

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La estrategia del juego para facilitar la competencia de leer diversos tipos de textos en el nivel inicial

Trabajo académico.

Para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial

Autor:

Gloria Rivera Candiotti

Piura – Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La estrategia del juego para facilitar la competencia de leer diversos tipos de textos en el nivel inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburqueque Silva (presidente)

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdenas (miembro)

Mg. Ana María Javier Alva (miembro)

Piura – Perú

2019

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



La estrategia del juego para facilitar la competencia de leer diversos tipos de textos en el nivel inicial

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y forma.

Gloria Rivera Candiotti. (Autora)

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (Asesor)

Piura – Perú

2019



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO

Piura a quince días del mes de febrero del año dos mil veinte, se reunieron en el colegio Pontificio, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, al Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva, coordinador del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes (Presidente), Dr. Andy Figueroa Cárdenas (Secretario) y Mg. Ana María Javier Alva (vocal) representantes del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *“La estrategia del juego para facilitar la competencia de leer diversos tipos de textos en el nivel inicial”*, para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial al señor(a) **RIVERA CANDIOTTI, GLORIA**.

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 17.

Por tanto, **RIVERA CANDIOTTI, GLORIA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial.

Siendo las trece horas el Presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.


Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva
Presidente del Jurado


Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena
Secretario del Jurado


Mg. Ana María Javier Alva
Vocal del Jurado

La estrategia del juego para facilitar la competencia de leer diversos tipos de textos en el nivel inicial

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	7%
2	Submitted to Universidad de San Martin de Porres Trabajo del estudiante	7%
3	1library.co Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Kyungpook National University Trabajo del estudiante	2%
5	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	www.monografias.com Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%

9	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
10	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo.
Asesor.

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mis padres e hijos por la comprensión y el cariño que me brindaron alentándome día a día a continuar esforzándome para lograr mis metas.

ÍNDICE

DEDICATORIA	vii
INDICE	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	11
CAPITULO I:	13
EL JUEGO	13
1.1. Enfoque socio-cultural	13
1.2. Concepto de juego	14
1.3. Características del juego	14
1.4. Clases de juego.	15
1.5. El juego como propuesta educativa.	16
1.6. El juego en los sectores y sus momentos.	17
CAPITULO II	21
LA COMPRESIÓN DE TEXTO ORAL	21
2.1 Importancia de la comprensión de texto Oral	21
2.2 Competencias de Comprensión de textos orales	22
2.3. Enfoque comunicativo.	23
2.4. Habilidades comunicativas.	23
2.5. Habilidades comunicativas orales	25
2.6. El juego en los sectores y su relación con las habilidades comunicativas orales.	27
CONCLUSIÓN	29
RECOMENDACIONES.	30
REFERENCIAS CITADAS.	31

RESUMEN

El propósito de mi trabajo monográfico que presento a continuación es formar las habilidades de los estudiantes del nivel inicial. Es decir, a través de los juegos lees una variedad de textos escritos en tu lengua materna. Sabemos que los hábitos lectores de un estudiante se forman en los primeros años, pero si no se desarrollan adecuadamente su gusto por la lectura seguirá siendo el mismo. Por eso, nuestro objetivo es celebrar su amor por aprender a través del juego. Es importante que los estudiantes aprendan a través de interacciones con compañeros, maestros y familiares. Porque el contexto de la comunicación se desarrolla en un ambiente social de interacción continua que enriquece nuestro lenguaje con el contexto que rodea a los estudiantes.

Palabras clave. Lengua materna, lectura, juegos.

ABSTRACT.

The purpose of my monographic work that I present below is to train the skills of students at the initial level. That is, through games you read a variety of texts written in your native language. We know that a student's reading habits are formed in the first years, but if they are not developed properly, their taste for reading will remain the same. Therefore, our goal is to celebrate their love of learning through play. It is important that students learn through interactions with peers, teachers, and family members. Because the context of communication develops in a social environment of continuous interaction that enriches our language with the context that surrounds the students.

Keywords. Mother tongue, reading, games.

INTRODUCCIÓN

El trabajo monográfico que se presenta a continuación se basa en el juego como una de las estrategias de desarrollo de habilidades. Enseñar a los estudiantes a leer una variedad de textos escritos en su lengua materna en el nivel de escuela primaria.

Dado que las características físicas y psicológicas de los estudiantes de primaria se expresan y comunican a través del juego con amigos, padres y maestros, el juego es reconocido como uno de los derechos básicos de todos los niños y se utiliza como estrategia para promover la lectura. Esto promueve la relación entre los niños y el entretenimiento, la entrega de niños y niños y promueve el desarrollo del pensamiento, la creatividad, la comunicación, el desarrollo común, el desarrollo de juegos grupales, el desarrollo de juegos grupales y la tecnología de comunicaciones de agrupación.

La educación se refiere al tratamiento con otras personas o colegas a través de relaciones sociales con relaciones sociales. Esta es la misma interacción que el mismo proceso cognitivo que el conocimiento de las cosas.

Por lo tanto, es importante prestar más atención al amor, para que pueda desarrollar emociones, emociones y emociones para desarrollar tecnología de comunicación a través de los juegos.

Por lo tanto, en la clase I, el desarrollo cognitivo está garantizado, por lo que es necesario estar de acuerdo con varios juegos infantiles.

Objetivo general.

- Determinar la importancia de enseñar a los estudiantes de educación primaria a comprender textos orales a través de juegos.

Objetivos específicos.

- Desarrollar la capacidad de los estudiantes para comprender el habla en el nivel primario.
- Implementar estrategias de juego para mejorar el aprendizaje de la comprensión oral en estudiantes con necesidades especiales.
- Sensibilizar a profesores y padres para brindar más apoyo a los estudiantes de primaria.

CAPITULO I

EL JUEGO

1.1. Enfoque socio-cultural

La teoría de Vygotsky (1896-1934) es relevante para el campo de la educación desde una perspectiva sociocultural, donde los educandos son agentes activos que interactúan con su propio desarrollo para crear el proceso de aprendizaje.

Según este investigador ruso, la cultura y el contexto social tienen un enorme impacto en el aprendizaje, por lo que llama "internalización" a una tarea externa realizada por el individuo, es decir, una reorganización interna de todas las funciones durante el desarrollo. lo que ocurre dos veces en dos niveles diferentes. El entorno social y otras intervenciones en este proceso de reconstrucción, primero a nivel social y luego a nivel psicológico (personal), son muy importantes para este docente. Asimismo, el mismo autor juega un papel muy importante porque es un elemento fundamental en el desarrollo del aprendizaje del niño que se da cuando en el proceso de desarrollo sociocultural del niño aparecen muchas tendencias no realizadas y deseos postergados. efecto. Las necesidades insatisfechas surgen a través del comportamiento directo y los niños en edad preescolar las satisfacen a través de la imaginación. Por tanto, los juegos en la infancia son una característica clave del desarrollo de habilidades humanas.

Por tanto, se puede decir que conocer y mediar en los demás es importante en las relaciones sociales y culturales que pertenecen únicamente a los humanos. Así, en la educación temprana, el juego -en la organización de espacios, materiales, recursos y actividades, en situaciones de interacción con profesores y otros niños- representa nuevas tareas de gran utilidad para los estudiantes, que son fuente de desarrollo social y aprendizaje.

1.2. Concepto de juego

El juego es una pregunta que psicólogos, educadores, educadores y padres se hacen desde hace años al observar cómo juegan sus hijos. Hay muchas visiones diferentes del juego ante esta pregunta, algunas de las cuales se enumeran a continuación. Según Huizinga (1939, citado en Díaz, 1997), el juego es una actividad u ocupación libre de individuos y culturas realizada según ciertas reglas libremente aceptadas en un tiempo y espacio determinado. Va acompañado de alegría y emoción. Ortega (1992) confirma este punto y muestra que el juego infantil proporciona una plataforma para que los niños conozcan a otras personas. Adaptándose a las reglas del juego y enfrentándose a uno mismo; Esto se debe a que los objetos y juegos que se convierten en elementos de significado son excelentes formas de aprender y comunicarse.

Respecto a este aspecto, Díaz (1997) enfatiza que el juego es un medio de socialización, una actividad con un propósito en la que los niños interactúan con otros niños, juguetes y elementos imaginarios como imágenes reales o simbólicas. Finalmente, los juegos son considerados no sólo como acciones libres que implican siempre en las personas, especialmente en los niños, comunicación y conocimiento del mundo que nos rodea, sino también como un elemento importante del proceso de aprendizaje, socialización y comunicación.

1.3. Características del juego

Muchos investigadores, como los mencionados anteriormente, señalan que los juegos tienen las siguientes características:

- a) Es libre, porque surge de forma espontánea y no se impone incondicionalmente, por lo que el niño comienza a conocer el mundo que le rodea.
- b) Se refiere a la actividad física o mental encaminada a promover el desarrollo de las habilidades intelectuales y psicomotrices.
- c) Provoca placer porque agrada a las personas y promueve la alegría y el placer y es innato porque nace en las personas y es inherente al desarrollo humano. Aunque el juego reduce la ansiedad y regula el estado de ánimo, Vygotsky (2000) señala que el juego no siempre es agradable para los niños.

- d) Se desarrolla en su propio tiempo y espacio, en los juegos más estructurados el lugar y el tiempo de su aparición están predeterminados, y en los juegos free-to-play el espacio y el tiempo del juego están fijados en el futuro. En otras palabras, a los niños de hoy les gusta concentrarse, estudiar y recordar, no jugar como ayer.

1.4. Clases de juego.

Diferentes profesores utilizaron diferentes criterios para clasificar los juegos. Sin embargo, la clasificación del educador suizo Piaget (1991) es ampliamente aceptada porque se centra en el desarrollo cognitivo y enfatiza sus etapas evolutivas. Entonces el juego se divide de la siguiente manera:

- a) Actividades sensoriales y motoras hasta aproximadamente los 2 años de edad. Se centran en su cuerpo y las sensaciones que éste crea. A través de la vista, el olfato, el tacto, el oído, el movimiento y el juego, llegas a conocerte a ti mismo y a distinguirte de otras personas y objetos.
- b) Juegos simbólicos. Aparece entre los 2 y los 6 años y centra la atención en el entorno, pudiendo el niño cambiar la realidad a través de símbolos añadiendo imaginación al juego. Los niños se convierten en personas sociales, resolviendo conflictos internos y contribuyendo a una mejor autoaceptación. En cuanto al juego, el juego de roles, cuyo contenido esencial lo llevan a cabo los adultos en las acciones y relaciones con los demás, es considerado por Franco (2013) como la principal actividad del juego. En este juego preescolar, los niños pequeños resuelven las contradicciones inherentes a su edad. Quieren ser como adultos y hacer de todo, incluso si sus capacidades reales no se lo permiten. Proporciona una comunicación adecuada entre niños de la misma edad.
- c) Juegos con reglas: permiten que el niño piense de forma lógica y estratégica, lo que ocurre alrededor de los 5-6 años. El carácter vinculante de estas normas no proviene del acuerdo entre los jugadores, sino que tiene el carácter de verdad absoluta.

Se necesita mucha práctica para aprender que cada juego se puede jugar de manera diferente y comprender que las reglas son las palabras exactas del contrato.

11 o 12 años.

La importancia de los diferentes tipos de juego es que deben ser respetados en los diferentes contextos sociales en los que los niños se desarrollan e interactúan durante estas actividades.

1.5. El juego como propuesta educativa.

Isaackang (2012) sugiere que el juego parece tener diferentes significados desde una perspectiva educativa en presencia de propuestas planificadas y en el sentido de que esta actividad se convierte en una herramienta de aprendizaje considerada en la educación inicial y en ocasiones se desarrolla durante la libre participación de los niños. estudiantes.

Según Sarle (2001), esta valoración ha sido considerada desde la década de 1960, cuando aparecieron los juegos como estructuras didácticas y los llamados "juegos de tareas" se propusieron como actividades con métodos organizativos especiales que podían ser utilizados en los jardines de infancia. En un espacio denominado "Rincón", cada espacio está conectado con las actividades y contenidos que realiza el docente para cada grupo. Asimismo, los juegos de tareas tienen una estructura didáctica. Planificar los momentos en que los estudiantes eligen ángulos y proponen tareas; Momentos de desarrollo donde los estudiantes juegan desde diferentes ángulos; Un momento de mando y finalmente un momento de evaluación.

Sin embargo, existe una opinión contraria a esta propuesta, argumentando que se defiende el juego como una actividad gratuita para los niños. Entonces

Kanyeke (1978; Sarle, 2001) sostiene, entre otras cosas, que la estructuración del aula y la orientación del profesor hacia el juego son excesivas. Es más, dicen los autores, en medio de esta polarización de perspectivas está surgiendo una nueva forma de ver los juegos preescolares. Por eso, esta nueva forma que mantiene la estructura y organización, pero se separa del contenido de la clase y minimiza la intervención del profesor se llama juego libre en todos los rincones.

Pitluk (2006) El juego libre en sectores se refiere a la oportunidad de jugar en el aula en espacios organizados por sectores sin instrucciones de tareas. Los niños simplemente juegan basándose en los intereses de otros que están activos en el mismo campo que ellos.

Además, el juego espontáneo que los niños comparten e interactúan muestra que el juego tiene lugar en sectores en lugar de esquinas y nos aleja de pensar en los materiales angulares de un espacio determinado que se construyen y reconfiguran continua y creativamente.

1.6. El juego en los sectores y sus momentos.

Según el MINEDU (2009), este es un momento pedagógico con un proceso que involucra la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando el espacio y elementos del sector y brindando a los estudiantes oportunidades de interactuar con otros. Hay seis etapas de desarrollo en este proceso: planificación, organización, ejecución, disciplina, socialización y expresión.

A) Planificación

Este es el primer momento del proceso en el que los niños discuten actividades anteriores, expresan preferencias por las actividades de juego que quieren realizar y reconocen sugerencias de juego a través de una conversación, en un espacio cómodo dentro o fuera del aula. lo hacen. Está hecho. El docente dirige, coordina y apoya la estructuración del plan a desarrollar en campo con sugerencias individuales de los niños. Según Franco (2013), la planificación del juego permite a los niños conectar lo que piensan y lo que quieren hacer, poniendo en práctica lo aprendido. También comprende el tiempo al predecir lo que hará a continuación, toma decisiones, tiene cierto control sobre sus propias acciones, expresa sus pensamientos con claridad y escucha y acepta sugerencias de sus colegas. Lo más importante es crear proyectos conjuntos que fomenten el intercambio de ideas y la organización de actividades entre los estudiantes.

B) Organización

Este segundo momento se da en el proceso de darle a los niños el espacio para elegir el campo en el que trabajarán, para tomar decisiones haciéndoles promesas o al menos recordándoles, para que puedan actuar en un marco de confianza. . respeto Se considerará la adecuada introducción de sectores en el aula con materiales de apoyo al aprendizaje de los estudiantes, así como el reconocimiento y organización de cada sector. Minedú (2009).

C) Implementación o desarrollo.

Este es un momento clave en un proceso basado en el juego libre. Aquí se reflejan los planes de los niños y se revelan todas las actividades de entretenimiento. Los niños interactúan, manipulan, experimentan, se comunican y más. Comuníquese y charle con colegas, respalde sus ideas y solicite ayuda cuando sea necesario. Conocer las características y relaciones de los objetos, intercambiar ideas, expresar opiniones y confrontar hechos. Lo planeado no siempre sucede exactamente (MINEDU, 2009). El juego es el motor que impulsa estos momentos del proceso. Debido a la dependencia de los estudiantes, la edad y madurez, las dificultades para compartir y proporcionar materiales y la diversidad de materias, estos niños ahora necesitan una mayor participación y orientación de los maestros. necesario. Los niños mayores de cinco años suelen jugar libremente en una clara organización grupal, distinguiendo claramente todas las actividades que diferentes grupos pueden realizar simultáneamente en diferentes sectores.

También son articulados al discutir y expresar sus opiniones sobre los proyectos en los que están trabajando y demuestran independencia y responsabilidad al delegar tareas. (MINEDU, 2009).

C) Pedido.

Si a los niños no se les da la oportunidad de aprender a través de la organización, estos momentos pueden convertirse en un acto mecánico de organizar y devolver las cosas a su lugar. Clasificar significa formar hábitos de limpieza, orden y expectativas sobre los materiales. Este también debe considerarse un

momento en el que el estudiante pueda desarrollar la coordinación motriz fina, establecer relaciones, crear categorías, realizar series y otras habilidades.

E) Socialización

Es entonces cuando los niños explican qué hicieron en el proceso de implementación, qué hicieron en las áreas que desarrollaron y propician la reflexión sobre lo sucedido. La socialización implica confrontar lo planificado durante la planificación con la acción durante la ejecución. Tienes la capacidad de recordar lo sucedido durante el desarrollo del juego. Estos aspectos aseguran que los estudiantes asuman responsabilidad por sus propias acciones e identifiquen fallas y avances en el uso de materiales y en las interacciones con los demás.

F) Representación

Según MINEDU (2009), los niños de hoy expresan su juego dibujando o esculpiendo de forma individual o en grupo. No es necesario realizar este paso todos los días. Durante el curso, estas sugerencias se convierten en una fuente de desarrollo en las relaciones con los estudiantes. Es cierto que los niños toman la iniciativa en el desarrollo de estas sugerencias y deciden por sí mismos qué, cómo y con quién quieren jugar, pero esto no significa que el profesor tenga un papel pasivo. Más bien su participación debe ser activa y atenta, orientando todo el proceso de sugerencias y mejorando la situación de juego propuesta por el niño.

Los docentes consideran cómo se expresan los niños, a qué juegos juegan, cómo pueden expresar sus necesidades, intereses, gustos e incluso conflictos personales o familiares. Minedú (2009).

La relación entre el maestro y el juego libre en cada dominio es la de un observador oportuno, que ve al niño como un compañero que lo valora, que sabe más que el maestro y puede confiar en el niño sin temor a cometer errores. Es lo mismo durante todo el juego. Finalmente, Sarlé (2001) sugiere que el juego libre interdisciplinario a lo largo del curso es un espacio que fomenta el diálogo y la comunicación entre los estudiantes, especialmente entre estudiantes y profesores.

El campo de clase

Según Sarabia (2009), el aula es considerada un lugar donde los niños interactúan con otros niños, profesores y materiales tecnológicos durante el juego libre al aire libre. Es por eso que sus aportes cuentan cuando establece, nombra y organiza cursos, toma decisiones, colabora e intercambiar ideas. Si tu clase es numerosa, puedes organizarla por materias. Si tu salón de clases es pequeño, quizás quieras priorizar estas áreas o al menos separar el material por tema. Teniendo en cuenta los criterios de flexibilidad, los sectores son:

- El sector del mueble. Incluye sala, comedor, cocina, muñecos, ollas, utensilios de cocina, ropa de cama, ropa y menaje del hogar. - Industria de construcción. Cubos, conos, maceteros, tarros, bloques de madera, Playgo, Lego, etc.
- El campo de la dramaturgia. Disfraces, telas de colores, máscaras, gorros, muñecos, etc. - Departamento de Artes. Pintura térmica, colores, rotuladores, esponjas, hojas, papeles de colores, gomas de borrar, cartulinas, etc.
- El campo científico. Lupas, pinzas, soluciones, tubos, embudos, balanzas, imanes, microscopios, plantas, etc.
- El sector bibliotecario. Cuentos, clips, revistas, periódicos, libros, imágenes, acertijos, poemas, etc.
- Zona de juegos tranquila. Puzzles, dominó, juegos de carreras, juegos de cuerdas, bloques lógicos, juegos de memoria, etc. Los materiales asignados a cada sector por el MINEDU en los últimos años deben ser introducidos, implementados y distribuidos periódicamente a cada sector.

Además, a partir del año 2000, el programa KIDSMART introdujo las computadoras en las aulas de preescolar.

CAPITULO II

LA COMPRESIÓN DE TEXTO ORAL

2.1 Importancia de la comprensión de texto Oral

Cada niño adquiere su lengua materna en un contexto geográfico, histórico, social y cultural específico, lo que da lugar a importantes diferencias lingüísticas, que van desde la diversidad lingüística hasta la diversidad de códigos propios de cada grupo social, ocupacional o generacional. El propósito de este artículo es presentar la experiencia acumulada de la actividad educativa en el ámbito de la educación primaria, que conduce a la presentación teórica de la experiencia práctica para la formación de personas proclives a hablar y escuchar en el futuro. Los zapatos deben mejorar la calidad de la comunicación entre las personas y ser buenos en la sociedad, ser buenos, buenos, buenos, buenos y suficientes para ser un buen beneficiario y editor. Y estrategias de alta calidad que afectan el uso de cualquier manera.

Los discursos cuidadosos, la escucha, las ideas, las emociones, las opiniones, las opiniones, las opiniones, las opiniones, las revisiones, las revisiones, las revisiones y los cambios se integran simultáneamente e integran al mismo tiempo. Plan de estudios. Algunas de las técnicas productivas en el campo de la comunicación oral son:

Si observamos la tabla de expresión del lenguaje, en el nivel elemental se forman dos habilidades básicas: la capacidad de expresar claramente los pensamientos de acuerdo con los indicadores recomendados a la edad de 5 años y la capacidad de comunicarse eficazmente utilizando una variedad de medios expresivos. , porque puede desarrollar adecuadamente todas las oportunidades previstas durante el curso escolar.

En este sentido, la competencia comunicativa implica el desarrollo de una variedad de habilidades y el uso del conocimiento en situaciones de comunicación diversas y a menudo cambiantes.

2.2 Competencias de Comprensión de textos orales

Se comunica para el desarrollo personal y la convivencia, planteado en el Marco Curricular Nacional en su segunda versión Por el Ministerio de Educación.

Este es el contenido que presenta el Ministerio de Educación como la segunda versión del currículo nacional para el desarrollo individual y la convivencia.

Para garantizar que los estudiantes puedan funcionar como oyentes y oradores competentes, se deben planificar varias estrategias para aprovechar las oportunidades que brindan los sistemas educativos nacionales y locales, a saber:

- Participar en conversaciones espontáneas y planificadas sobre temas.
- Contar historias, fábulas y leyendas sobre hechos reales o imaginarios.
- Describe un objeto, entidad, observación o situación experimentada.
- Celebrar reuniones o encuentros para compartir ideas y planificar proyectos.
- Planificar las noticias del día.
- Vuelva a contar o invente canciones, rimas, trabalenguas, chistes, acertijos, juegos de palabras, oraciones, cuentos y cuentos de hadas. El siguiente es un programa de sesiones de capacitación de una semana diseñadas en aulas de escuelas primarias para desarrollar habilidades orales apropiadas, un ambiente de aula donde se brindan oportunidades para hablar y escuchar.

DÍA	ESTRATEGIAS A DESARROLLAR
LUNES	Participan en la planificación del proyecto: Visitando la comunidad
MARTES	Visitamos al zapatero, crea una adivinanza a la labor que realiza.
MIERCOLES	Escuchan el cuento de los trabajadores de la comunidad, y menciona lo que usa para trabajar.
JUEVES	Dialogan intercambiando ideas de los trabajos que realiza tu papá.
VIERNES	Crean trabalenguas a los trabajadores de la comunidad.

2.3. Enfoque comunicativo.

A mediados del siglo XX surgieron inquietudes sobre las ideas básicas de este enfoque, también conocido como enfoque funcional o enseñanza comunicativa de la lengua. Voces como Austin (1962) o Wittgenstein (1953) (Maceo, 2004) comenzaron a estudiar el lenguaje desde la perspectiva de su uso en la comunicación.

Para Wittgenstein (1953), el lenguaje se organiza según el uso de reglas y el significado de las palabras es función del uso cultural, mientras que para Austin (1962) el acto de utilizar el lenguaje está determinado por su teoría de los actos de habla. Es el tema de las reglas. Estas ideas sobre el uso del lenguaje llevaron a una mejor comprensión del lenguaje desde diferentes perspectivas, como la de Bronckart. (1985, citado por Lomas, 2006) sugieren que existe la necesidad de encontrar espacios pedagógicos específicos para incrementar el vínculo entre la ciencia del lenguaje y la enseñanza de lenguas.

La investigación lingüística en el campo de la educación tiene lugar en España, Argentina en la década de 1980, Argentina, Cassany y Luna y Sanz (2008), representantes actuales, deben dominar cuatro tecnologías específicas, para que los usuarios de lenguaje puedan comunicarse de manera efectiva con otros. Se puede considerar un enfoque de comunicación.

Por lo tanto, podemos deducir que ha contribuido con las investigaciones de los autores mencionados anteriormente, de modo que los enfoques de comunicación son proporcionados por las ideas y conceptos que son la base de las guías curriculares que corresponden al área de comunicación. Por ello, MINEDU (2015) presenta un enfoque comunicativo basado en aportes teóricos y aplicaciones didácticas relevantes en la educación peruana.

2.4. Habilidades comunicativas.

Para identificar habilidades de comunicación, debe comenzar por identificar las habilidades. Por tanto, como señalan Inga e Inga (2008), las habilidades son funciones conductuales o personales que pueden manifestarse y medirse objetivamente, pueden ser mentales, sociales o físicas, son innatas a las personas y se

desarrollan a través de interacciones socioculturales. Si no lo usas, puedes perderlo. Las habilidades no son mecánicas porque requieren juicio para corresponder a acciones específicas y efectivas.

Fonseca, Correa, Pineda, Lemus (2011) Las habilidades comunicativas requieren practicar habilidades para convertirse en un comunicador competitivo. Debe expresarse en actitudes que conduzcan a actividades de comunicación efectivas. Cassany, Luna y Sanz (2008) consideran cuatro habilidades comunicativas -hablar, escuchar, leer y escribir- que una persona debe dominar para comunicarse eficazmente en todas las situaciones posibles, y otras formas de utilizar el lenguaje con fines comunicativos son:

Por lo tanto, estas habilidades comunicativas se adquieren a través del comportamiento humano y desempeñan un papel en la comunicación efectiva, el desarrollo en la vida o la pérdida por desuso. Sin embargo, cuando hablamos de habilidades de comunicación oral y escrita, es importante recordar que el lenguaje hablado y escrito ha sido objeto de muchas investigaciones realizadas desde diversas perspectivas. Por un lado, está la cuestión de la relación entre ambos códigos lingüísticos. Es decir, surge la pregunta de si la lengua hablada precede a la lengua escrita, si una depende de la otra o si las dos son estilos lingüísticos diferentes. Según Cassany, et.at (2008), esta discusión tiene importantes implicaciones didácticas porque el código que se considera bueno y básico se procesa mejor en el aula.

Inga e Inga (2008) afirman que las únicas formas de utilizar el lenguaje con fines comunicativos son hablar, escuchar, leer y escribir, y estas habilidades deben desarrollarse de acuerdo con el rol del individuo en el proceso comunicativo. En este proceso, cuando el mensaje se transmite verbalmente, las habilidades relevantes son hablar y escuchar, y cuando el mensaje se escribe, las habilidades formativas son escribir y leer. Así, podemos clasificar las habilidades de comunicación oral y las habilidades de comunicación escrita. Por tanto, se puede asumir que las habilidades comunicativas pueden ser orales o escritas dependiendo del código de referencia, canal o mensaje utilizado por el individuo.

2.5. Habilidades comunicativas orales

En cualquier caso, el habla oral es necesaria para el desarrollo social del niño. Animar a los niños a desarrollar sus habilidades orales desde una edad temprana es tan importante en casa como en la escuela. (Cassani et al, 2008).

Las habilidades de comunicación oral, consideradas en términos de códigos o canales de referencia que los usuarios deben dominar, son el conjunto de habilidades que se adquieren para comunicarse eficazmente, tanto hablando como escuchando. Estas habilidades para hablar se desarrollan mientras se habla y se escucha.

Decir. En lo que respecta al idioma, las escuelas tradicionales siempre han abordado la cuestión de la alfabetización y han contribuido en gran medida al desarrollo de la alfabetización. Este sigue siendo un valioso proceso de aprendizaje en las escuelas. Sin embargo, las habilidades para hablar pierden su valor en el aula, especialmente cuando se enseña a niños pequeños. (kasani)

Tuberculosis (2008). Los mismos autores muestran que los actos de habla tienen lugar en una, dos o más situaciones comunicativas y que la conversación se considera comunicación bidireccional. Sin embargo, según Fournier (2007), se desarrolla en diferentes situaciones comunicativas, como las conversaciones. Es un proceso que incluye una variedad de actividades como hablar, escuchar y observar.

Según Ochoa (2008), hablar en acción no es sólo conocer el código del lenguaje, sino también saber qué, a quién y cómo decir en una situación determinada. A continuación, Cassany et al. Según autores como (2008), Fournier (2007) y Ochoa (2008), existen varios aspectos importantes en el desarrollo de la habilidad del habla en estudiantes de 5 años. Esto se manifiesta en el proceso de formación de las siguientes formas: edad. Y el nivel de los estudiantes.

Según Kassani et al (2008), esto sucede cuando niños y niñas inician o sugieren temas o buscan temas apropiados a la situación comunicativa y cuando su conversación o conversación avanza en una nueva dirección, se puede ver el fenómeno. Controla al sujeto e incluso distrae o evítalo. Si es un tema que no le gusta,

su hijo puede asociar el tema nuevo con el tema anterior. Las conversaciones terminan en la medida en que las animamos a comenzar.

Los mismos autores también sugieren que los niños y niñas pueden elegir e incluso aprovechar los momentos adecuados para interactuar durante una conversación si expresan su deseo de interactuar a través de gestos, sonidos o frases durante la interacción. Reglas para el orden del habla, el diálogo o el tipo de diálogo, es decir, marcar el inicio y el final del discurso sin salirse del tema y dando a los estudiantes la oportunidad de hablar en los momentos adecuados. Interlocutor. Los gestos y movimientos corporales, que pueden ser intencionales o no, enfatizan la comunicación verbal en una situación de comunicación. Es un elemento que nos ayuda a expresarnos y se conoce como elementos no verbales, códigos no verbales o comunicación no verbal. Cassani et al. (2008), Ochoa (2008). Fournier (2007) considera la fluidez como el desarrollo continuo y espontáneo de ideas. Si un hablante fluido demuestra dominio de un idioma, la dicción es la pronunciación correcta de las palabras, es decir, hablar con claridad. Eso lógicamente significa que tienes razón.

Para el desarrollo de las habilidades del habla, es necesario tener en cuenta un buen timbre, que ayudará a mejorar el sonido de la voz, proporcionando una variedad de sonidos, desde bajos hasta fuertes.

Los niños necesitan ajustar sus mensajes para que sean más expresivos y matizados que los de sus compañeros. Fournier (2007) y Ochoa (2008). Podríamos escuchar para confirmar que alguien es un buen orador, un buen lector o un buen escritor, pero es bastante sorprendente que alguien también sea un buen oyente o un buen oyente. Según Cassany et al (2008), escuchar significa comprender un mensaje, lo que requiere el inicio de procesos cognitivos que interpretan y construyen el significado del diálogo hablado.

Reconocimiento: El conjunto de elementos de lo que escuchas es tuyo y puedes reconocerlo: sonidos, palabras, frases, distinguiendo los sonidos articulatorios que hace tu pareja (p. ej. su voz) de otros sonidos.

Descripción: Dependiendo del conocimiento del niño, dé a cada palabra un significado sintáctico, a cada oración un significado relacional y un significado general. El niño comprende lo que escucha y esto se relaciona con la gramática y el conocimiento general.

Memoria: Tu hijo recuerda algunos elementos que escucha en una conversación con otra persona y los considera importantes (lo explicado, significado general, detalles, palabras, etc.) y los almacena en tan solo unos segundos. Recuerda los términos, puedes utilizarlos, interpretarlos y continuar conversaciones. Una vez finalizada una conversación, los datos más comunes e importantes se almacenan en la memoria a largo plazo y se almacenan durante mucho tiempo.

Por otro lado, para desarrollar la capacidad de escucha, los oyentes deben aprender a controlar su mirada. Esta actividad es un aspecto importante de la comunicación oral y puede complementar la información oral confirmándola o calificándola. El ajuste de la mirada durante la conversación también sirve para indicar la rotación. Es común mirar hacia otro lado antes de responder para indicar un nuevo compromiso.

2.6. El juego en los sectores y su relación con las habilidades comunicativas orales.

El aula de jardín de infantes es un ambiente diverso para una comunicación fluida. Por lo tanto, la interacción de los estudiantes y la influencia de los profesores se consideran factores importantes en la construcción social de la educación en juegos. Ortega (1992). Según Sarle (2008), el lenguaje y el juego tienen una relación bidireccional: se desarrollan y refuerzan mutuamente. En este conjunto de actividades, los estudiantes crean sus propios juegos actuando en un espacio y tiempo específico, conectando actividades y entablando conversaciones, y se desarrollan diferentes aspectos del desarrollo del lenguaje.

Para Vygotsky (1964), citado por Sarle (2008), durante el juego se revelan las interacciones entre pares, estudiantes y profesores y se crea una "zona de desarrollo potencial", una imagen lingüística que es matriz de cooperación. . Se convierte en la base para el desarrollo del juego. La interacción con el maestro durante el juego libre

en el área le permite al maestro demostrar el juego con los niños. Las interacciones entre pares también permiten a los niños asignar recursos lingüísticos que utilizan en diferentes momentos. juego. Saleh (2008). Por lo tanto, según los autores antes mencionados, se puede concluir que existe una relación entre el juego libre y la habilidad de hablar en cada dominio de los estudiantes de educación primaria.

CONCLUSIONES

Primero. Las docentes de educación inicial deben considerar el juego en los sectores como un momento pedagógico en las aulas para favorecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes.

Segundo. Los Directivos deben implementar talleres dirigido a las docentes sobre habilidades comunicativas orales y su importancia en el desarrollo del niño a fin de disminuir la tendencia que se da en las escuelas de priorizar el desarrollo de las habilidades comunicativas escritas antes que las orales.

Tercero. Las docentes de educación inicial deben profundizar sus conocimientos en el área de comunicación con la finalidad de promover en los estudiantes el desarrollo de la habilidad comunicativa para hablar especialmente durante el juego libre en los sectores.

RECOMENDACIONES.

- Fomentar la integración del juego en la educación inicial: Los docentes de educación inicial deben asegurarse de que el juego se integre de manera efectiva en el entorno educativo. Esto implica no solo permitir que los estudiantes jueguen, sino también guiarlos y fomentar un enfoque pedagógico durante el juego. Se pueden diseñar actividades lúdicas que se relacionan con los objetivos de aprendizaje, lo que ayudará a los estudiantes a desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera más efectiva.
- Capacitación en habilidades comunicativas orales para docentes: Los directivos escolares deben proporcionar talleres y oportunidades de formación para que los docentes mejoren sus habilidades comunicativas orales. Es fundamental que las educadoras sean modelos a seguir en cuanto a la comunicación verbal, ya que esto influye en el desarrollo lingüístico de los niños. La capacitación debería enfocarse en cómo interactuar, escuchar y hablar con los estudiantes de manera efectiva, lo que contribuirá a reducir la tendencia de priorizar las habilidades comunicativas escritas sobre las orales.
- Ampliar la comprensión de la comunicación en la educación inicial: Los docentes de educación inicial deben profundizar sus conocimientos en el campo de la comunicación, no solo en términos de habilidades verbales, sino también en la comunicación no verbal y el lenguaje corporal. Esto permitirá a los educadores promover de manera más efectiva el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes, especialmente durante el juego libre en los sectores. Además, al comprender mejor las diferentes dimensiones de la comunicación, podrán identificar y abordar las necesidades individuales de los estudiantes en este aspecto.

REFERENCIA CITADAS

- Aizencang, N. (2012). *Jugar, aprender y enseñar*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Díaz, J. (1997). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas.
- Inga, M. y M. 7. (2008). *Desarrollo de las habilidades comunicativas*. Lima: UNMSM.
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla.: Alfar
- Pineda P,(2013) *El reto de aprender un relato desde la diversidad* (3ra edición)Madrid:San Pablo
- Rodriguez,A.(2005). *¿Cómo leen los niños con ceguera y baja visión?. Malaga ALJIBE S.L.*
- Sanchez,J.(2011).*Jugando y Aprendiendo Juntos* (2da edición) Málaga:ALJIBE S.L.
- Urbina, E. (2013). *Desarrollo de las habilidades comunicativas a través de actividades lúdicas en niños menores de 4 años de las salas de estimulación temprana del módulo 41- Puente Piedra. (Tesis de Maestría, Perú).*
es.slideshare.net/emmaurbinaestrada.
- Vygotsky, L. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.