Comprensión y expresión del lenguaje’ ¿Qué actividades plantea usualmente para trabajar este ámbito en los niños?

Primero partimos de ver videos, luego de contestar preguntas, luego involucrarse con el papel que hemos visto por ejemplo de un cuento, en este caso vimos últimamente de los valores, de la princesa y el plebeyo, entonces ellos veían lo bueno y lo malo, ellos sacaban la expresión inclusive con las vivencias propias cuando por ejemplo hay peleas entre ellos... como tipo dramatizar lo que ellos realizan para tomar conciencia de las cosas que ellos hacen bien y hacen mal; y al mismo tiempo tener una concienciación de lo que estamos haciendo y jugar con cosas buenas, porque ellos generalmente se inclinan hacia la pelea, las riñas, las rivalidades y desde chiquitos, entonces lo que uno pretende es guiarle de buena manera porque de lo contrario se van formando como seres agresivos.

¿Considera que las actividades que implementó dieron resultado en el aprendizaje de los niños?

En muchos casos sí, en algunos casos que ya son... por ejemplo del niño P y del niño T por eso pelean.

Si aprendieron porque por ejemplo le puedo indicar esto con experiencias personales, en el caso del niño B y del niño D que son primos hubo antes de que ustedes vinieran un problema que inclusive hubo altercados entre los papás. Todo surgió a raíz de que la mamá del niño D se enfermó y estaba hospitalizada 2 semanas, él no era así, drásticamente cambió, era un niño más apacible, más amoroso, cariñoso hasta conmigo mismo. A raíz de la enfermedad de su madre él cambió y en la casa tuvieron un serio problema porque el niño B es apacible y el niño D es impulsivo, ahí se dio un problema hasta de golpes de los dos y hubo problema de padres, aquí tuvimos que hablar y considerar, incluso tuve que imitar lo que ellos hacían para que tomen conciencia y vean lo que estaba bueno y malo. Entonces hable con el papá de ambos y el papá del niño B agradeció el cambio de ambos niños, porque en pequeñas cositas en donde se detecta el problema de los niños. Entonces puedo decir que, si se logra en algunos niños cambios, en el caso de la niña Z también que tiene un problema de agresividad y quiere dominar con la niña D. M. haciendo el papel de líderes, pero en ese caso controlar de un lado y otro, porque las mamás de ambas son impulsivas y se habló con las dos. Una niña tomó conciencia, pero otra no.

¿Usted entonces utilizó bastante los cuentos de valores?

Más que cuentos de valores fue con actitudes que yo tomaba aquí me hago el payaso para que vean lo que está bueno y malo, yo les decía: ¿Qué tal si les jalo las orejas? E imitaba que les hacía eso, jalándoles el cabello ellos se reían, pero entonces también decían eso está mal, eso está bien, entonces hay que volverse uno payaso para que se concienticen de las cosas.

¿Cómo sabe si los niños aprendieron o no después de aplicar las actividades?

Tenemos el registro anecdótico, incluso nos sirve para poder controlar a algún padre de familia que quiera salirse de las casillas.

En el registro anotamos si la actividad es buena o mala de cada niño.

El niño P que fue cambiado de horario hasta que se adapte, porque al principio ustedes mismo constataron que han hablado y ahorita uno hay que estarle ahí pero presionando para que hable, porque la misma psicóloga me llamo a la casa personalmente y dijo que el problema de niño es más por mimado, era muy sobreprotegido y el problema no radica solo en él si no en los papás y otro caso de la niña D. que ella en cambio tiene fobias porque desde chiquita ha pasado solita encerrada en un cuarto. Todo eso está anotado en el registro anecdótico y se ha mandado que se les haga incluso valoraciones psicopedagógicas a los 2 niños para todo eso poder adjuntar al informe del nuevo año lectivo. Por la niña D. inclusive se entregó un oficio en el que se manifiesta que la niña repita un Inicial 2 porque ella ya tiene la edad para ir a 1ro de Básica por el problema que tiene, la misma psicóloga incluso manifestó que la edad cronológica mental de la niña D. no está acorde a su edad.

¿Para los niños con problemas de lenguaje hace un apartado curricular o solo se ocupa la orientadora?

El problema del lenguaje nunca yo tuve una valoración específica salvo en el último mes que hable yo con la psicóloga, ella me dio la valoración porque yo siempre le he venido pidiendo a la mamá, pero nunca me la trajo, a pesar de que tenemos oficios entregados inclusive a la UDAE. Se le recomendó que vaya a una psicóloga particular por el mismo hecho de que la UDAE entrega después ya terminado el año lectivo el informe. Por ese motivo la psicóloga que atendía al mismo tiempo al niño P y a la niña D. me manifestaba que no me podía entregar el informe porque después los papás ya

no se acercan más. Por eso yo les mandé a un centro particular de la Universidad Católica para que me entreguen esa valoración.

Pero en sí no he hecho ninguna adaptación porque no puedo irme en contra de la voluntad de los padres de familia porque nosotros también podemos ser sancionados porque en cierto modo le estoy excluyendo a la niña porque no tengo un informe que me diga que la niña tiene un problema de retardo mental, hable verbalmente con la psicóloga pero a mí me puede fundamentar más un papel, porque donde yo diga que la niña D tiene un retardo a mí me pueden sancionar, entonces yo no puedo hacer de lado a la niña sin ese informe.

¿Qué materiales didácticos usted utiliza habitualmente para la enseñanza de la comprensión lectora? ¿Cómo los selecciona?

A través de videos, de gráficos y más que todo el gusto que hay que inclinarles a la pintura, estuvimos también recordando, ellos manejan también la tijera, cortando figuras, cortando letras y más que todo dejarles a la creatividad de ellos porque tampoco yo les puedo imponer cosas. Como dice el mismo hecho de inicial, dejarles al juego trabajo.

Y específicamente ¿cómo los selecciona?

Al momento de planificar las experiencias porque como ya está establecido dentro del PCA todo, nosotros solamente nos vamos a la planificación a ver que se necesita, salvo hayan algunos cambios extremos, entonces ahí planificamos nosotros y utilizamos otro material.

¿Usted ha hecho alguna actividad para fomentar la comprensión y expresión del lenguaje en los niños en base a la metodología juego-trabajo?

Por ejemplo: secuencias, otra cosa que también se ha hecho es ordenar las imágenes de un cuento, colorear cuentos, conversar después de haber visualizado un cuento, quienes son los personajes. O también se les entrega los legos que ellos por ejemplo se les dice vamos a hacer a la caperuza o vamos a hacer un robot o vamos a hacer ahora que les toca la experiencia del papá la mamá que es lo que sienten ustedes por los papás, los sentimientos.

¿Y cómo desarrolló dicha actividad?

De mi parte y creo que todas las compañeras aplicamos, es la experiencia a partir de videos. Para esto tomamos como idea fundamental la experiencia que vamos a iniciar para una o dos semanas, entonces visualizamos y proyectamos a través de videos.

Específicamente ¿cómo inicia una actividad cotidiana? ¿Qué hace?

Depende de lo que está planificado. Normalmente recordamos que hicimos la clase anterior, que es lo que vimos, si hay que visualizar nuevamente un video, visualizamos el video, cantamos canciones con el internet que tenemos aquí y de ahí si partimos a la actividad que sigue.

¿Y qué hace normalmente en la parte de construcción?

En construcción vamos a construir a través de colorear gráficos de acuerdo con lo que hemos visto y finalmente exponer los trabajos de lo que hemos realizado.

Preguntas de cierre y reflexión

¿Qué finalidad cree que tiene el juego en el aula? ¿motivadora (por ejemplo, animar a los niños al empezar una clase) recreacional o de enseñanza?

Los tres, porque si no tenemos motivación no vamos a llegar a nada, para jugar igual necesitamos tener el gusto por el juego y motivacional para que ellos mismo se animen a crear lo que ellos quieren expresar.

El juego en el aula para la enseñanza cumple un rol para que aprendan cosas nuevas, porque cada día se aprende tanto de ellos como de nosotros, porque si no nos basamos en las experiencias mutuas no vamos a llegar a nada

¿Qué tan importante es para usted desarrollar la comprensión y expresión lectora en los niños?

Sobre todo, la parte fundamental es llegar o conseguir el objetivo planteado y que los niños alcancen un nivel de lenguaje más amplio, porque en la actualidad está perdiéndose bastante lo que es el lenguaje, estamos tomando o imitando expresiones de otros países, estamos tomando un léxico imitado, no estamos hablando lo que es la lengua natal, estamos tomando extranjerismos.

Elaborado por: Saltos, J. y Valladares, D. (2019)

- Anexo 2

Lista de cotejo para evaluar los logros alcanzados en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en los niños de 3 a 4 años durante el año lectivo 2018-2019 en el paralelo 1B del CDI Hernán Malo

Escuela: CDI "Hernán Malo"				Nivel: Inicial 1													
Docente: Lcda. Jenny Sayago				Grupo: 3 – 4 años													
Eje de desarrollo y aprendizaje: Expresión y comunicación				Ámbito: Comprensión y expresión del lenguaje													
Objetivos de subnivel: desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística																	
Categorías	Comprensión			Expresión			Onomatopeyas	Vocabulario	Errores fonéticos	Diferencia letras de números							
	Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de dos actividades	Relatar cuentos narrados por el adulto con la ayuda de los paratextos utilizando su propio lenguaje	Responder preguntas sobre un texto narrado por el adulto, basándose en los paratextos que acompañan	Contar un cuento en base a sus imágenes sin seguir la secuencia de las páginas	Participar en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y haciendo preguntas	Describir oralmente imágenes que observa en materiales gráficos y digitales empleando palabras sencillas	Expresarse utilizando oraciones cortas en las que puede omitir o usar incorrectamente palabras sencillas	Identificar su cuento preferido por la imagen de la portada	Realizar movimientos articulatorios básicos: sopla, intenta inflar globos, imita movimientos de la lengua y los labios	Comunicarse a través de dibujos de objetos del entorno con algún detalle que lo vuelve identificable como representación simbólica de un objeto	Comunicar de manera escrita sus ideas a través de garabatos controlados, líneas, círculos o trazos sencillos	Repetir rimas identificando los sonidos que suenan iguales	Identificar "auditivamente" el fonema (sonido) inicial de su nombre	Comunicarse utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos o acciones conocidas	Reproducir canciones y poemas cortos, incrementando su vocabulario y capacidad expresiva	Expresarse oralmente de manera comprensible, puede presentarse dificultades en la pronunciación de ciertos fonemas	Identificar etiquetas y rótulos con la ayuda del adulto y las asocia con el objeto o lugar que lo representa
Destrezas																	
Indicadores																	

- Anexo 3

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	SEMANAS/MESES																
	Semana 1 Mayo			Semana 2 Mayo				Semana 3 Mayo			Semana 4 Mayo				Semana 5 Junio		
	6	7	8	13	14	15	16	20	21	22	27	28	29	30	3	4	5
Reproducir canciones y poemas cortos, incrementando su vocabulario y capacidad retentiva.	x																
Comunicarse utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos o acciones conocidas.		x															
Identificar su cuento preferido por la imagen de la portada.			x														
Comunicar de manera escrita sus ideas a través de garabatos controlados, líneas, círculos o zigzag.				x													
Realizar movimientos articulatorios básicos: sopla, intenta inflar globos, imita					x												



movimientos de labios, lengua y mejillas.																			
Describir oralmente imágenes que observa en materiales gráficos y digitales empleando oraciones.						x													
Expresarse utilizando oraciones cortas en las que puede omitir o usar incorrectamente algunas palabras.							x												
Participar en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y haciendo preguntas.							x												
Comunicarse a través de dibujos de objetos del entorno con algún detalle que lo vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas.								x											
Expresarse oralmente de manera comprensible, puede presentarse dificultades en la pronunciación de s, r, t, l, g, j, f.									x										



TRABAJO FINAL DE TITULACIÓN

“El juego-trabajo: una metodología que potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de comprensión y expresión del lenguaje en niños de 3 a 4 años”

ACTIVIDADES DE INTERVENCIÓN

EJE DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE: Expresión y comunicación

ÁMBITO: Comprensión y expresión del lenguaje

DURACIÓN DE LA EXPERIENCIA: 4 semanas

SEMANA DEL: 29 de abril al 10 de mayo del 2019

Nombre de las investigadoras:	Doris Elisa Valladares Criollo – Joselyn Adriana Saltos Morán				
Ambientes:	Lectura	Grado/Curso	Inicial 1 “B”	N° de niños:	20
		Jornada	Matutina		
Categorías del lenguaje a trabajar:	Comprensión, expresión, onomatopeyas, vocabulario, errores fonéticos, y diferencia letras de números.			Fecha:	29 de abril al 10 de mayo del 2019 (4 semanas)
Descripción general de aprendizaje:	Se trabajarán las 17 destrezas pertenecientes al ámbito de comprensión y expresión del lenguaje, las cuales están clasificadas por categorías las cuáles serán las principalmente potenciadas.				

EXPRESIÓN					
Destrezas (Comprensión y expresión del lenguaje)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)		RECURSOS	EVALUACIÓN	
	DÍA:			Indicadores de Evaluación	Técnicas e instrumentos de Evaluación
Reproducir canciones y poemas cortos, incrementando su	LUNES 6 DE MAYO		-Guitarra. -Maraca. -Tambor. -2Guirnalda.	-Los niños logran interpretar canciones y mencionar los objetos que se	TECNICA: Observación participante, registro fotográfico, diario de campo

<p>vocabulario y capacidad retentiva.</p>	<p>CONSTRUCCIÓN Jugamos a la orquesta: Un grupo de 10 niños toca los instrumentos y los 10 niños restantes serán el público, mientras las profesoras cantan, luego en la siguiente canción los grupos cambian los papeles para entonar una canción diferente.</p> <p>EVALUACIÓN -Para finalizar los niños eligen de entre dos canciones para cantar en grupo con los instrumentos.</p>	<p>-2Bolsas de tela. -2Pandereta. -Flauta -Pictogramas -Títeres de dedo de animales.</p>	<p>utilizaron en la actividad.</p>	<p>INSTRUMENTO Lista de Cotejo, registro fotográfico.</p>
<p>Comunicarse utilizando en su vocabulario palabras que nombran personas, animales, objetos o acciones conocidas.</p>	<p style="text-align: center;">MARTES 7 DE MAYO</p> <p>INICIO Se inicia con las actividades iniciales con títeres de dedo, empezando con la historia del gallo pinto, donde los niños juegan a hacer los sonidos del animal que le corresponde a cada niño, luego se da un tiempo para que jueguen con los títeres de manera libre.</p> <p>CONSTRUCCIÓN Jugamos a charlar: Los niños forman un círculo donde cada uno tiene un instrumento diferente y a partir de esto y de un títere de dedo de un niño al cual se le designara un nombre, surgirán diferentes temas de conversación, donde los niños participaran activamente. Luego de esto se procede a imitar los sonidos de cada instrumento, para al final cantar una canción a su elección con el sonido de los instrumentos de fondo.</p> <p>EVALUACIÓN</p>	<p>-Guitarra. -Maraca. -Tambor. -2Guirnalda. -2Bolsas de tela. -2Pandereta. -Flauta -Títeres de dedo de animales.</p>	<p>-Los niños logran seguir un dialogo utilizando palabras que son utilizadas en el diario vivir y palabras nuevas con la ayuda de las docentes.</p>	

	La docente nombra a un niño, el cual debe cantar una pequeña frase tocando su instrumento y luego entregar el instrumento a la docente.			
Identificar su cuento preferido por la imagen de la portada.	<p style="text-align: center;">MIERCOLES 08 DE MAYO</p> <p>INICIO Se da inicio con el cuento de la gatita presumida, haciendo pausas para realizar preguntas de acuerdo a las imágenes que se observa en el cuento, mediante esto surgen conversaciones de las mascotas que los niños tienen en sus casas por la pertinencia con el cuento.</p> <p>CONSTRUCCIÓN Jugamos a escuchar e imaginar: Salimos del salón de clases para dirigirnos al patio, donde los niños mediante la dinámica “ratoncito, ratoncito” realizan movimientos cortos para luego terminar acostados en la cancha con los ojos cerrados y escuchar a la maestra los diferentes cuentos, luego de que no hay más cuentos por narrar, los niños vuelven a jugar “ratoncito, ratoncito” para terminar haciendo una ronda.</p> <p>EVALUACIÓN En la ronda los niños dan su opinión de cuál es el cuento que más les agrado y describir los personajes de los mismos mediante la ayuda de las tarjetas con contornos, finalmente se entrega tizas a los niños para que dibujen a su personaje favorito en el piso y poder entablar conversaciones acerca de los mismos.</p>	<p>-Cuentos: Gatita presumida, caperucita y el lobo feroz.</p> <p>-Tarjetas con contorno.</p> <p>-tizas.</p>	-Los niños logran identificar y conversar sobre su cuento favorito mediante la imagen de la portada y las tarjetas con silueta que se les muestra.	
Comunicar de manera escrita sus ideas a través de garabatos	<p style="text-align: center;">LUNES 13 DE MAYO</p> <p>INICIO Se inicia con la canción “La vida es un juego” donde una profesora canta y la otra profesora toca la ocarina. Luego de esto</p>	-Ocarina	-Logra comunicar de manera escrita y creativa sus ideas	

<p>controlados, líneas, círculos o zigzag.</p>	<p>se propone jugar a los bailarines: creando una coreografía sencilla de la misma canción.</p> <p>CONSTRUCCIÓN Jugamos a los artistas: Nos dirigimos al patio donde jugamos al “pato-ganso” para luego regresar al aula de clases donde estarán dispuestas cartulinas pegadas a las mesas de trabajo para que los niños realicen trazos con marcadores y acuarelas.</p> <p>EVALUACIÓN Finalmente se exponen los trabajos en una mini galería en el patio donde los niños escogerán en conjunto los trazos de la cartulina que más les agrada para hacer una imitación personalizada en el piso con tizas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Cartulinas -Marcadores -Tizas 	<p>mediante garabatos y diferentes tipos de líneas.</p>	
<p>Realizar movimientos articulatorios básicos: sopla, intenta inflar globos, imita movimientos de labios, lengua y mejillas.</p>	<p style="text-align: center;">MARTES 14 DE MAYO</p> <p>INICIO Se inicia con la dinámica del gusanito, la misma que requiere una serie de movimientos con la boca.</p> <p>CONSTRUCCIÓN Jugamos a : se instalan dos mesas donde estarán globos que deben inflar para poder pasar a la siguiente mesa (2) a soplar burbujas, luego de esto pasa a la última mesa donde la profesora lo esperara para poner chocolate alrededor de la boca para que logre comerse con la lengua.</p> <p>EVALUACIÓN Se les pinta la boca con gelatina para darle un beso a la hoja, luego se riega un poco de pintura en la hoja para que soplen con un sorbete.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Mesas -Agua -Globos -Jabón -Pintura -Chocolate -Gelatina -Pinceles 	<p>-Logra realizar diferentes movimientos con la lengua, boca, labios mejillas, lo cual contribuirá en el desarrollo para mejorar el ámbito de expresión.</p>	

		-Sorbetes -Hojas de papel bond.		
	MIERCOLES 15 DE MAYO			
Describir oralmente imágenes que observa en materiales gráficos y digitales empleando oraciones.	<p>INICIO Se plantean las actividades iniciales, luego la maestra les cuenta de una sorpresa que trae en una caja, donde están diferentes prendas de vestir para que los niños describan lo que está usando la profesora y luego algunos niños los usan y sus compañeros lo describen.</p> <p>CONSTRUCCIÓN Jugamos a visitar una galería de arte: los niños jugaran a ser espectadores de las imágenes expuestas en los caballetes, donde tendrán que describir las acciones que estas representan. En total serán seis imágenes expuestas.</p> <p>EVALUACIÓN Se muestras en la televisión imágenes digitales (Gifs) de los estudiantes realizando acciones.</p>	-Caja Mágica -Bufanda -Gafas de sol -Collar -Pictogramas -Imágenes digitales en movimiento	-Logra describir imágenes gráficas y digitales empleando oraciones desde su propio lenguaje	
	JUEVES 16 DE MAYO			
Expresarse utilizando oraciones cortas en las que puede omitir o usar incorrectamente algunas palabras.	<p>INICIO Se inicia con el cuento de los “vecinos chismosos”</p> <p>CONSTRUCCIÓN Jugando al vecino chismoso: usando vasos con hilos donde los estudiantes tendrán que iniciar una conversación de un tema específico propuesto por la docente mediante el teléfono (de vasos) utilizando su propio lenguaje.</p>	-Techo de espuma Flex -Tela cambrel	-Logra utilizar oraciones cortas como medio de expresión utilizando palabras de manera adecuada.	

<p>Participar en conversaciones cortas repitiendo lo que el otro dice y haciendo preguntas.</p>	<p>EVALUACIÓN Una vez concluida la construcción con la participación de todos los estudiantes se forma una ronda donde se mostrara a los una serie de pictogramas con eventos en los que niños están en aprietos. Los niños utilizaran su propio lenguaje para expresar sus ideas y contar un supuesto de la historia acontecida.</p>	<p>-Vasos -Hilo -Pictogramas</p>	<p>-Logra interactuar activamente en conversaciones.</p>	
<p>Comunicarse a través de dibujos de objetos del entorno con algún detalle que lo vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas.</p>	<p style="text-align: center;">LUNES 20 DE MAYO</p> <p>INICIO -Se pondrán pictogramas en desorden en la pizarra para jugar a relacionarlos y ponerlos en orden de acuerdo a un cuento que se narrara, pidiendo que se identifique cada escena con la historia que se cuenta.</p> <p>CONSTRUCCIÓN -Jugaremos a encontrar mi tesoro personal: Se pide a los padres de familia que envíen fotos de algún objeto, persona o lugar que los niños consideren mucho, dichas fotos se guardaran en una caja mágica donde cada niño encontrara la suya y narrara una situación relacionada con la foto.</p> <p>EVALUACIÓN -Se creara una historia a partir de las imágenes de cada niño, la cual tratará sobre escenas que se muestran en las fotografías. Los pequeños jugaran a vincular su foto con una escena que se vaya narrando.</p>	<p>-Cuento -Pictogramas -Imágenes de cada niño -Historia en base a las imágenes.</p>	<p>-El niño logra representar, identificar sus ideas a través de los objetos de su entorno que le son familiares.</p>	
<p>Expresarse oralmente de manera comprensible, puede</p>	<p style="text-align: center;">MARTES 21 DE MAYO</p> <p>INICIO -Se recibe al “gusanito” (títere) que por fin viene de visita al paralelo 1 “B”, sin embargo el gusanito no puede pronunciar las</p>		<p>-Logra expresarse de manera</p>	

<p>presentarse dificultades en la pronunciación de s, r, t, l, g, j, f.</p>	<p>palabras correctamente, por lo que la profesora le indicara ejercicios gestuales para que pronuncie correctamente.</p> <p>CONSTRUCCIÓN</p> <p>-Jugaremos al “pato ganso”: En una ronda preparada para jugar al pato ganso se le pedirá a cada niño que en lugar de pato diga una palabra difícil de pronunciar mostrada en pictogramas, por ejemplo: escuela. El niño deberá repetir esta palabra tocando la cabeza de cada niño hasta que la pronuncie bien y pueda sentarse porque el niño al que toco la cabeza en ese momento deberá levantarse y repetir el proceso.</p> <p>EVALUACIÓN</p> <p>-Mediante el juego de “La Oca” se pide a los niños que repitan palabras con las letras: “s, r, t, l, g, j, f.”. Todos deberán participar, incluso el “gusanito” (títere), el mismo que trae un regalo (chocolates) para todos los niños en la caja mágica por su esfuerzo del día</p>	<p>-Títere</p> <p>-Caja mágica</p> <p>-Chocolates</p> <p>-Pictogramas</p>	<p>comprensible, teniendo mínimas dificultades en la pronunciación de palabras con letras como: s, r, t, l, g, j, f.</p>	
<p>Adaptaciones curriculares</p>	<p>BIBLIOGRAFÍA:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ministerio de Educación (2014). Currículo de Educación Inicial. Quito-Ecuador. 			
	<p>OBSERVACIONES:</p>			

COMPRENSIÓN				
Destrezas (Comprensión y expresión del lenguaje)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias Metodológicas)	RECURSOS	EVALUACIÓN	
	DÍA:		Indicadores de Evaluación	Técnicas e instrumentos de Evaluación
Identificar “auditivamente” el fonema (sonido) inicial de su nombre.	<p style="text-align: center;">MIÉRCOLES 22 DE MAYO</p> <p>INICIO -La maestra indica a los estudiantes que las letras iniciales de sus nombres están perdidas en el aula, por tanto deben decir de manera individual sus nombres en voz alta su fonema para poder encontrarlas, luego con la ayuda de ellos las letras aparecen.</p> <p>CONSTRUCCIÓN -Se forman grupos de acuerdo a las letras iniciales de cada niño para salir al patio, luego se les narra una microhistoria de una maleta donde están peluches de animales con las iniciales de su nombre, se saca uno por uno y ellos deben reconocer que animal les corresponde según su nombre.</p> <p>EVALUACIÓN -Se les pide que repitan el nombre de cada compañero con el del animal correspondiente para que reconozcan el fonema inicial de su nombre y luego de esto se concluye con una canción que menciona la letra inicial de cada nombre:</p> <p style="text-align: center;">LOS NIÑOS QUIEREN CONOCER LA LETRA “s” S COMO SERPIENTE, S COMO SOFIA, S COMO</p>	<p>-Letras de foami (T, S, D, N, J, C, P, Z, B y M.)</p> <p>-Peluches</p>	<p>-Identifica auditivamente el fonema inicial de su nombre al escucharlo en nombres de animales.</p>	<p style="text-align: center;">TECNICA: Observación participante, registro fotográfico, diario de campo</p> <p style="text-align: center;">INSTRUMENTO Lista de Cotejo, registro fotográfico.</p>

STEVEN Y SAPO TAMBIÉN				
(La letra cambia de acuerdo a los niños del aula de clases.)				
<p>Repetir rimas identificando los sonidos que suenan iguales.</p>	LUNES 27 DE MAYO			
	<p>INICIO -La clase se realizara en el patio, se monta la escena de un teatro donde las profesoras harán de poetas, identificándose como tal por un bigote pintado con acuarela en el rostro, los niños aplauden luego de cada rima contada.</p> <p>CONSTRUCCIÓN -Jugamos a los poetas: Se les pinta a cada niño un bigote, según su aprobación, luego de esto, con los peluches de animales utilizados en la clase del día anterior para que mencionen una palabra que rime con este.</p> <p>EVALUACIÓN -Los niños se acuestan en el patio para observar los objetos del entorno y decir rimas con la misma.</p>	<p>-Peluches.</p> <p>-Libro de las 100 rimas y canciones infantiles.</p> <p>-Lápiz acuarelable.</p>	<p>-El niño logra realizar rimas identificando que estas tengan correspondencia.</p>	
<p>Seguir instrucciones sencillas que involucren la ejecución de dos actividades.</p>	MARTES 28 DE MAYO			
	<p>INICIO -Se realizan las actividades iniciales, a manera de ejercicio se les pide a los niños que toquen diferentes partes de su cuerpo, para luego bailar “Chuchuhua”</p> <p>CONSTRUCCIÓN</p>	<p>-Harina</p> <p>-Agua</p>	<p>-Logra realizar dos actividades a la vez gracias a las instrucciones formuladas de</p>	

	<p>-Jugamos a los escultores con masa: los niños tendrán que prepararla, siguiendo las instrucciones con dos comandos a la vez, empezando por echar agua y amasar, a continuación, poner colorante y escarcha, luego, repartir la masa y dar forma.</p> <p>EVALUACIÓN Se colocaran cuatro imágenes de figuras geométricas (circulo, cuadrado, triangulo y rectángulo) en distintos lugares de la cancha, luego se saldrá a la cancha y se jugara a capitán manda donde se les dará la orden de realizar dos actividades a la vez, por ejemplo: que vayan al triangulo y salten.</p>	<p>-Anilina</p> <p>-Escarcha</p> <p>-Pictogramas de figuras geométricas</p>	<p>manera sencilla por la docente</p>	
<p>Relatar cuentos narrados por el adulto con la ayuda de los paratextos utilizando su propio lenguaje.</p>	<p style="text-align: center;">MIERCOLES 29 DE MAYO</p> <p>INICIO -Se aplican las actividades iniciales, luego se divide a los niños en 3 grupos para que narren de manera ordenada mediante fotos, el proceso del día anterior (la creación de las esculturas en masa).</p> <p>CONSTRUCCIÓN - las maestras dramatizan “Pedro y el Lobo” mientras los niños juegan a ser los espectadores de la obra de teatro que se montara en el salón de clases.</p> <p>EVALUACIÓN - Mediante pictogramas con paratextos los niños jugaran a narrar la historia dramatizada utilizando su propio lenguaje.</p> <p>-Pegar los pictogramas de forma desordenada en el patio.</p>	<p>-Disfraces del Lobo y pastores</p> <p>-Canguil</p> <p>-Pictogramas del cuento con paratextos</p> <p>-Fotos de la actividad del día anterior</p>	<p>-Logra narrar cuentos escuchados anteriormente con la ayuda de paratextos mediante su propio lenguaje.</p>	
<p>Responder preguntas sobre un texto narrado por el adulto,</p>	<p style="text-align: center;">JUEVES 30 DE MAYO</p> <p>INICIO -Se aplican las iniciales, luego se recuerda el cuento “Pedro y el Lobo” que se narró la clase anterior mediante pictogramas.</p>		<p>-Logra responder preguntas de un</p>	

<p>basándose en los paratextos que observa.</p> <p>Contar un cuento en base a sus imágenes sin seguir la secuencia de las páginas</p>	<p>CONSTRUCCIÓN -Jugamos a reventar globos: En el interior del globo estarán papeles con preguntas relacionadas al cuento que se narró en el inicio, dichos estarán repartidos en diferentes lugares del CEI, los niños deberán ir en grupos en su búsqueda, llevarlos al salón para ahí los revienten de la manera que prefieran y luego responder las preguntas.</p> <p>EVALUACIÓN -Se colocan los pictogramas con los paratextos en desorden en el patio, luego los niños deberán narrar el cuento en el orden en el que se encuentran los pictogramas.</p>	<p>-Pictogramas del cuento “Pedro y el Lobo”</p> <p>-Globos</p> <p>-Picadillo</p> <p>-Papeles con preguntas</p> <p>-Cinta</p>	<p>cuento escuchado, teniendo como referencia los paratextos en los cuentos.</p> <p>-Logra contar un cuento guiándose en los gráficos observados sin necesidad de seguir la frecuencia.</p>	
<p>Identificar etiquetas y rótulos con la ayuda del adulto y las asocia con el objeto o lugar que lo representa.</p>	<p style="text-align: center;">MARTES 28 DE MAYO</p> <p>INCIO -Luego de las actividades iniciales se narra el cuento “El chinito que visita Cuenca” mediante pictogramas digitales.</p> <p>CONSTRUCCIÓN -Jugamos al tour por Cuenca: Se pegan pictogramas de distintas partes de la ciudad, en distintas partes del CDI, los cuales se irán viendo en el recorrido con los niños, donde ellos identificarán los rótulos y etiquetas.</p>	<p>-Cuento</p> <p>-Imágenes de rótulos o etiquetas</p> <p>-4 rompecabezas de rótulos o etiquetas.</p>	<p>-Logra identificar rótulos y etiquetas de su contexto teniendo la guía del adulto para alguna dificultad que surja en el proceso.</p>	

	EVALUACIÓN -Finalmente se describen rótulos para que adivinen, luego se los muestra en la TV.	-Cinta		
Adaptaciones curriculares		BIBLIOGRAFÍA: • Ministerio de Educación (2014). Currículo de Educación Inicial. Quito-Ecuador.		
		OBSERVACIONES:		

ELABORADO	REVISADO Y APROBADO
Doris Elisa Valladares Criollo Firma:	Tutora de trabajo final de titulación: PhD. Joana Abad
Joselyn Adriana Saltos Morán Firma:	Firma:
Fecha:	

Elaborado por: Saltos, J. y Valladares, D. (2019)

- Anexo 5



Joselyn Adriana Saltos Morán – Doris Elisa Valladares Criollo





Fotografías tomadas por las autoras (2019).

- Anexo 6

D. CRONOGRAMA

	Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Desarrollo del diseño de protocolo de titulación: elección del tema, planteamiento del problema, establecimiento de objetivos, justificación, antecedentes y metodología		X	X	X																								
Revisión del protocolo de proyecto de titulación					X	X																						
Corrección del protocolo							X	X																				
Indagación bibliográfica para la construcción del marco conceptual	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Observación participante y registro en el diario de campo sobre las estrategias que se aplica mediante el juego en el Centro de Educación Inicial Hernán Malo de la ciudad de Cuenca										X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X							
Elaboración y diseño de los instrumentos de recolección de datos: encuesta, entrevista y lista de cotejo								X																				
Selección de la muestra								X																				



Javier Loyola, 13 de agosto de 2019.

Universidad Nacional de Educación

Carrera Educación Inicial

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutora de Titulación y Directora del Trabajo de Titulación de Grado asignada por el SGD la Comisión de Titulación de la Carrera de Educación Inicial, certifico que el trabajo final de titulación de grado es de autoría de las estudiantes de noveno ciclo, Srta. **Joselyn Adriana Saltos Morán** y Srta. **Doris Elisa Valladares Criollo**. Han desarrollado el Trabajo de Titulación de grado **EL JUEGO-TRABAJO: UNA METODOLOGÍA QUE POTENCIA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL ÁMBITO DE COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS**, debidamente dirigido y que ha sido pasado por el sistema antiplagio Turnitin y que posee el 7% de similitud.

Este trabajo ha sido aplicado a las disposiciones institucionales, que regulan este trabajo de finalización para la obtención del título de licenciatura por lo que autorizo a las estudiantes arriba mencionadas reproduzcan su trabajo definitivo de titulación y se presente a las autoridades de la Carrera de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Educación y se proceda a la revisión de la Comisión de Grado de Educación Inicial para su aprobación y exposición ante el tribunal de sustentación designado.

Firma:



Mgst. Joana Abad Calle
CI: 0104204995
Docente Investigador UNAE
Carrera de Educación Inicial



UNAE

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el
Repositorio Institucional

Joselyn Adriana Saltos Morán en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “EL JUEGO-TRABAJO: UNA METODOLOGÍA QUE POTENCIA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL ÁMBITO DE COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 13 de agosto del 2019



Joselyn Adriana Saltos Morán

C.I: 1206817890

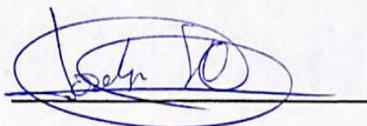


UNAE

Cláusula de Propiedad Intelectual

Joselyn Adriana Saltos Morán, autor/a del trabajo de titulación "EL JUEGO-TRABAJO: UNA METODOLOGÍA QUE POTENCIA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL ÁMBITO DE COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Azogues, 13 de agosto del 2019



Joselyn Adriana Saltos Morán

C.I: 1206817890

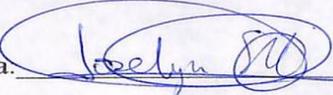


Javier Loyola, 5 de junio de 2019

Yo, Saltos Morán Joselyn Adriana, autora del trabajo de titulación con nombre “EL JUEGO-TRABAJO: UNA METODOLOGÍA QUE POTENCIA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL ÁMBITO DE COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS”, estudiante de la carrera de Educación Inicial, con número de identificación 1206817890, mediante el presente documento dejo constancia de que la obra es de mi exclusiva autoría y producción.

1. Cedo a la Universidad Nacional de Educación, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, pudiendo, por lo tanto, la Universidad utilizar y usar esta obra por cualquier medio conocido o por conocer, reconociendo los derechos de autor. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial en formato virtual, electrónico, digital u óptico, como usos en red local y en internet.
2. Declaro que en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autor/a de la obra antes referida, yo asumiré toda responsabilidad frente a terceros y a la Universidad.
3. En esta fecha entrego a la Universidad, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato digital o electrónico.

Nombre: Adriana Saltos

Firma: 



UNAE

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Doris Elisa Valladares Criollo en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "EL JUEGO-TRABAJO: UNA METODOLOGÍA QUE POTENCIA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL ÁMBITO DE COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 13 de agosto del 2019



Doris Elisa Valladares Criollo

C.I: 0105921571



UNAE

Cláusula de Propiedad Intelectual

Doris Elisa Valladares Criollo, autor/a del trabajo de titulación “EL JUEGO-TRABAJO: UNA METODOLOGÍA QUE POTENCIA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL ÁMBITO DE COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Azogues, 13 de agosto del 2019



Doris Elisa Valladares Criollo

C.I: 0105921571



Javier Loyola, 5 de junio de 2019

Yo, Valladares Criollo Doris Elisa, autora del trabajo de titulación con nombre “EL JUEGO-TRABAJO: UNA METODOLOGÍA QUE POTENCIA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL ÁMBITO DE COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS”, estudiante de la carrera de Educación Inicial, con número de identificación 0105921571, mediante el presente documento dejo constancia de que la obra es de mi exclusiva autoría y producción.

1. Cedo a la Universidad Nacional de Educación, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, pudiendo, por lo tanto, la Universidad utilizar y usar esta obra por cualquier medio conocido o por conocer, reconociendo los derechos de autor. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial en formato virtual, electrónico, digital u óptico, como usos en red local y en internet.
2. Declaro que en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autor/a de la obra antes referida, yo asumiré toda responsabilidad frente a terceros y a la Universidad.
3. En esta fecha entrego a la Universidad, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato digital o electrónico.

Nombre: Doris Valladares

Firma: 