

"2021. Año de la Consumación de la Independencia y la Grandeza de México"

**ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**



**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS VERBALES EN EL  
DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN ALUMNOS DE  
TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR**

TESIS DE INVESTIGACIÓN

Que para obtener el Título de  
Licenciada en Educación Preescolar

P R E S E N T A

Gabriela Sarahí García Galeote

Asesora: Mtra. María Guadalupe Zúñiga González

Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México, 20 de Julio de 2021.

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN**  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL  
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL  
ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL

SAN MATEO Y NARVARTE S/N COL AMPL. VICENTE VILLADA, NEZAHUALCÓYOTL, MÉX., C.P. 57710  
TELS. (01 55) 57 97 16 43  
[Normal3neza@edugem.gob.mx](mailto:Normal3neza@edugem.gob.mx)  
C.C.T. 15ENL0022R

## **Agradecimientos**

A Dios por tu amor y tu bondad que no tienen fin porque me permites sonreír ante todos mis logros que son resultado de tu ayuda, y que cuando caigo me pones a prueba y aprendo de mis errores y que gracias a estos soy mejor ser humano.

A mi papá por ser la persona que siempre ha guiado mi camino por el bien porque gracias a él aprendí a luchar siempre por mis sueños y nunca rendirme a pesar de que el camino parezca ser el más difícil, por brindarme su apoyo incondicional a pesar de muchas situaciones que la vida nos ha presentado y que gracias a eso ha crecido esa relación de padre e hija.

A mi mamá por ser mi maestra de vida, por ser la persona que siempre me apoya en las buenas y en las malas, por enseñarme el valor de la perseverancia, por demostrarme que nada es difícil si lo haces con amor, por ser uno de los motivos para convertirme en la profesional que soy ahora en día.

A mi abuelita Sara (QDEP) que siempre estuvo a mi lado sin condición alguna y que me io a conocer el verdadero valor del amor hasta su último día, simplemente por ser un motivo para superarme y tratar de ser mejor persona día con día.

A mis hermanos por siempre creer en mí, por considerarme un ejemplo a seguir, por darme su apoyo incondicional en cualquier situación y por siempre demostrarme lo mucho que importa que siempre estemos juntos.

A mi asesora la Mtra. María Guadalupe Zúñiga González por las enseñanzas que me ha brindado durante la Licenciatura, por sus consejos y el tiempo brindado que posibilitaron llegar a esta meta.

A la Mtra. Paola Lilian Castillo Torres porque desde siempre ha sido un acompañante de vida como de formación académica por darme los mejores consejos y por siempre transmitirme ese amor por la docencia.

A mis amigas que de una u otra manera seguimos aprendiendo en conjunto, en especial a Elizabeth, Jocelyn, Lourdes, Cinthia y Yuliana que siempre me han brindado su confianza, cariño y sobre todo lealtad durante este largo camino.

# ÍNDICE

Introducción .....	7
1.2 Justificación .....	12
1.3 Pregunta de investigación .....	13
1.4 Objetivos .....	13
1.5 Categorías de análisis .....	14
Capítulo II. Marco teórico .....	15
2.1 Significado del juego .....	15
2.2 Características del juego .....	17
2.3 Teorías sobre el juego .....	20
2.3.1 Teorías clásicas .....	20
2.3.2 Teorías modernas .....	21
2.4 El juego como fuente de aprendizaje .....	24
2.5 Los juegos verbales .....	25
2.5.1 Metodología de los juegos verbales .....	26
2.5.2 Dimensiones del juego .....	26
2.5.2.1 Dimensión 1. Las adivinanzas .....	26
2.5.2.2 Dimensión 2. Rimas .....	27
2.5.2.3 Dimensión 3. Trabalenguas .....	27
2.6 La expresión oral. ....	28
2.6.1. Dimensiones de la expresión oral .....	29
2.6.2 Teoría Cognitiva de Jean W. F. Piaget. ....	30
2.6.3 Teoría Sociocultural de Lev Vigotsky. ....	31
2.6.4 Teoría del Lenguaje de Benjamín Lee Whorf. ....	31

2.6.5 Teoría del Desarrollo del Lenguaje de Noam Chomsky. ....	32
2.7 Cualidades de la expresión oral. ....	33
2.8 Marco normativo .....	34
2.8.1 El lenguaje prioridad de la Educación Preescolar .....	34
Capítulo III. Metodología de Investigación.....	36
3.1 Perspectiva de la investigación acción desde diferentes autores .....	36
3.2 Investigación acción.....	38
3.3 Contexto de intervención .....	43
3.3.1 Contexto Escolar .....	43
3.4 Diagnóstico .....	45
Capítulo IV. Desarrollo de propuesta de intervención .....	49
4.1 Plan de acción .....	49
4.2 Desarrollo de Actividades .....	50
4.4 Proceso de Evaluación de Aprendizajes .....	56
4.4.1 Evaluación por actividad. Plan de Acción: “Juegos del Lenguaje” .....	56
4.4.2 Día 1: el juego de las rimas .....	57
4.4.4 Día 3: se me traba la lengua .....	58
4.4.5 Día 4: ¿Qué será? .....	59
4.4.6 Día 5: el congreso de los inventores .....	59
4.5 Instrumentos de la evaluación final del primer plan de acción “los juegos del lenguaje” .....	60
4.5.1 Proceso de Evaluación de Enseñanza.....	60
4.6 Desarrollo de actividades plan de acción 2 “La feria” .....	62
4.6.1 Día 1 “100 alumnos dijeron” .....	63
4.6.2 Día 2: adivina la película .....	64

4.6.3 Día 3: la función de los más famosos .....	64
4.6.4 Día 4: las rimas ahorcadas .....	65
4.6.5 Día 5: poncha el globo .....	66
4. 7 Evaluación por actividad. Plan de Acción: “la feria” .....	66
4.7.1 Día 1: 100 alumnos dijeron .....	67
4.7.2 Día 2: adivina la película .....	67
4.7.3 Día 3: la función de los más famosos .....	68
4.7.4 Día 4: las rimas ahorcadas .....	68
4.8 Instrumentos de la evaluación final del segundo Plan de Acción “La feria” ...	69
4.3.3 Proceso de Evaluación de Enseñanza .....	69
Capítulo V. Análisis de resultados .....	71
Conclusiones .....	74
Referencias.....	77
Anexos.....	79

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Modelo reflexivo de Kemmis.....	36
Figura 2. Ciclo reflexivo de Lewin.....	37
Figura 3. Metodología de la investigación acción.....	40
Figura 4. Ciclo reflexivo de la investigación acción.....	41

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cronograma del plan de acción 1.....	51
Tabla 2. Instrumento “evaluación de la enseñanza”.....	60
Tabla 3. Cronograma del plan de acción 2.....	61
Tabla 4. Instrumento “evaluación de la enseñanza”.....	68

## Introducción

La presente investigación surge del interés y la necesidad de determinar cuál es la influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en alumnos de tercer grado de Educación Preescolar, puesto que dentro de este nivel la expresión oral y el juego son parte fundamental para el desarrollo integral del niño, desde el punto de diversas teorías que coinciden en que el juego es un medio para que el niño adquiera conocimientos y por otro lado el desarrollo de la expresión oral resulta ser una base del sistema comunicativo del niño.

Dentro de esta de investigación se hace hincapié en que los estudiantes de este nivel muestran características propias que permiten situar al docente frente a un reto al cual deberá dar solución o propuestas para poder erradicarlo a través de sus conocimientos teóricos, prácticos y pedagógicos.

Por otra parte, es de suma importancia tomar en cuenta que la escuela es un elemento sustancial dentro del desarrollo y el proceso de aprendizaje de los estudiantes ya que funge como la institución en la que los estudiantes adquieren nuevas experiencias a través de la interacción con sus pares y los actores educativos por lo tanto también es un medio para erradicar la situación problema.

Es por lo anterior que dicha investigación se orienta en la influencia que tienen los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral tomando como punto de partida la pregunta de investigación: ¿cuál es la influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en los alumnos de Educación Preescolar?, con el propósito de responder a dicha pregunta con ayuda de diferentes fuentes teóricas y fuentes de intervención referentes a la temática principal, los informantes de calidad, el objetivo general y el específico.

El objetivo general pretende determinar la influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en alumnos de tercer grado de Educación Preescolar así mismo el específico que está enfocado a describir los avances en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de tercer grado de Educación Preescolar a partir de la implementación de los juegos verbales.

Este documento está conformado por cinco capítulos en los cuales se profundiza en los aspectos que conforman las categorías de análisis, en el capítulo I, se exponen los antecedentes de la investigación (planteamiento del problema, justificación, pregunta de investigación, objetivos y categorías de análisis).

El capítulo II, rescata una serie de referentes teóricos que sirven de ayuda para el desarrollo de la investigación y que son parte fundamental de las categorías de análisis.

El capítulo III, abarca las características de la metodología de investigación acción, como el camino investigativo por el que se dirigió el escenario de la investigación, los informantes de calidad, las técnicas y estrategias de indagación y el plan de acción.

El capítulo IV, refleja con detalle el desarrollo de la propuesta de intervención en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El capítulo V, muestra el análisis y discusiones de los resultados que se obtuvieron respondiendo a los objetivos y la pregunta planteada durante el desarrollo de la investigación.

En el capítulo VI se dan a conocer las conclusiones que determinan los argumentos en torno a los resultados dentro de la investigación retomando también cuál fue el aprendizaje obtenido.

Finalmente se enlistan los referentes, anexos que sirven como evidencias de la metodología y estrategias implementadas.



## **Capítulo I. Antecedentes**

### **1.1 Planteamiento del problema**

La problemática de la cual se hablará es encontrada durante el ciclo escolar 2020-2021 en el turno matutino en el tercer grado grupo “C” dentro del Preescolar “Ejercito del Trabajo” ubicado en el municipio de La Paz, Estado de México.

Son muchas las necesidades que presentan los niños y las niñas en el nivel Preescolar, ya que es el primer acercamiento a la educación formal en la que se pone en manifiesto destrezas y habilidades, es por esto que se requiere la estimulación adecuada y oportuna para lograr un buen desarrollo.

Dentro de este primer nivel educativo, es precisamente, cuando los padres familia como principales responsables de la educación de sus hijos e hijas buscan en una institución educativa que los docentes a través de sus conocimientos pedagógicos y prácticos aporten al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Debido a lo anterior las prácticas educativas retoman gran sentido porque es una labor que se ejerce de forma regular y eficiente encontrada en constante movimiento precisamente por los procesos que implica, en los cuales hay protagonistas, actividades, interacciones, contenidos y circunstancias particulares que la hacen única e irreplicable, en un sentido estricto, está englobada por una serie de condiciones culturales e históricas que la determinan en cierta medida pero que a su vez, en el interior, suceden una serie de eventos o procesos que la vinculan para lograr sus fines, dentro de la presente investigación resulta importante retomar el papel que juega la docente titular y la docente en formación en función de que ellas son las encargadas de implementar planeaciones con sus respectivas estrategias didácticas y que gracias a esto y el trabajo constante con dicho grupo y la elaboración de diagnósticos se ha permitido tener un panorama más amplio de las dificultades y necesidades que presenta el grupo.

Con base al diagnóstico surge una problemática en la que se muestra que a los alumnos se les dificulta narrar los hechos que están ocurriendo, o simplemente no poseen un vocabulario adecuado a su nivel educativo debido a que posiblemente, no ha existido una estimulación apropiada para que el alumno se exprese de una forma más fluida en la que coordine todas sus ideas y vaya adquiriendo riqueza en su vocabulario por lo tanto estas son algunas características de la expresión oral.

De lo anterior surge el interés de investigar y proponer acciones que permitan mejorar o erradicar dicha problemática ya que la expresión oral recobra importancia dentro del desarrollo de cualquier clase enfocada a cualquier campo o área o incluso dentro de la vida cotidiana del alumno, pues si bien la expresión oral es un mecanismo que permite que cada alumno exprese lo que vive y siente en el momento dentro de su entorno inmediato o de un entorno que para él es nuevo.

Además, el papel que se juega como docente en formación durante los últimos semestres, el quehacer docente ya consta de un reto más arduo porque ya existe más interacción con los estudiantes debido a que se trabaja con ellos durante tiempos más prolongados por lo tanto la tarea es mayor ya que implica estar inmersos en todo momento y en cualquier proceso.

Dentro de la preparación como docente en formación se tiene una tarea que consiste en tener preparadas todas las estrategias posibles para que los alumnos logren tener el mejor desempeño , entonces conforme a los diagnósticos y la interacción se ha observado que el grupo tiene un interés en específico y este es el juego en una sus dimensiones (juego verbal) que asiente a intervenir en todas las potencialidades físicas, cognitivas, afectivas y sociales que permiten adquirir habilidades y destrezas por lo tanto de este modo resulta que existe una vinculación entre una necesidad (desarrollo de la expresión oral) y un interés (juego verbal) para poder dar solución o abonar a la resolución del problema.

Por lo tanto el reto para el docente dentro de esta situación es saber seleccionar e implementar las actividades lúdicas de acuerdo a los contenidos en una forma ordenada, sistemática y gradual que permiten abonar a la solución de dicha problemática, se debe tener en cuenta que la importancia del lenguaje en el ser humano se considera como una capacidad de comunicación, ahora haciendo énfasis en lo que demanda el nivel preescolar en el que los niños y niñas deben de cumplir con un perfil de egreso marcado por el programa de Aprendizajes Clave que pretende que los estudiantes adquieran una serie de competencias lingüísticas que deben lograr durante dicho nivel por lo tanto el juego como uno de los ejes fundamentales que enmarcan los principios de la educación preescolar debe ser una actividad lúdica en la que al alumno manifieste su personalidad y así mismo, sirve como un medio que puede favorecer el desarrollo de la expresión oral.

Al mismo tiempo se pretende determinar la influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en alumnos de tercer grado de educación preescolar; se debe tener en cuenta que esta problemática debe de abordarse porque cada uno de los alumnos está próximo a integrarse al nivel primaria donde se enfrentaran a la adquisición de nuevas competencias lingüísticas, que si bien parten de la base fundamental de lo que los alumnos adquirieren en el nivel preescolar donde cuyo objetivo general es que los alumnos “adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua; mejorar su capacidad de escucha y enriquecer su lenguaje oral al comunicarse” (SEP, 2017) y que de esta manera fortalezcan su participación en diferentes ámbitos, ampliar sus intereses culturales y que de esta manera se resuelvan sus necesidades comunicativas en situaciones variadas.

## 1.2 Justificación

En medida de que se ha tomado conciencia sobre la educación en nuestro país, especialmente en el nivel de educación preescolar, se han observado ciertas necesidades y algunas dificultades en cuanto al desarrollo de la expresión oral, por lo tanto, dicha situación genera cierta preocupación, debido a que se espera obtener un desarrollo integral en cada uno de los alumnos. Se pretende que esta tenga un impacto social mismo que favorezca al aprendizaje de los alumnos y por lo tanto lo conlleve al pleno desenvolvimiento integral.

La relevancia de realizar la presente tesis de investigación surge de la necesidad de incorporar una estrategia didáctica como lo es el juego verbal y que este favorezca al desarrollo de la expresión oral de los alumnos de tercero de preescolar sin dejar de lado que se hace uso de los contenidos del currículo de educación preescolar, de tal forma que propicie en niños y niñas un desarrollo armónico e integral.

Esta investigación es remitida principalmente al campo de formación académica de lenguaje y comunicación que se enfoca esencialmente en que los niños gradualmente logren expresar ideas cada vez más completas acerca de sus sentimientos, opiniones o percepciones, por medio de experiencias de aprendizaje que favorezcan el intercambio oral.

En seguida se enlistan una serie de aprendizajes o experiencias que se pretenden lograr en diferentes actores educativos a través de dicha investigación:

- I. docente en formación: Servirá para determinar cuál es la influencia que tienen los juegos verbales dentro de la expresión oral en los niños de tercer grado de educación preescolar y se pretende adquirir una experiencia de aprendizaje que servirá para consolidar el perfil de egreso y así mismo llegar a un proceso reflexivo de la práctica docente;
- II. estudiantes: Permitirá a los estudiantes tener un mejor desarrollo en su expresión oral a través de los juegos verbales;

III. padres de familia: La investigación les permitirá dar cuenta de la importancia que tiene el juego dentro de la expresión oral en niños preescolares permitiéndoles favorecer al desarrollo de sus hijos;

IV. directivo y docentes titulares: A través de esta investigación los actores educativos (docentes y directivos) podrán favorecer y reflexionar sobre la importancia de la influencia del juego dentro de la expresión oral de los niños preescolares replanteando el compromiso y responsabilidad que se tiene con los estudiantes.

### **1.3 Pregunta de investigación**

#### **Pregunta de investigación**

¿Cuál es la influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en los alumnos de Educación Preescolar?

### **1.4 Objetivos**

#### **Objetivo general**

Determinar cuál es la influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en alumnos de tercer grado de Educación Preescolar.

#### **Objetivo específico**

Describir los avances en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de tercer grado de Educación Preescolar a partir de la implementación de los juegos verbales.

## **1.5 Categorías de análisis**

- I. Desarrollo de lenguaje en el niño preescolar.
- II. Estrategias didácticas: el juego y la expresión oral.
- III. Educación Preescolar. Campo de Formación Académica: Lenguaje y Comunicación.

## Capítulo II. Marco teórico

El marco teórico que se desarrolla a continuación, permite conocer los conceptos elementales, por lo tanto, resulta imprescindible retomar a los autores e investigaciones que están estrechamente relacionados con el tema de la investigación.

En un primer momento se encuentra todo lo alusivo al juego propiamente y a las características del juego verbal, en seguida todo lo relacionado a la expresión oral en general, además nos encontramos con un marco normativo que engloba lo que mencionan los programas de educación preescolar.

### 2.1 Significado del juego

El juego es una actividad del hombre y especialmente fundamental en la vida de los niños, ya que es la forma natural de acercarse y entender la realidad que les rodea, la palabra juego aparece de manera cotidiana en el lenguaje hablado o escrito.

“En el antiguo anglosajón *lâc* y *lâcam* se asocian a juego, saltar, moverse, además de sacrificio y ofrenda, lo cual relaciona el juego con los ritos y otras manifestaciones culturales” (Paredes, 2003) en los idiomas semíticos la palabra juego está dominada por la raíz *l'b*, que significa jugar, a la que podemos emparentar la raíz *l't*, que significa reír o burlar. En hebreo la forma *sahap*, además de su significado inicial de reír y llorar, también significa burlarse y divertirse; algunos autores le han atribuido el significado de danzar.

“El juego es la acción o efecto de jugar, entretenerse, atravesar, retozar, es decir que al jugar nos divertimos y solemos “hacer algo”, intervenir, realizar acciones sobre los objetos o las personas” (RAE, 2021); lo que lleva a una serie de resultados y consecuencias.

El juego sigue la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas porque les ayuda a madurar, crecer, comprender, socializar y aprender, dentro del juego también se lucha y compite como es el caso de los juegos cooperativos, dentro del juego se estimula la alegría, la autoestima y la confianza en uno mismo.

El juego es difícil de definir, se trata más bien de una orientación peculiar de la conducta que constituye una forma de asimilar e interpretar simbólicamente la realidad.

Huizinga (1996) enuncia una de las definiciones más complejas de juego, al explicar que “el juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada como si y en sentido que es situado fuera de la vida corriente, pero a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya un interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecute dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolle en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”.

Posteriormente han sido muchos autores que han intentado explicar en qué consiste el juego, en el caso de Paredes (2003), ha clasificado en cuatro grupos las definiciones:

- I. Sully y Millar consideran que el término juego no debe ser usado como sustantivo sino como adverbio, porque así nos permite describir cómo y en qué condiciones se realiza la acción de jugar. Desde esta perspectiva, el elemento específico del juego es la libertad de elección y la ausencia de coacción.
- II. Bülher, Russell y Avedon-Sutton-Smith afirman que el juego se define por una dinámica de placer funcional, de tensión al gozo. En la misma línea se sitúa Puigmire-Stoy, que define el juego como «la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional».



- III. Por su parte, Piaget entiende el concepto de juego como un hacer o una participación del sujeto en el medio, que le permite asimilar e incorporar la realidad.
- IV. El juego se fundamenta en un estímulo o una proclividad biológicamente heredados, que se distinguen por una combinación de rasgos: el juego es voluntario, hasta cierto punto delectable, diferenciado temporalmente de otros comportamientos y por su calidad trascendental o ficticia.
- V. (Huizinga, 1996) hace mención acerca de que el hombre es muy importante, la condición del homo sapiens y de homo faber, pero también la del homo ludens que hace mención en que el “el hombre solo es verdaderamente hombre allí donde juega” por consecuencia es humanamente necesario contemplar la realidad desde el punto imaginativo del hombre.

## **2.2 Características del juego**

Retomando a (Huizinga, 1996):

- I. el juego es una forma de interactuar con la realidad: Conlleva una actitud especial con relación a la realidad, esta forma de interactuar está condicionada por las circunstancias del medio, pero sobre todo por los factores internos de quien juega y por la actitud que desarrolla ante la realidad. El sujeto que juega realiza la actividad de juego desde sí mismo poniendo en práctica sus propias capacidades;
- II. el juego tiene una finalidad intrínseca: Los rasgos más singulares de la conducta de juego es que en el son más importante los procesos que los fines, dicho en otras palabras, lo importante es participar, no se busca ningún otro objetivo que el mero hecho de disfrutar con la actividad lúdica, es decir, el placer del juego no se encuentra tanto con la actividad lúdica;
- III. el juego es libre:
  - el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente

obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser en otro modo que en la vida corriente. (pág.11)

por lo tanto, suele ser una actividad espontánea y autónoma no condicionada desde el exterior;

- IV. el juego produce placer: Se realiza por placer y proporciona satisfacción inmediata. Hay toda una serie de conductas asociadas al juego, como la broma, la risa, la diversión, la relación social, el hecho de ganar, etc., que son placenteras por sí mismas y se convierten en el verdadero objeto de interés del juego;
- V. el carácter gratificante del juego, convierte el deseo de jugar de las personas en una necesidad. Esta propiedad del juego ha sido reconocida por varios autores como Freud, para quien el juego tiene una función equivalente a la de los sueños, o Piaget y Vygotsky, quienes coinciden, cada uno con sus matices, en que el juego es la necesidad de satisfacer deseos inmediatos, necesidades no satisfechas;
- VI. el juego es algo innato y se identifica como actividad propia de la infancia: Muchos juegos no necesitan explicarse, se hacen de forma casi automática. Los bebés juegan con su cuerpo al poco tiempo de nacer, en la etapa simbólica los niños se inventan ellos mismos historias y artefactos para jugar, y hasta los diez años de edad es la ocupación más importante de sus vidas. Los adultos también juegan porque el juego es algo que forma parte de la cultura, pero podríamos decir que una característica esencial de los niños es que viven y aprenden jugando;
- VII. el juego es una guía de autoafirmación: enseña a respetar las normas, a entendernos y a relacionarnos con los demás. Mediante la comunicación, la competición y la cooperación, se facilitan procesos de inserción social. Por eso el juego cumple también una función compensadora de las desigualdades socioculturales. Los juegos pueden ser adaptables y permiten la participación de niños de diferentes edades, sexos, razas, culturas, etc.

También pueden constituir un medio para reflexionar críticamente sobre la realidad y liberalizar los conflictos cotidianos, puesto que los ignora o los

resuelve de forma imaginativa, casi siempre a favor del propio juego o del jugador. Por esto mismo, el juego puede asumir en ocasiones una función rehabilitadora o terapéutica frente a situaciones desfavorables o traumáticas porque favorece a la socialización. Mediante la comunicación, la competición y la cooperación, se facilitan procesos de inserción social. Por eso el juego cumple también una función compensadora de las desigualdades socioculturales. Los juegos pueden ser adaptables y permiten la participación de niños de diferentes edades, sexos, razas, culturas, etc. También pueden constituir un medio para reflexionar críticamente sobre la realidad y liberalizar los conflictos cotidianos, puesto que los ignora o los resuelve de forma imaginativa, casi siempre a favor del propio juego o del jugador. Por esto mismo, el juego puede asumir en ocasiones una función rehabilitadora o terapéutica frente a situaciones desfavorables o traumáticas;

- VIII. el juego como elemento sobre motivador: el juego es una forma de hacer atractiva cualquier otra actividad, pues le añade un interés, una emoción y una dimensión simbólica que resulta placentera. A ello contribuye el hecho de que a menudo el juego se manifiesta con una estética especial de cara al exterior, mediante el uso de disfraces, adornos y símbolos que llaman la atención y lo diferencian respecto de otros aspectos de la vida real. Por eso se ha utilizado a menudo en los procesos educativos, para hacer más amena la tarea escolar o para conseguir unos determinados objetivos didácticos mediante la realización de una actividad lúdica. Esto último es lo que se denominan «juegos educativos», que, al estar dirigidos o manipulados por un educador, pierden algunas de las características que hemos comentado anteriormente como la libertad.

## **2.3 Teorías sobre el juego**

Los estudios sobre el juego empezaron a interesar ya en el siglo XIX, pero más adelante el tema perdió importancia y las investigaciones casi se abandonaron. A partir de la década de 1960, por efecto de los cambios producidos en el seno de la Psicología, el juego volvió a cobrar interés. Por esto hoy diferenciamos entre las denominadas «teorías clásicas», que fueron enunciadas en lo que se refiere al trabajo y la energía durante aquella primera época (siglo XIX y principios del XX), y las teorías modernas, a partir de la década de 1960. Todas ellas han intentado explicar el sentido y las propiedades del juego, aunque con matices diferentes.

### **2.3.1 Teorías clásicas**

- I. La teoría fisiológica o llamada del exceso de energía o de la potencia superflua: planteada por el inglés Herbert Spencer y por el alemán Friedrich Schiller en la que el hombre, como especie superior, no tiene que dedicar toda su energía a satisfacer sus necesidades básicas, así que el juego le sirve para liberar o derrochar el excedente de energía que no consume: el hombre invierte esa energía en actividades superfluas que no son necesarias para la supervivencia, como el juego, sobre todo si es de carácter físico-motor. Aplicado a la infancia, el organismo infantil también suele acumular una energía o tensión que no se gasta en ninguna ocupación física o creativa importante, así que utiliza el juego como sustituto del trabajo.
- II. La teoría psicológica o también llamada de la relajación: opuesta a la anterior, y fue sostenida por el filósofo alemán Moritz Lazarus. Según su opinión, el juego no produce gasto de energía, sino que es un sistema para recuperarla cuando la necesitamos o cuando estamos decaídos. El juego rompe con el trabajo y las actividades cotidianas, permitiéndonos descansar, distraernos y liberarnos del estrés. Es, por tanto, una compensación de la fatiga producida por la realización

de otras actividades menos atractivas. La teoría cuadra muy bien con el modelo de vida adulto que separa el trabajo del ocio, y con los niños que, cuando salen al patio a jugar, se liberan y descansan de la tensión provocada por las tareas escolares.

- III. La teoría de la recapitulación o llamada antropológica o del atavismo: defendida por el psicólogo americano Stanley Hall (1904), basándose en las ideas de Darwin sobre la evolución de las especies. Hall explicó el orden de aparición de los distintos tipos de juego en la vida del niño, argumentando que el niño imita actividades de la vida de sus antepasados, de tal forma que representa simbólicamente las diferentes etapas de la evolución del hombre.
- IV. La teoría pragmática o del pre ejercicio: sistematizada por el alemán Karl Gross (1896-1899). Esta teoría sostiene que el juego es una forma de ejercitar o practicar una serie de destrezas, conductas e instintos que serán útiles para la vida adulta. Por tanto, el juego parte de una predisposición innata, que lleva a las personas a estar activas y a potenciar sus cualidades y sus funciones biológicas con el fin de adaptarse al medio. Así, el juego es una forma primordial de aprendizaje, definido por una serie de conductas estratégicas que permiten a los individuos desarrollarse y sobrevivir. Sin embargo, el niño realiza este entrenamiento sin la responsabilidad ni la exigencia que se requeriría de dichas destrezas en la vida real. Para el niño, la finalidad del juego está en sí misma, ya que presta más atención a los procesos que a los resultados, y eso le permite probar y experimentar mediante ensayo y error con total libertad. En el juego el niño hace "como sí", realizando de forma simbólica actividades que luego le serán necesarias para su inserción social.

### **2.3.2 Teorías modernas**

- I. Teoría general del juego de Buytendijk: A diferencia de Gross, Buytendijk pensó que el juego es consecuencia de las características propias de la infancia, que son completamente diferentes de las de la edad adulta. El juego es una forma

de expresar la autonomía del niño y está determinado por tres grandes impulsos: en primer lugar, el impulso de libertad, en el que se expresa la necesidad de eliminar los obstáculos del medio y los elementos que coartan la autonomía; en segundo lugar, el deseo de fusión o integración con lo que nos rodea y de parecernos a los demás; y en tercer lugar, la tendencia a la reiteración, que se manifiesta en la rutina de jugar siempre a lo mismo.

- II. Teoría de la ficción de Claparede definió el juego como una actitud del individuo ante la realidad. La clave del juego es la ficción, es decir, la forma en la que las personas representan la realidad y reaccionan ante ella. Las reacciones son distintas porque dependen de cada persona, tanto en el abordaje y la interpretación de la situación lúdica como durante las interacciones que se producen. Infiuye la edad, la cultura, el sexo, el contexto social, etc. Para Claparede lo importante es la ficción que crea el juego y la manera en que el jugador transforma la conducta real en una conducta lúdica, a causa de esa ficción. Por eso en el juego se satisfacen tendencias profundas y deseos prohibidos que en la vida real serían más difíciles de cumplir.
- III. Juego y psicoanálisis según Freud consideró el juego como un medio para expresar y satisfacer las necesidades. Por eso lo vinculó a la expresión de los instintos, y en particular al instinto de placer. Pero el juego también puede cumplir la función de expresar los sentimientos reprimidos, las proyecciones del inconsciente y la realización de los deseos.
- IV. Teoría psicoevolutiva de Piaget: El juego es reflejo de las estructuras mentales y contribuye al establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras mentales. Las diversas formas que el juego adopta en la vida del niño son consecuencia de su desarrollo evolutivo. Así, en las etapas iniciales los niños desarrollan esquemas motores utilizando objetos y el propio cuerpo durante el juego; al ejercitarlos, con independencia de las propiedades específicas de cada objeto, el niño va reconociendo la realidad al mismo tiempo que interioriza el mundo y lo interpreta. La función de este juego de ejercicio es consolidar los esquemas motores, y su coordinación, a medida que estos se adquieren.

- Sobre los dos años de edad se inicia el denominado juego simbólico, que hace posible la ficción mediante juguetes, cosas y representaciones que actúan a manera de símbolos. El dominio de lo simbólico hace que el juego evolucione desde lo individual a lo colectivo, donde se comparten los símbolos. Cuando alcanzamos el juego social aprendemos a jugar con otros y a representar papeles.
- Por último, aparece el juego de reglas, porque a medida que los juegos se van complicando, requieren de unas normas y una estructura que en ocasiones son imprescindibles para que el juego sea «jugable». Ello requiere la representación simultánea y abstracta de las acciones de los distintos jugadores. El juego, la edad de los que juegan y la situación, hacen que las reglas que regulan las interacciones lúdicas sean más o menos complejas. La necesidad que queramos satisfacer en un determinado juego también hará que las normas y las reglas del propio juego cambien y sean sometidas a acuerdo.

V. Vygotsky y Elkonin. La escuela soviética: Para estos autores el juego nace de la necesidad de conocer y dominar los objetos del entorno. La actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, en la medida en que crea continuamente lo que Vygotsky denominó «zonas de desarrollo próximo». Esta zona de desarrollo próximo es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie, y el nivel de desarrollo potencial determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de otro. En consecuencia, el juego adquiere un carácter marcadamente social. Los niños y adultos pueden aprender a dominar sus capacidades y las normas sociales cuando juegan, y al mismo tiempo, en el juego se ofrecen capacidades personales a los demás y se aprende de otros. Para Elkonin, la esencia del juego está precisamente en que muestra cómo se producen las interacciones entre las personas. Por ello el juego tiene sus reglas internas y evoluciona con la edad, dependiendo de las características del propio juego, de las personas y sus relaciones sociales.

- VI. Teorías culturalistas: Autores como Huizinga y Caillois remarcan la importancia del juego como transmisor de patrones culturales, tradiciones y costumbres, percepciones sociales, hábitos de conducta y representaciones del mundo. Los juegos expresan los valores dominantes de la cultura de cada civilización, y cambian en función de la época histórica, la situación geográfica, las modas o las ideas. Otros autores tienen un punto de vista más eco sistémico y argumentan que las condiciones del medio ambiente constituyen un factor aún más determinante sobre el tipo de juegos y juguetes que se desarrollan en cada grupo social. En cualquier caso, es evidente que tanto la cultura como el medio ambiente ejercen una gran influencia sobre la actividad lúdica.

#### **2.4 El juego como fuente de aprendizaje**

Numerosos investigadores y profesionales destacan el carácter universal y educativo del juego; los niños de todas las razas y países crecen y se educan jugando. Por esta razón, los gobiernos y estados del mundo han querido convertir al juego en una forma de comunicar y transmitir valores e ideas, y también, dada su importancia, en un símbolo de igualdad y de paz, a pesar del sentido competitivo que algunas veces tienen. Existe una conciencia del valor del juego como camino para educar al hombre y como una de las mejores vías para aprender valores, normas, interiorizar conceptos y desarrollar capacidades. Mediante él, esperamos que los niños y las niñas cambien, que modifiquen sus comportamientos para que sean mejores, que conozcan el mundo que les rodea, que se vayan adaptando a la realidad y a la vida. Por ejemplo, queremos que se porten bien, que las relaciones con otros sean más positivas o que aprendan a manipular juguetes, aparatos, mecanismos, etcétera. Los educadores sabemos que todos los niños, cuando juegan, aprenden o amplían capacidades como la atención, la memoria o la creatividad, y progresivamente van desarrollando su inteligencia. Se entrenan en saltar, correr, reaccionar, colocan un cubo encima de otro, ensartan piezas o se convierten en bomberos, doctoras, abuelas, etc. El niño aprende porque juega y el



juego le permite madurar, «hacerse mayor». Si juega a los papás o a las mamás consigue entender mejor lo que pasa en su familia, las emociones, la afectividad, las actitudes de los adultos o los comportamientos de otros niños.

Cuando juegan, los niños y niñas no tienen generalmente la «intención» de aprender, pero somos los educadores los que podemos planificar los espacios para que los niños se capaciten. Muchos de nuestros conocimientos los hemos aprendido jugando y hemos de estar agradecidos a la imaginación y a las destrezas de los educadores, que nos propusieron las actividades y las tareas adecuadas para que pudiéramos hacerlo con los mejores recursos y materiales. En definitiva, el juego de los niños en los espacios educativos, como las escuelas infantiles, las casas de niños, los parques, las ludotecas o las bibliotecas infantiles, permiten al educador relacionar el juego al aprendizaje, y facilitar el desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social. En cierto modo, se trata de aprovechar la actividad lúdica como punto de partida para proponer y realizar tareas útiles, orientadas a dirigir objetivos educacionales.

## **2.5 Los juegos verbales**

Desde que el ser humano nace pasa por diferentes etapas de lenguaje en el que con el tiempo se incorporan nuevas palabras, expresiones y nuevas formas de hablar razón por la que el lenguaje oral forma una parte esencial del ser humano.

Si bien la articulación verbal en los niños y niñas forma parte de su sistema comunicativo es por esto que dentro del desarrollo del lenguaje oral los juegos verbales “son juegos que tienen como propósito asociar significantes con significados; ampliar su vocabulario, relacionar hechos, situaciones con sus experiencias. Los juegos verbales deben desarrollarse en un ambiente de alegría y juego. Explicar a los niños el juego para que ellos creen otras situaciones” (Bedoya, 1982) forman una parte fundamental ya que estos permiten al niño incrementar su vocabulario y una correcta pronunciación.

### **2.5.1 Metodología de los juegos verbales**

(Paucar, 2013) Presenta las siguientes estrategias metodológicas para los juegos verbales:

- I. Realizar diversas actividades, desde una idea lúdica. El cual permite trabajar motivadas y estimuladas respecto a ellos.
- II. Promover en ellos la iniciativa de la lectura a partir de sus distintas posibilidades lingüísticas.
- III. Hacer que los alumnos inventen variadas actividades verbales.
- IV. Buscar entre los alumnos el intercambio de las diferentes actividades verbales de cada uno, para que así pueda manifestar lo aprendido y mostrar hacia los demás. Proponer diversidad de actividades y en base a ellos seguir inventando más. (p. 56).

### **2.5.2 Dimensiones del juego**

#### *2.5.2.1 Dimensión 1. Las adivinanzas*

(Rodríguez, 2001) Manifiesta que las adivinanzas “son las actividades verbales que busca la ampliación del vocabulario del ser humano, Así como el ejercicio de actividades mentales” (p. 27).

Si bien la adivinanza es un juego de palabras que tienen como intención que se logre descifrar la respuesta correcta, en general la adivinanza constituye una forma de aprendizaje que está constituida en dos partes la pregunta y la respuesta que son partes del raciocinio del niño.

“La manera de enseñar adivinanzas parte del hecho de que constituye un juego mental que ayuda a estimular el desarrollo cognitivo (inteligencia, creatividad y memoria) y lingüístico (articulación de oraciones)” (Paredes, 2003) retomando lo anterior el niño al tener que descubrir por sí mismo un objeto el aprende a unir ideas con el fin de fabricar conceptos que forman parte de los intereses que tienes ya que implica un reto lúdico, expresivo y tentador.

#### *2.5.2.2 Dimensión 2. Rimas*

La rima es una estrategia creativa y motivadora en el desarrollo de la expresión oral que es producida por un conjunto de fonemas que se repiten en dos o más versos a partir de la última vocal acentuada si bien es una actividad verbal que pone en juego diferentes habilidades en los niños, retomando a (Rodríguez, 2001) arriba sobre la importancia y el proceso de las rimas que tienen como función cumplir con las características de tener musicalidad al momento de emitirlas y que por lo tanto son básicas para todas las personas ya que benefician en su vocabulario.

#### *2.5.2.3 Dimensión 3. Trabalenguas*

La rima es un elemento rítmico dentro de un texto escrito en versos, como puede ser una canción o una poesía. Se trata de un fenómeno acústico porque se da cuando un grupo de fonemas se repiten en, por lo menos, dos versos. Esta repetición se da en la última vocal que lleve acento.

Los trabalenguas juegan un papel muy importante ya que se juega con palabras que contienen sonidos iguales creando una cierta dificultad para la dicción rápida.

Haciendo referencia los trabalenguas (Starico, 2006) “son expresiones de difícil expresión, tienen fines didácticos, y a manera de juego, posibilitan la corrección de

defectos de dicción, errores de pronunciación e imperfecta emisión de consonantes” (p. 54).

## **2.6 La expresión oral.**

Es importante mencionar que los tralenguas por la estructura que poseen logran obtener diferentes beneficios que aluden a la adquisición, precisión y rapidez en el lenguaje oral y el enriquecimiento del vocabulario de los niños.

Expresión Oral (Owens, 2003) afirma que: la comunicación “es el proceso mediante el cual los interlocutores intercambian información el ideas, necesidad y deseos. Se trata de un proceso activo que supone codificar, transmitir y decodificar un mensaje” (Pág. 87). Cuán importante es la comunicación en las relaciones humanas, posee vital transcendencia desde los inicios de la vida. Es el elemento más importante en el desarrollo de las relaciones que establecemos en nuestra vida; es como percibimos la información y el significado que le damos y cómo la damos. La comunicación tiene mayor importancia en los niños de la educación preescolar, cuando ellos comienzan la escuela por primera vez necesitan conocer, comprender frases y expresiones claves que puedan utilizar para comunicar y transmitir con sus maestras y compañeros del aula.

La escuela juega un papel importante ya que su misión es la de preparar al niño o niña a una enseñanza específica y será por medio de la palabra como va a interpretar estas enseñanzas. El lenguaje hablado se aprende socialmente. Así los niños y niñas descubren cuando deben de hablar y cuando no, de qué manera y con qué palabras, etc.

Según (Cisneros, 2013) nos dice que:

la expresión oral es una condición para la comunicación verbal entre hombres y no una simple herramienta, técnica y mecanismo para transmitir mensajes, la expresión requiere herramientas materiales, de ayudas o apoyos que la hagan más eficiente. Precisa, también de un desarrollo técnico que la humanidad ha logrado plasmar en significativos avances para el perfeccionamiento en el uso de la comunicación. Este acto discursivo debe proyectar la relevancia en la capacidad comunicativa y simbólica del ser humano mediante el uso de códigos que configuren un discurso integral, intencionado, argumentado y crítico sobre la base de las interacciones de los hablantes. (pp. 51, 52)

### **2.6.1. Dimensiones de la expresión oral**

(Olangua, 2004) Basados en los estudios sobre el lenguaje de Bloom y Lahey; mencionan que para elaborar una prueba que explique el desarrollo del lenguaje en niños de 3, 4, 5,6 años se deben tener en cuentas los aspectos de fonología, morfología - sintaxis, contenido y uso. Tales autores proponen analizar el lenguaje en dimensiones, según el cual se caracteriza en forma, contenido y uso.

- I. Forma: implica la fonología – morfología y sintaxis.
- II. Contenido: Léxico.
- III. Uso: Expresión espontánea durante una actividad manipulativa.

Existen diversas teorías acerca de la adquisición y el desarrollo del lenguaje de manera introductoria se plasman aquellas teorías que van con relación a la expresión oral.

## **2.6.2 Teoría Cognitiva de Jean W. F. Piaget.**

Aproximadamente entre los 2 y los 5 años, el niño adquiere el lenguaje y elabora un sistema de imágenes. Sin embargo, el lenguaje aún no tiene para él mismo valor que para el adulto. (Dolle, 2006) Afirma que: “siendo un sistema de signos, tan solo permite evocar realidades particulares es por esto que la palabra todavía no tiene valor de concepto.” (p. 130). Sus estudios y teorías se fundamentan en que los niños adquieren y aprenden el lenguaje a través de la manipulación de símbolos o códigos que se encuentran en su entorno social, siendo una herramienta o instrumento necesario para relacionarse con sus pares.

Esto supone una serie de cambios progresivos en la vida del niño, que están marcados por diversas etapas, donde desarrollaran diversas habilidades cognitivas, denominando a estas etapas “Los estadios de Piaget”. En la segunda etapa de la teoría de Piaget periodo pre-operacional que parte de los 3 años, donde se produce un hecho importante en la vida de un niño que es la Escolarización, los niños pueden expresarse mediante el lenguaje, no maneja la lógica concreta ni pueden manejar la información mentalmente, siendo su mundo egocéntrico.

Uno de los principales logros de este periodo es que los niños puedan entender, representar y pensar objetos, así como explotar su curiosidad y el deseo, desde su investigación, Piaget baso su teoría en que la forma de pensar ce los niños son diferente al de los adultos, ya que, a través de sus interacciones con su entorno, los niños construyen su propia comprensión del mundo.

Con respecto a Labinowicz, ha encontrado que “los niños son en general curiosos y que interactúan fácilmente con los objetos y la gente que los rodea. Elaboran significados en su mundo de constante expansión a través de esta interacción. Cualquier programa docente, por tanto, debe respetar estas capacidades” (p. 207). En visto de lo anteriormente mencionado, podemos decir que el lenguaje es el modo de representación más complejo y abstracto. Además, otras formas de representación tienen alguna similitud con los objetos o eventos que simbolizan, el lenguaje se expresa en símbolos que no tienen ningún parecido.

### **2.6.3 Teoría Sociocultural de Lev Vigotsky.**

Manifiesta en su libro lo siguiente “El desarrollo del pensamiento está determinado por el lenguaje, es decir por las herramientas lingüísticas del pensamiento y la experiencia sociocultural del niño”. (Vigotsky, 1981). El hecho que el niño(a) exprese de forma oral sus ideas implica un proceso de abstracción y representación, ya que la palabra sustituye al objeto y activa múltiples procesos cognitivos. Para Lev Vigotsky (1962; citado en Meece, 2000), el lenguaje es la herramienta psicológica que más influye en el desarrollo cognoscitivo. Al respecto dice (1962): "El desarrollo intelectual del niño se basa en el dominio del medio social del pensamiento, es decir, el lenguaje" (p. 130). Distingue tres etapas en el uso del lenguaje: la etapa social, la egocéntrica y la del habla interna. Sostiene que el desarrollo y el aprendizaje dependen de las personas que forman parte del entorno del individuo; así como su cultura. En general estos mismos juegan un papel importante para la adquisición del lenguaje, por tanto, el aprendizaje humano es en gran medida un proceso social. (Meece, 2000). Vygotski (1981), señala a diferencia de otros teóricos, que el pensamiento y el lenguaje son dos sistemas completamente separados y a partir de los tres años, el niño a través de la internalización del pensamiento verbal, lo fusiona y desarrolla. Es decir que el lenguaje cumple una función extraordinaria, en el desarrollo cognitivo del niño, siendo esta la clave del desarrollo humano, que posibilita el intercambio del conocimiento.

### **2.6.4 Teoría del Lenguaje de Benjamín Lee Whorf.**

La teoría que utilizo para explicar el lenguaje se llama determinismo, en la cual considero el lenguaje; como la herramienta principal que determina nuestro pensamiento. La llamada “hipótesis Sapir – Whorf”, consta de dos partes: La relatividad lingüística, sostiene que la cultura es conformada por el lenguaje. Determinismo lingüístico: señala que las funciones de la mente son determinadas por el lenguaje según el idioma que habla. Sus teorías se basaron en un estudio a

diversas personas con distintos idiomas, lo cual determino que su comportamiento estaba marcado por su lenguaje. (Lee Whorf, 1956). Nuestros patrones habituales de pensamiento, se determinan por los vocablos o términos que nuestra sociedad decide utilizar, y esto eta determinado entre todos los miembros de una misma comunidad lingüística. (Lee Whorf, 1956).

### **2.6.5 Teoría del Desarrollo del Lenguaje de Noam Chomsky.**

El niño nace con una predisposición para adquirir el lenguaje, esta será programada para reconocer reglas universales que después serán base de todos los idiomas. Recalcando que el niño al nacer aún no tiene una lengua formada o definida, pero al ir evolucionando y desarrollando permitirá al niño adquirir nuevas estructuras lingüísticas cada vez más complejas hasta alcanzar niveles de habilidades como la de los adultos. (p. 209). De acuerdo a Chomsky citado en (Meece, 2000) el cual basó su teoría del innatismo en que los niños nacen con habilidades innatas para asimilar las estructuras del lenguaje. Sostiene que la conquista del lenguaje durante la infancia, ocurre en la capacidad de que los individuos pueden reconocer y asimilar la estructura básica del lenguaje. Chomsky defiende su teoría basándose en que “el niño es un ser activo, que elabora sus propias reglas, al reajuste, estructura, orden y regularidad de los verbos típico de su edad como (ej: fuiste – juiste; saber – lo sepo o lo sabo)”. Este florecimiento o maduración del lenguaje se dará a través de la ejercitación, maduración de la organización mental del niño”. Como docentes concluimos que el enfoque de este prestigioso defensor del lenguaje nos parece muy útil y beneficioso; aunque genera una controversia en que, si la adquisición del lenguaje es genética o adquirida por experiencias, ya que es difícil separar ambas categorías, ya que ambas se amalgaman y retroalimentan.



## 2.7 Cualidades de la expresión oral.

Retomando a (Cassany, 2003) la expresión oral está conformada por 9 cualidades que son:

- I. Dicción Esta cualidad nos dice que es la construcción con la mayor claridad posible las palabras del mensaje que nosotros queremos transmitir.
- II. Fluidez: Es utilizar de manera espontánea, continua y natural las palabras, poniendo de ejemplo la fluidez del agua.
- III. Volumen: Es la intensidad en la que una persona graba a su voz al emitir un mensaje ante un público.
- IV. Ritmo: Es lo que llamamos el resultado de la combinación y sucesión de las palabras, frases y cláusulas que nosotros hemos seleccionado y que se expresaran respetando los signos de puntuación. Estas deben ser a la vez la armonía y acentuación del lenguaje.
- V. Claridad: En esta cualidad nosotros expresamos de forma precisa y objetiva nuestros pensamientos llevados a conceptos e ideas, empleando recursos necesarios para mejorar nuestro discurso.
- VI. Coherencia: En este caso, nosotros debemos expresar de manera organizada las ideas o pensamientos en secuencia, siempre de manera que estos se representen de manera lógica.
- VII. Emotividad: Consiste en proyectar a través de nuestras propias palabras la sensibilización y convencimiento a nuestro auditorio.

Movimientos corporales y gesticulación: Es cuando la persona se expresa oralmente pero también se apoya de movimientos corporales y de gestos faciales que los relacionan con lo que quiere comunicar.

Vocabulario: Finalmente, esta cualidad es la lista de todas las palabras que tenemos guardadas en la mente, y que debemos transmitir de manera clara para que el mensaje llegue y sea entendida por nuestro receptor teniendo en cuenta diferentes aspectos como: su cultura, el entorno social y su psicología.

## **2.8 Marco normativo**

La Educación Preescolar es la base fundamental de la Educación Básica obligatoria dentro de este hecho se considera que en este nivel cada uno de niños y niñas tienen la tarea de formarse como “sujetos activos, pensantes, con capacidades y potencial para aprender en interacción con su entorno, y que los procesos de desarrollo y aprendizaje se interrelacionan e influyen mutuamente” (SEP, 2017) es a causa de esto que se busca cubrir los contenidos pedagógicos que demanda dicho nivel y esto con ayuda de los campos de formación académica y áreas de desarrollo personal y social.

### **2.8.1 El lenguaje prioridad de la Educación Preescolar**

Lenguaje y Comunicación siendo un campo de formación académica que se maneja dentro del currículo de Educación Preescolar pretende que cada niño aprenda a hablar de una u otra manera a través de la interacción del mundo que lo rodea porque a través de esto ellos logran crear un sistema de lenguaje que les permita dar a conocer sus ideas, estructurar lo que piensan y sobre todo ampliar su vocabulario, entonces el lenguaje se convierte en una de las partes más esenciales, retomando a (SEP, 2017) los propósitos de dicho campo son:

- I. Adquirir confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua; mejorar su capacidad de escucha y enriquecer su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.
- II. Desarrollar interés y gusto por la lectura, usar diversos tipos de texto e identificar para qué sirven; iniciarse en la práctica de la escritura y reconocer algunas propiedades del sistema de escritura.

La escuela como un factor importante de la Educación tiene como quehacer crear en los alumnos la oportunidad de hablar y aprender el uso de nuevas palabras y expresiones que con el tiempo les permitirá construir ideas más completas y

coherentes de lo que quieren dar a conocer por lo tanto “El lenguaje se relaciona con el desarrollo emocional y cognitivo porque, en un sentido positivo, permite adquirir mayor confianza en sí mismos al relacionarse e integrarse a distintos grupos sociales, es la herramienta que les permite construir significados y conocimientos significativos” (SEP, 2017) partiendo de la idea anterior se hace referencia que los Aprendizajes Esperados se centran en desarrollar gradualmente esas habilidades y para el desarrollo de la expresión oral nos podemos encontrar con dos organizadores curriculares oralidad y literatura que están enfocados primordialmente en lo siguiente:

- I. Oralidad. El desarrollo del lenguaje de los niños al ingresar a preescolar es variable. Conversar, narrar, describir y explicar son formas de usar el lenguaje que permiten la participación social, así como organizar el pensamiento para comprender y darse a entender; fortalecen la oralidad y el desarrollo cognitivo de los niños porque implican usar diversas formas de expresión, organizar las ideas, expresarse con la intención de exponer diversos tipos de información, formular explicaciones y expresar secuencias congruentes de ideas.
- II. Literatura. Este organizador curricular incluye la producción, interpretación e intercambio de cuentos, fábulas, poemas, leyendas, juegos literarios, textos dramáticos y de la tradición oral.

En términos generales lo anterior constituye una parte vital de la importancia que recobra la expresión oral dentro del Nivel Preescolar.

## Capítulo III. Metodología de Investigación

A medida que se va retomando la importancia de la solución de un problema es importante dentro de la investigación retomar una metodología de investigación que permita recolectar y analizar datos a través de una gama de estrategias que permitan reflexionar sobre la enseñanza del profesorado en el que se tenga como propósito fundamental mejorar la propia práctica educativa en una situación real a partir de los hechos que suceden siendo el docente el protagonista de la investigación.

### 3.1 Perspectiva de la investigación acción desde diferentes autores

Modelo de (Kemmis, 1988) apoyándose en el modelo de Lewin, elabora un modelo para aplicarlo a la enseñanza. El proceso lo organiza sobre dos ejes: uno estratégico, constituido por la acción y la reflexión; y otro organizativo, constituido por la planificación y la observación. Ambas dimensiones están en continua interacción, de manera que se establece una dinámica que contribuye a resolver los problemas y comprender las prácticas que tienen lugar en la vida cotidiana de la escuela. El proceso está integrado por cuatro fases interrelacionadas: planificación, acción, observación y reflexión, cada uno de los momentos implicados una mirada retrospectiva, y una intención prospectiva que forman continuamente una espiral auto reflexiva de conocimiento y acción (ver figura 1).

#### Figura 1

*Modelo reflexivo de Kemmis.*



Modelo (Elliot., 1997) comprende de tres momentos: elaborar un plan ponerlo en marcha y evaluarlo; rectificar el plan, ponerlo en marcha y evaluarlo así sucesivamente. En el modelo de Elliot aparecen las siguientes fases:

- I. Identificación de una idea general. Descripción e interpretación del problema que hay que investigar.
- II. Exploración o planteamiento de las hipótesis de acción como acciones que se realizan para cambiar la práctica.
- III. Construcción del plan de acción. Es el primer paso de la acción que abarca: la revisión del problema inicial y las acciones concretas requeridas; la visión de los medios para empezar la acción siguiente, y la planificación de los instrumentos para tener acceso a la información.
- IV. La puesta en marcha del primer paso en la acción.
- V. La evaluación.
- VI. La revisión del plan general.

Modelo de (Lewin, 1947) describió la investigación-acción como ciclos de acción reflexiva. Cada ciclo se compone de una serie de pasos: planificación, acción y evaluación de la acción. Comienza con una «idea general» sobre un tema de interés sobre el que se elabora un plan de acción. Se hace un reconocimiento del plan, sus posibilidades y limitaciones, se lleva a cabo el primer paso de acción y se evalúa su resultado (ver figura 2). El plan general es revisado a la luz de la información y se planifica el segundo paso de acción sobre la base del primero.

## Figura 2

*Ciclo reflexivo Lewin.*



### 3.2 Investigación acción

La metodología es un enfoque de acciones destinadas para analizar y describir a fondo un problema planteado a través de procedimientos específicos que responden al “cómo” se realiza dicha investigación, dada la presente situación está enfocada a *la influencia del juego en el desarrollo de la expresión oral en alumnos de tercer grado de preescolar* un tema en el que es indispensable llevar a cabo una investigación que garantice la formación de nuevos conocimientos y alternativas de solución a la situación problema. Desde esta visión esta metodología permite readquirir las características y pasos a seguir considerando el objeto de estudio, los actores involucrados y el contexto en el que esta abismada la problemática posibilitando la llegada a una conclusión que refrende a la influencia que tiene el juego en el desarrollo de la expresión oral de los alumnos de nivel preescolar.

Apropiarse de una metodología de investigación que permite ser guía de los procesos que se deben de llevar a cabo en este caso la metodología a implementar es la de investigación acción que de acuerdo a (Elliot., 1997) “la investigación acción es un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma a partir de un proceso de reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales que viven los profesores y que busca comprender los problemas prácticos para luego buscar acciones que modifiquen la situación” (p.115) si bien esta metodología permite articular la práctica y la investigación que tiene como fin la transformación de esta a través de la reflexión y la construcción de nuevos conocimientos que permitan la transformación dentro del ejercicio pedagógico ya que especialmente están ligadas con la aplicación del currículum en la que interviene una forma de ser y ejercer la docencia es decir que no solamente puede implementar el docente en un momento determinado de su parte práctica sino que puede ser parte de su ejercicio docente permanente que lo faculta y posibilita en términos de hacerse crítico.

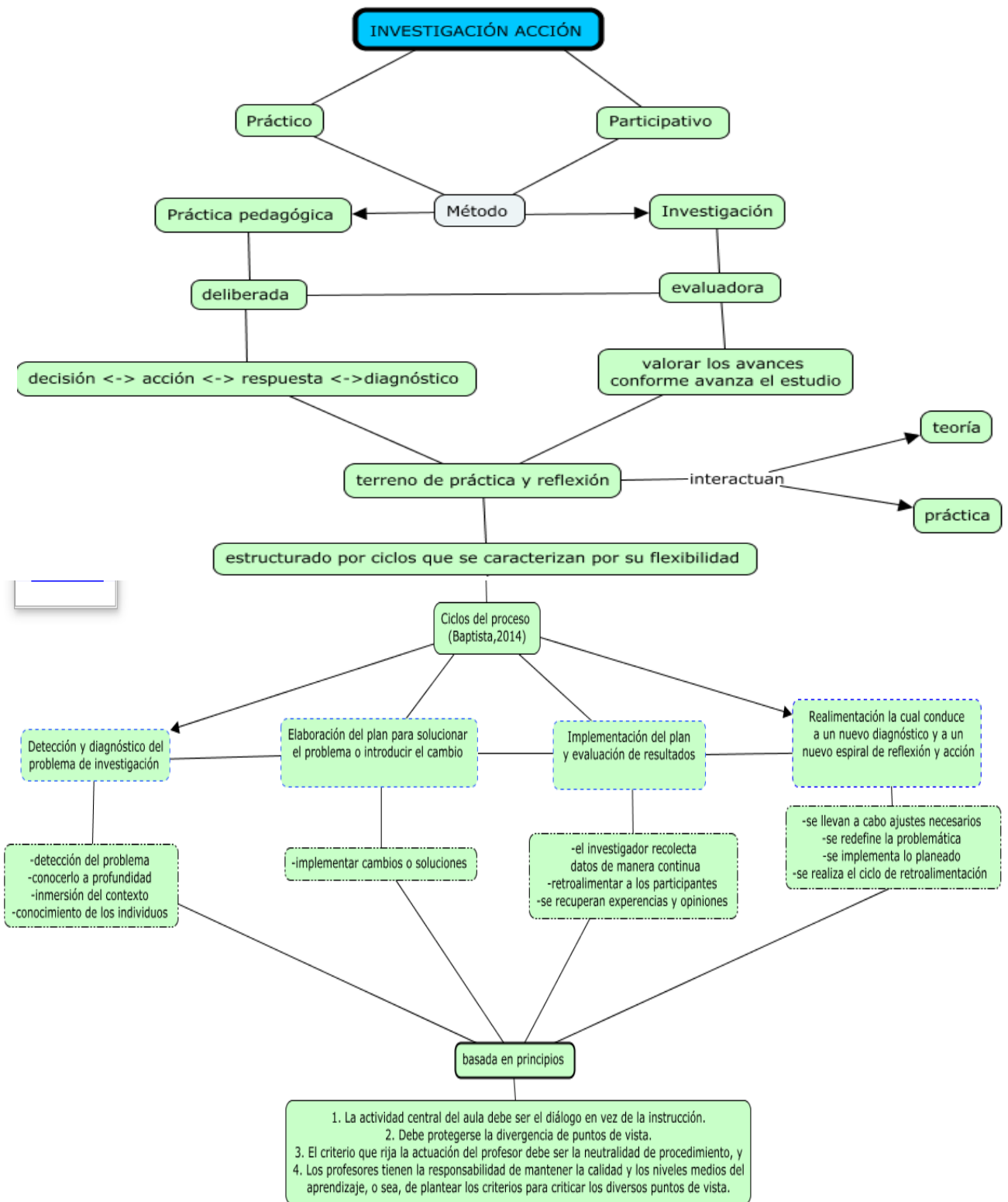
A partir de lo anterior se habla de la investigación de corte cualitativo que se caracteriza por ser inductiva, debido a que a partir de diversas acciones el

investigador observa, interactúa, registra todos los hechos, analiza, clasifica y llega a un proceso de contraste en las que se consideran las categorías establecidas.

La metodología de investigación acción se caracteriza principalmente por los ciclos y la flexibilidad (ver figura 3) que posee debido al modelo cíclico que comprende de varios pasos o momentos que hacen referencia a un proceso de reflexión que de acuerdo a Latorre (2007) “conjunto de tareas, recopilación, reducción, representación, validación e interpretación con el fin de extraer significados relevantes, evidencias o pruebas en relación con los efectos o consecuencias del plan de acción” (p.82) tienen como propósito mejorar la propia práctica educativa en una situación real siendo el profesor el protagonista de la investigación.

**Figura 3.**

*Metodología de la investigación acción.*

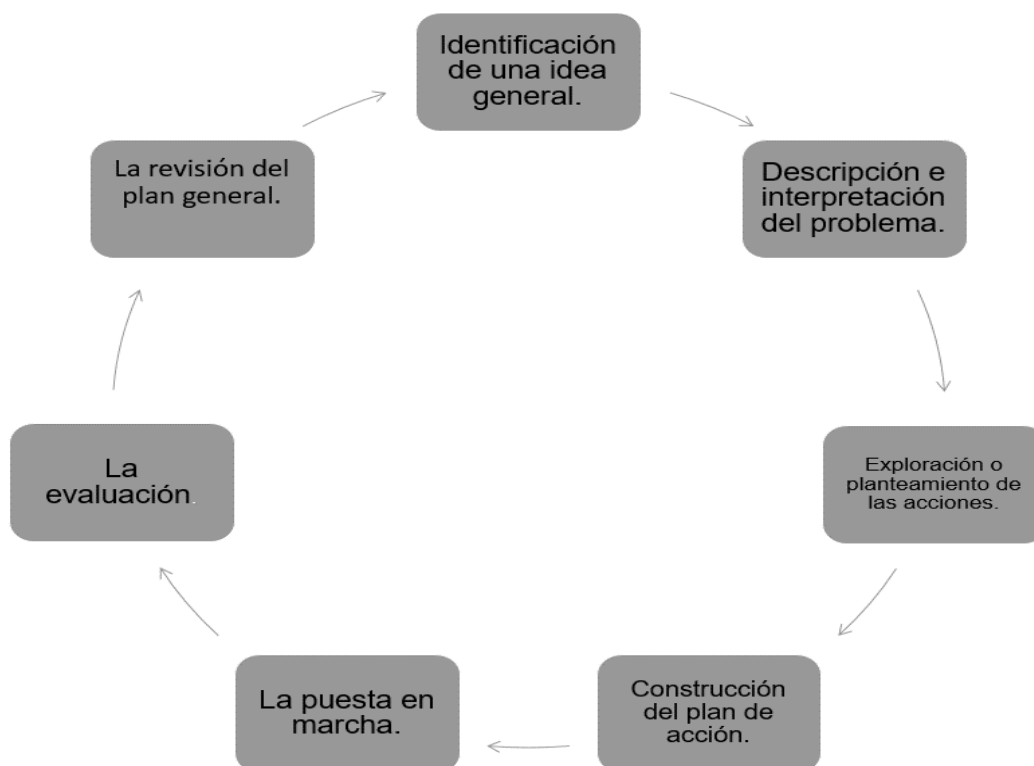




El punto principal en el que radica esta metodología es el papel que tiene el investigador a quien le corresponde investigar y recolectar información rescatada de diversos artículos, libros de texto e investigaciones que se han realizado con relación a los temas del juego, la expresión oral y el desarrollo de los niños que por su parte abonan a los referentes teóricos y a la justificación que permiten aclarar la veracidad de la investigación por lo cual es necesario tomar en cuenta el ciclo reflexivo de tal metodología (ver figura 4).

**Figura 4.**

*Ciclo reflexivo de la investigación acción.*



La problemática que se ha encontrado es el desarrollo de la expresión oral en la que están inmersas las prácticas del lenguaje, por dicha razón es insustituible destacar que esta problemática se descubrió a través de la observación e intervención dentro del aula de clase viéndose reflejada en los alumnos por medio de las características del desarrollo de los niños a esa edad y de los instrumentos

de investigación (entrevistas, guía de observación y diario de campo) que arrojaron información, en afinidad a los instrumentos de investigación se llegó a la aseveración de que los alumnos mostraban ciertas necesidades y carencias en cuanto al desarrollo de su expresión oral.

Dicha investigación debido a que es de corte cualitativo como se mencionó con anterioridad ya que de acuerdo a sus características se guía por áreas o temas significativos de la investigación, sin embargo en lugar de que la claridad sobre la pregunta de investigación preceda a la recolección y análisis de los datos y que por su parte se retome el ciclo reflexivo del que está compuesta la investigación acción que de acuerdo a (Elliot., 1997) son cuatro momentos como se muestra en seguida:

El primero momento es la *detección y diagnóstico del problema de investigación* donde el investigador pretende dar resultado de lo que pasa dentro del contexto donde se desarrolla la investigación es decir relatan qué, dónde, cuándo, con qué y cómo están sucediendo las cosas.

El segundo momento es la elaboración del *plan para la solución del problema o la introducción al cambio* en este momento se buscan estrategias que permitan abonar a la resolución de la problemática se plasman en un plan que integre aquellas acciones que pueden ayudar.

En el tercer momento es la *implementación y evaluación del plan*, dentro de este momento se implementa el plan de acción en el contexto en el que se encuentra inmersa la problemática y durante este proceso se realiza una evaluación continua que dé cuenta de los resultados que se están obteniendo.

Hacer una realimentación que conduce a un nuevo diagnóstico y a un nuevo espiral de reflexión y acción dentro de este apartado se buscan cuáles son los aspectos que se deben medicar para erradicar dicha problemática.

### **3.3 Contexto de intervención**

El contexto de intervención es todo lo que la escuela de una u otra manera ofrece a los estudiantes para impulsarlo u obstaculizarlo entorno a su aprendizaje y es por esto que es necesario describir el contexto interno y externo del Jardín de Niños.

#### **3.3.1 Contexto Escolar**

El Jardín de Niños “Ejercito del trabajo” se encuentra ubicado en la Calle 9 s/n, Colonia Valle De los Reyes, Los Reyes Acaquilpan, La Paz, Estado de México, C.P. 56430 y la Clave de centro de trabajo C.C.T 5EJN0407X, contando con turno matutino y vespertino.

El Jardín de Niños cuenta con una matrícula escolar de 195 alumnos en total divididos en, 87 alumnos de Segundo grado y 108 alumnos de Tercer grado; por parte del personal docente 1 director escolar, 1 supervisor y 8 docentes frente a grupo, además es importante recalcar que la escuela emplea el plan y programa 2017 de aprendizajes clave para una educación integral.

En cuanto a las reuniones de consejo técnico su finalidad es darle seguimiento al PEMC, la organización de la escuela, intercambios de experiencias, solicitud de sugerencias y buenas prácticas para la Nueva Escuela Mexicana (NEM).

La institución se rige por un reglamento el cual tiene que ver con normas de convivencia y acuerdos para normar las relaciones personales de toda la comunidad escolar, para solicitar el apoyo de padres de familia se organizan juntas por medio de convocatorias y/o avisos y a través de citas directas para algún trabajo específico.

La visión que tienen las docentes sobre el nivel preescolar es que esta es la etapa de la vida escolar en dónde se sientan las bases para la adquisición de algunas habilidades que se consolidan tales como los rasgos de la personalidad de los niños, se considera que se favorecen los valores del respeto, perseverancia, amor y empatía.

Por lo anterior es que se debe reestablecer el tejido social considerando que la familia es una parte fundamental y se debe trabajar con las habilidades socioemocionales. Esto lleva a identificar que en cuanto a los alumnos se ha observado como necesidad el reconocimiento, manejo y control de emociones, consolidar habilidades de lenguaje oral, resolución de problemas y consolidar habilidades de conteo.

### **3.3.2 Contexto áulico**

El aula es un espacio de comunicación, relaciones e intercambio de experiencias entre alumnos y maestros. En ésta, todos sus integrantes se ven beneficiados de la diversidad de ideas, intereses, gustos, habilidades y necesidades que presentan los alumnos, así como por la variedad de experiencias de aprendizaje que el maestro pone a disposición del grupo, propiciando la autonomía y promoviendo la creación de relaciones afectivas que favorecen el desarrollo de un clima de trabajo estimulante.

Durante tiempos de confinamiento por COVID-19 se puede mencionar que de los 23 alumnos 12 cuentan con dispositivos electrónicos sin embargo en la mayoría de ellos son compartidos con algún miembro de su familia (hermanos, primos y tíos).

### 3.4 Diagnóstico

#### *Características Generales*

El tercer grado grupo "C" está conformado por 23 alumnos de los cuales 10 son mujeres y 13 hombres oscilan en una edad de 4 años 9 meses a 5 años 8 meses, en esta edad los niños pasan a través de etapas específicas conforme va madurando su intelecto y su capacidad para percibir las relaciones de todo tipo.

Dentro de las diferentes etapas del desarrollo cognitivo del ser humano y en la que se encuentran dichos alumnos es la etapa pre operacional que se da entre los 2 y 7 años, una etapa en la que los niños no se basan solo en sus sentidos para aprender, si no que ya empiezan a utilizar esquemas de acción simbólicos e internos, su función principal es que el niño obtenga mayor comprensión representativa, lo que ayudara al niño a tener un mejor aprendizaje y una mejor comunicación.

De acuerdo al modelo de Bandler y Grinder conocido como VAK, 22 alumnos son cinestésicos, es decir que los alumnos procesan la información asociándola a las sensaciones y movimientos, al cuerpo, como también visuales en donde se utilizan un conjunto de organizadores gráficos (métodos visuales para ordenar información), en este caso dibujos, ilustraciones y fotos.

Dentro del grupo existe un caso especial al de los demás y es el caso de un alumno nuevo dentro del grupo y de acuerdo al diagnóstico médico que posee, él tiene un retraso madurativo, tiene displasia broncopulmonar que va ligada a un trastorno pulmonar de largo plazo (crónico) que implica que el alumno con frecuencia se encuentre administrado bajo un respirador artificial.

En cuestión de los logros, avances y dificultades de los alumnos en los campos de formación y áreas de formación académica, son los siguientes:

*Lenguaje y comunicación:* el lenguaje es una actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva. Es al mismo tiempo la herramienta fundamental para integrarse a su cultura permite acceder al conocimiento de otras culturas para interactuar en la

sociedad y en el más amplio sentido para aprender y más aún en la etapa pre operacional donde los niños aprenden cómo interactuar con su ambiente de una manera más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes mentales.

Los alumnos por el rango de edad se encuentran en etapa lingüística por lo cual mantiene la interacción con el otro, conjugando verbos en algunas ocasiones combinando palabras y realiza interrogaciones, en el cual abundan adjetivos, cantidades imprecisas, oraciones incompletas sin embargo a 12 alumnos se les dificulta mantener e iniciar una conversación con sus compañeros y el docente.

En relación con el desarrollo fono articulador, los niños logran distinguir sonidos como son “masa” “casa”, “boca” “roca” entre otros y los fonemas del habla que más se les dificultan son como son “r, p y s”. En cuanto a la semántica los alumnos utilizan un vocabulario no muy extenso, pero en ocasiones desordenado.

La gramática la cual la incorporan dos partes, la primera es la sintaxis y la segunda es la morfología, los alumnos logran y utilizan pronombres personales y posesivos, como también de variaciones de género y numero creando así frases simples. Pragmática, el cual es el uso de las reglas en la comunicación ya sea afectivo o propio, en donde los alumnos logran y se involucran en conversaciones respetando turnos (esto se logró a través de acuerdos con los alumnos), comprendiendo lo solicitado con consignas y preguntas claras.

En cuanto al lenguaje escrito reconocen la función de las letras y algunas de ellas identificando las principalmente en su nombre y logran plasmar sus ideas a través de creaciones propias.

*Pensamiento matemático:* el pensamiento matemático se le denomina a la forma de razonar que se utiliza para resolver problemas provenientes de diversos contextos ya sea que surjan de la vida diaria, este pensamiento a menudo es de manera lógica, analítica y cuantitativa (SEP, Aprendizajes Clave , 2017; SEP, Aprendizajes Clave , 2017).

Los alumnos logran poner en juego de manera implícita e incipiente, los principios de conteo “correspondencia uno a uno es contar todos los objetos de una colección

una y sólo una vez, estableciendo la correspondencia entre el objeto y el número que le corresponde en la secuencia numérica” (Talizina,1988).

Esto lo logran a través de actividades o situaciones de la vida cotidiana que ponen en juego su razonamiento, logran hacer el conteo de objetos mediante la manipulación puede aumentar o quitar ya sea el caso, “el conocimiento lógico-matemático es el que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos y logra una abstracción reflexiva” (Piaget,1995).

Se logró percatar que 14 de los alumnos a partir de sus experiencias logran ser capaces de contar y relacionar colecciones no mayores a 6.

Los alumnos logran tener un vocabulario más específico del campo, observan, nombran, comparan objetos con algunas de las figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo), describen sus atributos, pero toman como apoyo los objetos que se encuentran alrededor además que crea figuras geométricas mediante el doblado y el recortado.

Por otro lado, saben relacionar los objetos de su mundo inmediato, sus propiedades y cualidades geométricas (forma, tamaño y números de los lados). Logran separar figuras o cuerpos geométricos por las características que a cada uno distingue, utilizan las medidas no convencionales para resolver problemas que les implican medir y /o calcular.

*Exploración y comprensión del mundo natural y social:* este campo formativo está dedicado fundamentalmente a favorecer en las niñas y en los niños el desarrollo de las capacidades y actitudes que caracterizan al pensamiento reflexivo, mediante experiencias que les permitan aprender sobre el mundo natural y social.

En cuanto el mundo natural los alumnos interactúan y reconocen algunos insectos y animales que se encuentran el preescolar y fuera de este, es decir se interesan por el observar de estos, preguntas sus dudas, comparan, describen y así crean un nuevo conocimiento.

En cuanto a cultura y vida social, los alumnos reconocen e identifican que es integrantes un grupo social es decir su familia.

*Artes:* los alumnos muestran disposición y gran interés por participar en actividades que involucran la expresión por medio del cuerpo y movimientos, con las cuales logra expresar lo que sienten a través de ritmos musicales, pinturas, dibujos o videos.

*Educación socioemocional:* los alumnos reconocen y expresan sus características personales tales como su nombre, como es físicamente, que le agrada que no le agrada y reconocen las situaciones que les generan alegría, tristeza miedo o enojo.

*Educación física:* en esta área todos los alumnos disfrutan de llevar a cabo juegos en los que se pone en juego el movimiento de su cuerpo e implican habilidades básicas, gatear, correr, caminar, saltar, lanzar, etc. Logran mantenerse en un solo pie, saltar con ambos, logran colocar objetos pequeños, realizar una secuencia de movimientos, reconociendo así sus posibilidades motrices y los beneficios de hacer actividad física.



## **Capítulo IV. Desarrollo de propuesta de intervención**

Durante este capítulo se muestra una propuesta de intervención generada a partir de una problemática identificada en el grupo a fin de encontrar la solución más conveniente para resolverla, esto se realizará a partir del trazo de una ruta que permita decidir con anticipación las actividades que se deberán realizar, cómo se realizarán, en qué periodo de tiempo se harán, quiénes serán los responsables de su cumplimiento y la forma en la que se evaluarán los resultados mismos que permitirán alcanzar los objetivos planteados durante la investigación.

### **4.1 Plan de acción**

Si bien la finalidad del plan de acción es trabajar en forma coordinada, las actuaciones que corresponden a cada uno de los miembros para avanzar y lograr los objetivos que se plantean en el marco de una eficiente gestión.

La indagación e investigación de diversas fuentes bibliográficas enfocadas a la problemática permitieron observar y analizar diversos aspectos importantes dentro del desarrollo de la expresión oral teniendo como base la estrategia del juego verbal.

Es importante mencionar que se implementó la primera fase del plan de acción, por medio de la aplicación de una guía de observación y entrevistas (ver anexo 1) a alumnos, padres de familia y docentes que permitieron diagnosticar la situación del desarrollo de la expresión oral en los niños; permitiendo así, obtener información que diera pie a reconocer la situación del grupo y que de esta manera se posibilitará la construcción de la investigación.

En seguida nos encontramos con la construcción del plan de acción (ver anexo 2) que refleja una serie de actividades donde se retoma la estrategia del juego verbal y la expresión oral enfocada a un aprendizaje por lo cual resulta importante hacer mención que dentro del nivel preescolar existen planes y programas que son una

base fundamental de cualquier proceso que se quiera llevar a cabo con el grupo por lo tanto se retoma al programa de “aprendizajes clave” y el campo de formación académica de lenguaje y comunicación haciendo énfasis en el aprendizaje esperado “dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje” (SEP, 2017), dicho aprendizaje ha sido elegido debido a las características que posee la problemática siendo que las rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje que son parte de los juegos que favorecen a la expresión oral de los alumnos.

## **4.2 Desarrollo de Actividades**

El desarrollo de actividades como parte del plan de acción resulta ser elemental porque permite llevar a cabo el ciclo reflexivo que demanda la metodología de investigación acción trabajada dentro de esta investigación y que con ayuda del instrumento que permitirá evaluar el aprendizaje esperado (ver anexo 3) de modo que se analicen los resultados que se obtengan.

## **4.3 Plan de Acción 1: los juegos del lenguaje.**

El trabajo como educadora es de suma importancia dentro de este proceso ya que tienen la tarea de buscar un conjunto de actividades que conformen el plan de acción que va en función de abonar o dar solución a la situación problema de la investigación.

En seguida se muestra un cronograma general de las actividades llevadas a cabo durante seis días distribuidos en el mes de marzo y abril, por otro lado, se muestran la descripción correspondiente de cada una de ellas.

**Tabla 1**

*Cronograma del primer plan de acción “los juegos del lenguaje”.*

Día 1 : “El juego de las rimas”	Fecha: 16-Marzo-2021 Hora: 11:00 a.m.
Día 2 “Ritmos, cantos y algo más”	Fecha: 17-Marzo-2021 Hora: 11:00 a.m.
Día 3 “Se me traba la lengua”	Fecha: 23-Marzo-2021 Hora: 11:00 a.m.
Día 4 “¿Qué será?”	Fecha: 24-Marzo-2021 Hora: 11:00 a.m.
Día 5 “El congreso de los inventores”	Fecha: 20-Abril-2021 Hora: 9:00 a.m.

#### **4.3.1 Día 1: el juego de las rimas**

Esta actividad se llevó de manera virtual el día 16 de marzo de 2021, dentro de esta primera sesión se incorporaron 14 alumnos de 23, la actividad tiene como propósito que los alumnos identifiquen que es una rima y den algunos ejemplos.

Dicha actividad comienza con una serie de preguntas que se les plantean a los alumnos ¿sabes que es una rima? a lo que la mayoría respondió que si las conocían y se recibieron respuestas como “son palabras que suenan casi iguales” “Son palabras que suenan igual al final” ante estas respuestas se les realizó la pregunta de ¿Recuerdas algunos ejemplos de rimas? Es de aquí que se comenzaron a ver ciertas situaciones que no permitían que el trabajo se llevara como se tenía planeado y con esto se hace referencia a que los acompañantes de clase de los

alumnos les decían que contestar por lo tanto no se lograba observar que es lo que el alumno sabía en verdad.

Como segundo momento de esta actividad se llevó a cabo un juego titulado “El juego de las rimas” donde el grupo se dividió en dos equipos que por turnos participaría un integrante de cada equipo mismo que visualizara un objeto de su alrededor y mencionar el nombre de este al equipo contrario y que un integrante escogido al azar diera el nombre un objeto que rime con el que le mencionaron, en un principio la actividad con dos parejas resulto como se esperaba (que ellos identificaran y dieran ejemplos de las rimas) pero con los demás no resulto como esperaba ya que seguía existiendo apoyo por parte de los acompañantes a pesar de que se les había comentado que la actividad era dirigida a los alumnos.

Finalmente los alumnos respondieron a las siguientes preguntas ¿Fue fácil o difícil realizar las actividades? los alumnos respondieron que fue una actividad fácil y se recibieron comentarios como “fue fácil porque me divertí” “fue fácil porque mi mamá me ayudó” una última pregunta que se les planteo ¿Te gustó realizar la actividad? ¿Por qué? y recibieron algunos comentarios como los siguientes “si me gustó porque jugué con mis amigos” “Porque me gusta decir rimas” “Porque fue fácil”, lo anterior me lleva a reflexionar acerca del papel que tienen los padres de familia dentro del aprendizaje de sus hijos ya que se logra percibir que existen situaciones como la falta de autonomía que tienen los niños al momento de realizar cualquier acción que se le solicite.

#### **4.3.2 Día 2: ritmos, cantos y algo más**

Esta actividad fue llevada a cabo el día 17 de marzo de 2021, en esta sesión se incorporaron 13 alumnos de 23 y tiene como objetivo principal que los alumnos canten una canción con volumen y entonación con la finalidad de que estas les permitan desarrollar su expresión oral.

La actividad comenzó a través de tres preguntas ¿Qué canciones son tus favoritas? a lo que los alumnos respondieron con alguno de estos comentarios “me gustan las de reggaetón” “me gustan las que escucha mi mamá” con estos comentarios me comencé a dar cuenta que existía alguna posibilidad de que los alumnos no logran cumplir con la finalidad que se tenía ya este tipo de respuestas da a entender que las canciones que escuchan no son de su edad, una segunda pregunta que se les realizo ¿Te gustaría aprender más canciones? las respuestas a estas preguntas fueron buenas ya que ellos si tenían la intención de aprender más.

A pesar de que a los alumnos se les había mandado la lista de canciones para que los alumnos las repasaran hasta el día de la clase ,esta no fue la mejor estrategia ya que cuando se les colocó la primer canción “El monstruo de la laguna” solo una alumna logro cantarla y se apoyó de un palo de madera y una hoja que le permitiera encontrar el ritmo durante la canción mientras los demás alumnos solo encontraron el ritmo de la canción pero no lograron cantarla, la segunda canción que se les colocó fue la de “a mi burro le duele la cabeza” durante el desarrollo de esta canción de igual manera solamente una alumna logro cantarla y por último se les colocó la canción de “pollito amarillo” esta fue una canción que la mayoría de los alumnos canto por partes y algunos con entonación y volumen.

Finalmente, los alumnos respondieron a las siguientes preguntas ¿te gustó la actividad? ¿Por qué? ¿Fue fácil o difícil? las respuestas que se recibieron fueron en su mayoría las siguientes “si me gusto porque me divertí y fue fácil porque me gustaron las canciones” dichas respuestas no fueron las que se esperaban.

#### **4.3.3 Día 3: se me traba la lengua**

Esta actividad se llevó acabo el día 23 de marzo de 2021, en esta sesión se incorporaron 13 alumnos de 23, tiene como finalidad que los alumnos pronuncien

un trabalenguas con la intención de mejorar su expresión oral, esta sesión comenzó con una actividad buco facial que les permitiera a los alumnos estimular los músculos de su rostro y que les sirviera al momento de que ellos mencionaran su trabalenguas.

Sucesivamente se les pregunto a los alumnos ¿saben que es un trabalenguas? a lo que la mayoría respondió que era “un juego de decir palabras rápido” en seguida se les mostró un ejemplo de un trabalenguas (ver figura 8) con ayuda de una lámina que tenía dibujos y letras y que de esta manera se representara un trabalenguas durante el desarrollo de esta actividad la mayoría de los alumnos logro decir el trabalenguas de ejemplo.

A continuación, se les dieron participaciones para que cada uno de los alumnos dijieran el trabalenguas que ellos sabían y ante esta actividad todos los alumnos dijeron su trabalenguas sin dejar a un lado que algunos alumnos mostraron aún un grado de dificultad para pronunciarlos.

Finalmente, los alumnos respondieron a las siguientes preguntas ¿Qué tal les pareció la clase del día de hoy? y se recibieron en la mayoría los siguientes comentarios “fue divertida” “ya no fue difícil decir los trabalenguas” “me gustó escuchar más trabalenguas”.

#### **4.3.4 Día 4: ¿Qué será?**

Esta actividad se llevó a cabo el 24 de Marzo de 2021, asistieron 14 alumnos de 23 dicha actividad tiene como finalidad que los alumnos identifiquen que es una adivinanza y den algunos ejemplos de ellas ¿sabes que es una adivinanza? a lo que los alumnos respondieron que “es un juego que trata de adivinar de que animal se trata” “es cuando adivinas” “son palabras que te dicen para que puedas decir que

es” con base a las respuestas se explicó que es un juego de palabras que precisamente sirven para que adivines de que objeto, animal o cosa se trata.

En seguida se les mostraron siete sobres de diferentes colores y se solicitó a algunos alumnos que escogieran un sobre y un compañero que pudiera adivinar con él la respuesta, durante esta actividad cada una de las adivinanzas que se les mostró tenía cierto grado de dificultad ya que no eran muy conocidas.

Finalmente, se les preguntó a los alumnos ¿Les gusto la clase del día de hoy? y algunos alumnos respondieron lo siguiente “me gusto adivinar” “a mí no me gusto porque mi mamá me las dijo” con base a los hechos sucedidos se considera que no se logró con la finalidad ya que se volvió a repetir la misma situación en cuanto a que los acompañantes o padres de familia siguen ayudando a los alumnos a la realización de sus actividades.

#### **4.3.5 Día 5: congreso de los inventores.**

La sesión se llevó a cabo el 20 de abril de 2020 se encontraron 11 alumnos de 23, dicha actividad tenía como finalidad fundamental que cada uno de los alumnos mencionaran y describieran las características de un invento propio.

La presente clase comenzó con un video titulado “el pequeño Leonardo” que hacía referencia a que un niño tuvo un sueño, el primero el de ser pintor y en segundo lugar el de hacer un invento que les permitiera llegar hasta el cielo y a pesar de que no lo logró el realizó diferentes inventos que hoy en día son muy importantes.

Con base al cuento se solicitó a los alumnos que pensarán en algún invento respondiendo a las preguntas ¿para qué sirve? y ¿Cuál es su nombre? Todos los alumnos describieron muy bien su invento, se mostró mayor fluidez a comparación de otras ocasiones.

Los inventos que se escucharon fueron los siguientes: tenis voladores, máquina de chocolates que hacen feliz a la gente, flores que dan paz, una mujer que protege a

los niños, un robot muy inteligente, unas pastillas que curan el COVID, una pócima que da mucha vida, una pócima que da mucho amor.

Al final de la clase se solicitó que los alumnos realizaran un dibujo de su invento que mencionaran si les había gustado o no realizar la actividad a lo que todos respondieron que sí porque se sentían felices y les gustaba imaginar.

#### **4.4 Proceso de Evaluación de Aprendizajes**

El proceso de evaluación de los aprendizajes que adquieren los alumnos es parte de la tarea del docente por esto es que surge la necesidad de que se busquen los instrumentos adecuados que permitan observar y analizar que sucede con los alumnos en cuanto al logro de los aprendizajes, en el caso del tipo de evaluación que se está llevando a cabo es de tipo formativo porque “recoge información acerca de los procesos y productos del aprendizaje y esta información se usa para mejorar la enseñanza y el aprendizaje” (William, 1988) por lo tanto permite que se obtengan resultados constantes, además el tipo de instrumento a implementar son listas de cotejo permiten evaluar a través de indicadores durante el proceso de aprendizaje, su nivel de logro o ausencia del mismo.

##### **4.4.1 Evaluación por actividad. Plan de Acción: “Juegos del Lenguaje”**

Dentro de todas las actividades se implementó una lista de cotejo la cual refleja los logros de cada uno de los alumnos, a modo de nota los alumnos que se encuentran remarcados en color azul son aquellos con los que no se tiene contacto y en color naranja son aquellos que no se encontraron presentes durante ese día.



#### 4.4.2 Día 1: el juego de las rimas

Las rimas son una dimensión de los juegos verbales y en esta sesión se trabajó con la respectiva dimensión, se observó a través de las clases y de la lista de cotejo (ver anexo 4) que se utilizó para evaluar que siete alumnos sabían cuáles eran las características de la propia rima sin embargo necesitaban ayuda de sus tutores para dar su respuesta, mientras los otros siete alumnos se les dificultaba decir que era una rima.

Dentro de la misma sesión virtual se solicitó que dieran ejemplos de rimas y ante esta actividad nueve de los alumnos lograron dar algún ejemplo y a cinco se les dificultó poder dar un ejemplo y esto fue a causa de que los tutores seguían interviniendo.

Ahora resulta importante analizar del porque no se logró lo que se esperaba:

en primer punto se retoma el papel que tuvieron los tutores al hacer el acompañamiento, ellos al momento de querer ejercer su función les dificultaron a los alumnos expresar oralmente lo que sabían acerca del tema entonces es de aquí que se considera que el desarrollo de la expresión oral en el niño primero debe de ser estimulada en el plano familiar y si esto no se logra los alumnos difícilmente podrán desarrollar su expresión oral;

y en segundo punto se considera que la actividad propuesta posiblemente no fue motivadora debido a que los alumnos no estaban muy asociados con las rimas porque no era un tema que se haya visto de manera continua, debido a lo anterior se considera que, aunque hayan surgido diferentes situaciones se deben seguir evaluando la propia intervención para dar un segundo repaso a dicha dimensión.

#### **4.4.2 Día 2: ritmos, cantos y algo más**

Las canciones son una parte fundamental en el desarrollo de la expresión oral ya que resulta ser un factor que permite “favorecer a la comunicación, el desarrollo del lenguaje y el pensamiento lógico, dinámico, efectivo y creativo, ayuda a accionar las aptitudes, habilidades y destrezas y activa la interrelación, integración y organización grupal y colectiva” (Aguilera, 1996) sin embargo durante la observación de la clase y de los resultados de la lista de cotejo (ver anexo 5) 12 de los 13 alumnos que se presentaron a la clase se les dificultó cantar alguna de las canciones propuestas debido a que los niños ya no escuchan canciones que son de acuerdo a su edad por lo tanto da paso a que la mayoría de los alumnos desconozcan este tipo de canciones y que además en la mayoría ya no son parte de su contexto inmediato (ver anexo 6).

#### **4.4.4 Día 3: se me traba la lengua**

De acuerdo a la lista de cotejo (ver anexo 7) los resultados reflejan que 13 de los alumnos lograron decir algunos trabalenguas tomando en cuenta que en el primer intento se les dificultó pronunciar algunas palabras o decirlos al ritmo que se les solicitaba, considerando los resultados que se obtuvieron los trabalenguas son excelentes ejercicios para la pronunciación correcta de letras y palabras que se les dificultan o incluso de la formulación de algunas oraciones por lo tanto los trabalenguas además de tener una función lúdica y recreativa, desarrollan de la conciencia lingüística, motivando la reflexión, concentración y atención en los niños, independientemente de las características que existan en su contexto.

#### **4.4.5 Día 4: ¿Qué será?**

Retomando los resultados de la lista de cotejo (ver anexo 8) 11 de los alumnos identifican que es una adivinanza y dan ejemplos sobre ellas, es de suma importancia mencionar que durante dicha sesión las adivinanzas favorecieron en el desarrollo del proceso de formación de conceptos en el niño, puesto que al buscar la respuesta correcta, es necesario que él discrimine entre las múltiples características de un objeto y trate de ubicar lo esencial.

Durante esta actividad se pudo observar que se estimuló la imaginación y sobre todo, el proceso de asociación de ideas, elementos que contribuirá a que se forme una visión integradora y no separada de la realidad, lo cual es muy importante en el desarrollo de la expresión oral por su parte alguna de las adivinanzas que mencionaron permitieron que los alumnos aprendieran algunas palabras nuevas para su vocabulario.

#### **4.4.6 Día 5: el congreso de los inventores**

Esta actividad siendo parte de mi trabajo de titulación considero que fue buena de acuerdo a los resultados obtenidos (ver anexo 9) y resulto como se esperaba ya que dio pauta a que los alumnos se expresaran oralmente y que compartieran sus ideas de una manera clara y precisa y que más aun haya sido a partir del juego “los juegos en la etapa escolar son, por tanto, muy beneficiosos en el progreso de los juegos que viene desempeñando un niño o niña, ya que en el colegio, con la interacción con los demás permitiéndoles exteriorizar sus emociones, alegrías, sentimientos, momentos difíciles, frustraciones, etc.” (Sandoval,2008) que bien este

como estrategia sirve para que el alumno logre el aprendizaje esperado que se tiene planteado.

El juego favorece al lenguaje que si bien es una “actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva que permite interactuar y aprender además de que sirve para expresar sensaciones, emociones, sentimientos, obtener y dar información diversa; es un instrumento de aprendizaje que inicia desde el nacimiento y se enriquece durante toda la vida” (Alvarado,2014) retomando lo anterior la escuela debe generar variadas experiencias que propicien la expresión ya que es ahí donde el alumno tiene acercamiento con otras personas fuera del ambiente familiar al permitirle interactuar y comunicar su ideas.

#### **4.5 Instrumentos de la evaluación final del primer plan de acción “los juegos del lenguaje”**

Durante el desarrollo de cada una de las actividades de este primer plan de acción se pueden ver reflejados resultados (Ver anexo 10 ) no son los esperados por lo tanto es difícil percibir y observar un aporte significativo a la problemática tratada acerca de la influencia que tiene el juego en el desarrollo de la expresión oral de los alumnos de tercer grado de preescolar, de acuerdo a los indicadores enmarcados existe una gran cantidad de alumnos que no han llegado al nivel 3 donde se da por logrado el aprendizaje esperado ante este efecto se tiene como propuesta la elaboración de un segundo plan de acción en cual cada una de las actividades que vengán plasmadas darán paso a que si exista o se de solución a la problemática que se esté tratando.

##### **4.5.1 Proceso de Evaluación de Enseñanza**

Hablar de la evaluación del proceso de enseñanza es un factor importante dentro del aprendizaje del alumno ya que es parte del proceso de la planificación que permite conocer la relevancia de los objetivos que se quieren alcanzar “el proceso

de enseñanza genera al profesor una necesidad de información diversa sobre el desempeño del alumno, a través de la evaluación se pueden decidir las acciones que garanticen el logro de los objetivos de aprendizaje” (INNE, 2011) retomando lo anterior es importante retomar que dentro del quehacer docente nos encontramos con la importancia que tiene evaluar cada una de las intervenciones con el fin de analizar nuestras áreas de oportunidad para trabajar con ellas.

De acuerdo con (Juste, 1989) la evaluación formativa es de mucha utilidad tanto para los alumnos en cuanto al mejoramiento del aprendizaje, como para el profesor en su faceta de profesional de la educación, las aportaciones fundamentales de la evaluación formativa son dos:

- I. La información para la orientación y toma de decisiones.
- II. Datos para la mejora profesional

Dentro del presente análisis es importante destacar que se retomará una lista de cotejo (ver tabla 3) que ha sido diseñada por la docente titular y la docente en formación con la finalidad de rescatar seis puntos de los más importantes dentro de la intervención.

**Tabla 2**

*Evaluación de la enseñanza.*

<b>Número</b>	<b>Aspecto</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
1	Organiza el trabajo en función de los aprendizajes esperados	X	
2	Las actividades son ajustadas al diagnóstico	X	
3	Aplica estrategias adecuadas para el logro de aprendizajes significativos.		X
4	Las actividades motivan a los alumnos.	X	
5	Actúa frente a cualquier situación que se presenta clara	X	
6	Las ideas que se transmiten son claras para los alumnos.	X	
<b>Total</b>		<b>5</b>	<b>1</b>

El instrumento ya antes mencionado da a conocer como se ha llevado a cabo el proceso de enseñanza durante las actividades que han sido planeadas con base a los aprendizajes esperados del programa de preescolar y ajustada al diagnóstico que se tiene de los alumnos sin embargo durante la implementación de esta se considera que las estrategias de trabajo no fueron las adecuadas ya que en ocasiones no existió una participación activa por parte de los alumnos pero si de los padres de familia.

La reflexión que permitieron realizar cada una de las actividades del plan de acción resultó como un compromiso, desmenuzar todos los componentes de la intervención, antes durante y después de que se ha realizado debido a que a las circunstancias que sucedieron (la intervención de los tutores o padres de familia durante cada sesión y la aplicación de estrategias) no favorecieron a que finalmente se lograra cumplir con el aprendizaje esperado, es por esto que como consecuencia se estructuro un segundo plan de acción (ver anexo 11) en el cual se pretende tomar acciones que permita la mejora del trabajo ( con los padres de familia o tutores para reflexionen acerca de sus acciones y tomen conciencia de lo importante que es que los alumnos realicen sus actividades por si solos).

#### **4.6 Desarrollo de actividades plan de acción 2 “La feria”**

Retomando las necesidades que se identificaron en el plan de acción 1 y en el logro del aprendizaje esperado, surge la necesidad de crear nuevas actividades que den solución o un aporte a la situación problema que gira en torno a la influencia que tienen los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral de los alumnos de tercer grado de Educación Prescolar es por esto que en este segundo plan de acción se proponen cinco actividades que van dirigidas en función de los juegos verbales que les dificultaron ya que no pronunciaban algunas palabras de la manera correcta, en seguida se muestra un cronograma (Ver tabla 3) de las fechas y actividades a trabajar.

### Tabla 3

#### *Cronograma del plan de acción 2.*

Día 1 "100 alumnos dijeron "	Fecha: 21-abril-2021 Hora: 11:00 a.m.
Día 2 "Adivina la película"	Fecha: 27-abril -2021 Hora:11:00 a.m.
Día 3 "La función de los más famosos"	Fecha: 28-abril -2021 Hora: 11:00 a.m.
Día 4 "Las rimas ahorcadas"	Fecha: 04-mayo-2021 Hora: 11:00 a.m.
Día 5 "Poncha el globo"	Fecha: 06-mayo-2021 Hora: 11:00 a.m.

#### **4.6.1 Día 1 "100 alumnos dijeron"**

El día 21 de abril asistieron 13 alumnos de 23, esta clase comenzó a partir de la pregunta ¿alguna vez has visto como se juega 100 mexicanos dijeron? y dos de los alumnos respondieron que era un juego de adivinar una respuesta, con base a los comentarios de los niños se explicó que era un juego en el que se les preguntaría acerca de adivinanzas, canciones, trabalenguas y rimas.

Se dividió al grupo en dos equipos y se les fueron realizando diferentes preguntas, por ejemplo: ¿cuál fue una de las rimas que más vimos? ¿una de las adivinanzas más comunes que escuchamos con tus compañeros? ¿una canción infantil muy común que conozcas?, con base a las preguntas los alumnos lograron responder incluso hubo tutores que querían volver ayudarles, pero los mismos alumnos les mencionaron que no podían ayudarles.

Al término de la sesión se les pregunto si la actividad les había gustado y que si se les dificulto a lo que todos respondieron que siles gusto y que fue fácil.

#### **4.6.2 Día 2: adivina la película**

El día 27 de abril de 2021, asistieron 12 alumnos de 23, esta clase comenzó a partir de la pregunta saben de qué trata el juego ¿adivina la película? (ver figura 16) a lo que todos los niños respondieron que no lo habían jugado.

En seguida se les explicó que el juego consistía en que se les mostrarían una serie de imágenes que hacen alusión a una película, entonces se les fueron presentando las imágenes y todos los alumnos adivinaron inmediatamente de que película trataba ante esta situación decidí hacer una adecuación en mi planeación la cual consistió en que ahora cada uno de los alumnos mencionarían algunas características de los personajes de una película y sus compañeros tendrían que adivinarla, los alumnos se mostraron muy interesados en la actividad de los 12 alumnos solo 10 lograron describir a esos personajes con ayuda y los restantes fue con un poco de ayuda, considero que fueron muy fructíferas ya que me permitieron observar hasta que nivel el niño logra expresarse sin embargo considero que podría motivarlos aún más para que ellos logren expresarse.

Al término de la clase se les pregunto a los niños ¿Qué opinan de esta actividad? Y todos respondieron que si les gusto porque hablaron de algunas películas que eran sus favoritas incluso se escucharon narraciones acerca algunas de estas.

#### **4.6.3 Día 3: la función de los más famosos**

El día 28 de abril se han conectado 15 de los 23 alumnos que conforman el grupo, es importante recalcar que la actividad del día de hoy se llevó a cabo de una manera diferente a la que comúnmente se llevaban las clases ya que consistía en que todos los alumnos se disfrazaran de su personaje favorito, la única regla de esta clase fue que todos ingresaran con sus cámaras apagadas, dicha actividad tenía como propósito que los alumnos describieran su personaje favorito con la intención de



que sus demás compañeros lo adivinaran y en cuanto esto sucediera ellos tendrían que prender su cámara.

Esta actividad resulto muy fructífera ya que los alumnos lograron expresar de una manera clara y precisa sus ideas sin que tuvieran alguna dificultad al hacerlo incluso se mostró que dentro de esta clase los alumnos fueron más participativos y no necesitaron algún tipo de apoyo de los padres de familia o de la persona que los acompañaba y por otro lado se recibieron comentarios como : me gustó mucho la clase porque platique de mi personaje favorito, me gusto platicar porque dije más palabras; dichos comentarios fueron un gran avance ya que en clases anteriores no lo habían logrado.

#### **4.6.4 Día 4: las rimas ahorcadas**

Esta actividad ha sido llevada a cabo el día 04 de mayo de 2021, se han conectado 11 alumnos de 23, el propósito principal del este día fue con relación a que los alumnos lograran identificar ejemplos de rimas y que ellos dieran un mayor número de palabras que rimaran.

Es importante mencionar que dicha actividad comenzó con algunos ejercicios que permitían recordar acerca de las rimas, sucesivamente se solicitó que los alumnos observaran una serie de imágenes y que describieran que son ,en seguida se dio paso a explicar en qué consistía el juego del ahorcado (porque ningún alumno sabia de que trataba) se explicó que dicho juego consiste en que hay cierto número de líneas que representan los espacios que ocupan las letras y consonantes de una palabra oculta misma que rimara con la el nombre imagen que ellos tienen en pantalla y así que se darían turnos para adivinar de que palabras se tratan, durante el desarrollo de esta actividad los alumnos se mostraban muy interesados ya que todos querían participar en cada una de las palabras, se considera que esta actividad fue buena ya que permitió que los alumnos dieran a conocer sus puntos de vista un claro ejemplo es cuando mencionaban que letras tenía que llevar el

ahorcado y justificaban su respuesta con algunas frases como “esas porque son las letras que lleva al final una palabra que rima”.

#### **4.6.5 Día 5: poncha el globo**

Hoy 6 de mayo de 2021 se ha llevado acabo la última actividad correspondiente al segundo plan de acción, han asistido 9 alumnos de 23, todo comenzó a partir de recordar cuales fueron aquellos temas que vimos los últimos días con relación a las adivinanzas, trabalenguas, canciones y rimas y que a partir de esto ellos recordaran todo lo que se había visto.

En seguida se les explico que se jugaría el juego de los globos el cual consistía en que cada alumno tenía que elegir un globo el cual se tenía que ponchar con la intención de que ellos hicieran lo que marcaba el papel los cuales contenían (retos de decir adivinanzas, rimas, canciones, trabalenguas o que contaran alguna historia que les haya sucedido) que venía dentro del globo.

Todos los alumnos comenzaron a participar por turnos es importante recalcar que todos los alumnos lograron hacer los retos que les tocaban sin que ningún padre de familia les ayudará y como cierre se les pregunto que contaran alguna historia que les haya sucedido y todos con la intención de que se valorara que tanto logran expresar sus ideas de manera oral.

#### **4. 7 Evaluación por actividad. Plan de Acción: “la feria”**

Dentro de todas las actividades se implementó una lista de cotejo la cual refleja los logros de cada uno de los alumnos, a modo de nota los alumnos que se encuentran remarcados en color azul son aquellos con los que no se tiene contacto y en color naranja son aquellos que no se encontraron presentes durante ese día.

Por otro lado, se encuentran algunas graficas que reflejan la información con datos más precisos con su respectiva descripción.

#### **4.7.1 Día 1: 100 alumnos dijeron**

Durante la actividad los resultados de la lista de cotejo (ver anexo 12) mostraron un mayor avance de los trece alumnos que se encontraron en la clase ya que lograron mencionar ejemplos de rimas, canciones trabalenguas y otros juegos del lenguaje permitiéndoles mencionar cual era una respuesta popular acerca de lo que se les solicitaba.

Esta actividad en su particularidad cumplió dos funciones, una adivinar la respuesta más popular y la otra de dar a conocer lo que sabían acerca de la pregunta entonces al suceder esto los alumnos se lograron concentrarse en varios de sus elementos, escuchar cuidadosamente las palabras y analizar lo que se les decía.

Gracias a su carácter lúdico y técnico la adivinanza ha podido poner en juego la imaginación ya que incluso al término del juego los alumnos pudieron crear y recrear preguntas con relación a los juegos verbales sin la necesidad de que se les haya solicitado.

#### **4.7.2 Día 2: adivina la película**

Los juegos de palabras como son las adivinanzas suelen ser una dimensión muy importante dentro de los juegos verbales ya que por las características que esta posee permite a los alumnos que tengan un mejor desarrollo de su expresión oral y que mejor a partir de la estimulación de la imaginación ya que adivinar supone hacerse una imagen mental de los detalles que contiene la adivinanza por lo tanto implica que los alumnos pongan a prueba su imaginación y sobre todo la expresión

de las ideas o pensamientos que tienen y dentro de esta actividad se retomó una lista de cotejo (Ver anexo 13) en la que todos los 12 alumnos que se presentaron adivinaron de que película se trataba y solo con ayuda de recursos visuales logrando describir y decir el porqué de su respuesta mostrando una fluidez y entonación adecuada para la comprensión de quienes los escuchaban.

#### **4.7.3 Día 3: la función de los más famosos**

Los resultados de la lista de cotejo (Ver anexo 14) utilizada de esta sesión fueron buenos debido a que todos los alumnos que se integraron en la clase cumplieron con el objetivo de la sesión que estaba enfocado a que logran describir a su personaje favorito y que logran expresarse de la manera más clara posible, es importante destacar que mediante esta estrategia del juego verbal los alumnos son capaces de ampliar su lenguaje ya que este tipo de actividades les exige combinar el uso de la lengua con funciones diversas tales como la creatividad por eso es importante promover que los niños compartan mediante el lenguaje sus gustos o aficiones, expresen sus ideas con eficacia y a la vez escuchen las experiencias en las que puedan dialogar y conversar.

#### **4.7.4 Día 4: las rimas ahorcadas**

La actividad resulto ser buena porque los resultados de la lista de cotejo (ver anexo 15) refleja que todos los alumnos que asistieron a la sesión lograron un buen desempeño en la evaluación que se tenía esperada, la intención de dicha actividad era que reforzaran todo lo que sabían en cuestión de las rimas y que ellos logran mencionar algunas y estas a través de un juego completamente nuevo para ellos.

Si bien las rimas y en forma del juego del ahorcado resultaron divertidas para los niños porque fomentaron la creatividad al oírlas y representarlas a través de

imágenes junto con las palabras, por lo que les faculta a los niños usar su imaginación y les facilitó a los niños adquirir habilidades de alfabetización, tales como la expresión oral.

#### **4.8 Instrumentos de la evaluación final del segundo Plan de Acción “La feria”**

##### *Día 5 “Poncha el globo”*

Esta actividad fue considerada como la evaluación final de los dos planes de acción implementados ya que se consideró que fuera una sesión en la que se incorporara todo lo relacionado a los juegos verbales y al desarrollo de la expresión oral.

Durante esta última sesión del plan de acción se refleja en el instrumento (ver anexo 16) el gran avance que han tenido los alumnos en cuanto al desarrollo de su expresión oral pues bien cada una de las actividades planteadas llevó a cada alumno a realizar lo que se les solicitaba, se mostró que tenían ya dominio sobre las adivinanzas, rimas, trabalenguas y sobre las canciones.

El lenguaje oral durante esta sesión tomó un papel importante ya que mediante el conjunto de características que esta posee los alumnos lograron incluir y ampliar su vocabulario, además estimuló el uso y articulación de nuevos términos que les permitía tener mejor estructura en sus frases o lo que se les llegara a solicitar por lo tanto de acuerdo a los resultados se puede confirmar que se cumplió con el aprendizaje esperado y el objetivo de la investigación.

#### **4.3.3 Proceso de Evaluación de Enseñanza**

La evaluación adquiere un nuevo sentido dentro de la implementación de este segundo plan de acción ya que como una pieza imprescindible de este proceso la enseñanza retoma también un papel importante ya que se lograron mejorar aquellos aspectos en los que aún existía un vacío en cuanto a las consignas que se les daban o incluso en la organización de cada una de las actividades.

La evaluación hace posible ese descenso de adaptar los programas a las singularidades de cada alumno. Por tanto, la evaluación es, ante todo, una práctica reflexiva propia del docente.

Además, como parte del proceso de evaluación de la enseñanza se puede diferenciar, reflexionar y comparar acerca de lo que se desea y se realiza en cada una de las actividades.

En seguida se hace referencia a un instrumento de evaluación de la enseñanza impartida en cada una de las sesiones donde se ve reflejado que se han mejorado en dos aspectos importantes como los son las actividades que provocaran motivación en los alumnos y el uso de estrategias adecuadas que permite que se adquieran con mayor facilidad el aprendizaje esperado dentro de los dos planes de acción.

**Tabla 4**

*Evaluación de la enseñanza.*

<b>Número</b>	<b>Aspecto</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
1	Organiza el trabajo en función de los aprendizajes esperados	X	
2	Las actividades son ajustadas al diagnóstico	X	
3	Aplica estrategias adecuadas para el logro de aprendizajes significativos.	X	
4	Las actividades motivan a los alumnos.	X	
5	Actúa frente a cualquier situación que se presenta clara	X	
6	Las ideas que se transmiten son claras para los alumnos.	X	
<b>Total</b>		<b>6</b>	<b>0</b>

## Capítulo V. Análisis de resultados

En el presente capítulo se exponen el análisis de resultados logrados en esta investigación comparada con lo que señalan diferentes estudios realizados con relación a la influencia que tienen los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral.

Con respecto a la información recabada sobre la influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en alumnos preescolares es importante centrar la mirada en las categorías de análisis de la presente investigación.

En primer lugar es importante identificar, rescatar y confirmar lo que dicen las teorías y algunos escritos acerca del tema puesto a discusión y análisis, lo anterior parte de la respuesta que se le da a la pregunta de investigación que va centrada a ¿Cuál es la influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en los alumnos de Educación Preescolar? en concordancia con lo anterior el juego por su naturaleza es “la acción o efecto de jugar, entretenerse, atravesar, retozar, es decir que al jugar nos divertimos y solemos “hacer algo”, intervenir, realizar acciones sobre los objetos o las personas” (RAE, 2021) si bien es importante considerar que los niños por su nivel de desarrollo suelen aprender a través del juego y más aún que dentro de los planes y programas de Educación Preescolar también el juego tiene un papel muy importante ya que lo consideran esencial para la adquisición de una educación integral.

Lo anterior nos da pauta a identificar que el juego verbal siendo una de las variantes del juego suele cumplir con las características que enmarca la Real Academia Española ,de acuerdo a las teorías revisadas previamente se retoman dos teorías de diferentes épocas una es la teoría del pre-ejercicio correspondiente a las teorías clásicas, esta sostiene que el juego es una forma de ejercitar o practicar una serie de destrezas conductas e instintos, por lo tanto ,el juego en este ámbito cubrió con las características de esta teoría debido a que fue la base para que los alumnos lograran expresarse oralmente de una manera más articulada y la teoría moderna

del psicoanálisis de Freud en la cual se considera que el juego es un medio que sirve para satisfacer y expresar necesidades que en lo particular genera placer.

Ahora bien para realizar una vinculación entre ambas teorías es necesario saber qué características tiene el juego verbal, en cierto modo esta variante del juego tiene una parte esencial porque favorece al lenguaje oral y por lo tanto a la expresión oral, a través de su metodología que parte desde una idea lúdica que permite promover en ellos la iniciativa de distintas posibilidades lingüísticas a los alumnos y así crear actividades verbales que a su vez permiten mostrar lo aprendido.

Retomando los puntos principales de las teorías de las que se hablaron anteriormente se hace énfasis en que ambas abonan a la situación encontrada ya que por un lado la teoría clásica pretende que a través del juego se desarrollen destrezas o conductas que preparen al individuo para la vida adulta y que de esta manera se desarrollen de una manera adecuada y en este caso se considera que la destreza es la expresión oral y por otro lado se habla de la teoría moderna de Freud que como bien lo dice el juego sirve para expresarse y por obvias razones permite favorecer al desarrollo de la expresión oral,

En seguida se retoma algo muy fundamental dentro de esta investigación y se hace referencia al método utilizado que en este caso fue el método de investigación-acción propuesto por Elliot autor que se puede considerar que tiene un enfoque que está más en concordancia con lo que se está investigando, pues bien el autor propone un ciclo que parte desde la identificación de una idea general que en este caso es “la influencia que tiene el juego verbal en el desarrollo de la expresión oral en alumnos de tercer grado de Educación Preescolar” en seguida nos encontramos con la descripción e interpretación del problema esto gira en función de las categorías de análisis de la problemática, sucesivamente se explora y plantean las posibles acciones a implementar y la viabilidad de estas para así después construir un plan de acción que contenga acciones que permitan favorecer o erradicar la situación problema después nos encontramos con la puesta en marcha de dicho plan de acción que permitirá evaluar que tan viable fue y que de esta manera nos encontremos con las características que se puedan mejorar.



Dentro del cumplimiento de esta metodología de investigación surgió una situación a partir de la puesta en marcha del primer plan de acción debido a que se tenían objetivos y propósitos por cumplir pero lo que no permitió que esto se desarrollara de la manera adecuada fueron situaciones que iban con relación a los comportamientos que tenían los padres de familia y con esto se hace referencia a que no dejaban a los alumnos hacer las actividades solos a pesar de que se les daban indicaciones de que eso nos estaba permitido por lo tanto no se logró observar con detalle lo que alumnos lograban si bien ante esta situación fue valido poder realizar otro ciclo de investigación en el cual se propusiera un segundo plan de acción mismo que si arrojó los resultados que se esperaban debido a que para evitar que volviera suceder los mismo se les dio una pequeña charla a los padres de familia y fue de esta manera que se logró un éxito total en el cumplimiento del aprendizaje esperado.

Es importante ahora preguntar acerca de la respuesta que se le da a la pregunta de investigación ¿Cuál es la influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en los alumnos de Educación Preescolar? bien la influencia que tienen los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral comienza a partir de que el juego es parte fundamental del desarrollo de los niños ya que a través de este ellos adquieren conocimientos, habilidades y destrezas ,por lo tanto los juegos verbales son un mediador de la expresión oral ya que este permite poner a prueba la creatividad y conceptos que se van adquiriendo y que de esta manera se enriquece su red de comunicación oral.

## Conclusiones

Durante la investigación la intervención educativa recobra gran importancia y más aun dentro del nivel preescolar porque es el primer acercamiento a la educación formal, resulta transcendental saber que el papel docente tiene como tarea tratar de la manera más profesional los diversos procesos lúdicos, cognitivos, afectivos y estéticos que pasan los estudiantes de dicho nivel.

Como parte fundamental de la etapa en la que los estudiantes se encuentran el juego verbal y la expresión oral tienen un papel significativo, gracias a estas características propias de la etapa es importante no dejar de lado las debilidades que se lleguen a encontrar en estas áreas por lo tanto se deben de tratar de la mejor manera posible haciendo uso del conocimiento, las herramientas, estrategias y recursos para que los estudiantes tengan un desarrollo óptimo.

Para poder dar respuesta a la pregunta principal de la investigación: ¿cuál es la influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en los alumnos de Educación Preescolar? fue imprescindible hacer uso de la metodología de investigación acción que sirvió para poder dar respuesta a la pregunta antes planteada ya que al momento de realizar los dos ciclos reflexivos permitieron entender el proceso investigativo, es por esto se determinó que la influencia que tienen los juegos verbales es sustancial porque exige a los alumnos un mejor desenvolvimiento del lenguaje debido a las características que este inviste comenzando por lo “*verbal*” que hace alusión a lo que se hace o estipula de palabra, retomando los resultados de la intervención también es importante recalcar que uno de los factores que se encontró que tienen gran importancia dentro del desarrollo de la expresión oral es el contexto porque adquiere un papel primordial respecto al significado que adquieren las palabras y por lo tanto los modos de comunicación de cada estudiante, sin dejar de lado que cuando los estudiantes llegan al nivel preescolar, en general poseen una competencia comunicativa: hablan con las características propias de su cultura, usan la estructura lingüística de su lengua materna y la mayoría de las pautas o los patrones gramaticales que les permiten

hacerse entender; saben que pueden usar el lenguaje con distintos propósitos: manifestar sus deseos, conseguir algo, hablar de sí mismos, saber acerca de los demás, crear mundos imaginarios mediante fantasías y dramatizaciones.

Después de este proceso laborioso de investigación se ha llegado a la conclusión que los estudiantes de tercer grado mejoraron en gran medida en cuanto al desarrollo de su expresión oral y gracias al juego verbal que fue un interés que los alumnos poseían desde el inicio de la detección de dicha situación problema.

De este modo se da cumplimiento al objetivo general propuesto en esta investigación haciendo ponderación en que el juego verbal ayuda al desarrollo de la expresión oral porque a través de las diferentes dimensiones de este tipo de juego los alumnos lograron expresarse con mayor fluidez, entonación y tono además se puede indicar que a partir del campo de formación académica de lenguaje y comunicación y el aprendizaje esperado fueron los adecuados para poder trabajar con las dimensiones que tiene el juego verbal por lo tanto permitió cumplir con el objetivo general y dar respuesta a la pregunta de investigación.

Además, gracias a esta investigación se lograron concretar las competencias que enmarca el perfil de egreso de la Licenciatura en Educación Preescolar, retomando el acuerdo 650 por el que se decreta que se debe

“fortalecer las capacidades de los maestros para la enseñanza, la investigación, la difusión del conocimiento y el uso de nuevas tecnologías, alineándose con los objetivos nacionales de elevación de la calidad educativa, estímulo al aprendizaje, fortalecimiento de los valores éticos de los alumnos y transmisión de conocimientos y habilidades para el trabajo”

ante lo anterior se confirma que se obtuvieron aprendizajes significativos tanto de la propia Escuela Normal y de Jardín de Niños a través de las prácticas de intervención y la propia investigación que sirvieron de escenario donde el docente dispone de todos aquellos elementos propios de su personalidad académica y personal. Desde la académica lo relacionado con su saber disciplinar y didáctico, como también el pedagógico a la hora de reflexionar de las fortalezas y debilidades de su quehacer en el aula.

Finalmente se puede decir que el objetivo planteado desde el inicio de la investigación “determinar cuál es la influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en alumnos de tercer grado de Educación Preescolar” se cumplió ya que si se determinó a través de diversas actividades integradas en los dos planes de acción que los alumnos mejoraron en cuanto al desarrollo de su expresión oral y que mejor a través de los juegos verbales por lo tanto esto permite identificar el juego verbal si tiene influencia en el desarrollo de la expresión oral.

## Referencias

- Aguilera. (1996). *Alternativas para Activar la Educación Musical en los Niveles de Preescolar y Educación Básica*.U.G.M.A.
- Bedoya, A. (1982 ). *Guía metodoológica integrada del aprestamiento*.Ministerio de Educación .
- Cassany, D. (2003). *Enseñar lengua*. Imprimeix.
- Cisneros. (2013). *Estrategias de la interacción oral en el aula*. Magisterio .
- Chomsky, N. (1992). El lenguaje y el entendimiento. Planeta-De Agostini.
- Dolle, J. M. (2006). *Para comprender a Piaget*. Trillas .
- Elliot., J. (1997). La investigación-acción en educación. En J. Elliot.Morata,S.L.
- Hall. S (1904). *Teoría de la recapitulación*.UNED
- Huizinga, J. (1996). *Homo ludens*. Alianza.
- Juste, R. P. (1989). *Evaluación Formativa*. UNED.
- Kemmis, S. (1988). *Teoría crítica de la enseñanza.La investigación en la acción del profesorado*. Martínez Roca.
- Lewin, K. (1947). *Frontiers in group dymanics*.Human relations.
- Meece. (2000). *Desarrollo del niño y el adolescente compendio para educadores*. México : McGraw-Hill companies,Inc.
- Olangua, A. (2004). *Prueba del lenguaje oral* .TEA ediciones .
- Owens, R. (2003). *Desarrollo del Lenguaje* .Pearson education.

- Paredes, J. O. (2003). *Juego luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Wanceulen.
- Puigmire-Stoy, M. C. (1992): *El juego espontáneo. Vehículo de aprendizaje y comunicación*. Narcea, S.A. de Ediciones.
- Paucar, H. (2013). *Juegos verbales y lenguaje oral en niños de 5 años de las instituciones educativas estatales del Nivel Inicial en la urbanización Pampas de San Juan Miraflores (Tesis de maestría)*.
- RAE. (2021). *Asociación de academias de la lengua española*.  
<https://dle.rae.es/juego>
- Rodríguez, M. (2001). *Creatividad en los juegos y juguetes*. Pax.
- Secretaría de Educación Pública . (2017). *Aprendizajes Clave*. SEP.
- Secretaría de Educación Pública . (2011). *Acuerdo 650*. SEP.
- Starico, M. (2006). *Poesías, canciones y juegos* . Argentina: Kilmen .
- William. (1988). *Assessment and classroom learning. Assessment in education*.

## Anexos

### Anexo 1

*Instrumentos de recolección de información.*

*Instrumento dirigido a padres de familia.*

DATOS DE IDENTIFICACIÓN		
Nombre del padre o tutor : LMPJ		
Nombre del alumno: BARP		
Jardín de Niños "Ejercito del Trabajo"		
Nivel Escolar: Preescolar	Grupo: 3 "C"	Turno: Matutino
Fecha de aplicación: 23/02/2021	Hora de inicio:	Hora de termino:

**PROPÓSITO:** Recabar información válida y confiable, que permita describir e interpretar datos diagnósticos sobre la influencia del juego en el desarrollo de la expresión oral en los alumnos, posibilitando tener información legítima y confidencial que permita la construcción de la investigación basada en datos reales acerca de la temática establecida.

**INSTRUCCIONES:** Estimado padre de familia, su opinión acerca *la influencia que tiene el juego en el desarrollo de la expresión oral* en su hijo (a) a través del desarrollo y aprendizajes, es de suma importancia para diagnosticar acerca de la temática anteriormente establecida.

A continuación se presentan una serie de preguntas relevantes para valorar la influencia que tiene el juego en el desarrollo de la expresión oral en los alumnos es por esto que se le solicita contestar con la mayor objetividad posible contestando las preguntas de manera abierta de acuerdo a su criterio y opinión propia.

1. ¿Para usted que es la expresión oral?

*Todo lo que se puede expresar hablando y la comunicación.*

2. ¿Para usted que es el juego?

*Una forma de convivir con otra persona y una forma de comunicación.*

3. ¿Considera que favorece a la expresión oral de su hijo (a)?

*Si a través del juego, vueltas de paseo y pláticas acerca de lo que le gusta.*

4. ¿Cómo favorece la expresión oral en su hijo(a)?

*A través del juego y charlas.*

5. ¿Considera que el juego es parte fundamental en el desarrollo de la expresión oral de su hijo(a)?

*Si muy fundamental debido a que es parte de la niñez y lo utilizan como modo de expresión.*

6. ¿De qué manera interviene usted al momento del desarrollo de la expresión oral de su hijo (a)?

*No se distrae*

7. ¿Qué debilidades nota que tiene su hijo al momento de expresarse oralmente con cualquier persona?

*Ninguna porque siempre lleva la plática (voz de mando)*

8. ¿Tiene alguna estrategia que permita favorecer la expresión oral en su hijo (a)?

*Si platicamos cuando se necesita resolver un problema.*

9. ¿Qué juegos ha observado que le llamen la atención a su hijo (a)?

*Las muñecas, pintar, dibujar, cocinar armar y desarmar plantillas.*

10. ¿Qué papel considera que tiene como padre de familia en el desarrollo de la expresión oral de su hijo (a)?

*Ser guía para ayudar.*

11. ¿Qué papel considera que tiene la educadora en el desarrollo de la expresión oral de los alumnos?

*Somos la base del desarrollo dentro del preescolar y para un futuro.*



*Instrumento dirigido a los alumnos.*

DATOS DE IDENTIFICACIÓN		
Jardín de Niños "Ejercito del Trabajo"		
Nivel Escolar: Preescolar	Grupo: 3 "C"	Turno: Matutino

**PROPÓSITO:** Recabar información válida y confiable, que permita describir e interpretar datos diagnósticos sobre la influencia del juego en el desarrollo de la expresión oral en los alumnos, posibilitando tener información legítima y confidencial que permita la construcción de la investigación basada en datos reales acerca de la temática establecida.

**INSTRUCCIONES:** Sé que recuperaran aspectos importantes, para valorar la influencia del juego en el desarrollo de la expresión oral a través de la observación dentro del aula virtual con lo anterior se arrojaran datos diagnósticos de acuerdo a la temática establecida.

A continuación se presentan una serie de indicadores que permiten valorar la influencia que está teniendo el juego en el desarrollo de la expresión oral de los alumnos mencionado lo anterior se contestara con la mayor objetividad existiendo dos escalas de logro "se muestra" y "no se muestra".

#### INDICADORES

1. El alumno logra comunicarse con sus compañeros de manera asertiva.
2. El alumno tiene la necesidad de hablar sobre distintos temas y de explorar diferentes maneras a través del lenguaje oral.
3. El alumno hace uso del lenguaje oral para expresar sus necesidades y entender a los demás que utilizan su mismo lenguaje teniendo un sentido y un propósito específico.
4. El alumno utiliza el lenguaje como una herramienta de comunicación para compartir experiencias, ideas, gustos, temores, pensamientos y conocimientos.
5. El aprendizaje del lenguaje se hace difícil para el alumno cuando se le presentan secuencias artificiales de destrezas carecen de un significado o simplemente es una comunicación descontextualizada.
6. El alumno logra participar en conversaciones sencillas.
7. El alumno se comunica con relativa fluidez y, aunque haga pausas, es capaz de mantener el ritmo y volumen eficazmente.
8. Usa oraciones simples y muy breves son constantes las pausas, su pronunciación y articulación son, generalmente, bastante claras.

 1. Se muestra.

 2. No se muestra.

N.L	Nombre del alumno	1	2	3	4	5	6	7	8
1	A	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red
2	B	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red
3	C	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey
4	D	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
5	F	Green	Red	Green	Red	Red	Green	Red	Red
6	G	Green	Green	Red	Red	Red	Red	Red	Green
	H	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey
8	I	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red
9	J	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red
10	L	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
11	M	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey
12	N	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red
13	Ñ	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey
14	O	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
15	P	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
16	Q	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey	Grey
17	R	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
18	S	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
19	T	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
20	U	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
21	V	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
22	W	Green	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red
23	X	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red

*Instrumento dirigido a docente titular.*

DATOS DE IDENTIFICACIÓN		
Nombre de la docente: SPE		
Jardín de Niños "Ejercito del Trabajo"		
Nivel Escolar: Preescolar	Grupo: 3 "C"	Turno: Matutino
Fecha de aplicación:	Hora de inicio:	Hora de termino:

**PROPÓSITO:** Recabar información válida y confiable, que permita describir e interpretar datos diagnósticos sobre la influencia del juego en el desarrollo de la expresión oral en los alumnos, posibilitando tener información legítima y confidencial que permita la construcción de la investigación basada en datos reales acerca de la temática establecida.

**INSTRUCCIONES:** Estimada Lic. Silvia Esquivel Pérez docente del tercer grado grupo "C" es de suma importancia que tome en cuenta que su opinión sobre la temática de la influencia del juego en el desarrollo de la expresión oral es importante ya que a partir de las intervenciones en el aula virtual permite abonar a la investigación, si bien es importante recalcar que los resultados permitirán generar información que favorezca a la temática establecida.

1. ¿Cómo define el término "expresión oral"?

Es una capacidad que poseen los seres humanos al comunicarse con efectividad, es decir, es la forma de expresar sin barreras lo que se piensa.

2. ¿Cómo define el término "juego"?

Es una estrategia didáctica que permite que los alumnos imaginen y expresen lo que sienten.

3. ¿Considera al juego como parte fundamental del desarrollo de la expresión oral en los alumnos preescolares? ¿Por qué?

El juego es fundamental en cualquier aspecto de la vida del alumno.

4. ¿De acuerdo a su experiencia como considera que interviene la estrategia del juego en el desarrollo de la expresión oral de los alumnos?

El juego interviene en el desarrollo de la expresión oral porque permite a los alumnos expresar lo que sienten.

5. ¿Qué tipo de juegos considera necesarios para el desarrollo de la expresión oral en los alumnos?

El juego de roles y el juego verbal.

6. ¿De acuerdo al nuevo modelo educativo? ¿Por qué es importante desarrollar en los alumnos las prácticas del lenguaje oral?

Porque permite desenvolverse frente a situaciones cada vez más diversas.

7. ¿Qué características le permiten reconocer que los alumnos tienen alguna dificultad en cuanto al desarrollo de la expresión oral?

La forma en la que se articulan sus palabras o simplemente por los diagnósticos médicos que posean.

8. ¿Cuál es su papel como docente en el desarrollo de la expresión oral de los alumnos?

Buscar estrategias adecuadas que permitan un mejor desarrollo.

9. ¿De qué manera genera un ambiente de confianza y respeto que motive a los alumnos a expresarse oralmente y al mismo tiempo sentirse incluido en el grupo siendo la comunicación oral?

Siempre me baso en sus gustos e intereses y de esta manera planeo las clases.

10. ¿De qué manera considera que interviene el contexto familiar en el desarrollo de la expresión oral de los alumnos?

Es muy importante ya que la familia es el primer factor que interviene en el alumno para que vaya desarrollándose al máximo potencial en todos los aspectos.

## Anexo 2

### Plan de acción “los juegos del lenguaje”

<b>PLAN DE ACCIÓN</b> “Los juegos del lenguaje”			
<b>TIEMPO:</b> 5 días		<b>DURACIÓN:</b> 40 min	
<b>PROPÓSITO PARA LA EDUCACIÓN PREESCOLAR</b>			
Adquirir confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua; mejorar su capacidad de escucha y enriquecer su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.			
<b>CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:</b>			
Lenguaje y comunicación.			
<b>ORGANIZADOR CURRICULAR 1 :</b>		<b>ORGANIZADOR CURRICULAR 2 :</b>	
Literatura		Producción, interpretación e intercambio de textos en la tradición oral.	
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b>			
A.E: Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.			
<b>ESTRATEGIA:</b>		<b>INSTRUMENTO:</b>	
Expresión oral		-Escala Estimativa. -Diario	
<b>CONTENIDOS ACTITUDINALES</b>	<b>CONTENIDOS CONCEPTUALES</b>	<b>CONTENIDOS PROCEDIMENTALES</b>	
Respetar Tolerar Interiorizar Valorar Confianza Colaboración	Rimas Trabalenguas Adivinanzas	Realizar Expresar Señalar Reconocer Interferir Conocer	
<b>DÍA 1</b> <b>“El juego de las rimas”</b> <b>16-03-2021</b>		<b>ORGANIZACIÓN</b> Equipos	<b>RECURSOS</b> Dispositivo electrónico
		<b>EVIDENCIA</b> Fotografía o video.	
<b>INICIO</b> Los alumnos responden a las siguientes preguntas ¿Sabes que es una rima? ¿Recuerdas algún ejemplo de rima? <b>DESARROLLO</b> -Se dan ejemplos de algunas rimas y se dan algunas participaciones para que los alumnos se familiaricen con las rimas. -Los alumnos se dividen en equipos por partes iguales y un integrante del equipo elegido al azar le colocara nombre a su equipo en seguida se darán las siguientes consignas: *Cada integrante del equipo visualizará un objeto que tenga a su alrededor sin mencionar cuál es. *Un integrante del primer equipo dará el nombre de su objeto y el equipo contrario tendrá que buscar de inmediato nombres de objetos que rimen con el que ya se mencionó y se anotaran en el pizarrón. *Ganará una estrella el equipo que haya logrado buscar más palabras. <b>CIERRE</b> ¿Te gusto realizar la actividad? ¿Por qué? ¿Que aprendiste hoy?			
<b>DÍA 2</b> <b>“Ritmos, cantos y algo más”</b> <b>17-03-2021</b>		<b>ORGANIZACIÓN</b> Grupal	<b>RECURSOS</b> Dispositivo electrónico
		<b>EVIDENCIA</b> Fotografía o video.	
<b>INICIO</b>			

-Los alumnos responden a las siguientes preguntas ¿Qué canciones son tus favoritas? ¿Por qué te gustan? ¿Te gustaría aprender a cantar más canciones?

**DESARROLLO**

Se hará énfasis en cada uno de los alumnos intentara cantar las canciones en voz alta.

Act.1 “El monstruo de la laguna” <https://www.youtube.com/watch?v=eFdUXU9ZGIs>

Los alumnos responden a las siguientes preguntas ¿Conoces la canción del monstruo de la laguna? pues vamos a cantarla con ayuda del sonido de una hoja y un palito de madera o un lápiz.

Act.2 “A mi burro le duele la cabeza” <https://www.youtube.com/watch?v=aBNtjSIAowA>

El alumno intentara memorizar y cantar la canción que se les reproduzca.

Act.3 “El pollito amarillito” [https://www.youtube.com/watch?v=dGiRL\\_\\_jnfY](https://www.youtube.com/watch?v=dGiRL__jnfY)

Los alumnos cantaran la canción y en algunos momentos se les solicitara colocar un palo de madera entre sus dientes.

**CIERRE**

¿Te gusto realizar la actividad?¿Por qué?

<b>DÍA 3</b> <b>“Se me traba la lengua”</b> <b>23-03-2021</b>	<b>ORGANIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVIDENCIA</b>
	Grupal	-Dispositivo electrónico -Dulces.	Fotografía o video

**INICIO**

-Los alumnos responden a las siguientes preguntas ¿Sabes qué es un trabalenguas? ¿Dónde has escuchado hablar de ellos?.

**DESARROLLO**

-Los alumnos realizan ejercicios buco faciales:

\*Mover hacia arriba, hacía abajo la lengua.

\*Morder los labios.

\*Hacer diferentes movimientos con los labios.

\*Con ayuda de un dulce largo (skuincles, xtremes) o un fideo hervido intentarán comerlo sin utilizar las manos.

-Se les muestra un trabalenguas e intentaran repetirlo.

El  de  me 

Dile a  que cambie de  Por una 

El perro de Rita me irrita,  
Dile a Rita que cambie de perro,  
Por una perrita.

-Se darán algunas participaciones para que los alumnos digan su trabalenguas y sus compañeros intenten repetirlos

**CIERRE**

-Los alumnos responden a las siguientes preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿Te gusto realizar la actividad? ¿Por qué? ¿Se te hizo fácil o difícil?

<b>DÍA 4</b> <b>“¿Qué será? ¿Qué será?”</b> <b>24-03-2021</b>	<b>ORGANIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVIDENCIA</b>
	Grupal	Dispositivo electrónico. Adivinanzas. Danonino o yogurt.	Fotografía o video.

**INICIO**

-Los alumnos responden a las siguientes preguntas ¿Sabes que es una adivinanza? ¿Dónde las has escuchado?

**DESARROLLO**

-Los alumnos observaran siete sobres numerados del 1- 7 se les solicitara progresivamente a 7 alumnos para que elijan el orden en el que irán adivinando la respuestas de las adivinanzas otros 7 de sus compañeros.

-Se les mostraran a los alumnos 7 cortinas (en las que detrás de ellas se encontrara la respuesta a las adivinanzas).

-Se darán las participaciones paulatinamente.

-Algunos alumnos compartirán una adivinanza a sus compañeros para que la adivinen.

**CIERRE**

-Los alumnos responden a la pregunta ¿Te gusto la clase? ¿Qué aprendiste hoy?

<p align="center"><b>DÍA 5</b>  <b>“El congreso de los inventores”</b>  <b>20-04-2021</b></p>	<p align="center"><b>ORGANIZACIÓN</b></p>	<p align="center"><b>RECURSOS</b></p>	<p align="center"><b>EVIDENCIA</b></p>
	<p align="center">Grupal</p>	<p align="center">Dispositivo electrónico. Lápices de colores. Libreta</p>	<p align="center">Fotografía o video.</p>

**INICIO**

-Los alumnos responden a las siguientes preguntas ¿Sabes que hacen los inventores? ¿Qué te imaginas?, ¿Crees que es divertido?

**DESARROLLO**

-Los alumnos cierran los ojos y se imaginan que van a un lugar desconocido y observan a diferentes personas, colores, formas, figuras que hay, se da la participación a algunos alumnos y mencionan que fue lo que vieron.

-Los alumnos vuelven a repetir el ejercicio solo que ahora ellos son unos grandes inventores de ese gran lugar y se imaginaran algo nunca jamás creado puede ser un animal fantástico, un artefacto que va a cambiar a la humanidad etc...

-Los alumnos platicaran acerca de lo que ellos inventaron y sucesivamente realizan un dibujo de ese invento.

**CIERRE**

-Los alumnos responden a las siguientes preguntas ¿Te gusto la clase?, ¿Por qué? ¿Fue fácil o difícil? ¿Por qué?

### Anexo 3

#### Evaluación final.

<b>MESES DE TRABAJO:</b> MARZO-ABRIL	<b>NOMBRE DEL PLAN DE ACCIÓN</b> “Los juegos del lenguaje”	<b>MODALIDAD:</b> Trabajo a distancia.
<b>CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:</b> Lenguaje y Comunicación		
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b> Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.		
<b>INDICADORES</b>		
Se les dificulta decir rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje	Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje sin embargo necesita de apoyo.	Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje

N.L	Nombre del alumno	Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3
1	A			
2	B			
3	C			
4	D			
5	E			
6	F			
7	G			
8	H			
9	I			
10	J			
11	K			
12	L			
13	M			
14	N			
15	Ñ			
16	O			
17	P			
18	Q			
19	R			
20	S			
21	T			
22	U			
23	V			



## Anexo 4

### Lista de cotejo “el juego de las rimas”

<b>FECHA:</b> 16-Marzo -2021	<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> “El juego de las rimas”	<b>MODALIDAD:</b> Trabajo a distancia.
<b>CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:</b> Lenguaje y Comunicación		
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b> Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.		

N.L	Nombre del alumno	Sabe que es una rima y las características que esta posee.		Da ejemplos de rimas.		Necesita de ayuda.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	A	*		*		*	
2	B		*		*	*	
3	C						
4	D		*		*	*	
5	E	*			*	*	
6	F	*		*			*
7	G						
8	H	*		*		*	
9	I						
10	J						
11	K						
12	L	*		*			*
13	M						
14	N						
15	Ñ	*		*			*
16	O						
17	P		*		*	*	
18	Q		*		*	*	
19	R						
20	S		*	*	*		

21	T		*	*	*		
22	U	*		*			*
23	V		*	*	*		

## Anexo 5

### Lista de cotejo "ritmos, cantos y algo más"

<b>FECHA:</b> 17-Marzo -2021	<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> "Ritmos y algo más"	<b>MODALIDAD:</b> Trabajo a distancia.
<b>CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:</b> Lenguaje y Comunicación		
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b>  Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.		

N.L	Nombre del alumno	Logra cantar alguna de las canciones que se proponen.		Se les dificulta cantar las canciones en ocasiones no tiene volumen ni entonación.		Muestra entonación y volumen al cantar la canción.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	A		*	*			*
2	B		*	*			*
3	C						
4	D						
5	E	*		*			*
6	F		*	*			*
7	G						
8	H		*	*			*
9	I						
10	J						
11	K						
12	L		*	*			*
13	M						
14	N						
15	Ñ		*	*			*
16	O						

17	P		*	*			*
18	Q		*	*			*
19	R						
20	S		*	*			*
21	T		*	*			*
22	U		*		*	*	
23	V		*	*			*

## Anexo 6.

Diario "ritmos, cantos y algo más"

<b>Jardín de niños "Ejercito del Trabajo"</b>		<b>Grado:</b> Tercero <b>Grupo:</b> "C"
<b>Fecha:</b> 17-03- 2021	<b>Docente en formación:</b> Gabriela Sarahí García Galeote	<b>Docente titular:</b> Silvia Esquivel Pérez
<b>"¿a los niños ya no les gusta escuchar canciones infantiles o ya no las conocen?"</b>		
<p>El día de hoy 17 de Marzo se comenzó la clase y estaba enfocada al trabajo de titulación y se tenía como propósito que los alumnos pusieran en práctica una de las dimensiones de los juegos verbales y en este caso fueron las canciones.</p> <p>Todo comenzó a partir de que los alumnos mencionaran si habían repasado las canciones que se les habían enviado un día anterior a lo que todos respondieron que sí.</p> <p>En seguida de esas respuestas se les puso la canción "el monstruo de la laguna" y la indicación fue que ellos la cantaran a la par con la docente titular y la docente en formación ante esta actividad los alumnos no cantaron y solo se quedaban en absoluto silencio, ante esta respuesta les pregunte que si no se acordaban de la canción y me respondieron que no, entonces me fui con la siguiente canción "a mi burro le duele la cabeza" y esta vez subí un poco más el volumen de la canción pero todo seguía igual entonces esta vez no les pregunte porque supuse que era el mismo caso, finalmente les puse la canción "el pollito amarillito" y pensé que porque era más conocida y se había trabajado con otros maestros la iban a cantar y no fue así, ante estas acciones una de las alumnas dijo "maestra es que a mí no me gustan escuchar esas mejor ponga la que mi mamá me pone" y yo le pregunte ¿qué canción es? a lo que me respondió "se llama bichota" y con este comentario surgieron más comentarios por ejemplo "yo quiero escuchar una canción de reggaetón" "yo quiero la de los corridos" con estos comentarios se comenzaron a escuchar algunos papás. Con lo anterior me pude dar cuenta que los alumnos ya no escuchan canciones infantiles y que considero que puede ser a causa de que dentro de su entorno</p>		

familiar no los motivan o no les colocan canciones que sean aptas para los pequeños.

## Anexo 7

### Lista de cotejo "se me traba la lengua"

<b>FECHA:</b> 23-Marzo -2021	<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> "Ritmos y algo más"	<b>MODALIDAD:</b> Trabajo a distancia.
<b>CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:</b> Lenguaje y Comunicación		
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b> Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.		

N. L	Nombre del alumno	El alumno participa diciendo algún trabalenguas.		Se les dificulta al decir algún trabalenguas	
		SI	NO	SI	NO
1	A	*			*
2	B	*			*
3	C				
4	D	*		*	
5	E	*		*	
6	F	*			*
7	G				
8	H	*			*
9	I				
10	J				
11	K				
12	L	*			*
13	M				
14	N				
15	Ñ	*			*
16	O				
17	P	*		*	
18	Q				
19	R	*		*	
20	S	*			*

21	T	*			*
22	U	*			*
23	V				



## Anexo 8.

### Lista de cotejo “¿qué será?”

<b>FECHA:</b> 24-Marzo -2021	<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> “Ritmos y algo más”	<b>MODALIDAD:</b> Trabajo a distancia.
<b>CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:</b> Lenguaje y Comunicación		
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b> Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.		

N.L	Nombre del alumno	Identifica que es una adivinanza		Dice alguna adivinanza		Participa durante la actividad de adivinanzas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	A	*		*		*	
2	B	*		*		*	
3	C						
4	D		*		*	*	
5	E	*		*		*	
6	F	*		*		*	
7	G						
8	H	*		*		*	
9	I						
10	J		*		*	*	
11	K						
12	L	*		*		*	
13	M						
14	N						
15	Ñ	*		*		*	
16	O						
17	P	*		*			*
18	Q						
19	R	*		*			*

20	S		*		*		*
21	T	*		*		*	
22	U	*		*		*	
23	V						

## Anexo 9.

Lista de cotejo “el congreso de los inventores”.

<b>FECHA:</b> 20-Abril -2021	<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> “Ritmos y algo más”	<b>MODALIDAD:</b> Trabajo a distancia.
<b>CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:</b> Lenguaje y Comunicación		
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b> Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.		

N.L	Nombre del alumno	El alumno logra decir lo que entiende sobre una narración.		El alumno da a conocer lo que piensa.		El alumno tiene fluidez y secuencialidad en lo que dice.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	A	*		*		*	
2	B	*		*		*	
3	C						
4	D						
5	E						
6	F	*			*		*
7	G						
8	H	*		*		*	
9	I						
10	J						
11	K						
12	L	*		*		*	
13	M						
14	N						
15	Ñ	*		*		*	
16	O						
17	P	*			*		*
18	Q						

19	R	*			*		*
20	S		*		*		*
21	T	*		*			*
22	U	*		*		*	
23	V						

## Anexo 10

### Evaluación final "los juegos del lenguaje"

#### Plan de acción "Los juegos del lenguaje"

<b>Meses de trabajo :</b> Marzo-Abril		<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> "El juego de las rimas"	<b>MODALIDAD:</b> Trabajo a distancia.		
<b>CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:</b> Lenguaje y Comunicación					
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b> Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.					
<b>INDICADORES</b>					
Muestra dificultad al decir rimas, canciones, trabalenguas Adivinanzas y otros juegos del lenguaje.		Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje sin embargo necesitan ayuda.	Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.		
<b>N.L</b>	<b>Nombre del alumno</b>	<b>Indicador 1</b>	<b>Indicador 2</b>	<b>Indicador 3</b>	
1	A		<b>X</b>		
2	B			<b>X</b>	
3	C	<b>X</b>			
4	D	<b>X</b>			
5	E		<b>X</b>		
6	F			<b>X</b>	
7	G	<b>X</b>			
8	H		<b>X</b>		
9	I	<b>X</b>			
10	J		<b>X</b>		
11	K	<b>X</b>			
12	L			<b>X</b>	
13	M	<b>X</b>			
14	N	<b>X</b>			

15	Ñ			<b>X</b>
16	O	<b>X</b>		
17	P		<b>X</b>	
18	Q	<b>X</b>		
19	R		<b>X</b>	
20	S	<b>X</b>		
21	T		<b>X</b>	
22	U			<b>X</b>
23	V	<b>X</b>		

## Anexo 11

### Plan de acción 2 “la feria”

<b>PLAN DE ACCIÓN “La feria”</b>			
TIEMPO: 5 días	DURACIÓN: 40 min	MESES A TRABAJAR : Abril-Mayo	
<b>PROPÓSITO PARA LA EDUCACIÓN PREESCOLAR</b>			
Adquirir confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua; mejorar su capacidad de escucha y enriquecer su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.			
<b>CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:</b>			
Lenguaje y comunicación.			
<b>ORGANIZADOR CURRICULAR 1 :</b>		<b>ORGANIZADOR CURRICULAR 2 :</b>	
Literatura		Producción, interpretación e intercambio de textos en la tradición oral.	
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b>			
A.E: Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.			
<b>ESTRATEGIA:</b>		<b>INSTRUMENTO:</b>	
Expresión oral		-Escala Estimativa. -Registro de observación. -Diario.	
<b>CONTENIDOS ACTITUDINALES</b>	<b>CONTENIDOS CONCEPTUALES</b>	<b>CONTENIDOS PROCEDIMENTALES</b>	
Respetar Tolera Interioriza Valora Confianza Colaboración	Rimas Trabalenguas Adivinanzas	Realizar Expresar Señalar Reconocer Interferir Conocer	
<b>DÍA 1</b>		<b>ORGANIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
“Pase rápido y 100 alumnos dijeron”		Equipos	-Dispositivo electrónico. -Pase. -Mano de color recortada
21-Abril-2021			Fotografía o video.
<p><b>INICIO</b></p> <p>-Los alumnos responden a las siguientes preguntas ¿Haz visitado la feria? ¿Qué hay en una feria? ¿Qué juegos haz visto?.</p> <p>-Los alumnos se dibujan en el ovalo y escriben su nombre.</p> <p>-Se dan a conocer las reglas que tendrán que respetar durante las actividades de la feria.</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>-Se juega “100 alumnos dijeron” juego que consiste en hacer dos equipos de manera equitativa están ya conformados dichos equipos se menciona que se harán una serie de preguntas y se elegirá a una persona por equipo y el primero que muestre su mano de color y diga su nombre es al que se le dará la palabra y gana el equipo que logre reunir más puntos.</p> <p><b>CIERRE</b></p> <p>¿Te gusto realizar la actividad? ¿Por qué? ¿Qué aprendiste hoy?</p>			
<b>DÍA 2</b>		<b>ORGANIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>
“Adivina la película ”		Grupal	Dispositivo electrónico
27-Abril-2021			Fotografía

<p><b>INICIO</b> -Los alumnos colorean la estrella correspondiente a la actividad que se va a realizar.</p> <p><b>DESARROLLO</b> -Se muestran una serie de imágenes o emojis que hacen referencia al nombre de alguna película se da la participación a cada uno de los alumnos y se van anotando las respuestas de cada una.</p> <p><b>CIERRE</b> ¿Te gusto realizar la actividad? ¿Por qué?</p>			
<p align="center"><b>DÍA 3</b> "El show " 28-Abril-2021</p>	<b>ORGANIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVIDENCIA</b>
	Grupal	-Dispositivo electrónico -Disfraces	Fotografía o video
<p><b>Nota:</b> -Se solicitará que los alumnos se disfracen de su personaje favorito. -Los alumnos entraran con cámara apagada.</p> <p><b>INICIO</b> -Los alumnos responden a las siguientes preguntas ¿Qué creen que hagamos hoy? ¿Notan algo raro en la clase de hoy?</p> <p><b>DESARROLLO</b> -Se menciona que el día de hoy habrá una sorpresa para todos y que la regla de clase de hoy son las siguientes: -No es válido prender los micrófonos solo que se le soliciten. -Escucharan con atención la participación de sus compañeros. -Se explica a los alumnos que cada uno describirá el personaje del que esta disfrazado sin decir su nombre y sus compañeros intentaran adivinarlo (solo se darán dos participaciones) y si lo adivinan tendrán la posibilidad de encender su cámara, se realizara el ejercicio con todos los alumnos.</p> <p><b>CIERRE</b> -Los alumnos responden a las siguientes preguntas ¿Te gusto la clase? ¿Por qué? ¿Fue fácil o difícil? ¿Por qué?</p>			
<p align="center"><b>DÍA 4</b> "Las rimas ahorcadas" 04-Mayo-2021</p>	<b>ORGANIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVIDENCIA</b>
	Grupal	Dispositivo electrónico. .	Fotografía o video.
<p><b>INICIO</b> -Los alumnos responden a las siguientes preguntas ¿Has jugado el ahorcado? ¿Cómo se juega? -Se muestra el siguiente ejemplo:</p> <p><b>DESARROLLO</b> -Los alumnos observan la imagen y tendrán que adivinar cuál es la palabra que rima con dicho objeto (se dan participaciones paulatinamente).</p> <p><b>CIERRE</b> -Los alumnos responden a la pregunta ¿Te gusto la clase? ¿Por qué? ¿Consideras que la actividad fue fácil o difícil?</p>			
<p align="center"><b>DÍA 5</b> "Poncha el globo" 06-Mayo-2021</p>	<b>ORGANIZACIÓN</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVIDENCIA</b>
	Grupal	Dispositivo electrónico	Fotografía
<p><b>INICIO</b> -Los alumnos observan una tabla que contendrá algunos globos como se muestra en la imagen y responden a las siguientes preguntas ¿Dónde has visto este juego? ¿sabes cómo se juega?</p>			



#### DESARROLLO

-Cada uno de los alumnos podrá seleccionar el globo de su preferencia y realizar la actividad que se le solicita por ejemplo: actividad relacionada a las adivinanzas o una rima o un trabalenguas, cantar alguna canción, contar alguna anécdota o chiste (todo con relación a todas las actividades que se han abordado).

#### CIERRE

-Los alumnos responden a la siguientes preguntas ¿Te gustaron las actividades ?¿Por qué?¿Fue fácil o difícil?¿Por qué?

## Anexo 12

### Lista de Cotejo "100 alumnos dijeron"

<b>FECHA:</b> 21-Abril-2021	<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> "100 alumnos dijeron "	<b>MODALIDAD:</b> Trabajo a distancia.
<b>CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:</b> Lenguaje y Comunicación		
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b> Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.		

	Nombre del alumno	Participa en la actividad.		Menciona ejemplos de rima, canciones, trabalenguas y otros juegos del lenguaje.	
		SI	NO	SI	NO
1	A	*		*	
2	B	*		*	
3	C				
4	D	*		*	
5	E	*		*	
6	F	*		*	
7	G				
8	H	*		*	
9	I				
10	J				
11	K				
12	L	*		*	
13	M				
14	N				
15	Ñ	*		*	
16	O				
17	P	*		*	
18	Q	*		*	

19	R				
20	S	*		*	
21	T	*		*	
22	U	*		*	
23	V				

## Anexo 13

### Lista de Cotejo "Adivina la película"

<b>FECHA:</b> 27-Abril-2021	<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> "Adivina la película"	<b>MODALIDAD:</b> Trabajo a distancia.
<b>CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:</b> Lenguaje y Comunicación		
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b>  Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.		

N.L	Nombre del alumno	Logra adivinar de que película se trata la película sin ningún tipo de apoyo.		El alumno logra describir y justificar su respuesta.		Muestra las 8 habilidades de la expresión oral.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	A	*		*		*	
2	B	*		*		*	
3	C						
4	D						
5	E	*		*		*	
6	F	*		*		*	
7	G						
8	H	*		*		*	
9	I						
10	J						
11	K						
12	L	*		*		*	
13	M						
14	N						
15	Ñ	*		*		*	
16	O						
17	P	*		*		*	

18	Q	*		*		*	
19	R						
20	S	*		*			*
21	T	*		*			*
22	U	*		*			*
23	V						

## Anexo 14

### Lista de cotejo "La función de los más famosos"

<b>FECHA:</b> 28-Abril -2021	<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> "El show de los mas famosos"	<b>MODALIDAD:</b> Trabajo a distancia.
<b>CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:</b> Lenguaje y Comunicación		
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b> Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.		

N.L	Nombre del alumno	El alumno muestra dominio sobre la explicación de su personaje.		El alumno es muy claro al expresar sus ideas.	
		SI	NO	SI	NO
1	A	*		*	
2	B	*		*	
3	C				
4	D	*		*	
5	E	*		*	
6	F	*		*	
7	G				
8	H	*		*	
9	I	*		*	
10	J	*		*	
11	K				
12	L	*		*	
13	M				
14	N				
15	Ñ	*		*	
16	O				
17	P	*		*	
18	Q				

19	R	*		*	
20	S	*		*	
21	T	*		*	
22	U	*		*	
23	V				

## Anexo 15.

### Lista de Cotejo "Las rimas ahorcadas"

<b>FECHA:</b> 24-Marzo -2021	<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> "Las rimas ahorcadas"	<b>MODALIDAD:</b> Trabajo a distancia.
<b>CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:</b> Lenguaje y Comunicación		
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b> Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.		

N.L	Nombre del alumno	Identifica que es una rima		Dice un ejemplo de rima		Participa activamente durante la actividad y muestra dominio del tema.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	A	*		*		*	
2	B	*		*		*	
3	C						
4	D						
5	E	*		*		*	
6	F	*		*		*	
7	G						
8	H	*		*		*	
9	I	*		*		*	
10	J						
11	K						
12	L	*		*		*	
13	M						
14	N						
15	Ñ	*		*		*	
16	O						
17	P	*		*		*	



18	Q						
19	R						
20	S						
21	T	*		*		*	
22	U	*		*		*	
23	V						

## Anexo 16

### EVALUACIÓN FINAL

#### Plan de acción “La feria”

<b>Meses de trabajo :</b> <b>Marzo-Abril</b>	<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:</b> “La feria”	<b>MODALIDAD:</b> Trabajo a distancia.
<b>CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA:</b> Lenguaje y Comunicación		
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b> Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.		
<b>INDICADORES</b>		
Muestra dificultad al decir rimas, canciones, trabalenguas Adivinanzas y otros juegos del lenguaje.	Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje sin embargo el niño necesita ayuda.	Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.

N.L	Nombre del alumno	Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3
1	A			<b>X</b>
2	B			<b>X</b>
3	C			<b>X</b>
4	D		<b>X</b>	
5	E			<b>X</b>
6	F			<b>X</b>
7	G	<b>X</b>		
8	H			<b>X</b>
9	I			<b>X</b>
10	J			<b>X</b>
11	K	<b>X</b>		
12	L			<b>X</b>
13	M	<b>X</b>		

14	N			<b>X</b>
15	Ñ			<b>X</b>
16	O	<b>X</b>		
17	P			<b>X</b>
18	Q			<b>X</b>
19	R			<b>X</b>
20	S			<b>X</b>
21	T			<b>X</b>
22	U			<b>X</b>
23	V	<b>X</b>		

2021. "Año de la Independencia y la Grandeza de México".

**ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL**  
**DEPARTAMENTO DE CONTROL ESCOLAR**

Oficio No. 0337/20-21-03

Asunto: Se autoriza impresión de documento recepcional.

Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México a 12 de julio de 2021.

**C. GABRIELA SARAHI GARCIA GALEOTE**  
**PRESENTE.**

La Dirección de la Escuela Normal No. 3 de Nezahualcóyotl, se permite comunicar a usted que ha sido autorizado su documento recepcional en la modalidad: TESIS DE INVESTIGACION: que presentó con el tema: **INFLUENCIA DE LOS JUEGOS VERBALES EN EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN ALUMNOS DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR.**

Por lo que procede la impresión y reproducción de dicho documento para la sustentación de su examen profesional.

Sin más por el momento, le deseo éxito en la culminación de su proceso.



ATENTAMENTE

**DR. JOSÉ ALEJANDRO SÁNCHEZ RODRÍGUEZ**  
**DIRECTOR DE LA ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL**

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN**  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL  
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES  
ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL