



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL
MENCIÓN GENERALISTA

TRABAJO DE FIN DE GRADO:

**“PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PARA
ESTIMULAR EL LENGUAJE ORAL A TRAVÉS DE
LA METODOLOGÍA LÚDICA”**

Autora: Silvia Pueyo Rodríguez

Tutora académica: Dña. Beatriz Rodríguez del Rey

VALLADOLID, ENERO, 2021

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer a la Universidad de Valladolid: Facultad de Educación y Trabajo Social, por haberme dado la oportunidad de estudiar el Grado de Educación Infantil.

A todos los profesores que he tenido en mi formación como maestra. Especialmente, a mi tutora del TFG, por haberme guiado en la elaboración de este trabajo, y por la dedicación que pone siempre en lo que hace.

Por último, también quiero agradecer a mi familia y amigos por el apoyo y cariño incondicional que me han demostrado durante esta etapa.

RESUMEN

Este trabajo tiene como objeto de estudio el lenguaje oral, así como sus dimensiones, ya que éste es clave para el desarrollo integral del alumnado, por tanto, es esencial que se trabaje de manera específica y transversal en las aulas de Educación Infantil, atendiendo siempre a las individualidades de cada alumno.

Tras una revisión bibliográfica se propone una intervención destinada a alumnos de 3º de Educación Infantil (5 años) cuyo objetivo principal es estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica, ya que ésta se relaciona positivamente con el lenguaje, y además ayuda a que el niño desarrolle otros aspectos de su personalidad.

PALABRAS CLAVE: Lenguaje oral, Educación Infantil, Estimulación, Metodología Lúdica, Juego

ABSTRACT

This project has as object of study not only the oral language but also its dimensions, because the oral language is essential to students comprehensive development, in this way, it is necessary working specifically and transversely in early childhood education.

Before a bibliographical review we propose an intervention destined to 5-year old pupils which principal aim is stimulate the oral language through a ludic methodology, considering that it connects positively with language, and it also helps children to develop another personality aspects.

KEYWORDS: Oral language, Early Childhood Education, Stimulation, Ludic Methodology, Play

ÍNDICE

1. Introducción	6
1. Objetivos	7
2. Justificación del tema elegido	7
CAPÍTULO I: 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	10
4.1 Lenguaje oral	10
4.1.1 Teorías modelo del desarrollo del lenguaje	11
4.1.2 Etapas de adquisición y evolución	12
4.1.3 Dimensiones del lenguaje	12
4.1.4 Niveles del lenguaje	13
4.1.5 Estimulación del lenguaje oral.....	14
4.1.6 El lenguaje en la escuela.....	14
4.1.7 Competencia comunicativa	15
4.2. La metodología lúdica.....	17
4.2.1 Concepto.....	17
4.2.2 Tipos de metodologías lúdicas.....	18
4.2.3 Papel del maestro en la metodología lúdica.....	22
4.2.4 Relación entre metodología lúdica y el lenguaje	23
CAPÍTULO II: 5. PROPUESTA DIDÁCTICA	25
5.1 Consideraciones previas	25
5.2 Objetivos	26
5.3 Contenidos	26
5.4 Metodología	27
5.5 Propuesta de intervención en el aula.....	28
5.5.1 Contexto.....	28
5.5.2 Características del alumnado.....	28
5.5.3 Competencias básicas.....	28
5.5.4 Organización temporal y espacial.....	29
5.5.5 Recursos personales, materiales y didácticos	30
5.5.6 Desarrollo de las sesiones	31
5.5.7 Evaluación	47
5.6 Análisis del trabajo	47
5.7 Propuestas de mejora	48

6. Consideraciones finales	49
7. Bibliografía	50
8. Anexos	54

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Resumen adquisición y desarrollo del lenguaje	54
Tabla 2. Categorías del juego	57
Tabla 3. Calendario para el desarrollo de las sesiones	30
Tabla 4. Actividad 1	32
Tabla 5. Actividad 2	33
Tabla 6. Actividad 3	34
Tabla 7. Actividad 4	38
Tabla 8. Actividad 5	40
Tabla 9. Actividad 6	42
Tabla 10. Actividad 7	44
Tabla 11. Actividad 8	45
Tabla 12. Hoja de registro evaluación inicial del alumnado	90
Tabla 13. Evaluación final del alumnado	91
Tabla 14. Evaluación final del programa de intervención	93

1. Introducción

El presente Trabajo de fin de Grado (TFG) pretende plasmar los contenidos y competencias adquiridas a lo largo del Grado de Educación Infantil en la Universidad de Valladolid. El tema que aborda es la estimulación del lenguaje oral a través de la metodología lúdica en Educación Infantil.

El lenguaje es una herramienta clave en el desarrollo de los niños, ya que es el medio por el cual se comunican y gracias a éste son capaces de comprender el mundo que les rodea, así como de establecer relaciones sociales. La etapa de Educación Infantil es un momento clave para fomentar dicho desarrollo, por lo cual, es importante trabajar este aspecto en las aulas, de manera específica y transversal como veremos en la propuesta de intervención que desarrollamos.

Además, como veremos posteriormente, el lenguaje se relaciona positivamente con la metodología lúdica, dicha metodología es novedosa y por tanto facilitará que el alumno se implique en el proceso de enseñanza-aprendizaje y conseguirá que éste sea significativo para el niño.

Para llevar a cabo todo lo citado anteriormente se desarrolla el presente documento con diferentes apartados englobados en tres grandes bloques, uno que se refiere a la propuesta de objetivos, otro relativo a la revisión bibliográfica y el tercero que es la propuesta de intervención su desarrollo y su evaluación; todos ellos se comentan a continuación más detalladamente.

En primer lugar, se justificará la elección del tema de estudio y se citarán los objetivos y competencias que se pretende alcanzar con el TFG.

En segundo lugar, se realizará una conceptualización del lenguaje, profundizando en el lenguaje oral, las teorías que lo estudian, así como sus características y etapas de su desarrollo, dimensiones principales, niveles, su estimulación y su desarrollo en la escuela, focalizando siempre desde la competencia comunicativa.

Tras este bloque se hablará de la metodología lúdica, profundizando en el concepto, sus características, sus principales tipos y el papel del maestro. Por último, se profundizará en la relación del lenguaje oral con la metodología lúdica.

En tercer lugar, en el siguiente bloque, se encontrará la propuesta didáctica diseñada para llevarse a cabo en un aula de 3º de Educación Infantil.

Además, se desarrollará una reflexión sobre el trabajo, así como las referencias bibliográficas en las que me he basado para la realización del mismo.

Para finalizar, considero importante destacar que durante todo el documento se utiliza un lenguaje inclusivo, utilizando el genérico masculino para referirse a ambos géneros.

2. Objetivos

El presente trabajo tiene tres objetivos principales, en primer lugar, realizar una investigación para conseguir los objetivos relacionados con la obtención del Título del Grado en Educación Infantil, en segundo lugar, elaborar y proponer una intervención para estimular el lenguaje oral en un aula de Educación Infantil a través de una metodología lúdica y en tercer lugar, con carácter más personal, conocer y demostrar mi desarrollo profesional alcanzado durante los años como estudiante universitaria poniendo en práctica mi capacidad de análisis y síntesis de revisión bibliográfica llevándolas a la praxis.

Revisando la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Infantil, encontramos que los fines específicos de la confección de un TFG se concretan en los siguientes resultados de aprendizaje:

1. Elaborar la Memoria del Trabajo Fin de Grado.
2. Exponer públicamente las líneas principales del Trabajo Fin de Grado
3. Discutir y debatir sobre las observaciones y preguntas formuladas por la Comisión Evaluadora

3. Justificación del tema elegido

Como hemos comentado, al cursar el Grado de Educación Infantil se presupone la adquisición de determinadas destrezas que permitan ejercer la maestría.

Sabemos que la escuela es uno de los contextos que más influencia tiene en el desarrollo del lenguaje del niño, adquiriendo especial relevancia el tratamiento de la estimulación del lenguaje oral tanto en las actividades dirigidas y como en las espontáneas que se plantean en el aula, siendo necesario garantizar contextos lúdicos donde se estimule la comunicación de una forma transversal basándonos en el concepto de competencia comunicativa.

Respecto al tema del trabajo nos gustaría decir que está relacionado con la competencia que habla del lenguaje (citada en la ORDEN ECI/3854/2007), como se detalla en los siguientes párrafos, además, gracias a la investigación teórica realizada, profundizamos en la evolución y tratamiento desde el aula destacando la metodología lúdica.

Por ello con la elección del tema de este TFG buscamos la demostración de tales destrezas relacionándolas con ciertas competencias que se recogen en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Infantil:

A. De formación básica

1. Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo 0-6, en el contexto familiar, social y escolar.
5. Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.
24. Capacidad para saber identificar trastornos en el sueño, la alimentación, el desarrollo psicomotor, la atención y la percepción auditiva y visual.

29. Comprender que la dinámica diaria en Educación Infantil es cambiante en función de cada alumno o alumna, grupo y situación y tener capacidad para ser flexible en el ejercicio de la función docente.

32. Valorar la importancia del trabajo en equipo.

34. Capacidad para saber atender las necesidades del alumnado y saber transmitir seguridad, tranquilidad y afecto.

46. Conocer la legislación que regula las escuelas infantiles y su organización.

B. Didáctico disciplinar

14. Conocer el currículo de lengua y lectoescritura de la etapa de educación infantil, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.

15. Expresarse, de modo adecuado, en la comunicación oral y escrita y ser capaces de dominar técnicas para favorecer su desarrollo a través de la interacción.

16. Favorecer el desarrollo de las capacidades de comunicación oral y escrita.

17. Conocer la evolución del lenguaje en la primera infancia, saber identificar posibles disfunciones y velar por su correcta evolución.

19. Conocer y comprender los procesos desde la oralidad a la escritura y los diversos registros y usos de la lengua.

20. Reconocer y valorar el uso adecuado de la lengua verbal y no verbal.

21. Conocer los fundamentos lingüísticos, psicolingüísticos, sociolingüísticos y didácticos del aprendizaje de las lenguas y ser capaz de evaluar su desarrollo y competencia comunicativa.

22. Ser capaces de dominar la lengua oficial de su comunidad y mostrar una correcta producción y comprensión lingüística.

31. Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.

32. Ser capaces de elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musicales, las habilidades motrices, el dibujo y la creatividad.

C. Prácticum y Fin de Grado

1. Adquirir conocimiento práctico del aula y de la gestión de la misma.

2. Ser capaces de aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.

3. Tutorizar y hacer el seguimiento del proceso educativo y, en particular, de enseñanza y aprendizaje mediante el dominio de técnicas y estrategias necesarias.

4. Ser capaces de relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.

5. Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente.

Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica.

6. Participar en las propuestas de mejora en los distintos ámbitos de actuación que un centro pueda ofrecer.
7. Ser capaces de regular los procesos de interacción y comunicación en grupos de alumnos y alumnas de 0-3 años y de 3-6 años.
8. Ser capaces de colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social.
9. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en el alumnado.

El objetivo principal de este trabajo es, por un lado, conocer en profundidad el lenguaje oral, así como su desarrollo en el aula de Educación Infantil y, por otro lado, elaborar un programa de intervención que estimule dicho lenguaje a través de la metodología lúdica.

Para lograr ese objetivo general, es necesario desarrollar los siguientes objetivos específicos:

- Conocer en profundidad qué es lenguaje, así como sus etapas de adquisición y desarrollo.
- Profundizar en el conocimiento del lenguaje oral, así como su desarrollo en el aula de Educación Infantil.
- Tomar conciencia de la importancia de la metodología lúdica y su relación con el desarrollo del lenguaje oral.
- Diseñar un programa de intervención basado en la estimulación del lenguaje oral a través de la metodología lúdica.

CAPÍTULO I: 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 Lenguaje oral

Antes de abordar qué es el lenguaje oral, hay que definir el *lenguaje*. Éste es un término complejo que se podría definir como el conocimiento de un código (oral u escrito) o combinación de códigos socialmente compartidos, que permite representar ideas acerca del mundo que nos rodea a través de un sistema convencional de señales arbitrarias de comunicación (Lahey, 1988; Owens 2003).

No debemos confundir dicho término con otros afines, como por ejemplo *la comunicación*, que es el proceso a través del cual una persona (emisor) codifica una información en señales y la transmite a otra persona (receptor), quién decodifica las señales y es capaz de responder adecuadamente, ya que utilizan unos signos dotados de sentido para ambas partes (De Fleur, 1993; Hervás 1998).

Dentro del lenguaje encontramos varias clasificaciones, entre ellas la distinción entre lenguaje verbal y no verbal. Este trabajo pretende centrarse en el lenguaje verbal, concretamente en el lenguaje oral.

El lenguaje oral permite alcanzar el desarrollo de las habilidades mentales superiores que se relacionan con el aprendizaje, como son la abstracción, analizar y sintetizar o la representación.

Se entiende al *lenguaje oral* como un proceso complejo que pretende producir voz y sonidos, para ello se combinan una serie de símbolos que forman palabras a través de las que se elaboran frases (Kumin, 2008; Diaz, 2009).

Este tipo de lenguaje conlleva una serie de capacidades básicas para que se pueda desarrollar. Tejedor y Pérez (1997) explican que Schaeffer diferencia tres tipos de requisitos indispensables para la adquisición del lenguaje oral:

- Factores biológicos u orgánicos. El desarrollo normal del lenguaje implica el funcionamiento adecuado de los órganos fonadores (órganos de respiración, de fonación y de articulación), los órganos sensoriales (principalmente el oído) y las estructuras nerviosas centrales, así como la maduración de las áreas de Broca y Wernicke, que se encargan de la codificación y decodificación de los mensajes.
- Factores sociales o ambientales, se basan en las relaciones que el niño establece con las personas que le rodean, principalmente con la familia y los miembros que forman la escuela, ya que estos son los que principalmente motivan y estimulan las actividades del lenguaje. Además de ello, hay estudios que afirman que el nivel socioeconómico influye en el desarrollo del lenguaje, ya que se ha demostrado que en determinados niveles socioculturales se valora más el lenguaje y se le facilitan recursos para su desarrollo.
- Factores cognitivos, para que el lenguaje se pueda desarrollar con normalidad, se requiere que el niño adquiera una capacidad intelectual eficiente y una afectividad adaptada.

El lenguaje oral es determinante para el desarrollo mental y el proceso de socialización del niño, además, la conducta humana se basa en el dicho lenguaje. Por ello, es un aspecto fundamental de la persona que se debe estimular correctamente desde los primeros años de vida.

4.1.1 Teorías modelo del desarrollo del lenguaje

Una vez que conocemos qué es el lenguaje y sus tipos, es importante comprender las teorías que explican cómo la persona lo integra.

Los niños adquieren el lenguaje con gran velocidad y precisión, este rápido dominio se produce a pesar de no recibir por parte de los adultos una enseñanza explícita de la lengua, pero, aun así, éstos aportan herramientas y modelos fundamentales para dicha adquisición (Martín Bravo y Navarro Guzmán, 2016). Siguiendo a Berger (2007) podemos diferenciar entre tres grandes aproximaciones explicativas de la adquisición del lenguaje:

a) Conductismo o teorías del aprendizaje

La figura más representativa del conductismo es Skinner, tal y como refleja en su libro *Conducta verbal* (1957), donde explica que el lenguaje es aprendido mediante los mecanismos generales del aprendizaje, como por ejemplo el condicionamiento.

Los elementos clave de esta teoría son la asociación, imitación, repetición y reforzamiento. De modo que las variaciones en la velocidad de desarrollo en los niños se relacionan con las prácticas de enseñanza del lenguaje que utilizan las familias y personas que rodean al niño (Berger, 2007).

Sin embargo, Chomsky, defiende que esta teoría no puede dar cuenta de algunas evidencias, como, por ejemplo, el hecho de que el niño puede ser capaz de crear nuevas oraciones, sin haberlas escuchado previamente, a lo que denominó “creatividad lingüística”. Por tanto, este autor se basa en la teoría que vamos a ver a continuación.

b) Innatismo o teorías epigenéticas

Tal y como hemos dicho anteriormente, Chomsky (1965) es el máximo representante de esta teoría. Como contraposición al conductismo, el innatismo defiende que el desarrollo lingüístico es completamente innato, y se basa en un mecanismo biológicamente determinado, el LAD (Dispositivo de Adquisición del Lenguaje), de modo que es capaz de abstraer de forma activa las reglas gramaticales de una lengua en el momento que se expone a ella.

Esta teoría es defendida por muchos investigadores, pero en cambio, hay otros que dudan de ella, como Tomasello (1995), quien recuerda que puede existir una gramática universal que cuestione esta teoría epigenética. Además, esta teoría no tiene en cuenta las habilidades personales de cada individuo.

c) Interaccionismo o aproximación pragmático-social

Esta corriente tiene varios orígenes, por un lado, fue desarrollada por la “Escuela Soviética”, cuyo mayor representante es Vygotsky (1979), quién defiende que el lenguaje se desarrolla con un fin comunicativo.

Por otro lado, Bruner (1991) completa esta teoría, planteando la existencia del SAAL (Sistema de Apoyo para la Adquisición del Lenguaje), basado en la interacción de los adultos con los niños en los llamados formatos de interacción, es decir, contextos regulares y reconocibles en los que se usa el lenguaje, favoreciendo así la adquisición de unas pautas definidas, como por ejemplo los turnos de habla.

Podríamos decir, que esta corriente pone énfasis en la relación entre el contexto social y el niño para desarrollar el lenguaje, ya que, a través de las interacciones sociales, los pequeños van adquiriendo las herramientas necesarias para dicho desarrollo.

4.1.2 Etapas de adquisición y evolución

Un aspecto importante del desarrollo del lenguaje es conocer como el niño adquiere y desarrolla el lenguaje a lo largo de su vida. A partir de las teorías desarrolladas anteriormente podemos diferenciar varias etapas. Pero para poder introducirnos en dichas etapas, debemos ser conscientes de que durante los primeros años de vida los bebés desarrollan una serie de aptitudes denominadas precursores del lenguaje, según Muñoz (2010), son las siguientes:

- a) Aptitudes visuales: basadas en la observación mutua, el seguimiento visual y la observación referencial.
- b) Aptitudes auditivas: basadas en la localización del sonido y prestar atención al mismo.
- c) Aptitudes motrices: basadas en la imitación motriz de modelos a través de pequeños gestos o movimientos corporales.
- d) Aptitudes pro-orales: basadas en la imitación verbal y en la imitación de los sonidos del habla.
- e) Aptitudes pragmáticas tempranas: basadas en habilidades de alternancia tempranas y en los signos de comunicación social.
- f) Aptitudes cognitivas: basadas en la permanencia del objeto, el conocimiento de las causas y la reflexión básica sobre fines y medios para alcanzarlos.

Una vez que conocemos los precursores del lenguaje podemos diferenciar dos etapas principales, la etapa pre-lingüística y la etapa lingüística:

- La etapa pre-lingüística comprende el primer año de vida del niño, ya que alrededor de los 12 meses el niño comienza a emitir las primeras palabras.
- La etapa lingüística comprende del año a los 10 años, aproximadamente, ya que a esa edad el niño es capaz de utilizar el lenguaje sin dificultad, como lo haría un adulto.

En esta tabla podemos observar la evolución del lenguaje en función de sus dimensiones (Martín Bravo y Navarro Guzmán, 2015 y Sánchez Pina, 2010) (*Anexo I- Adquisición y desarrollo del lenguaje*).

4.1.3 Dimensiones del lenguaje

Una vez que el niño adquiere el lenguaje éste le puede servir para desarrollar diferentes aspectos y funciones en su día a día. Belinchón, Rivière e Ioga (1992) establecen tres dimensiones principales del lenguaje:

En primer lugar, encontramos la *dimensión funcional*, la cual posibilita conocer la realidad, interpretar lo que le rodea y representar. Todo ello se da gracias a la comunicación, la interacción social, la expresión emocional, la conducta voluntaria, el pensamiento racional...

Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica.

En segundo lugar, encontramos la *dimensión comportamental*, que considera al lenguaje como un comportamiento que realiza el hablante y el oyente cuando codifican y decodifican mensajes. Por tanto, se basa en la producción y comprensión.

Por último, encontramos el *componente estructural*, desarrollado principalmente por Bloom y Lahey (1978), quienes describen el lenguaje como un código constituido mediante las interacciones entre la forma (fonología, morfología y sintaxis), el contenido (semántica) y el uso (pragmática).

La **forma** engloba la fonología, la sintaxis y la morfología.

- Siguiendo a Linell (1978; citado en Aguinaga, et al., 2004) “la fonología se refiere a los aspectos lingüísticos de la estructura del sonido y la conducta articulatoria y perceptiva” (p.6).
- La sintaxis son las reglas que especifican la organización de las palabras y las frases, así como las relaciones entre los diferentes elementos de la oración (Triadó & Forns, 1989).
- La morfología tiene que ver con la organización interna de las palabras, distinguiendo entre, los morfemas base y los morfemas gramaticales (Owens, 2003).

Por otro lado, el **contenido** comprende a la semántica, que se basa en el estudio del significado de las palabras (Acosta y Moreno, 1999).

Por último, el uso engloba a la **pragmática**, que es la disciplina lingüística que trata el lenguaje asociado a su uso y a la acción en que ocurre (Frías, 2001).

4.1.4 Niveles del lenguaje

Tal y como hemos dicho anteriormente el lenguaje es un sistema complejo, y para poder comprenderlo mejor podemos diferenciar cuatro niveles del lenguaje (Granada y Pellizzari, 2009):

- **Nivel fonológico:** Estudia las reglas que rigen la estructura, la distribución y la secuencia de los sonidos del habla, así como la combinación de sílabas. A la abstracción mental de los sonidos se les denomina fonemas, y son las unidades lingüísticas más pequeñas que distinguen significado (Owens, 2003). Los fonemas son producidos gracias a las funciones respiratoria, fonatoria y articulatoria.
- **Nivel morfosintáctico:** Está compuesto por un lado por la morfología, es decir, la organización interna de las palabras, centrándose principalmente en la estructura y su función en las oraciones. Y, por otro lado, está compuesto por la sintaxis, que delimita las combinaciones de palabras que pueden considerarse gramaticalmente correctas. Para ello estudia la concordancia, el régimen y la construcción (Owens, 2003).
- **Nivel semántico:** Estudia los significados y los cambios de significados que sufren las palabras. El sistema semántico representa el conocimiento que las personas tienen de los objetos, así como de las relaciones entre ellos y el mundo real (López-Higes, 2006).

Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica.

- Nivel pragmático: Estudia las características del uso del lenguaje en la interacción comunicativa, formando una serie de reglas referidas a la utilización del lenguaje en un contexto comunicativo (Owens, 2003). En este nivel podemos diferenciar el contexto lingüístico, haciendo referencia a la conducta verbal; el paralingüístico, que se refiere a aquello que forma parte de las producciones verbales (voz, velocidad de emisión y pausas...) y el extralingüístico, que se relaciona con la situación en la que se produce la conversación, así como con sus participantes.

4.1.5 Estimulación del lenguaje oral

Una vez que conocemos las dimensiones del lenguaje, debemos abordar cómo trabajar cada una de ellas, es decir, como llevar a cabo una buena estimulación del lenguaje oral. Para ello nos basamos en Monfort y Juárez (2001), quienes establecen tres niveles:

Nivel 1-Estimulación global: se basa en que el niño hable y preste atención a las situaciones comunicativas, ya que le proporcionarán una mayor estabilidad. En este nivel también se desarrollan los comportamientos no verbales.

Nivel 2-Ejercicios funcionales: en este nivel se pretenden desarrollar los aspectos pragmáticos de la comunicación.

Nivel 3- Ejercicios formales: en este nivel se trabajan aspectos más concretos, basados en el componente fonético-fonológico. De modo que se pretende profundizar en la gramática y la pronunciación. Para ello se pueden llevar a cabo actividades que estimulen los órganos bucofonatorios, a través de actividades como el soplo o las praxias, así como ejercicios de respiración.

4.1.6 El lenguaje en la escuela

Tal y como hemos dicho anteriormente, es esencial la estimulación del lenguaje oral durante los primeros años de vida del niño, ya que es la herramienta sobre la que se fundamentan todos los conocimientos posteriores. Por ello, la escuela tiene el papel fundamental de llevar a cabo dicha estimulación, tanto que la administración educativa considera el lenguaje oral como un contenido de enseñanza determinado por unos objetivos de aprendizaje.

Esto no siempre ha sido así, ya que durante muchos años la escuela se ha centrado en el lenguaje escrito, dejando de lado el oral, pero gracias a las investigaciones llevadas a cabo por autores como Saussure o Vigotsky el lenguaje oral comienza a ser considerado como objeto de estudio en sí mismo (Bigas, 1996).

Esta importancia queda reflejada en el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, estructura la enseñanza misma en tres áreas:

- a) Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
- b) Conocimiento del entorno
- c) Lenguajes: comunicación y representación.

Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica.

Tal y como indica el currículo, se destina un área al desarrollo del lenguaje, entendiendo dichas áreas como ámbitos de actuación y espacios de aprendizajes de actitudes, procedimientos y conceptos que contribuirán al desarrollo de los niños.

Centrándonos en el área de *Lenguajes: comunicación y representación*, vemos como se establecen diferentes objetivos, entre los que destacamos para el presente trabajo:

1. Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.
2. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje, disfrute y relación social. Valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia y de la igualdad entre hombres y mujeres.
3. Expresarse con un léxico preciso y adecuado a los ámbitos de su experiencia, con pronunciación clara y entonación correcta.
4. Comprender las informaciones y mensajes que recibe de los demás, y participar con interés y respeto en las diferentes situaciones de interacción social. Adoptar una actitud positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera.

Por otro lado, el currículo también establece ciertos contenidos que pueden interesar para el desarrollo del lenguaje oral, son los siguientes:

Bloque 1. Lenguaje verbal

1.1 Escuchar, hablar, conversar

1.1.1 Iniciativa e interés por participar en la comunicación oral

1.1.2 Las formas socialmente establecidas

4.1.7 Competencia comunicativa

Las competencias básicas son la forma en la que cualquier persona utiliza sus recursos personales (destrezas, conocimientos, emociones, actitudes...) para actuar de manera activa y responsable en la vida, de modo que el conjunto de estas competencias constituye los aprendizajes necesarios para llevar a cabo una vida plena (Mateo, 2010; Durán, López, Sánchez-Enciso y Sediles, 2009).

La primera vez que se introdujo el concepto de competencias en el currículo educativo fue a través de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE). En esta ley se establecieron ocho competencias principales, que han sido modificadas por la LOMCE, en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, de modo que ahora son siete y se denominan competencias clave, son las siguientes:

1. **Comunicación lingüística.**
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3. Competencia digital.
4. Aprender a aprender.
5. Competencias sociales y cívicas.
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
7. Conciencia y expresiones culturales.

Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica.

La LOMCE define la competencia en comunicación lingüística de la siguiente manera “es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes. Estas situaciones y prácticas pueden implicar el uso de una o varias lenguas, en diversos ámbitos y de manera individual o colectiva.”

Pero antes de llegar a esa completa definición varios autores comenzaron a limitar ese concepto, Chomsky (1965) propuso el término de competencia lingüística, definida como “capacidades y disposiciones para la interpretación y la actuación”, más tarde, Hymes (1971) amplía ese concepto añadiendo aspectos sociales y psicológicos.

La noción Chomskiana de competencia comunicativa se relaciona con el conocimiento intuitivo tácito, que todo hablante posee de su lengua materna, y a través de la cual, la persona dispone del sistema de reglas gramaticales correspondientes que garantiza la buena codificación y descodificación (Montes, 1987). Tomando como referencia a Hymes, Canale y Swain (1983) establecen cuatro subcompetencias comunicativas:

- Competencia gramatical: se relaciona con el dominio del código lingüístico, verbal o no verbal. Tiene en cuenta las características y reglas del lenguaje, así como su vocabulario, la ortografía y la semántica hasta lograr una intención comunicativa coherente.
- Competencia sociolingüística: este componente incluye reglas socioculturales de uso, de modo que se ocupa de producir y entender adecuadamente las expresiones en diferentes contextos sociolingüísticos, teniendo en cuenta el factor contextual y la situación de los participantes, así como los propósitos de la interacción, las normas y las convenciones de interacción. Podríamos resumir esta subcompetencia como la adecuación al contexto y a los interlocutores.
- Competencia discursiva: se relaciona con el modo de combinar las formas gramaticales y significados para lograr un texto trabajado, para lograrlo, se deben utilizar mecanismos de cohesión y coherencia.
- Competencia estratégica: se compone del dominio de las estrategias de comunicación verbal y no verbal que se pueden utilizar por compensar los fallos en la comunicación o por favorecer la efectividad de la misma. En otras palabras, se relaciona con la capacidad que desarrolla el estudiante a la hora de iniciar, continuar y finalizar el proceso comunicativo.

Como ya hemos dicho anteriormente, el concepto de competencia comunicativa fue propuesto por el etnógrafo Hymes (1967) para explicar que se necesita otro tipo de conocimientos, aparte de la gramática, para poder usar el lenguaje con propiedad. Hay que saber que registro conviene utilizar en cada situación, que hay que decir, que temas son apropiados, cuáles son el momento, el lugar y los interlocutores adecuados, rutinas comunicativas, etc.

Esta competencia, está cobrando importancia en la etapa de Educación infantil, refiriéndose al conjunto de conceptos, destrezas y actitudes que le permiten al niño saber qué decir, qué no decir y cómo hacerlo según la situación comunicativa. Esto es debido a que la educación está inmersa en un proceso de reforma, que supone una nueva concepción de ésta, a través de un enfoque competencial, es decir, se pretende construir y aplicar un modelo de docencia más centrado en el desarrollo de competencias.

Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica.

La adquisición de una competencia es un proceso continuo y su transmisión es una función básica de este aprendizaje por competencias (Andújar, 2016).

Podemos considerar vital el hecho de que se desarrolle dicha competencia en el aula ya que los alumnos deben aprender cuándo callar, cuándo hablar, qué gestos usar, qué tono de voz, cómo dirigirse a otros, etc. Se puede expresar en términos como escuchar, exponer o dialogar en el aula. Es decir, la competencia comunicativa es un requisito indispensable para establecer relaciones sociales y de este modo crear un clima óptimo para el desarrollo de los alumnos, ya que constituye una herramienta para la organización de su pensamiento que posibilita la resolución de los problemas que se den en distintas situaciones comunicativas (Hymes, 1971).

Por todo ello, se considera esencial trabajar la competencia comunicativa en el aula de Educación Infantil, no solo en el área de lenguaje: comunicación y representación, sino de manera transversal.

4.2. La metodología lúdica

4.2.1 Concepto

En la etapa de Educación Infantil la metodología que se lleva a cabo en el proceso de enseñanza-aprendizaje se basa en la realización de actividades lúdicas.

Se entiende la metodología lúdica como aquella que permite la expresión, interacción y diversión, así como sentir emociones que producen placer a través del entretenimiento, el juego y la diversión, de tal manera que los alumnos aprenden significativamente sin que el aprendizaje sea tedioso (Yturralde, 2014). Además, Motta (2004) añade que la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo, que existe antes de saber que el profesor la va a propiciar.

Gracias a esta metodología se potencian aspectos como la atención, la motivación, el comportamiento social, la interacción, la cooperación y por supuesto, el aprendizaje (Megías y Lozano, 2019).

Las obras de Megías y Lozano (2019) y Gervilla (2006), recuerdan que la actividad lúdica en la infancia es primordial, ya que gracias a ella los pequeños adquieren confianza, autonomía y formación de su personalidad. A su vez, gracias a esta metodología, se desarrollan aspectos relacionados con su aptitud emocional, como son el autoconocimiento, la autorregulación, la motivación, la empatía, la aptitud social y las habilidades sociales.

Además, gracias a la realización de actividades lúdicas en la etapa de Educación infantil hacemos que se potencien aspectos como:

- Motivación
- Comportamiento social
- Interacción
- Cooperación
- Aprendizaje
- Exploración
- Exteriorización de pensamientos, impulsos y emociones

Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica.

- Equilibrio emocional y fortalecimiento de responsabilidades
- Desarrollo de la imaginación
- Espíritu de superación
- Creatividad
- Interprete la autoridad y las reglas, etc.

4.2.2 Tipos de metodologías lúdicas

Contamos con diversos tipos de metodologías lúdicas que contribuyen a que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea práctico, dinámico y motivador para el alumnado, como son el arte, las dramatizaciones, las canciones y en especial el juego (Winnicott, 2003). A pesar de que en la clasificación anterior no se menciona a la literatura infantil, diversos autores afirman que ésta tiene un gran componente lúdico que motiva a los estudiantes a la hora de implicarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo cual, se podría considerar también un tipo de metodología lúdica.

4.2.2.1 Las canciones

La música es un elemento presente en nuestra vida desde el momento en que nacemos, por ello, relevantes pedagogos como Piaget (1970) defienden esta herramienta en el ámbito educativo.

Podemos definir el término canción como “composición en verso, que se canta, o hecha a propósito para que se pueda poner música” (Real Academia Española, s.f., definición 1).

Profundizando en el concepto de canciones encontramos las canciones infantiles, que son un buen recurso con el que trabajar en el aula, ya que gracias a ella el niño puede desarrollar el oído, la voz y el ritmo. A su vez son capaces de aprender una gran variedad de contenidos (Raya, 2011).

Algunos de los aspectos positivos que fomentan las canciones son (Torres, 2011):

- Medio de expresión: Gracias a las canciones los niños pueden expresarse musicalmente y personalmente, ya que pueden transmitir sentimientos y emociones.
- Desarrollo verbal: Las canciones favorecen el desarrollo del lenguaje, ya que permite ampliar el vocabulario (canciones de hábitos, canciones sobre el tiempo, canciones de animales, de números, del cuerpo humano...) y ayuda a detectar posibles problemas en esta área.
- Desarrollo musical: A través de las canciones se trabajan aspectos como la educación rítmica y auditiva.
- Educación emocional: Las canciones ayudan a desarrollar la inteligencia emocional en los niños, ya que gracias a ellas se potencia la motivación, la autoestima, el autocontrol, etc.

4.2.2.2 Las dramatizaciones

Entendemos por dramatización una representación imaginaria de un conflicto, problema o situación que ocurre entre determinados personajes (Ramírez, 2009).

Este concepto se sustenta sobre el del juego simbólico y permite al alumnado otorgar un significado e interpretar el entorno en el que conviven, por lo que se erige como un importante juego creativo durante la infancia y se desarrolla en una serie de fases consensuadas previamente entre el docente y el alumno (Reina, 2009).

Gracias a las dramatizaciones podemos conocer más a los alumnos, ya que, si les damos la oportunidad de expresarse libremente podremos descubrir cómo ven las cosas, cómo razonan o cómo piensan. A través de la dramatización se mejora la expresión lingüística, corporal, plástica y musical del alumno, además promueve el desarrollo integral (Delgado, 2011).

Además, esta metodología permite desarrollar la imaginación, la espontaneidad y la afectividad, por tanto, el niño estará desarrollando su inteligencia emocional (Morón, 2011).

4.2.2.3 El arte

El arte es una manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real, o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros” (Real Academia Española, s.f., definición 2).

Esta disciplina hace que el niño pueda experimentar en diferentes campos de acción: verbal, plástico-visual, musical, corporal... resaltando que el arte infantil es un medio natural de expresión donde la representación realizada por el niño se debe considerar como su propio pensamiento (Alcaide, 2003).

Loewenfeld y Lambert (1992) afirman que el arte ayuda al desarrollo emocional, intelectual, físico, perceptivo, social, estético y creador de los más pequeños.

4.2.2.4 La literatura infantil

Siguiendo a Bortolussi (1985), podemos definir la literatura como “la obra estética destinada a un público infantil”. El cuento es una narración breve, oral o escrita, a través de la cual se transmite una historia de ficción, con unos personajes, un conflicto, un clímax y un desenlace rápido.

Podríamos decir, que es uno de los recursos más utilizados en el aula de Educación Infantil, ya que, gracias a sus características, se logra un ambiente distendido, se mejora la relación entre alumno-docente, busca soluciones a posibles problemas, se trabajan valores y actitudes, ayudan a proyectar los sentimientos y emociones a través de los personajes y desarrolla el lenguaje en todos sus niveles.

Sandoval (2005) reafirma que el cuento no solo es importante porque sirve como estímulo, sino porque también contribuye al desarrollo del lenguaje, de la creación literaria, de la imaginación de mundos posibles, entre otros. Además, porque al recrear la vida de los personajes e identificarse con ellos, les permite vivir una serie de experiencias y situaciones que le ayudarán a adquirir mayor seguridad en sí mismo, a integrarse y formar parte del mundo que les rodea.

Por ello, cabe destacar que los cuentos no son solo un fin, sino también un recurso para alcanzar otros conocimientos.

4.2.2.5 El juego

Una vez que conocemos el concepto de metodología lúdica podemos deducir que una de las bases de ésta es el juego, por tanto, vamos a profundizar en este concepto.

a) Definición y tipos de juego

Huizinga (1983) explica de manera muy completa que “el juego, en su aspecto formal, es una acción libre, ejecutada como si y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y espacio, que se desarrolla 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” (p.10).

Otros autores proponen definiciones más sencillas, como Viciano y Conde (2002), afirmando que el juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual y socializador. A lo que Garaigordobil (2008) añade que el juego no solo es una posibilidad de autoexpresión, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos y relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismo y al mundo que les rodea.

En resumen, podemos deducir que el juego es una acción libre que produce placer, goce y satisfacción emocional utilizada principalmente por los niños y que les ayuda a comprender la realidad que les rodea. Podríamos decir, siguiendo al pedagogo y psicólogo Dewey que el juego es fin en sí mismo.

A la hora de diferenciar los juegos encontramos diversas clasificaciones, en función del aspecto que se quiera distinguir. Ante estas múltiples clasificaciones, vamos a destacar, en primer lugar, la llevada a cabo por Piaget & Inhelder (1966), quien diferencia tres estadios:

1. **Estadio sensoriomotor (0-2 años)**, predomina el juego funcional o de ejercicio. Estos juegos se basan en repetir una y otra vez una acción por el placer de obtener un resultado inmediato.
2. **Estadio preoperacional (2-6 años)**, predomina el juego simbólico. Este tipo de juego consiste en simular situaciones, objetos o personajes. En este periodo, también se lleva a cabo un gran desarrollo del lenguaje, por lo cual, este tipo de juegos ayudará al dicho desarrollo, y viceversa.
3. **Estadio de las operaciones concretas (6-12 años)**, predomina el juego de reglas. A través de estos juegos, los niños desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia. Además, las reglas obligan a que el individuo deposite confianza en el grupo, y con ello aumenta la confianza en sí mismos.

Además, desde el primer año de vida, se va desarrollando progresivamente de juego de construcción.

En segundo lugar, destacamos la clasificación llevada a cabo por Moyles (1990), quién distingue tres categorías del juego:

- **Juegos físicos:** contribuyen al desarrollo psicomotor.
- **Juegos intelectuales:** en ellos se implica la capacidad lingüística del sujeto, así como su nivel de simbolización, su creatividad o su capacidad lógico-matemática.
- **Juegos socio-emocionales:** favorecen la socialización, aumentan el autoconcepto y ayudan al niño a integrarse en diferentes grupos. Este tipo de juegos también incluyen los relacionados con el lenguaje, basados según el autor en la comunicación, interacción y cooperación.

Para ver esta clasificación en profundidad se puede consultar el *Anexo II- Categorías del juego*.

b) Aportaciones del juego al desarrollo

El juego no solo aporta al niño placer y distracción, sino que también estimula y exige diferentes componentes del desarrollo infantil (Peci, 2010).

- **Aportaciones al desarrollo cognitivo:** El juego pone en marcha las habilidades cognitivas del individuo, ya que le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento. También descubrirá la permanencia de los objetos, por tanto, le ayuda a desarrollar la teoría de la mente, esencial en el buen desarrollo de los pequeños.
- **Aportaciones al desarrollo social:** El juego con los iguales y con los adultos es un instrumento que facilita el desarrollo social, en cuanto que aprende los rudimentos de la reciprocidad y de la empatía. En este ámbito tiene gran importancia el juego simbólico. Este tipo de juego es el ámbito de lo irreal y la fantasía, en el que el niño moviliza sus estructuras mentales básicas atribuyendo significados a los objetos, a sus actos y al mundo que lo rodea. Podemos resumirlo en “jugar a hacer como sí” (Piaget, 1959; Prieto & Medina, 2005; Navarro & Martín, 2010 y Hernández & Ullán, 2007).
- **Aportaciones al desarrollo emocional:** El juego ayuda a que los niños adquieran un equilibrio emocional, ya que es él mismo quien decide la historia de los personajes de su juego, además, les presta sus sentimientos y emociones. Podríamos decir que se crea en el juego una realidad alternativa que sirve para encontrar soluciones satisfactorias para el propio niño.
- **Aportaciones al desarrollo motor:** El juego estimula el desarrollo motor del niño, ya que constituye la fuerza impulsora para que realice la acción que desea. De este modo el individuo va desarrollando su motricidad gruesa y fina, así como la coordinación óculo-manual.

Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica.

c) El juego en el aula de Educación Infantil

Se considera importante realizar un breve resumen acerca de la importancia que se da al juego en la legislación educativa.

En la ORDEN ECI/3960/2007, de 27 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil, se refleja que:

“El juego, es un instrumento privilegiado de intervención educativa. El juego es una conducta universal que niños y niñas manifiestan de forma espontánea afecta al desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo y social ya que permite la atención, la memoria o la imitación de conductas sociales. A través de los juegos niñas y niños se aproximan al conocimiento del medio que les rodea, al pensamiento y a las emociones propias y de los demás. Por su carácter motivador, creativo y placentero, la actividad lúdica tiene una importancia clave en Educación Infantil” (p. 1033).

Además, se hace referencia a la importancia del lenguaje en dos áreas: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal y el área del lenguaje: comunicación y representación. En esta última se explica que el juego acerca a los niños a la literatura infantil. A su vez se habla del juego simbólico y la expresión dramática como buenos recursos para mejorar la expresión de los pequeños. En resumen, se promueve el juego como un instrumento de expresión y comunicación con los otros.

No solo el currículo educativo defiende la presencia del juego y la lúdica en las aulas, también autores como Jiménez (2003), quién explica que el juego genera un ambiente innato de aprendizaje, que se puede aprovechar como estrategia didáctica, ya que es una manera de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo. En el juego se desarrolla una actitud constructivista e investigadora.

El juego contribuye a algunas funciones del aprendizaje lúdico, como son (Hernández y Acosta, 2011):

- Hacer el proceso de enseñanza más entretenido
- Despertar interés
- Aprender el contenido de un área
- Crear ambientes emocionantes en los que el niño se sienta cómodo
- Aumentar la capacidad de análisis y comprensión en los niños

4.2.3 Papel del maestro en la metodología lúdica

Una vez que conocemos la metodología lúdica y sus tipos, debemos profundizar en el papel que el maestro tiene en dicha metodología.

Euceda (2007) y Labrador y Morote (2008) ven al docente como un motivador o iniciador de la lúdica, por lo cual, se debe encargar de transmitir a los estudiantes la motivación necesaria para implicarse en la actividad. A su vez, debe ser flexible, para tener en cuenta las sugerencias que los alumnos le pueden proporcionar, así como para reaccionar a los posibles imprevistos que puedan surgir.

Podemos diferenciar el papel del maestro en las diferentes etapas de la actividad:

- **Etapa inicial:** el docente es quién diseña la actividad, de modo que debe tener en cuenta el nivel de conocimiento de los estudiantes, el contexto, sus edades, necesidades, intereses. Para ello, es necesario que se marque los objetivos que pretende lograr a través de ese juego, dramatización, canción...
- **Etapa de desarrollo:** en este momento, el profesor debe explicar claramente en qué consiste la actividad, ya que los alumnos deben conocer las instrucciones o normas para poder realizar correctamente dicha actividad. En el momento en el que los estudiantes se sumergen en ella, el maestro pasa a un segundo plano, ahí, basa su actuación en la observación. A su vez, debe ser el guía o referente, de modo que ayude a aquellos que lo necesiten, permitiendo a su vez el trabajo autónomo de los alumnos, ya que, como explica Calderón (2013) “la importancia pedagógica del juego radica en su capacidad de mediar entre el educando y los contenidos a través de la interiorización de significados y sus niveles de aplicación” (p.197).
- **Última etapa:** es necesario que el docente evalúe la actividad que se ha realizado y la implicación que los alumnos han tenido en ella, con el fin de mejorarla en el futuro. Para ello, también puede servirse de la opinión de los alumnos.

En definitiva, el rol del profesor requiere una gran responsabilidad, ya que debe programar actividades lúdicas que estimulen el aprendizaje significativo y, por otro lado, acompañar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje (Borja, 2000).

4.2.4 Relación entre metodología lúdica y el lenguaje

Los niños aprenden el lenguaje dentro de un entorno de comunicación, lo que supone una ayuda, ya que son contextos conocidos y que, por tanto, tienen sentido para ellos. Existen ciertas situaciones que facilitan el aprendizaje del lenguaje, como son los contextos en los que utilizamos una metodología lúdica, ya que normalmente se basa en la secuenciación y repetición. Autores como Moyles (1990) afirman que las situaciones lúdicas proporcionan un contexto apropiado para el desarrollo del lenguaje a través de los campos cognitivo y afectivo, más tarde, Rosemberg (2008) reafirma que la metodología lúdica y el lenguaje se interrelacionan positivamente.

El juego y el lenguaje tienen una relación bidireccional, es decir, se potencian entre sí. Por un lado, el lenguaje, en su carácter de principal instrumento de pensamiento se resta a la representación y recreación de estas experiencias en el marco del juego. El lenguaje se entrelaza con las acciones de los participantes creando así la estructura y el desarrollo del juego, de este modo permite que el juego se despliegue y sostenga en el tiempo. En el juego, el niño comprende que puede lograr diferentes propósitos mediante la combinación de pocos elementos, tal y como ocurre en el sistema lingüístico. Por otro lado, en contextos más rígidos le permite asignar significados, descubrir interpretaciones e inferir intenciones con mayor facilidad (Piaget, 1959; Natanson, 2000 & Lamas, 2007).

Por todo ello podemos resumir que, al jugar, se desarrollan diferentes aspectos del desarrollo lingüístico y discursivo de los niños.

Las dramatizaciones también hacen que lenguaje y lúdica se interrelacionen ya que, se hace uso del lenguaje imaginativo, a través de un estilo de discurso explícito. Es decir, el juego dramático requiere un cambio de roles de la realidad a la fantasía, para producir ese cambio se necesitan transformaciones verbales explícitas. Es decir, la representación exige que se dominen destrezas orales, por tanto, permite ejercitar esta capacidad (Rosemberg, 2008).

En cuanto a la lectura de cuentos, se considera una de las estrategias que favorecen la adquisición y desarrollo del lenguaje oral, ya que contribuye a ampliar el vocabulario y afianza el manejo gramatical de la lengua, desarrollando los mecanismos de comprensión e interpretación (Ceballos, 2012). Además, consigue que los alumnos aprendan el uso funcional de los libros y el desarrollen la comprensión y construcción de significados (Morrow, 2001).

El dominio del lenguaje requiere que los niños sean conscientes de que las palabras están formadas por sonidos, es decir, requiere que desarrollen la conciencia fonológica (Borzzone, 1999). Este proceso es complicado, pero siguiendo a Bruner (1998), quién explica que el dominio del lenguaje se adquiere mediante el ejercicio y la experimentación, deducimos que una buena manera de desarrollar esta conciencia fonológica es a través de canciones, poesías o rimas, ya que de este modo los individuos comienzan a prestar atención a los sonidos. Además, Gardner (1983), defiende el importante papel de la música en el desarrollo de la inteligencia, ya que no solo potencia la memoria y la concentración, sino que también fomenta el desarrollo de la capacidad lingüística y cognitiva (vocabulario, expresión, comprensión...) así como el desarrollo de emociones y sentimientos, que interfieren también a la hora de desarrollar el lenguaje.

Todo lo anteriormente descrito se tendrá en cuenta en la propuesta de intervención a la hora de diseñar las actividades.

CAPÍTULO II: 5. PROPUESTA DIDÁCTICA

5.1 Consideraciones previas

Este programa de intervención se llama “El Zoo de las Letras”. Su principal fin es la estimulación y perfeccionamiento del lenguaje oral, en niños de 3º de Educación Infantil, para lo cual se proponen una serie de actividades donde se entrenarán todos los aspectos relacionados con el lenguaje oral (discriminación y memoria auditiva, expresión y comprensión oral...) a través de una metodología lúdica (juegos, cuentos, canciones, dramatizaciones...). Mediante esta metodología se pretende motivar e implicar activamente al alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para alcanzar los objetivos propuestos, ya que en ocasiones el modelo tradicional de enseñanza no es lo suficientemente atractivo para el alumnado, lo que puede suponer que algunos niños no se involucren en dicho proceso.

A través de esta propuesta de intervención se trabajan todos los niveles del lenguaje:

- Nivel 1-Estimulación global: se pretende que el alumno sea capaz de prestar atención a las situaciones comunicativas y desarrolle los comportamientos no verbales, a través de actividades como el role-playing. (Este nivel se trabaja en todas las actividades, ya que cada una de ellas pretende desarrollar situaciones comunicativas. Destacamos que en la actividad nº5 se desarrollan comportamientos no verbales)
- Nivel 2- Ejercicios funcionales: se pretende que el alumno desarrolle los aspectos pragmáticos de la comunicación (este nivel se trabaja en las actividades nº 2 y nº6 principalmente).
- Nivel 3-Ejercicios formales: en este nivel es en el que se centra principalmente la propuesta de intervención, ya que se pretende trabajar aspectos basados en el componente fonético-fonológico, a través de actividades que estimulen los órganos bucofonatorios (este nivel se trabaja en las actividades nº2, nº3 y nº8 principalmente).

Tal y como hemos explicado anteriormente, es clave que los niños desarrollen un correcto lenguaje, ya que éste es una de las bases fundamentales de su desarrollo, gracias a él se producen las primeras interacciones sociales, sentándose las bases de futuros aprendizajes. Además, la etapa de Educación Infantil es el momento ideal para prevenir posibles dificultades del lenguaje que pueden incidir en el desarrollo infantil. Por ello se tendrán en cuenta todos los niveles (semántico, pragmático...) a la hora de diseñar las actividades, además de hacerlo de una forma lúdica y transversal, que tenga presente la heterogeneidad del alumnado, sus características, peculiaridades e intereses y que se adecúe con la edad en la que se va a desarrollar.

Debemos destacar que a pesar de haber diseñado esta propuesta de manera específica es importante tener en cuenta que la estimulación del lenguaje oral se hará a lo largo de toda la jornada escolar y durante el desarrollo de cualquier actividad que se lleve a cabo en el aula.

En esta línea, introduciendo momentos lúdicos en el aula, la lengua oral se ve reforzada, y pasa a un primer plano en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que muchas veces en el aula se omiten actividades que trabajen este tipo de lenguaje, incluso se pretende que los alumnos tengan una actitud de completo silencio, sin ser conscientes de los múltiples beneficios que supone el desarrollo del lenguaje oral.

Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica.

Por todo ello se considera importante programar una intervención específica que profundice en la estimulación del lenguaje oral, que dará paso a un lenguaje escrito posteriormente.

5.2 Objetivos

El objetivo general de la propuesta de intervención es estimular y desarrollar el lenguaje oral de los alumnos de 3º de Educación Infantil a través de la metodología lúdica, considerando a estos como protagonistas de su aprendizaje.

Más concretamente, para conseguir el objetivo general, se trabajarán los siguientes objetivos específicos:

- Desarrollar la conciencia fonológica, adquiriendo una mejor discriminación y memoria auditiva, a través de canciones, poesías, adivinanzas, etc.
- Estimular el aparato fono-articulador a través de ejercicios orofaciales, para conseguir una correcta articulación silábica y fluidez articulatoria.
- Mejorar el control, direccionalidad e intensidad del soplo.
- Lograr que el niño sea consciente de su propia respiración y la lleve a cabo correctamente.
- Desarrollar la expresión oral, siendo capaz de crear frases sencillas y correctas en el plano gramatical y semántico, incorporando vocabulario y expresiones nuevas.
- Ampliar el vocabulario básico relacionado con el eje temático principal, el Zoo.
- Conocer y experimentar las posibilidades expresivas comunicativas del cuerpo, en relación a gestos y posturas.
- Disfrutar del trabajo y juego en pequeños y gran grupo, respetando los turnos y las opiniones de los compañeros y fomentando el trabajo en equipo, la cooperación y la autonomía.
- Propiciar la participación del alumnado en el aula, venciendo la timidez o miedo a hablar en público.
- Contribuir al desarrollo de la imaginación, creatividad y espontaneidad.

5.3 Contenidos

Los contenidos que se van a trabajar en esta propuesta de intervención son los siguientes:

- Discriminación y memoria auditiva
- Ejercicios orofaciales o práxias
- Conciencia fonológica
- Respiración
- Soplo
- Articulación de fonemas
- Vocabulario relacionado con el eje temático principal (el zoo)

5.4 Metodología

La metodología que se pretende utilizar en esta propuesta es, haciendo referencia al título del trabajo, una metodología lúdica, que tiene como objetivo el disfrute del niño en el proceso de aprendizaje.

El alumno asume un papel activo, contraponiéndose al método expositivo clásico, para ello se trabaja con recursos manipulativos, evitando las fichas o cuadernillos de trabajo, ya que se considera que los recursos manipulativos facilitan la integración de nuevos conocimientos (Bonwell y Eison, 1991). En esta línea, se pretende crear un aprendizaje significativo, de modo que el niño sea protagonista de su propio aprendizaje y sea capaz de integrar nuevos contenidos a sus conocimientos previos (Ausubel, 1963).

En algunas de las actividades se observa una secuenciación de modo que inicialmente el profesor guía y controla la actividad, y posteriormente los alumnos son algo más libres (Vygotsky, 1979). Aun así, el papel del profesor es esencial para el buen desarrollo de la propuesta, ya que debe ser una persona motivadora, al inicio de las actividades y guía durante todas ellas, es decir, los alumnos deben tomarle como un referente a quien acudir en caso de que surjan dificultades.

A la hora de organizar al alumnado podemos diferenciar dos agrupaciones principales: el trabajo en gran grupo y el trabajo en grupos pequeños, en función del tipo de actividad. De modo que, con esta propuesta no solo se pretende trabajar la estimulación del lenguaje oral, sino también que los alumnos sean capaces de aprender a trabajar en grupo con sus compañeros, ya que este tipo de metodología supone muchos beneficios, a nivel personal los alumnos desarrollan su autoestima y capacidad de socialización (Johnson et al., 1999), a nivel del lenguaje, se propicia la comunicación entre los iguales de modo que se estimulan todas las dimensiones del lenguaje.

A la hora de dividir al alumnado en pequeños grupos lo haremos de la siguiente manera (el número de alumnos dependerá de la ratio de la clase, siendo aconsejable no superar los 5 miembros por grupo):

- Grupo 1-Mamíferos
- Grupo 2-Reptiles
- Grupo 3- Aves
- Grupo 4- Anfibios
- Grupo 5-Peces

Estos grupos estarán formados previamente por el profesor, de modo que sean equilibrados, homogéneos (teniendo en cuenta la heterogeneidad del grupo) ... y donde cada alumno aportará diferentes cualidades al mismo. Si no funcionan, se pueden modificar a lo largo de la propuesta, intentando siempre que sean los niños los constructores de sus aprendizajes. Así se propicia ayudar de igual a igual en diferentes actividades. Esto es, como las actividades son diversas, iremos utilizando un vocabulario y una predisposición positiva que mejore la motivación de cada uno, donde la influencia del apoyo social será aceptada y valdrá para la superación personal. Todos se “enseñan”, el modelado y el aprendizaje vicario son importantes en esta etapa.

También es importante conocer el hecho, de que para hacer que los alumnos se involucren en el programa se les enviarán una serie de cartas periódicamente, mediante ellas se les explica brevemente en qué consistirá cada actividad.

Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica.

Hemos intentado proponer actividades progresivas en dificultad para evitar experiencias de fracaso continuado, el error se considera parte del aprendizaje, pero sin recurrir a él siempre ya que supondría el desánimo del alumnado.

Por último, se considera que esta propuesta es flexible, ya que se puede adaptar fácilmente a las necesidades del alumnado, así como a una nueva organización en cuando a la temporalización o secuenciación según se considere conveniente.

5.5 Propuesta de intervención en el aula

5.5.1 Contexto

Esta propuesta está destinada para llevarse a cabo en un centro educativo ordinario ya que no requiere una infraestructura novedosa, de hecho, la mayor parte de las actividades se realizarán en el aula de referencia de los alumnos, por otro lado, la propuesta no requiere materiales costosos, lo que facilita el hecho de que se pueda desarrollar en cualquier centro educativo.

5.5.2 Características del alumnado

El grupo-clase a quién va dirigida esta propuesta didáctica es al tercer nivel del segundo ciclo de Educación Infantil, es decir, a un aula de 3º de Educación Infantil.

Debido a que las actividades son muy flexibles se pueden adaptar con facilidad al ritmo de aprendizaje del alumnado de 5 años, por lo que el hecho de que haya alumnos con distintos ritmos de aprendizaje no se considera una dificultad, sino más bien, una posibilidad de aprendizaje cooperativo.

5.5.3 Competencias básicas

Siguiendo a la LOMCE, en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, las competencias básicas que se van a desarrollar durante esta propuesta de didáctica son las siguientes:

- **Comunicación lingüística.** Es sin duda la principal competencia a desarrollar durante la intervención. Esta competencia se refiere a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación, representación, interpretación y comprensión de la realidad, así como la autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta. También incluye la habilidad de expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones. Por todo ello se considera indispensable desarrollar la comunicación lingüística en el aula de Educación Infantil.
- **Aprender a aprender.** Esta competencia implica el inicio en el aprendizaje y la posibilidad y capacidad de continuarlo de manera autónoma, siendo consciente de las propias capacidades intelectuales, así como de las estrategias adecuadas para desarrollarlas. Para adquirir esta competencia es crucial la motivación del alumnado, así como su confianza en sí mismo, la cooperación, etc. Por ello, es indispensable que se trabaje desde edades tempranas, ya que así el alumno adquirirá las estrategias necesarias para desarrollarse autónomamente.

Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica.

- **Competencias sociales y cívicas.** Pretende proporcionar las destrezas necesarias para comprender la realidad del mundo que nos rodea, preparando al alumnado para la convivencia en una sociedad plural y contribuir a su mejora. Por ello, hay que formar a los educandos para la práctica de una ciudadanía democrática por medio del diálogo, el respeto y la participación social, así como en el sentido de la responsabilidad. En edades pequeñas esto se puede empezar a trabajar a través del trabajo en grupo, tal y como se pretende durante esta intervención.
- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.** Esta competencia tiene como objetivo que el alumnado sea capaz de tomar decisiones con criterio y desarrolle lo elegido asumiendo las consecuencias. A su vez pretende que los alumnos adquieran habilidades personales como la autonomía, creatividad, autoestima, autocrítica, iniciativa, control emocional... para que pueda proponer soluciones ante los posibles errores, aprendiendo, a su vez, de ellos. Todo ello, se puede comenzar a trabajar a través de los juegos, ya que estos implican desarrollar las características citadas anteriormente. También el hecho de exponerse al resto de la clase (cantar canciones, recitar una poesía, decir un trabalenguas...) puede fomentar la adquisición de esta competencia.

5.5.4 Organización temporal y espacial

En cuanto a la organización espacial, todas las actividades están destinadas para llevarse a cabo dentro del aula de referencia de los alumnos y no requieren grandes cambios en ella. Excepto en la actividad 4-Las cuatro esquinas, que se llevará a cabo en el aula de psicomotricidad, ya que así los alumnos tienen espacio suficiente para desplazarse sin dificultades.

Las actividades en gran grupo pueden llevarse a cabo en la zona de la alfombra o en el lugar donde se desarrolle la asamblea.

Las actividades en pequeños grupos se pueden llevar a cabo en las mesas, que estarán colocadas ya en grupos, debido a que la metodología seguida en Educación Infantil implica que el aula seguramente esté distribuida en grupos a la hora de trabajar.

En cuanto a la organización temporal, la propuesta está destinada para llevarse a cabo en 7 sesiones dobles, es decir, esa misma sesión se realizará dos veces introduciendo los cambios pertinentes y una sesión final, que no se repite. Repetir las actividades puede hacer que el alumnado adquiera y asimile mejor los contenidos que se pretenden trabajar y de este modo será más fácil conseguir los objetivos propuestos inicialmente, ya que se considera que en solo 7 sesiones es muy difícil alcanzar dichos objetivos. La repetición forma parte del proceso de aprendizaje y la consolidación del mismo. Cuando se da una práctica repetida el aprendizaje es más duradero, pudiendo introducir un “feedback” para reconducir con el propósito de consolidar los procedimientos.

Esta intervención se puede llevar a cabo en cualquier momento del curso, pero podría resultar interesante hacerlo en el segundo trimestre, ya que los niños están adaptados a la rutina del aula y a la metodología que se sigue en este, además las relaciones entre ellos serán más estrechas, debido a que llevar un trimestre trabajando juntos, de modo que, por todo ello, los resultados podrían ser más satisfactorios.

Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica.

Tabla 3. Calendario para el desarrollo de las sesiones

FEBRERO 2021						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
1 Actvs. 1,2 y 3	2 Actvs. 1,2 y 4	3 Actvs. 1, 2 y 5	4 Actvs. 1,2 y 6	5 Actvs. 1,2 y 7	6	7
8 Actvs. 1,2 y 3*	9 Actvs. 1,2 y 4*	10 Actvs. 1,2 y 5*	11 Actvs. 1,2 y 6*	12 Actvs. 1,2 y 7*	13	14
15 Actvs. 1,2 y 8	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Fuente: Creación propia

* Las actividades marcadas con este símbolo representan la repetición de la actividad con las variaciones propuestas posteriormente.

5.5.5 Recursos personales, materiales y didácticos

Recursos humanos:

- Maestro Educación Infantil

Recursos didácticos:

- Canciones
- “Cuentos de la ardillita”
- Nieve para los pingüinos (vaso de plástico y bolitas de corcho)
- Delfines juguetones (caja de cartón simulando el mar o la piscina)
- Dados de praxias
- Siluetas de animales en cartulina
- Airballs de cartulina
- Ruleta del soplo con animales
- Láminas con las letras
- Tarjetas personajes, escenarios y objetos
- Tablero Trivial
- Tarjetas Trivial

Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica.

Recursos materiales:

- Ordenador
- Pajitas
- Bolas de corcho
- Matasuegras
- Disfraces y complementos
- Dados

5.5.6 Desarrollo de las sesiones

Antes de comenzar las sesiones, los alumnos recibirán la Carta de Bienvenida al Zoo de las Letras, en la que se les explica brevemente en qué consiste esta propuesta didáctica (*Anexo III-Carta Inicial*)

ACTIVIDAD 1

Tabla 4. Actividad 1

Actividad 1	Título: ¡La banda sonora del Zoo de las Letras!
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la conciencia fonológica, adquiriendo una mejor discriminación y memoria auditiva, a través de canciones, poesías, adivinanzas, etc. • Ampliar el vocabulario básico relacionado con el eje temático principal, el Zoo.) • Propiciar la participación del alumnado en el aula, venciendo la timidez o miedo a hablar en público. • Contribuir al desarrollo de la imaginación, creatividad y espontaneidad
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario relacionado con el eje temático principal (el zoo) • Memoria auditiva • Articulación de fonemas
Duración	5 minutos
Agrupación	Grupo completo
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Canciones • Ordenador
Procedimiento	<p>Cada día, cuando los alumnos lleguen al aula cantaremos una canción, estas canciones se irán repitiendo aleatoriamente, para que los alumnos puedan memorizarla y cantarla durante el curso.</p> <p>Algunas de las canciones que se van a utilizar son:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=HRs7Dfxl2-c</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=igW0J8x0seM</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=GIYjnJXd15g</p>
Propuestas de continuación o repetición de la actividad	<p>Los alumnos pueden proponer canciones que conocen, relacionadas con la temática, y que les gustaría compartir con sus compañeros.</p>

Fuente: Creación propia

ACTIVIDAD 2

Tabla 5. Actividad 2

Actividad 2	Título: ¡Cuéntame un cuento!
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular el aparato fono-articulador a través de ejercicios orofaciales, para conseguir una correcta articulación silábica y fluidez articulatoria. • Desarrollar la expresión oral, siendo capaz de crear frases sencillas y correctas en el plano gramatical y semántico, incorporando vocabulario y expresiones nuevas. • Ampliar el vocabulario básico relacionado con el eje temático principal, el Zoo.) • Propiciar la participación del alumnado en el aula, venciendo la timidez o miedo a hablar en público. • Contribuir al desarrollo de la imaginación, creatividad y espontaneidad
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios orofaciales o práxias • Vocabulario relacionado con el eje temático principal (el zoo)
Duración	15 minutos
Agrupación	Grupo completo
Materiales	<p>“Cuentos de la ardillita”</p> <p>https://es.slideshare.net/MariaJoseCabreraSoto/cuentos-de-la-ardillita</p>
Procedimiento	<p>Todos los días, al subir del recreo leeremos un capítulo del libro “Cuentos de la ardillita”. Mientras el maestro lee el cuento, los niños deben ir siguiendo las instrucciones que este les propone, de este modo se trabajará el soplo, la respiración y las praxias.</p> <p>Al finalizar el cuento, el maestro hará preguntas a los alumnos, por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué título pondrías a este cuento? • ¿Quién es tu personaje favorito? • ¿Se te ocurre otro final para el cuento? • ¿Qué pasó cuando...?

Tabla actividad 2 (continuación)

Actividad 2	Título: ¡Cuéntame un cuento!
<p>Propuestas de continuación o repetición de la actividad</p>	<p>Cada día se leerá un cuento de la ardillita, ya que estos ofrecen cierta continuidad.</p> <p>Cuando los niños tengan adquirido el hábito de leer el cuento ejercitando su aparato articulatorio, podemos dejarles que propongan ellos las praxias o ejercicios a realizar.</p>

Fuente: Creación propia

ACTIVIDAD 3

Antes de comenzar esta actividad se leerá otra de las cartas explicativas (*Anexo IV- Carta Los Talleres del Zoo de las Letras*)

Tabla 6. Actividad 3

Actividad 3	Título: Los talleres del Zoo de las Letras
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular el aparato fono-articulador a través de ejercicios orofaciales, para conseguir una correcta articulación silábica y fluidez articulatoria. • Mejorar el control, direccionalidad e intensidad del soplo. • Lograr que el niño sea consciente de su propia respiración y la lleve a cabo correctamente. • Disfrutar del trabajo y juego en gran grupo, respetando los turnos y las opiniones de los compañeros y fomentando el trabajo en equipo, la cooperación y la autonomía. • Contribuir al desarrollo de la imaginación, creatividad y espontaneidad
<p>Contenidos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Respiración • Soplo • Ejercicios orofaciales o praxias
<p>Duración</p>	<p>35 minutos (10 minutos de explicación previa y 5 minutos por grupo en cada taller, teniendo en cuenta que habrá que hacer alguna explicación entre taller y taller)</p>
<p>Agrupación</p>	<p>Grupos pequeños (5 grupos de 4 alumnos)</p>

Tabla actividad 3 (continuación)

Actividad 3	Título: Los talleres del Zoo de las Letras
<p>Materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vasos “nieve para los pingüinos” (vaso de plástico y bolitas de corcho) (<i>Anexo V</i>) • Pajitas • Piscina de delfines en caja de cartón (<i>Anexo VI</i>) • Bolas de corcho • Dados de praxias (<i>Anexos VII y XII</i>) • Matasuegras • Siluetas de animales en cartulina (<i>Anexo X</i>) • Airballs de cartulina (<i>Anexo XI</i>) • Ruletas de respiración animal (<i>Anexos VIII y XIII</i>) • Tarjetas animales para imitar (tarjetas naranjas) (<i>Anexos IX y XIV</i>)
<p>Procedimiento</p>	<p>En esta actividad vamos a trabajar por talleres, de modo que dividiremos a los alumnos en 5 grupos de 4 niños cada uno. El profesor explicará cada actividad antes de comenzar los talleres para que los alumnos sepan cómo trabajar en ellos. Además, mientras los alumnos realizan las actividades el profesor hará de guía supervisando que los ejercicios se estén llevando a cabo correctamente y ayudando a aquellos niños que tengan dificultades. También es importante que el profesor deje claro y supervise que cada alumno debe utilizar su propio material sin intercambiarlo con sus compañeros (pajitas, matasuegras...)</p> <p>Los talleres a trabajar son los siguientes:</p> <p><u>Taller de soplo (intensidad):</u> En este taller se pretende que los alumnos desarrollen su fuerza a la hora de soplar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Nieve para los pingüinos”: Dentro de un vaso de plástico decorado con motivos que reflejen el lugar donde viven los pingüinos, se encuentran bolitas de corcho. En la parte superior del vaso haremos un agujero en el que se introduce una pajita por la que deben soplar para que las bolitas de corcho se muevan simulando que la nieve cae. <p><u>Taller de soplo (control y direccionalidad):</u> En este taller se pretende que los alumnos sean capaces de controlar su soplo, así como la direccionalidad del mismo.</p>

Tabla actividad 3 (continuación)

Actividad 3	Título: Los talleres del Zoo de las Letras
	<ul style="list-style-type: none"> • “Delfines juguetones”: En una caja de cartón simulamos una piscina con un aro, simulando el juego que hacen los delfines en las piscinas de exhibición, el alumno debe introducir la pelota de corcho en el aro utilizando solo sus soplidos. <p><u>Taller de praxias:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¡Qué cara más mona!: En este taller encontraremos un dado que los alumnos deben lanzar, en cada cara del dado habrá un ejercicio que deben realizar mirándose a un espejo, para que puedan tomar conciencia de la posición y movimiento de los diferentes órganos del aparato fonarticulador. Los demás alumnos deben imitar el movimiento que haga el niño que ha lanzado el dado. <p><u>Taller de respiración:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Respiración animal: En este taller encontraremos una ruleta con el dibujo de diferentes animales. De modo que cada alumno tirará de la ruleta y tendrá que imitar la respiración del animal que le haya tocado. <ul style="list-style-type: none"> ○ Serpiente: Coger aire profundamente por la nariz y soltarlo siseando por la boca. ○ Elefante: Poner un brazo encima del otro y situarlo a la altura de la cara, simulando la trompa de una serpiente. Coger aire profundamente por la nariz mientras eleva el brazo y soltarlo por la boca mientras mueve los brazos de un lado a otro. ○ Abeja: Coger aire profundamente por la nariz y soltarlo por la boca imitando el zumbido de una abeja (si se tapa los oídos se aumentará el efecto zumbido). <p><u>Taller de imitación/onomatopeyas:</u> En este taller se pretende que los alumnos estimulen sus órganos bucofonatorios a través de la imitación de los sonidos de algunos animales.</p> <p>“Quién soy?”: Cada alumno elegirá una tarjeta al azar y debe representar el sonido u onomatopeya del animal que aparece en la tarjeta, el resto de los compañeros de su grupo deben adivinar de que animal se trata.</p>

Tabla actividad 3 (continuación)

Actividad 3	Título: Los talleres del Zoo de las Letras
<p>Propuestas de continuación o repetición de la actividad</p>	<p>A la hora de repetir la actividad, se seguirá utilizando la misma agrupación y metodología. Los talleres a trabajar también serán los mismos, solo que las actividades de cada uno de ellos serán diferentes:</p> <p><u>Taller de soplo (intensidad):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • “Animales traviesos”: En diferentes cartulinas podemos encontrar siluetas de animales a los que les falta alguna parte de su cuerpo (trompa, lengua, pata, cola...), para descubrir dicha parte el niño tiene que soplar con fuerzas un matasuegras, de modo que al soplar completará al animal. <p><u>Taller de soplo (control y direccionalidad):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • “Focas equilibristas”: Con una cartulina hacemos un embudo en el que se colocará una bola de corcho, debajo del embudo introducimos una pajita por la que el niño debe soplar tratando de que la pelota de corcho se mantenga en el aire, simulando el juego que hacen las focas con las pelotas. <p><u>Taller de praxias:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • “Burlas al hipopótamo”: En este taller encontraremos un dado diferente, con nuevos ejercicios que los alumnos deben realizar tal y como hicieron la primera vez llevaron a cabo la actividad (un niño tira el dado, ejecuta el movimiento frente a un espejo y sus compañeros le imitan). <p><u>Taller de respiración:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • “Respiración animal II”: En este taller encontraremos otra ruleta con nuevos animales, los alumnos deben imitar la respiración de cada animal. <ul style="list-style-type: none"> ○ Ardilla: Coger poco aire por la nariz y soltarlo rápidamente por la boca., mientras colocan las manos simulando que son una ardilla, es decir, debajo de su barbilla. ○ Ballena: Coger todo el aire posible por la nariz, mantenerlo durante unos segundos y expulsarlo con fuerza por la boca. Los brazos se situarán arqueados a los lados del cuerpo, simulando el cuerpo de la ballena. ○ Águila: Coger aire por la nariz y expulsarlo por la boca suavemente, siguiendo un ritmo normal de respiración. Las manos simularán las alas del águila, cuando inspira suben y cuando espira bajan.

Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica.

Tabla actividad 3 (continuación)

Actividad 3	Título: Los talleres del Zoo de las Letras
	<p>Taller de imitación/onomatopeyas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “¿Quién soy II?”: Se sigue el mismo procedimiento que en la primera sesión que se realizó la actividad, pero ahora habrá nuevos animales a los que imitar.

Fuente: Creación propia

ACTIVIDAD 4

Antes de comenzar la actividad leeremos otra de las cartas explicativas que envía el Panda a los alumnos (*Anexo XV-Carta Las cuatro esquinas del Zoo de las Letras*).

Tabla 7. Actividad 4

Actividad 4	Título: Las cuatro esquinas del Zoo de las Letras
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la conciencia fonológica a la hora de asociar el fonema con su correspondiente grafema • Disfrutar de los juegos en gran grupo, respetando los turnos y las opiniones de los compañeros y fomentando el trabajo en equipo, la cooperación y la autonomía. • Ampliar el vocabulario básico relacionado con el eje temático principal, el Zoo.)
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminación auditiva • Conciencia fonológica (reconocimiento de fonemas y asociación fonema-grafema) • Vocabulario relacionado con el eje temático principal (el zoo)
Duración	30 minutos
Agrupación	Grupo completo
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Láminas con las diferentes letras (Anexo XVI)

Tabla actividad 4 (continuación)

Actividad 4	Título: Las cuatro esquinas del Zoo de las Letras
Procedimiento	<p>Esta actividad se llevará a cabo en el aula de psicomotricidad.</p> <p>En cada esquina de dicha aula habrá una lámina con una letra. El profesor dirá en alto una palabra relacionada con la temática y los niños deben correr hacia la esquina donde está la lámina que representa el primer fonema que han oído.</p> <p>Supongamos que en las esquinas se encuentran las letras: “n”, “m”, “b” y “p”. Si el profesor dice la palabra “Pingüino”, los niños deben correr hasta la esquina donde se represente la letra “p”.</p>
Propuestas de continuación o repetición de la actividad	<p>A la hora de volver a realizar la actividad podemos eliminar a los alumnos que se equivoquen en cada ronda, hasta obtener uno o varios ganadores del juego.</p> <p>Por otro lado, cambiaremos los fonemas para poder ir practicando con todos ellos, otros pares de fonemas podrían ser:</p> <ul style="list-style-type: none">• “d” y “t”• “s” y “z”

Fuente: Creación propia

ACTIVIDAD 5

Antes de comenzar la actividad leemos otra de las cartas explicativas (*Anexo XVII- Carta ¡Luces, cámara, acción!*).

Tabla 8. Actividad 5

Actividad 5	Título: ¡Luces, cámara, acción!
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la expresión oral, siendo capaz de crear frases sencillas y correctas en el plano gramatical y semántico, incorporando vocabulario y expresiones nuevas. • Ampliar el vocabulario básico relacionado con el eje temático principal, el Zoo.) • Conocer y experimentar las posibilidades expresivas comunicativas del cuerpo, e relación a gestos y posturas. • Disfrutar del trabajo y juego en pequeños y gran grupo, respetando los turnos y las opiniones de los compañeros y fomentando el trabajo en equipo, la cooperación y la autonomía. • Propiciar la participación del alumnado en el aula, venciendo la timidez o miedo a hablar en público. • Contribuir al desarrollo de la imaginación, creatividad y espontaneidad
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario relacionado con el eje temático principal (el zoo)
Duración	35 minutos (15 minutos de preparación de las representaciones por parte de los alumnos y 20 de representación)
Agrupación	Grupos pequeños

Tabla actividad 5 (continuación)

Actividad 5	Título: ¡Luces, cámara, acción!
Materiales	<p>-Tarjetas (<i>Anexo XVIII</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tarjetas personajes (tarjetas verdes) -Tarjetas escenarios (tarjetas rojas) -Tarjetas objetos (tarjetas rosas) <p>-Disfraces y complementos</p>
Procedimiento	<p>En esta actividad se va a practicar la dramatización, para ello dividimos a los alumnos en los pequeños grupos. A cada grupo le damos el siguiente material:</p> <ul style="list-style-type: none"> -5 Tarjetas de personajes -1 Tarjeta de escenarios -2 Tarjetas de objetos -Baúl de disfraces (común para todos los grupos) <p>En dichas tarjetas está la información básica que deben incluir en su dramatización.</p> <p>Una vez que cada grupo conoce sus tarjetas, tienen 30 minutos para preparar una breve representación añadiendo los personajes y elementos que les ha tocado.</p> <p>Después, cada grupo actuará ante sus compañeros.</p>
Propuestas de continuación o repetición de la actividad	<p>A la hora de repetir la actividad podemos hacer que las tarjetas sean aleatorias, por ejemplo, un elefante, un loro, un pez... en un colegio, con un ordenador y una cometa.</p> <p>De este modo las dramatizaciones serán más creativas y divertidas.</p>

Fuente: Creación propia

ACTIVIDAD 6

Antes de comenzar la actividad leemos otra de las cartas explicativas (*Anexo XIX- Carta Palabra prohibida*)

Tabla 9. Actividad 6

Actividad 6	Título: Palabra prohibida
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la expresión oral, siendo capaz de crear frases sencillas y correctas en el plano gramatical y semántico, incorporando vocabulario y expresiones nuevas. • Ampliar el vocabulario básico relacionado con el eje temático principal, el Zoo.) • Disfrutar del trabajo y juego en gran grupo, respetando los turnos y las opiniones de los compañeros y fomentando la cooperación y la autonomía. • Propiciar la participación del alumnado en el aula, venciendo la timidez o miedo a hablar en público. • Contribuir al desarrollo de la imaginación, creatividad y espontaneidad
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario relacionado con el eje temático principal (el zoo)
Duración	30 minutos
Agrupación	Grupo completo
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas con dibujos temáticos (<i>Anexo XX</i>) • Tarjetas animales (tarjetas verdes) (<i>Anexo XVIII</i>) • Tarjetas partes del cuerpo animal (tarjetas moradas) • Tarjetas alimentación animales (tarjetas amarillas)

Tabla actividad 6 (continuación)

Actividad 6	Título: Palabra prohibida
Procedimiento	<p>Para realizar este juego, todos los niños se sientan y cada vez será uno el que dirija la actividad.</p> <p>El niño debe elegir una tarjeta al azar en la que encontrará el nombre y dibujo de un animal. Una vez que el niño conozca su palabra prohibida, debe describirla ante sus compañeros, de modo que estos deben adivinarla. Quién lo adivine debe hacer una oración utilizando esa palabra.</p> <p>Por ejemplo, si en la tarjeta aparece un flamenco podría decir: “Es un animal de color rosa, tiene plumas, se apoya en una sola pata, también tiene pico...”. La oración podría ser: “Los flamencos son unos animales preciosos”.</p> <p>En la primera ronda la profesora será quién describa y los alumnos adivinarán, para que puedan tener un modelo en el que fijarse. Después, se irán haciendo rondas hasta que todos los niños describan.</p> <p>Durante todo el juego la profesora hará de guía, ayudando a aquellos niños que tienen más dificultades y promoviendo la participación de todos los alumnos.</p>
Propuestas de continuación o repetición de la actividad	<p>A la hora de repetir la actividad se llevará a cabo la misma actividad pero añadiendo otros animales y palabras relacionadas con el zoo (alimentación, partes del cuerpo de los animales etc.).</p>

Fuente: Creación propia

ACTIVIDAD 7

Antes de comenzar la actividad leemos la carta explicativa del Panda a los alumnos (*Anexo XXI-Carta ¡Show animal!*)

Tabla 10. Actividad 7

Actividad 7	Título: ¡Show animal!
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la conciencia fonológica, adquiriendo una mejor discriminación y memoria auditiva, a través de canciones, poesías, adivinanzas, etc. • Ampliar el vocabulario básico relacionado con el eje temático principal, el Zoo.) • Propiciar la participación del alumnado en el aula, venciendo la timidez o miedo a hablar en público. • Contribuir al desarrollo de la imaginación, creatividad y espontaneidad • Disfrutar del trabajo y juego en gran grupo, respetando los turnos y las opiniones de los compañeros y fomentando la autonomía.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminación y memoria auditiva • Articulación de fonemas • Vocabulario relacionado con el eje temático principal (el zoo)
Duración	30 minutos
Agrupación	Grupo completo
Materiales	
Procedimiento	<p>Antes de realizar la actividad se explicará a los alumnos que deben aprenderse una adivinanza, una canción, una poesía, un trabalenguas... en casa, con ayuda de sus familias, relacionada siempre con la temática de la propuesta didáctica.</p> <p>Después, el día de la realización de la actividad, cada niño mostrará a sus compañeros lo que ha aprendido, si es una canción, poesía o trabalenguas, después de que el alumno lo haya mostrado a la clase el resto intentaremos repetirlo.</p> <p>En caso de que sea una adivinanza, el resto de los compañeros deben adivinar la solución.</p>
Propuestas de continuación o repetición de la actividad	Esta actividad se puede repetir siguiendo las mismas instrucciones aunque podemos pedir a los alumnos que la adivinanza, canción, poesía, trabalenguas... sea más complicado que la primera vez.

Fuente: Creación propia

ACTIVIDAD 8

Antes de comenzar la última actividad leemos la carta final a los alumnos (*Anexo XXII- Carta El Trivial del Zoo de las Letras*).

Tabla 11. Actividad 8

Actividad 8	Título: El trivial del Zoo de las Letras
Objetivos	Todos los propuestos inicialmente
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminación y memoria auditiva • Ejercicios orofaciales o práxias • Conciencia fonológica • Respiración • Soplo • Articulación de fonemas • Vocabulario relacionado con el eje temático principal (el zoo)
Duración	40 minutos
Agrupación	Grupos pequeños (5 grupos de 4 alumnos)
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Tablero • Tarjetas <ul style="list-style-type: none"> ○ Palabra prohibida (<i>Anexos XVIII y XX</i>) ○ Conciencia fonológica (<i>Anexo XXIII</i>) ○ Soplo (<i>Anexo XXIII</i>) ○ Praxias (<i>Anexo XXIII</i>) ○ Imitar (<i>Anexos IX y XIV</i>) ○ Canciones, adivinanzas, poesías... (<i>Anexo XXIII</i>) ○ <i>Diploma final</i> (<i>Anexo XXIV</i>)

Tabla actividad 8 (continuación)

Actividad 8	Título: El trivial del Zoo de las Letras
<p>Procedimiento</p>	<p>En esta actividad se pretende reunir todo lo trabajado durante la propuesta didáctica. Para ello, dividimos a los alumnos en 4 grupos de 5 personas, cada grupo jugará en un tablero diferente.</p> <p>El juego consiste en ser el primero del grupo en conseguir los seis quesitos, para ello, los alumnos deben tirar el dado y desplazarse por el tablero, cada vez que acierten una pregunta se les dará el quesito del color de la casilla que hayan acertado.</p> <p>Cada color representa una categoría trabajada previamente en el aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verde-Palabra prohibida: El alumno describe la palabra y los compañeros adivinan a qué se refiere, si alguno lo acierta el compañero que describe gana un quesito. • Azul-Conciencia fonológica: Habrá pruebas como, por ejemplo, di 3 animales que empiecen con la letra “s”, di un animal que no tenga la letra “r”, di un animal con 4 letras... • Amarillo-Soplo: Habrá pruebas como por ejemplo hacer pompas, meter la pelota en el aro de los delfines, mantener la pelota durante 5 segundos como una foca... • Marrón- Praxias: En las tarjetas habrá pruebas como por ejemplo relamerse, hacer chasquidos, intentar tocarse la nariz con la lengua...siguiendo las indicaciones de la monita y el hipopótamo. • Naranja- Imitar: Pruebas basadas en las onomatopeyas y sonidos de los animales. • Rosa-Canciones, adivinanzas, poesías, etc: Pruebas como, canta una canción, recita una poesía, di un trabalenguas, contesta esta adivinanza... <p>Al finalizar la actividad se entregará a los alumnos un diploma a través del que conocerán a Panda y en el que se reconocerá el buen trabajo que han realizado.</p>
<p>Propuestas de continuación o repetición de la actividad</p>	<p>Este juego no se repite ya que es la actividad final de la propuesta didáctica, que pretende reunir todo lo trabajado durante la misma.</p>

Fuente: Creación propia

5.5.7 Evaluación

a) Evaluación del alumnado

Para llevar a cabo la evaluación de la competencia comunicativa del alumnado pondremos en marcha tres tipos de evaluaciones: inicial, continua y final. De este modo se conseguirá una visión más objetiva y realista de las capacidades de cada alumno.

Antes de comenzar la propuesta de intervención se llevará a cabo una evaluación inicial, gracias a ella podremos conocer en qué punto se encuentran los estudiantes. Para esta evaluación utilizaremos la prueba del Registro Fonológico Inducido de Monfort y Juárez (2010). Es una evaluación formal mediante la que se registran las peculiaridades del habla de cada niño, en producción inducida de palabras y repetición, en caso de que sea necesario (*Anexo XXV*). También en la evaluación inicial llevaremos a cabo una evaluación no formal, de modo que el maestro de infantil tendrá una conversación con cada alumno (desde una visión transversal del lenguaje), de algún tema que le interese y le motive para hablar, a su vez, la maestra registrará todo aquello que considera importante, para ello se basará en una hoja de registro (*Anexo XXVI*).

Por otro lado, también se llevará a cabo una evaluación continua, ya que de este modo recopilaremos información relevante sobre el trabajo de cada alumno, para ello se utilizará un diario de campo. Gracias a esta evaluación se podrán reestructurar sesiones posteriores en caso de que se considere necesario.

En cuanto a la evaluación final, se llevará a cabo mediante una escala descriptiva en la que se observará el grado de consecución, por parte de cada alumno, de los objetivos propuestos inicialmente (*Anexo XXVII*). A la hora de llevar a cabo esta evaluación final se tendrán en cuenta los datos recogidos en el cuaderno de campo durante el desarrollo de las sesiones. Para que la evaluación sea más completa se volverá a realizar la prueba del Registro Fonológico Inducido, de este modo podremos ver el progreso del alumno una vez que se ha desarrollado la propuesta didáctica (*Anexo XXV*).

b) Evaluación del docente y del programa de intervención

No solo se llevará a cabo una evaluación del alumnado, sino también una evaluación del propio programa y del docente que lo ha llevado a cabo, para ello nos basaremos en una escala de valoración, siendo 1 la menor puntuación y 4 la mayor. Esta evaluación se llevará a cabo al finalizar la propuesta y tiene como objetivo tomar conciencia de los puntos fuertes y débiles de la misma, así como de analizar el rol del profesor en ella (*Anexo XXVIII*).

5.6 Análisis del trabajo

Para analizar el trabajo vamos a llevar a cabo un análisis DAFO a través del cual se plantean las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades del mismo.

La principal debilidad de esta propuesta de intervención es no poder llevarla a cabo en el aula, ya que de este modo no podemos analizar los resultados y adquirir una visión objetiva del trabajo, ya que si se pudiera haber puesto en práctica se podrían realizar los cambios de mejora pertinentes de modo que la propuesta se reorganizaría para adquirir mejores resultados.

Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica.

En cuanto a las amenazas, destacamos el hecho de que las actividades requieren mucha preparación previa por parte del profesor que las llevará a cabo, a lo que se suma que durante la explicación y desarrollo de las mismas se necesita mucho orden y una buena organización. Además, dichas actividades requieren mucha actividad, participación y movimiento por parte del alumnado. Por lo cual, si el profesor no es capaz de motivar al alumnado y hacer que éste sea organizado, puede que los resultados de la propuesta didáctica no sean los esperados.

La fortaleza principal es que las actividades están basadas en una metodología lúdica y en una temática que puede resultar atractiva, lo cual hace que sean motivadoras para el alumnado y se le otorga gran libertad durante el desarrollo de las mismas, de modo que todo ello hará que el alumnado se implique en dichas actividades con facilidad. Además, dichas actividades se pueden adaptar fácilmente a las características del alumnado, de modo que se pueden llevar a cabo en diferentes aulas sin serias dificultades. Por último, destacamos el hecho de que los materiales a utilizar son sencillos y accesibles.

En cuanto a las oportunidades que me ha otorgado la realización de esta propuesta de intervención destaco el hecho de adquirir nuevos conocimientos sobre el lenguaje oral y la metodología lúdica, ya que muchas veces ésta queda relegada a un segundo plano en las aulas. Además, he adquirido herramientas educativas para poner en práctica dichos conocimientos en un aula de Educación Infantil.

5.7 Propuestas de mejora

Es difícil establecer unas propuestas de mejora sin haber llevado a cabo la propuesta didáctica en un aula, ya que normalmente se es consciente de esos aspectos una vez que se desarrolla la propuesta.

A pesar de ello, considero que una propuesta de mejora sería ampliar la propuesta didáctica, es decir, añadir nuevas sesiones, ya que de este modo los alumnos trabajarían más en profundidad todos los aspectos relacionados con el lenguaje oral y la metodología lúdica. Por tanto, si la propuesta estuviera diseñada de manera significativa, los alumnos serían capaces de lograr muy buenos resultados y notables mejorías con respecto a la competencia comunicativa.

También podría ser interesante desarrollar esta propuesta en cursos anteriores (con niños de 3 y 4 años), ya que sabemos que cuanto más temprana sea la estimulación en los niños, mejores resultados se adquirirán. Desde mi punto de vista este programa de intervención se podría desarrollar con alumnos de menor edad, introduciendo algunos cambios, es decir, tratando de que las actividades fueran más sencillas y adaptadas a los hitos de lenguaje de cada edad, secuenciando objetivos y potenciando los niveles y dimensiones de lenguaje más adecuadas.

6. Consideraciones finales

Empezábamos el presente trabajo definiendo tres objetivos principales: realizar una investigación para conseguir los objetivos relacionados con la obtención del Título del Grado en Educación Infantil, lo cual queda patente con el documento, por otro lado elaborar y proponer una intervención para estimular el lenguaje oral en un aula de Educación Infantil a través de una metodología lúdica, hecho que se ha verificado con el diseño de las actividades y por último, conocer y demostrar mi desarrollo profesional alcanzado poniendo en práctica, mi capacidad de análisis y síntesis de revisión bibliográfica llevándolas a la praxis.

Tras la verificación de estos objetivos, con la elaboración de este TFG podemos deducir las siguientes consideraciones finales.

En primer lugar, es necesario reafirmar que la infancia es un periodo clave para el desarrollo del niño en todos sus aspectos, pero especialmente para el desarrollo del lenguaje oral. Para facilitar dicho desarrollo es necesario ofrecer al alumno un entorno propicio para la comunicación, así como un gran número de destrezas comunicativas. Como hemos dicho en otras ocasiones, el lenguaje es una herramienta clave para que el niño comprenda su “yo interior”, así como el entorno que le rodea. La escuela es un entorno ideal para desarrollar el lenguaje, ya que en ella se llevan a cabo muchas interacciones entre los alumnos, además, propiciando las actividades en gran y pequeño grupo hace que se incrementen dichas interacciones y a su vez, que los niños desarrollen habilidades socio-afectivas. Siguiendo a Belinchón, Rivière e Ioga (1992), una vez que el alumno adquiere el lenguaje, es capaz de desarrollar diariamente dentro y fuera del aula la dimensión funcional (reconocer la realidad, interpretarla y representarla), la dimensión comportamental (producir y comprender) y la dimensión estructural.

En segundo lugar, gracias a la revisión bibliográfica, siguiendo a Megías y Lozano (2019) y Gervilla (2006), hemos podido ser conscientes de que la metodología lúdica es un recurso óptimo para el desarrollo del lenguaje, ya que hace que el niño esté motivado y se implique en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de recursos como los juegos, canciones, cuentos, dramatizaciones, etc. Considero importante recordar que dichos recursos no deben quedarse relegados en un segundo plano en las aulas y no debemos verlos como un “premio”, sino como un medio para adquirir el aprendizaje que se desea, siempre que estén contextualizados y diseñados para dicha tarea. Tal y como explican Euceda (2007) y Labrador y Morote (2008), cabe destacar el importante papel que tiene el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que el profesor es una figura esencial y un modelo para los alumnos, de modo que éste debe ser capaz de motivar y transmitir al alumnado aquello que desea enseñarles. Para ello, es necesario una buena planificación y organización previa, así como una implicación total durante el desarrollo de las actividades, y por último una revisión o evaluación final de las sesiones, de modo que analice los aspectos positivos y aquellos que se deberían mejorar.

Por último, es necesario recordar que cada alumno tiene unas características diferentes, y por ello, a la hora de diseñar una propuesta didáctica debemos tratar de que éstas sean susceptibles a cambios y modificaciones sencillas que se adapten a las debilidades y fortalezas de los alumnos con los que se va a llevar a cabo y basadas siempre en los objetivos y contenidos que la Ley Educativa nos dicte.

7. Bibliografía

- Acosta, V. y Moreno, A. (1999). *Dificultades del lenguaje en ambientes educativos*. Barcelona: MASSON.
- Aguinaga, G., Armentia, M., Fraile, A., Olangua, P. Uriz N. (2004). *PLON-R Prueba de lenguaje oral Navarra-revisada*. Madrid: TEA Ediciones S.A.
- Alcaide, C. (2003). *Expresión plástica y visual para educadores: Educación infantil y primaria*. Madrid: ICCE
- Andújar, J. (2016). *Formación en competencias comunicativas de los maestros de Educación Infantil*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Ausubel, D.P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. New York, Grune and Stratton
- Belinchón, M., Riviére, Á., & Ioga, J. M. (1992). *Psicología del lenguaje: Investigación y teoría*. Madrid: Trotta.
- Berger, k. (2007) *Psicología del Desarrollo. Infancia y Adolescencia*. Madrid: Panamericana
- Bigas, M. (1996). La importancia del lenguaje oral en educación infantil. *Aula de innovación educativa*, 46, 1-3.
https://ddd.uab.cat/pub/artpub/1996/183068/aulinnedu_a1996n46p5.pdf
- Borja, M. (2000). *Las ludotecas: Instituciones de juegos*. Barcelona: Octaedro.
- Bortolussi, M. (1985). *Análisis teórico del cuento infantil*. Madrid: Alhambra
- Borzone, A. M. (1999). *Leer y escribir a los 5*. Buenos Aires: Aique
- Bruner, J. (1986) *El habla del niño*. Barcelona: Paidós.
- Bruner, J. (1991). *Actos de significado*. Madrid: Alianza
- Bruner, J. (1998). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Calderón, K. (2013). *La didáctica de hoy*. Costa Rica: EUNED
- Canale, M. (1983). “From communicative competence to communicative language pedagogy”, en J. Richards y R. Simth (eds.), *Language and Communication*. Londres: Logman. (p. 2-27)
- Canale, M & Swain, M. (1980) “Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing”, *Applied Linguistics*, 1, 1-47
- Ceballos, I. (2012). *Iniciación literaria en Educación Infantil*. Logroño: UNIR
- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the theory of syntax*. Cambridge: MIT Press.
- DECRETO 122/2007, de 27 de Diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.
- DeFleur, M.L., et al. (1993): *Fundamentals of Human Communication*. Mountain View (CA), Mayfield P.C
- Delgado, M. (2011). La dramatización, recurso didáctico en Educación Infantil. *Pedagogía magna*, 11, 382-392.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3629264>

- Díaz, M. M. (2009, enero). El lenguaje oral en el desarrollo infantil. *Innovación y experiencias educativas*, 14. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MARIA%20DEL%20MAR_DIAZ_2.pdf
- Durán, C., López, I., Sánchez-Enciso, J. y Sediles, Y. (2009). *La palabra compartida: la competencia comunicativa en el aula*. Barcelona, Octaedro.
- Euceda, T. (2007) *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre-básica*. Tesis de Maestría Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán de Honduras.
- Frías, X. (2001). Introducción a la pragmática. *Revista Philologica Romanica*, 1-30. Recuperado de <http://www.romaniaminor.org/ianua/sup/sup05.pdf>
- Garaigordobil, M. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona, España: Editorial Grao.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Nueva York, EUA: Basic Books.
- Gervilla, Á. (2006). *Didáctica básica de la Educación Infantil*. Madrid, España: Narcea.
- Granada, M., & Pellizzari, E. (2009). *Textos de apoyo a la docencia*. Talca, Chile: Ediciones Universidad Católica de Maule.
- Hernández, J. J., & Acosta, y. N. (2011). Aplicación informática lúdica para tercer nivel Pre-Escolar, “Colegio San José” Matagalpa 2011. *Unan Farem Matagalpa*.
- Hernández, M, & Ullán de la Fuente, A.M^a. (2007). *La creatividad a través del juego*. Amarú: Salamanca
- Hervás, G. (1989) *Cómo dominar la comunicación verbal y no verbal*. Madrid: Playor
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Madrid, España: Alianza.
- Jiménez, A. (2003). Pedagogía de la creatividad y la lúdica. *Cooperativa Editorial Magisterio*, 31.
- Johnson, R., Johnson, D., & Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Paidós.
- Kumin, L. (2008). *Helping Children with Down Syndrome Communicate Better: Speech and Language Skills for Ages 6-14*. Maryland, United States: Woodbine House Inc., U.S
- Labrador, N., y Morot, P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. *Glosas Didácticas*, 17, 71-84. <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>
- Lahey, M. (1988). *Language Disorders and Language Development*. Boston: Allyn & Bacon
- Lamas, M. (2007). *Juego, pensamiento y acciones lingüísticas*. Buenos Aires: Instituto de Enseñanza superior N°1
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE)
- López-Higes, R. (2006). *Psicología del lenguaje* (2.^a ed.). Pirámide.
- Loewenfeld, V., y Lambert, W. (1992). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Kapelusz.

Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica.

- Martín Bravo, C., & Navarro Guzmán, J. I. (2016). *Psicología evolutiva en Educación Infantil y Primaria*. Madrid, España: Ediciones Pirámide.
- Mateo, L. (2010). Origen y desarrollo de las Competencias Básicas en Educación Primaria. *Temas para la educación: revista digital para profesionales de la enseñanza*, 7, 1-17. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6989.pdf>
- Megías, A., & Lozano, L. (2019). *Implementación de actividades lúdicas (El juego infantil y su metodología)*. Alianza Editorial.
- Monfort, M., & Juárez, A. (2010). *Registro fonológico inducido*. (Ed. rev.). Madrid, España: CEPE.
- Juárez, A., & Monfort, M. (2001). *Estimulación del Lenguaje Oral: Un modelo interactivo para niños con necesidades educativas especiales*. ENHTA.
- Montes, J. (1987). *Dialectología general e hispanoamericana*, 2a.ed. Bogotá, Colombia: Instituto Caro y Cuervo
- Morón Macías, M. C. (2011). El juego dramático en educación infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza* 12, 1-6.
- Morrow, L. (2001). *Literacy development in the early years*. 4 edición. Needham Heights: Allyn & Bacon.
- Motta, C. (2004). *Fundamentos de la educación*. Colombia: Cerlibre.
- Moyles, J. E. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Ediciones Morata, S.A.
- Muñoz, A. (2010). *Psicología del desarrollo en la etapa de Educación Infantil*. Madrid, España: Ediciones Pirámide.
- Natanson, J. (2000): *Aprender jugando*. Barcelona: Paidós
- Navarro, J & Martín, C. (2010). *Psicología de la educación para docentes*. Pirámide: Madrid
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, que regula el Título de Maestro en Educación Infantil
- Owens, R. E. (2003). *Desarrollo del lenguaje* (5ª ed.). Madrid, España: Pearson Educación
- Peci, M. (2010). *El juego infantil y su metodología, grado superior*. McGraw-Hill Education.
- Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1966). *Psicología del niño*. Madrid, España: Morata
- Piaget, J. (1970). Piaget's theory. En P. H. Mussen (Comp.), *Carmichael's manual of child psychology*. Vol 2. Nueva York: Wiley.
- Prieto, M. A, & Medina, R. (2005). *El juego simbólico agente de socialización infantil: Planteamientos teóricos y prácticos*. Madrid, España: UNED.

- Ramirez, I. (2009). Didáctica de la dramatización en Educación Infantil. *Innovación y experiencias educativas*, 15, 1-9. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/ILDEFONSO_RAMIREZ_1.pdf
- Raya, I. (2011). La educación melódica. Canciones para educación infantil. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 47, 1-17. Recuperado de http://www.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/iee/Numero_47/INMACULADA_RAYA_2.pdf
- Real Academia Española (s.f). Canción. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 29 de octubre de 2020, de <https://dle.rae.es/canci%C3%B3n?m=form>
- Real Academia Española (s.f). Arte. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 29 de octubre de 2020, de <https://dle.rae.es/arte?m=form>
- Reina Ruiz, C. (2009). El teatro infantil. *Revista digital de innovación y experiencias educativas* 15, 1-13.
- Rosemberg, C. (2008). El lenguaje y el juego en la Educación Infantil. *Enseñar en clave de juego. Enlazando juegos y contenidos de enseñanza*, 1-25. https://www.researchgate.net/publication/316845394_El_lenguaje_y_el_juego_en_la_educacion_infantil
- Sandoval, C. (2005). El cuento infantil: una experiencia de lenguaje integral. *InRed: Revista Electrónica de la Red de Investigación Educativa*, 1, 1-9. <http://revista.iered.org/v1n2/pdf/csandoval.pdf>
- Skinner, B. F. (1957). Conducta verbal. Michigan, Estados Unidos: ProQuest.
- Tejedor, M. C., & Pérez, M. M. (Eds.). (1997). *La evolución del lenguaje y la motricidad y la conexión entre ellas en el niño de 0 a 6 años*. <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d074.pdf>
- Tomasello, M. (1995). Joint Attention as Social Cognition. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/24254600_Attention_Joint_Attention_and_Social_Cognition
- Torres, M.J. (2011). La importancia de la educación auditiva, rítmica y vocal en la etapa de Educación infantil. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 39, 1-11. Recuperado de http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_39/MARIA_JOSE_TORRES_MENDEZ_02.pdf
- Triadó, C., & Forns, M. (1989). *La evaluación del lenguaje: una aproximación evolutiva*. Barcelona, España: Anthropos
- Viciano, V., & Conde, J. L. (2002). El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes. *Revista de ciencias de la educación*, (18), 91–106.
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona. Grijalbo
- Winnicott, M. (2003). *La lúdica como experiencia personal*. Madrid, España: Emecé
- Yturalde, E. (2014). *La Lúdica en la Educación*, Guayaquil. Recuperada de: <http://www.ludica.org>

8. Anexos

Anexo I- Adquisición y desarrollo del lenguaje

Tabla 1. Resumen adquisición y desarrollo del lenguaje

Etapa	Edad	Pragmática	Semántica	Morfo-sintáxis	Fonología
Prelingüística	0-2 meses	Desarrollo de las habilidades de comprensión de gestos, palabras y globalidad de las frases.	Se interesan por el entorno inmediato. Comprende palabras y expresiones apoyándose en la prosodia.		Amplio repertorio sonoro asociado a la alimentación, al dolor, al bienestar y a la propia exploración de su canal bucofonatorio. No tienen intención comunicativa ni pertenencia a ninguna lengua.
	3 meses	Emplea diferentes recursos para comunicarse	Comprende órdenes sencillas y situaciones familiares.		Emiten e intercambian arrullos con los adultos.
	6-9 meses	(señalar con el dedo, gestos naturales, signos corporales, etc)			Balbuceo reduplicativo, al que le sigue un balbuceo más melódico
	9-12 meses				Balbuceo no reduplicativo, con producciones más variadas, denominadas protopalabras.

Tabla resumen adquisición y desarrollo del lenguaje (continuación)

Etapa	Edad	Pragmática	Semántica	Morfo-sintáxis	Fonología
Lingüística	1-2 años	Realiza peticiones, expresa deseos y rechazos, nombra objetos y comparte situaciones.	Conoce y nombra objetos y acciones de la vida diaria. Sobre-extensión de palabras. Las palabras de uso múltiple van desapareciendo	Emite sus primeras palabras, utilizándolas como palabrafrase (holofrases). Sobreextensión de palabras. Incorpora la negación y la pregunta. Es un habla telegráfico	Habla infantil: estrategias de aproximación a las palabras
	2-3 años	Gran interés por el lenguaje, pregunta por el nombre y el por qué de las cosas. Comienza el relato de acontecimientos personales.	Comprende situaciones y órdenes más complejas que implican hacer relaciones. Comprende adjetivos sencillos. Continúa ampliando su vocabulario (destacamos el inicio del colegio)	Realiza oraciones de tres elementos. Comprende y expresa oraciones interrogativas y afirmativas. Comienza a utilizar artículos, marcadores de plural y pronombres. Se inicia en el uso de oraciones coordinadas sencillas	Su repertorio fonético mejora, aunque puede haber dificultades con la /d/, la /θ/ y la /s/ y con la /r. Hace una simplificaciones de sinfonos y diptongos

Tabla resumen adquisición y desarrollo del lenguaje (continuación)

Etapa	Edad	Pragmática	Semántica	Morfo-sintáxis	Fonología
Lingüística	3-6 años	<p>Se afianza el uso del lenguaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acompaña de lenguaje a la acción en el juego - Realiza narraciones más complejas - Su discurso es más organizado - Comienza a hacer descripciones - Relata con detalle cuentos escuchados - Le gusta jugar con el lenguaje e inventarse historias 	<p>Su comprensión avanza significativamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Oraciones que impliquen negación - Contrarios, adivinanzas, absurdos sencillos, bromas <p>Aumenta su vocabulario comprensivo y expresivo</p>	<p>Su gramática es más compleja:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Hace un uso adecuado de los distintos tiempos y modos. -Realiza concordancia en género y número. -Emplea oraciones subordinada 	<p>Se culmina el repertorio fonético, aunque pueden persistir errores en la pronunciación de la /r/ y simplificación de los sinfonos que la contenga.</p>
	7-10 años	<p>Desarrollo metafonológico y avance en la comprensión de las variaciones en la entonación.</p>	<p>Su semántica es muy similar a la del adulto.</p>	<p>Utilizan oraciones complejas como las pasivas.</p>	

Fuente: Modificada de Martín Bravo y Navarro Guzmán (2015), y Sánchez Pina (2010).

Anexo II-Categorías del juego

Tabla 2. Categorías del juego

		DETALLES	EJEMPLOS
Juego físico	Motor grueso	Construcción	Piezas de construcción
		Dstrucción	Arcilla/arena/madera
	Motor físico	Manipulación	Ladrillos entrelazados
		Coordinación	Instrumentos musicales
	Psicomotor	Audaz	Barras para trepar
		Movimiento creativo	Danza
		Exploración sensorial	Modelos con piezas metálicas
	Juego con un objetivo	Encontrar una mesa	
Juego intelectual	Lingüístico	Comunicación/función/ explicación/adquisición	Escuchar/contar relatos
	Científico	Exploración/investigación/ resolución de problemas	Jugar con agua/cocinar
	Simbólico/ matemático	Representación/simulación/ Minimundos	Casa de muñecas/ interpretación/ dramática/ juegos de números
	Creativo	Estética/imaginación/ fantasía/realidad/innovación	Pintura/dibujo/modelado
Juego social emocional	Terapéutico	Agresión/ regresión/relajación/ soledad	Madera/arcilla/música
	Lingüístico	Comunicación/interacción/coo peración	Muñecas/teléfono
	Repetitivo	Dominio/control	¡Cualquier cosa!
	Comprensivo	Comprensión/sensibilidad	Animales domésticos/otros niños
	Autoconcepto	Roles/emulación/moralidad/etn icidad	Rincón doméstico/ "taller" de servicio/debate
	Lúdico	Competición/reglas	Juegos de palabras y de números

Fuente: Moyles, 1990, p. 26-27

Anexo III- Carta inicial



Anexo IV-“Carta Los talleres del Zoo de las Letras”



Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica.

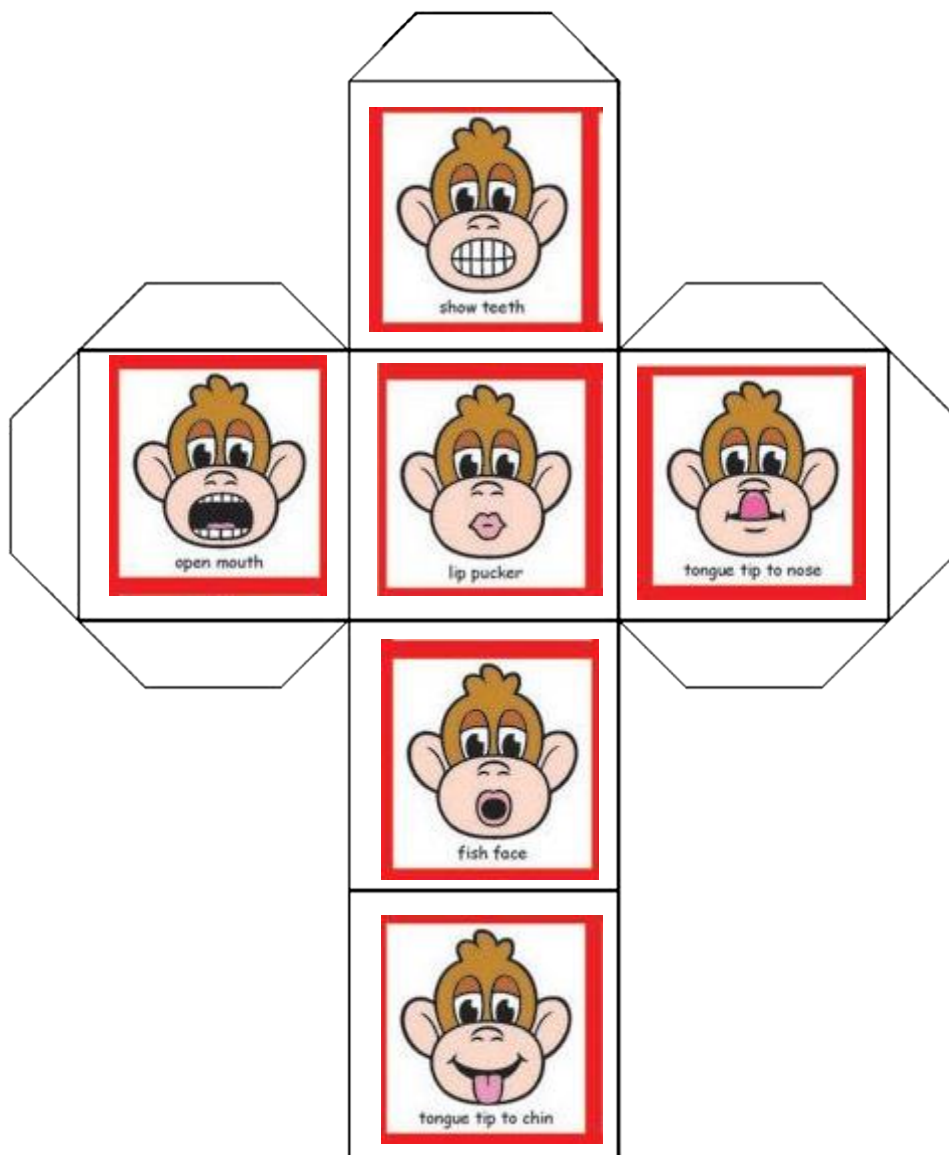
Anexo V- “Nieve para los pingüinos”



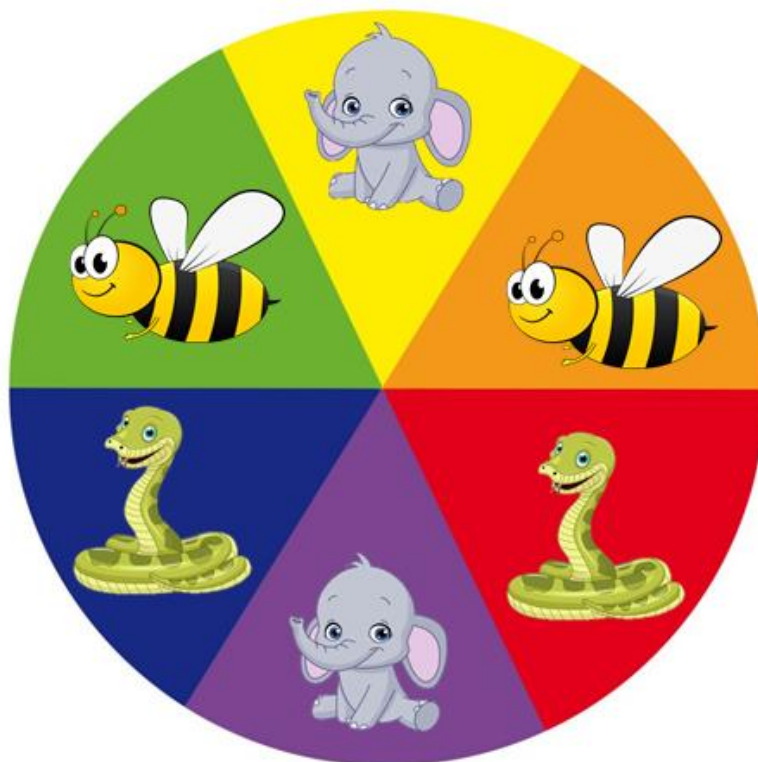
Anexo VI- “Delfines juguetones”



Anexo VII- “Qué cara más mona”



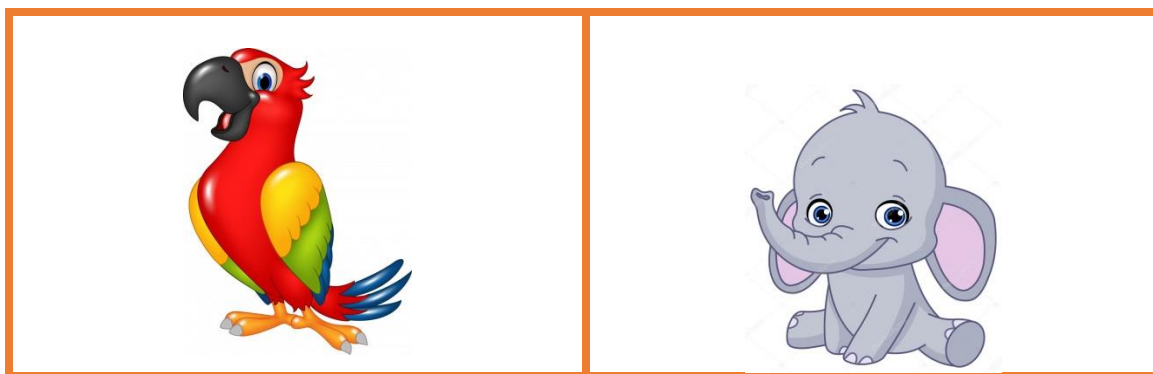
Anexo VII- “Respiración animal”



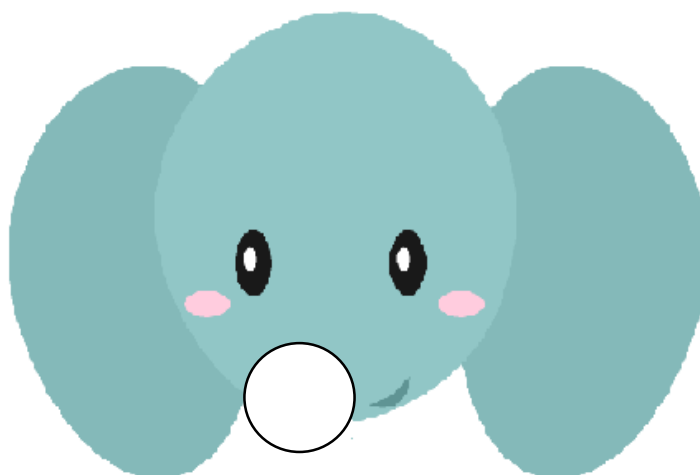
Anexo IX- “¿Quién soy?”



Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica.



Anexo X- “Animales traviesos”



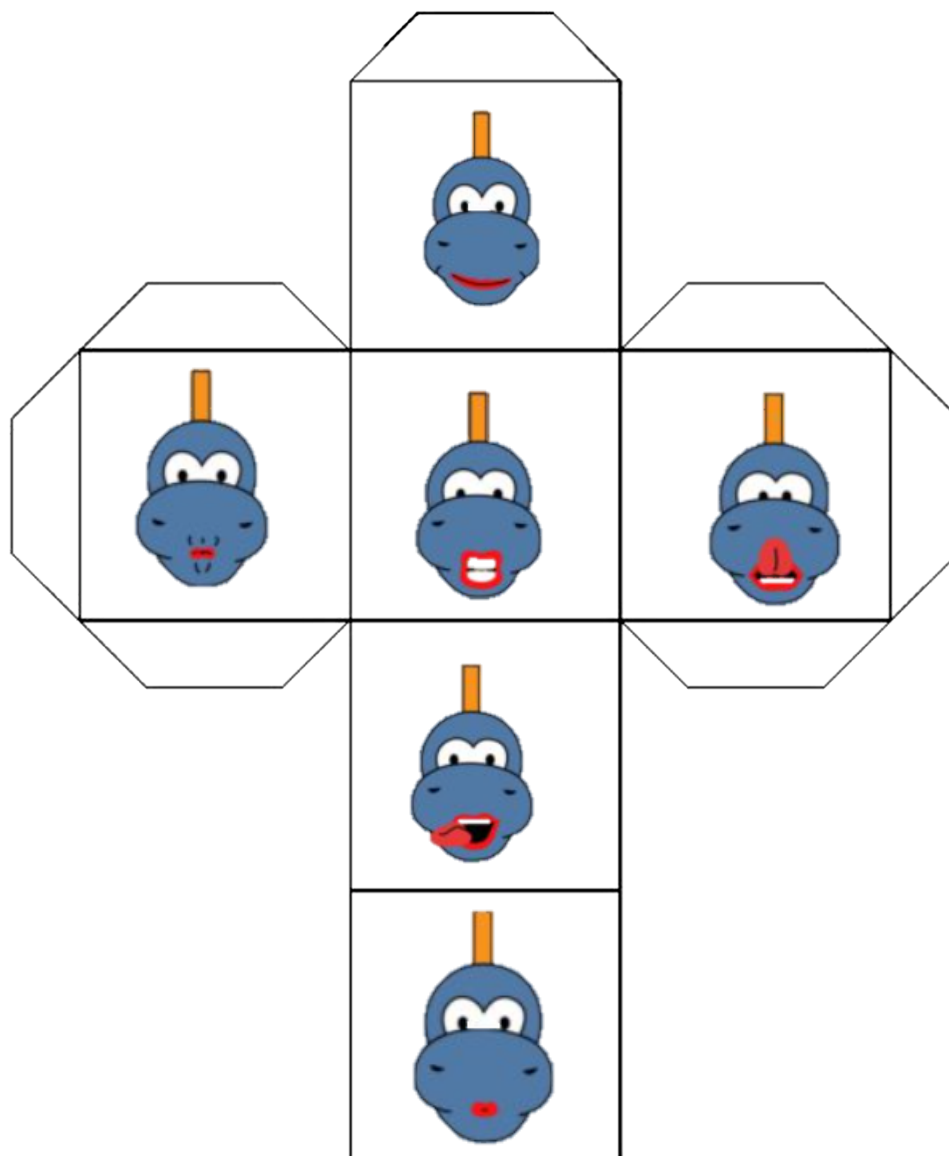
Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica.



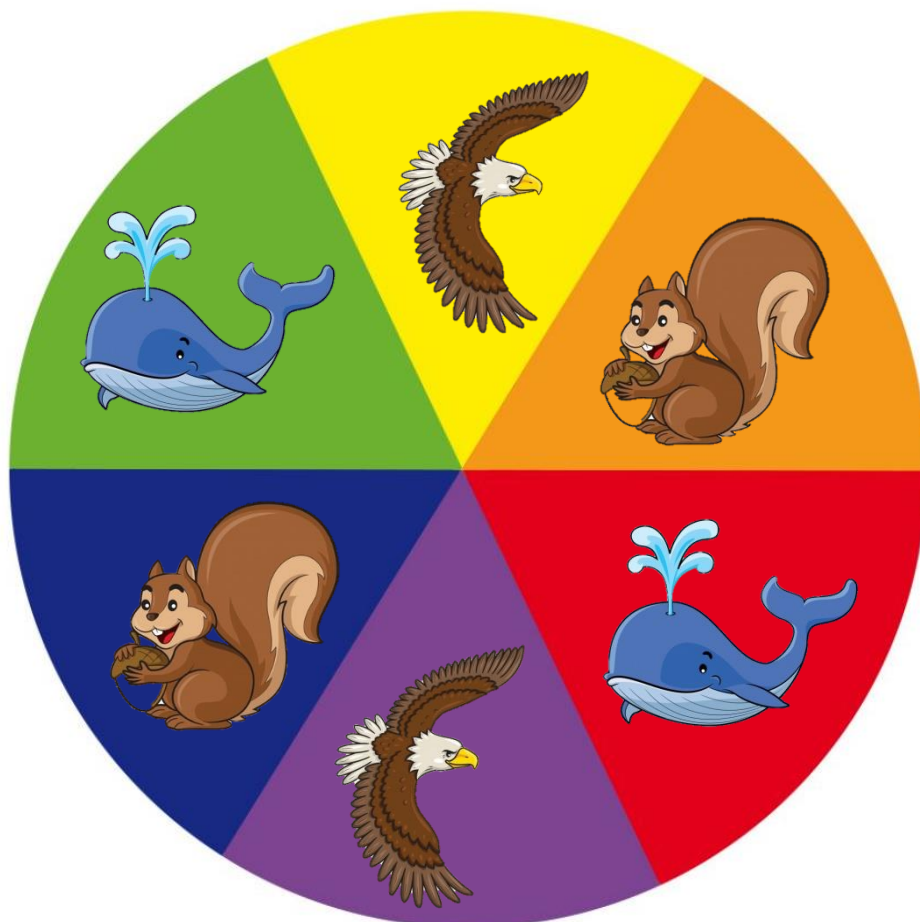
Anexo XI- “Focas equilibristas”



Anexo XII- “¡Burlas al hipopótamo!”



Anexo XIII- “Respiración animal II”



Anexo XIV- “¿Quién soy II?”



Anexo XV- “Carta las 4 esquinas del Zoo de las Letras”



Anexo XVI- “Las 4 esquinas del Zoo de las Letras”



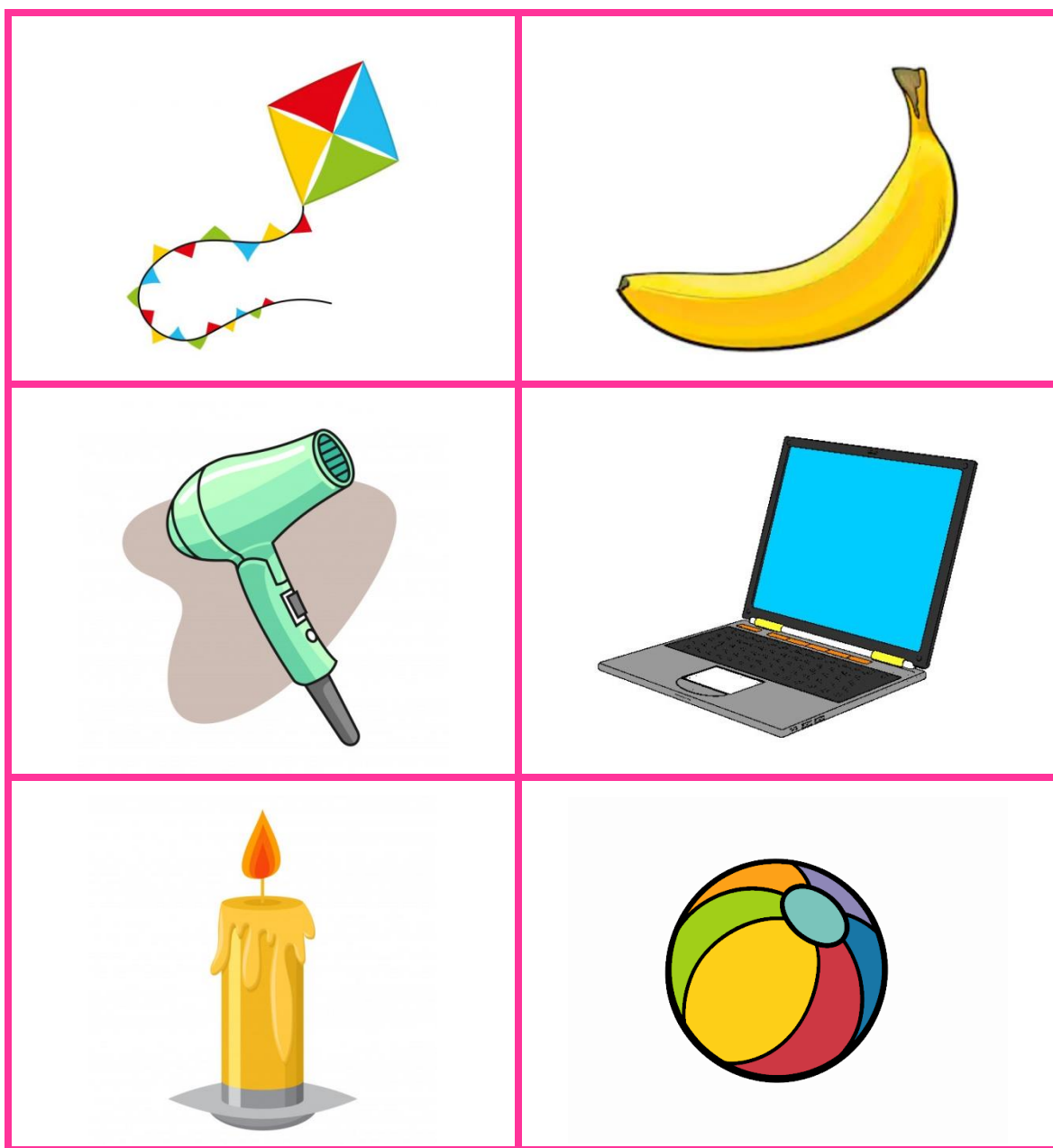
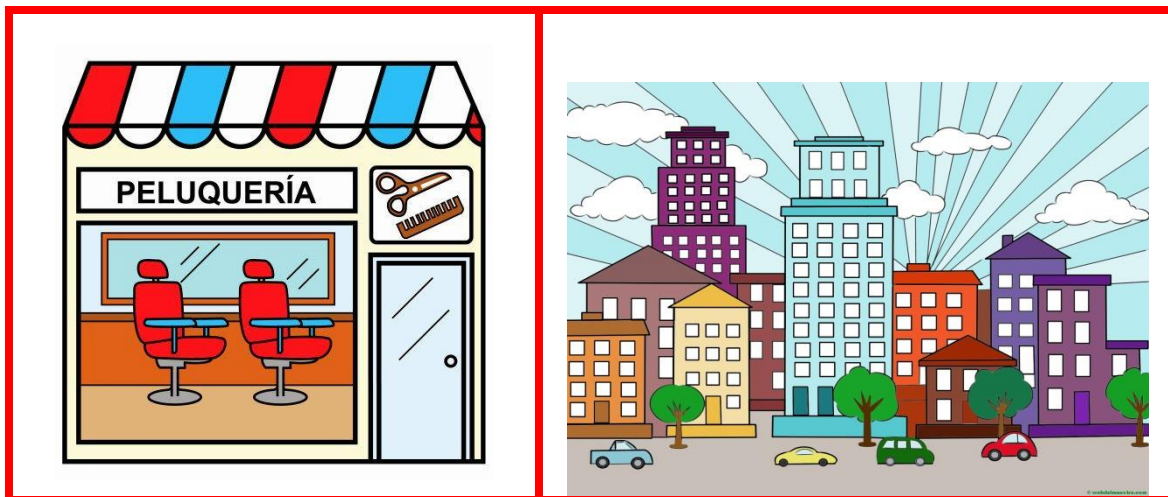


Anexo XVII-“Carta luces, cámara, acción”



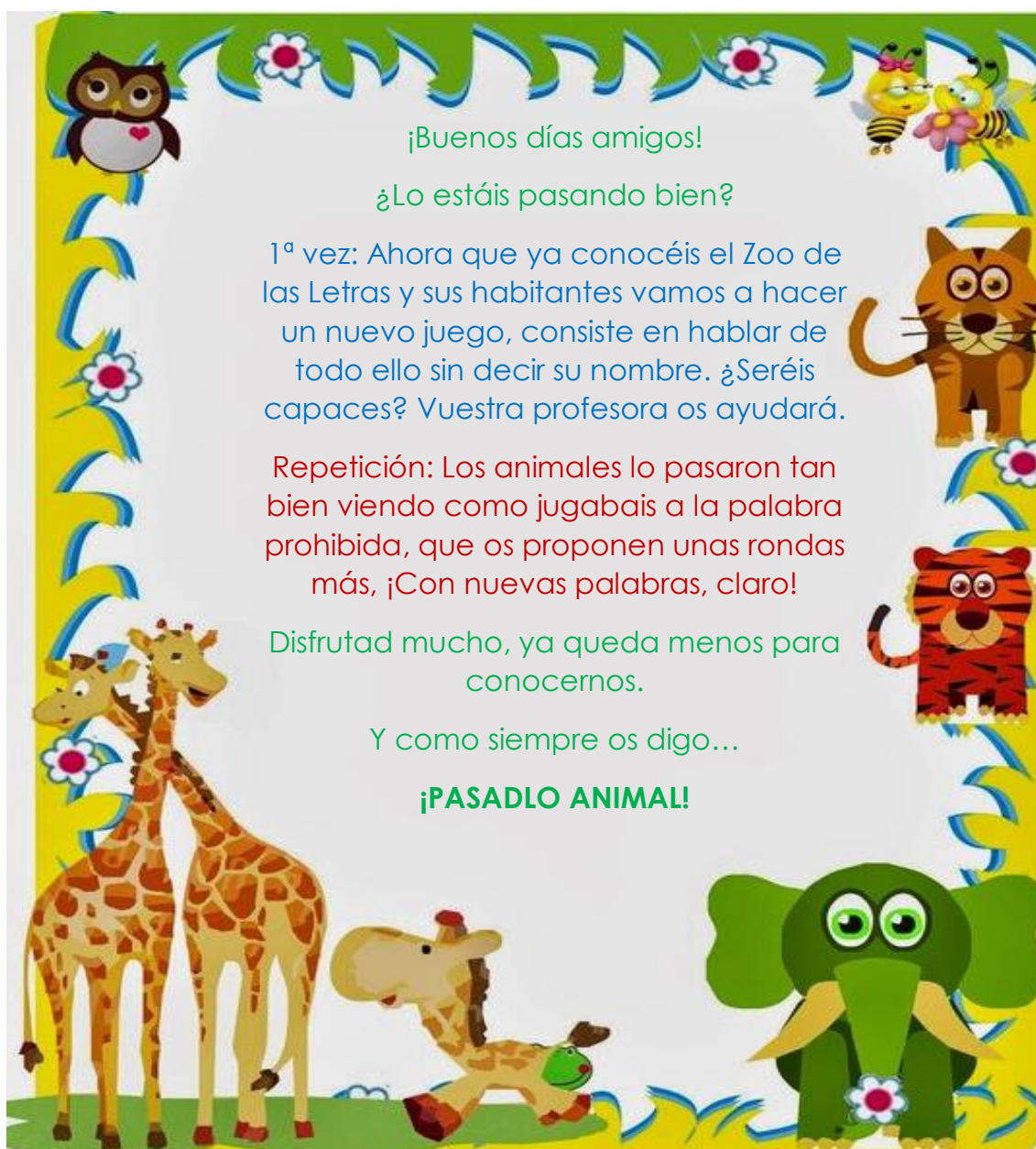
Anexo XVIII- “Luces, cámara, acción”





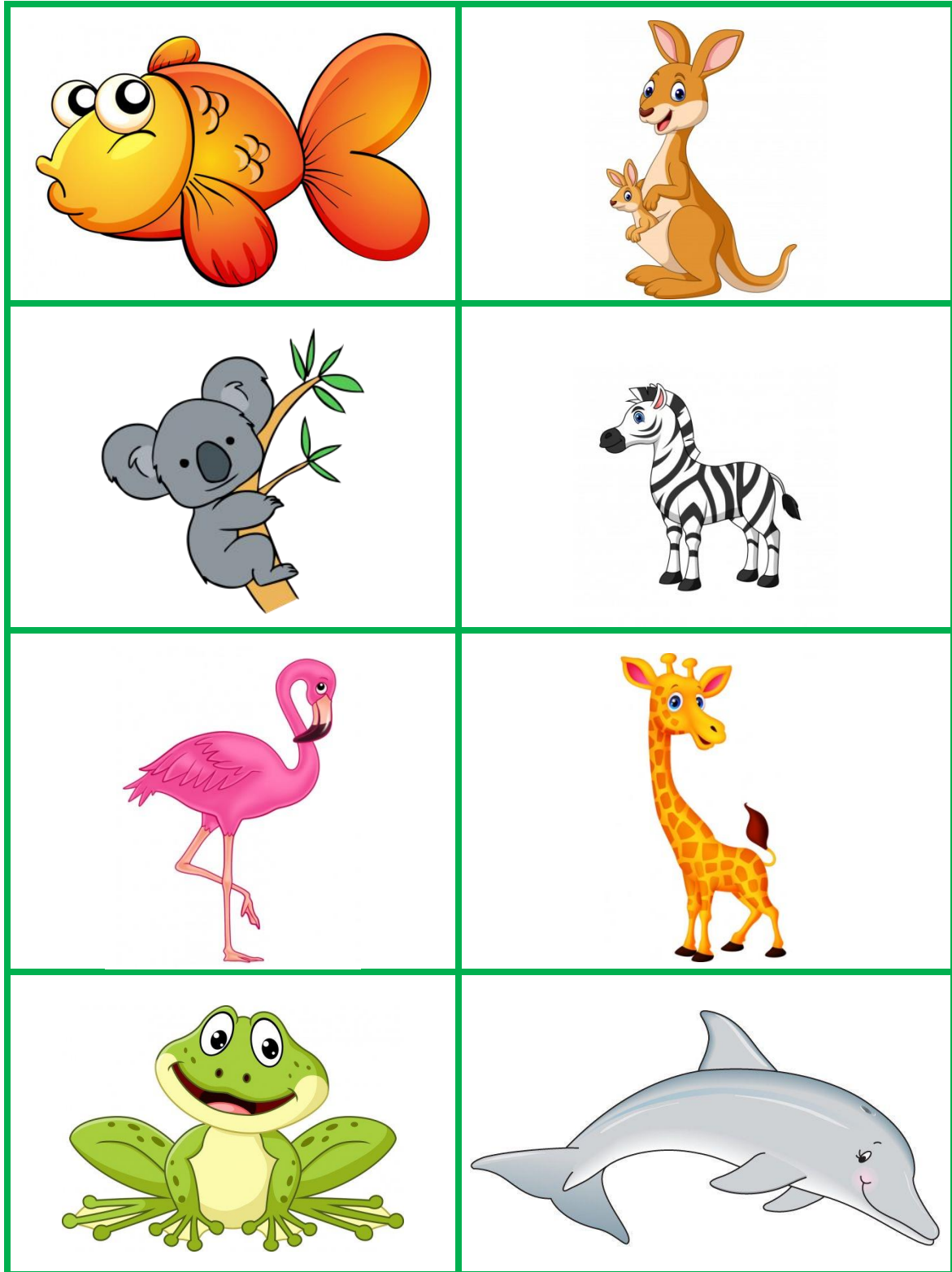


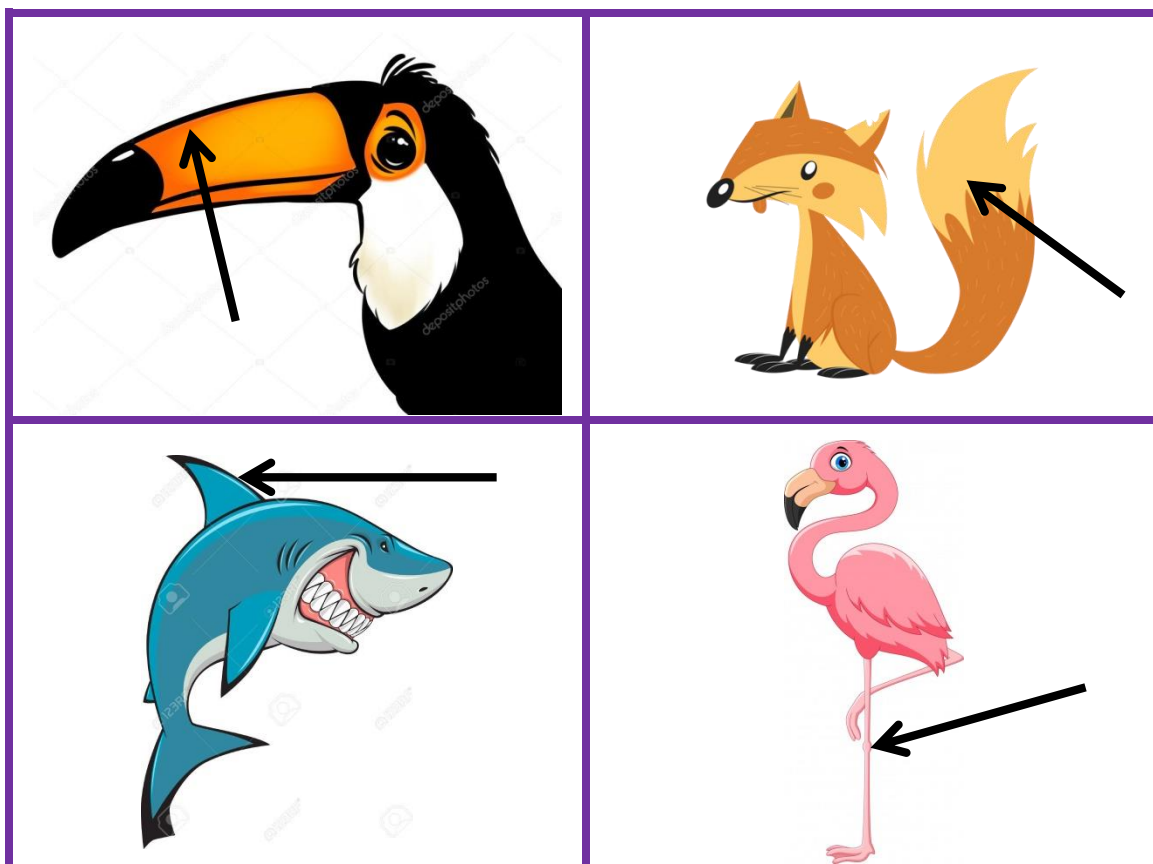
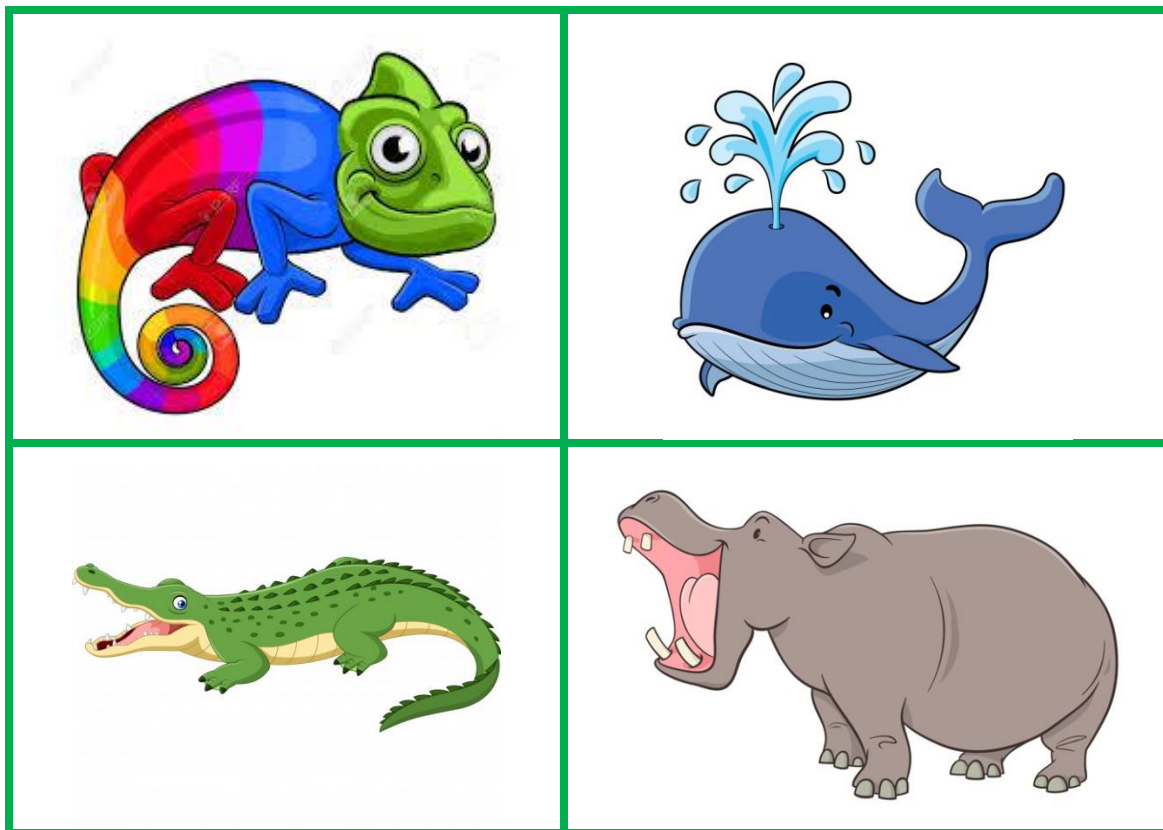
Anexo XIX- “Carta palabra prohibida”

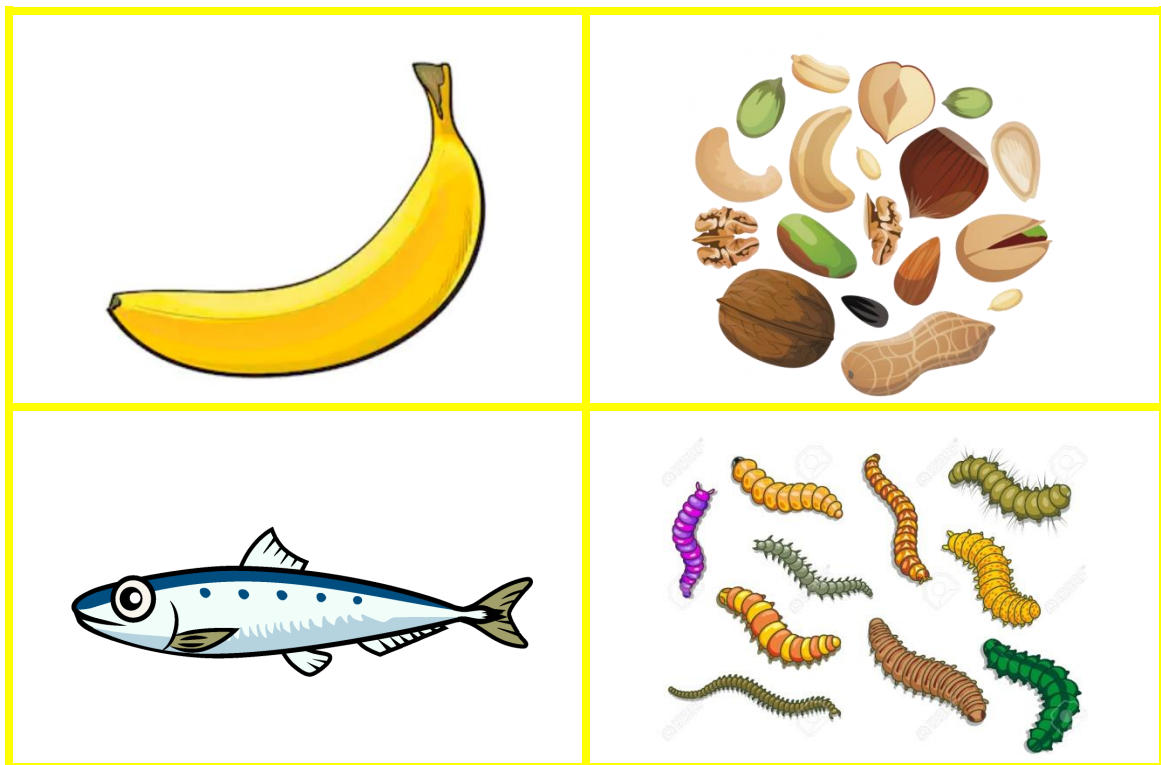
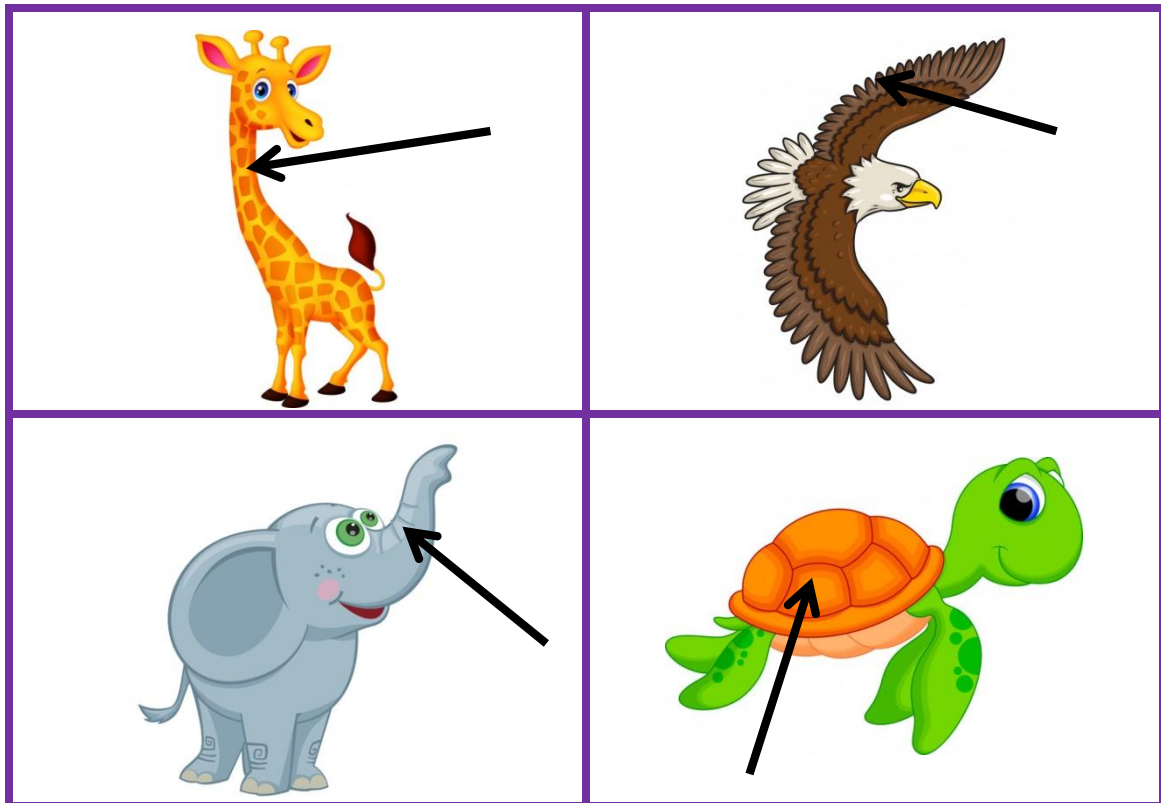


Anexo XX- “Palabra prohibida”

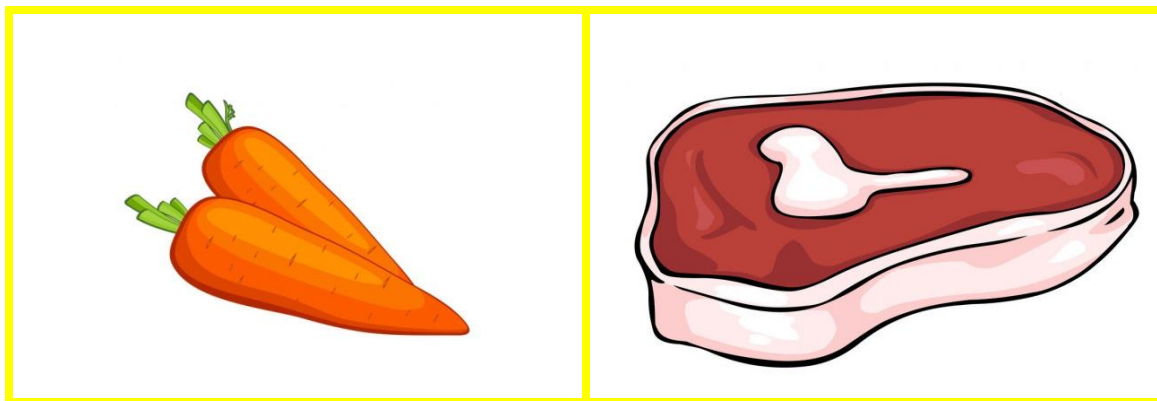








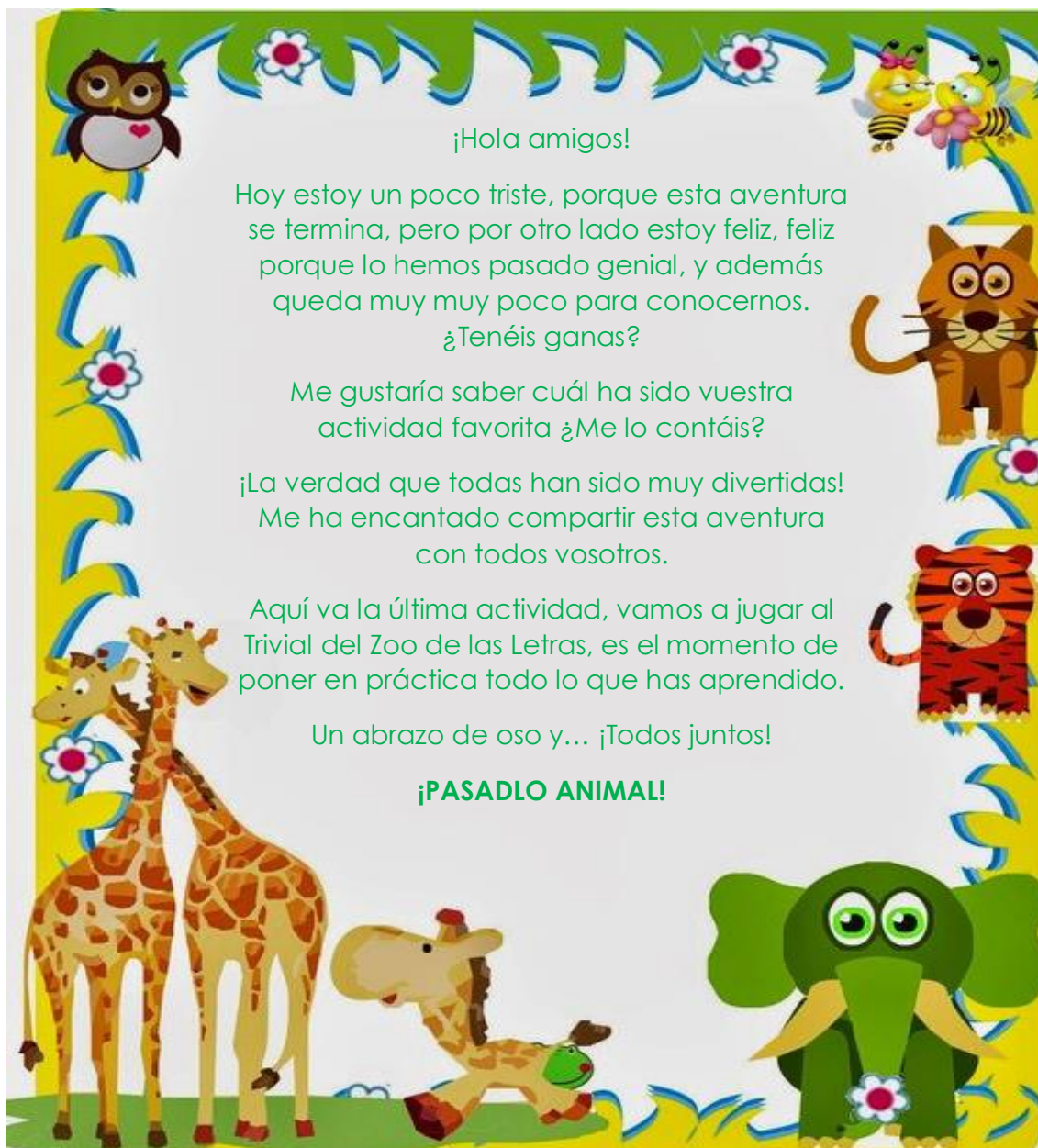
Propuesta de intervención para estimular el lenguaje oral a través de la metodología lúdica.



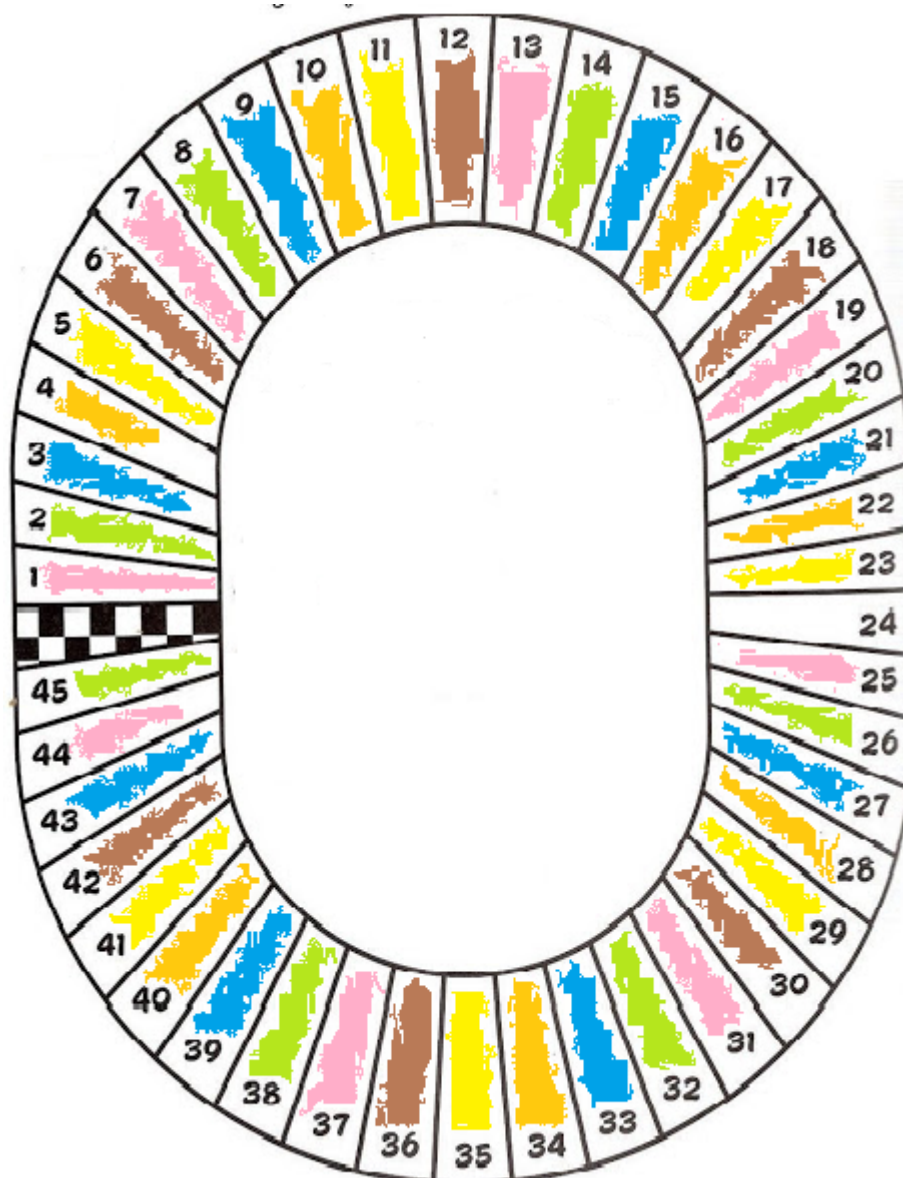
ANEXO XXI- “Carta show animal”



Anexo XXII- “Carta El Trivial del Zoo de las Letras”



Anexo XXIII- “El Trivial del Zoo de las Letras”



Nombra 3 animales que tengan
la letra A

Nombra 3 animales que tengan
la letra L

Nombra 2 animales que
empiecen por la letra M

Nombra 2 animales que tengan
menos de cinco letras

Nombra 2 animales que
terminen por la letra O

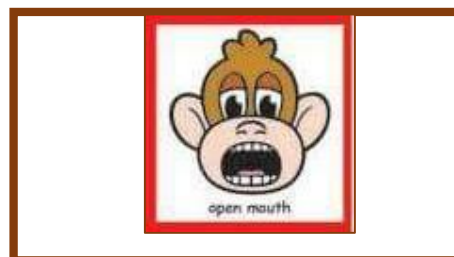
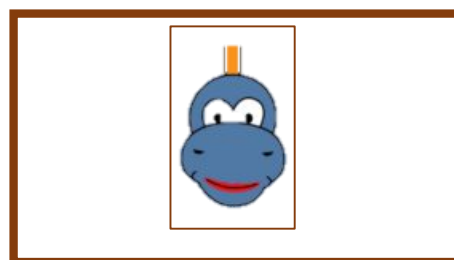
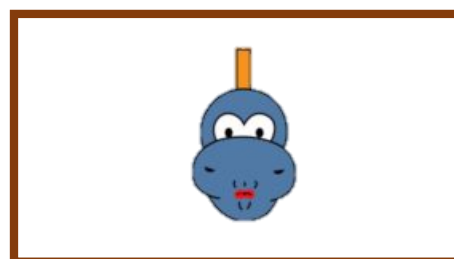
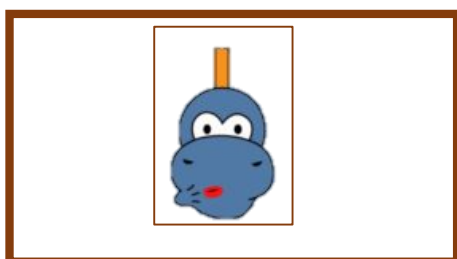
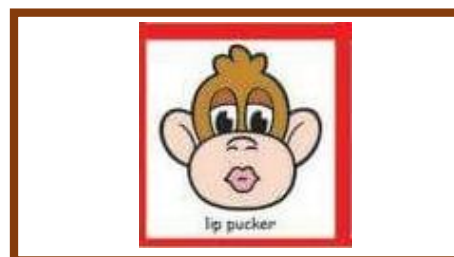
Nombra 3 animales que no
tengan la letra S

Nombra 3 animales que
empiecen por vocal

Nombra 2 animales con cuatro
letras

Nombra 3 animales que tengan
más de 5 letras

Nombra 2 animales que acaben
con la letra N



Mete la pelota en los aros del delfín.

Tienes solo 2 intentos

Mantén la bola en el aire como si fueras una foca, durante 4 segundos.

Imagina que eres un pez y sopla en el pompero.

Tienes que conseguir hacer 2 pompas seguidas sin que se exploten

Imagina que eres un pez y sopla en el pompero.

Tienes que conseguir hacer 3 pompas

Elige un animal y sopla para adivinar que parte del cuerpo le falta.

¿Cuál era?

Mete la pelota en los aros del delfín dando solo tres soplidos, ni más, ni menos.

Te has convertido en una foca.
Sopla y levanta la pelota 5 veces seguidas

Haz nieve durante 5 segundos para que los pingüinos puedan vivir en su hábitat

Recita una poesía que hayas aprendido en el Zoo de las letras

Canta una de las canciones que has aprendido en el Zoo de las letras

Di un trabalenguas que hayas aprendido en el Zoo de las letras

Adivina adivinanza...
Tengo una melena y también soy muy veloz, asusto a toda la gente con el rugido de mi voz

LEÓN

Adivina adivinanza...
Soy pequeñito, puedo nadar, vivo en los ríos y en alta mar.

PEZ

Adivina adivinanza...
Soy de gran tamaño, tengo dura piel y la nariz más grande que en el mundo puede haber

ELEFANTE

Adivina adivinanza...
Repite lo que tú dices y sabe volar, es de colores ¿lo puedes adivinar?

LORO

Adivina adivinanza...
Vivo en el mar y soy juguetón y en el agua salto un montón

DELFIN

Anexo XXIV- “Diploma final”

DIPLOMA

A _____

POR HABER VIVIDO LA EXPERIENCIA
DEL ZOO DE LAS LETRAS

¡Hola! Por fin nos conocemos.
Te entrego este diploma por
lo bien que has trabajado
estos días.

¡LO HEMOS PASADO ANIMAL!




FIRMA DEL DIRECTOR DEL ZOO DE LAS LETRAS



FIRMA DEL ALUMNO:

Anexo XXV: Registro Fonológico Inducido

**REGISTRO FONOLÓGICO INDUCIDO
HOJA DE REGISTRO**

CIENCIAS DE LA EDUCACION
PREESCOLAR Y ESPECIAL 
General Pardiñas, 95
28006 MADRID

M. Monfort - A. Juárez

Nombre y apellidos:

Fecha: Edad:

Presencia de alteraciones básicas (malformaciones, deficiencia auditiva, deficiencia neuro-motriz...)

ITEMS	CF	EXPRESION ESPONTANEA	REPETICION
1. moto [móto]	0,7		
2. boca [bóka]	0,7		
3. piña [píra]	0,7		
4. piano [pjáno]	0,7		
5. pata [páta]	1,3		
6. pie [píe]	1,5		
7. niño [níno]	1,5		
8. pan [pán]	1,7		
9. ojo [óxo]	1,9		
10. llave [lábe]	1,9		
11. luna [lúna]	2,9		
12. campana [kampána]	3,8		
13. indio [indjo]	4,0		
14. toalla [toá/a]	4,6		
15. fuma [fúma]	4,6		
16. dedo [dédodo]	4,8		
17. peine [peíne]	5,8		
18. ducha [duka]	6,4		
19. gafas [gáfas]	7,5		
20. toro [tóro]	8,3		
21. silla [sí/a]	8,5		
22. taza [táza]	8,7		
23. cuchara [kúcara]	9,3		
24. teléfono [teléfono]	9,6		
25. sol [só]	10,6		
26. casa [kása]	11,2		
27. pez [péa]	11,4		
28. jaula [xáula]	11,4		
29. zapato [zapáto]	11,6		
30. flan [flán]	12,2		
31. lápiz [lápio]	12,8		
32. pistola [pistóla]	13,0		
33. mar [már]	13,2		
34. caramelo [karaméto]	13,9		
35. plátano [plátano]	14,3		
36. globo [glóbo]	15,1		
37. palmera [palméra]	15,5		
38. clavo [klábo]	15,7		
39. tortuga [tortúga]	15,9		
40. pueblo [pwébio]	16,3		
41. tambor [tambór]	16,3		
42. escoba [eskóba]	16,6		
43. mariposa [maripósa]	17,0		
44. puerta [pwérta]	18,8		
45. bruja [brúxa]	19,7		
46. grifo [grífo]	20,0		
47. jarra [xáfa]	20,1		
48. tren [trén]	20,3		
49. gorro [góro]	20,3		
50. rata [ráta]	20,5		
51. cabra [kábra]	21,1		
52. lavadora [labadora]	23,6		
53. preso [présa]	23,6		
54. semáforo [semáforo]	24,0		
55. fresa [frésa]	24,2		
56. árbol [árbol]	24,8		
57. periódico [perjódko]	51,9		

TOTAL DE PALABRAS ERRONEAS: /57 TOTAL DE FONEMAS ERRONEOS: /240

REPETICION AISLADA DE FONEMAS O SILABAS:

EXPLORACION DE LAS PRAXIAS BUCO-FACIALES:

OBSERVACIONES SOBRE LA VOZ, RITMO, etc.:

OBSERVACIONES SOBRE EL COMPORTAMIENTO:

Anexo XXVI: Hoja de registro evaluación inicial del alumnado

Tabla 12. Hoja de registro evaluación inicial del alumnado

HOJA DE REGISTRO EVALUACIÓN INICIAL DEL ALUMNADO	
Nombre del alumno:	
Fecha:	
¿El vocabulario que utiliza es variado?	
¿Es capaz de seguir la conversación sin dificultad?	
¿Las oraciones son adecuadas? (Extensión de las mismas, coherencia, cohesión...)	
¿Comprende los mensajes que se le dan?	
¿Utiliza su cuerpo para expresarse? (miradas, gestos, expresiones faciales...)	
OBSERVACIONES:	

Fuente: Creación propia

Anexo XXVII- Evaluación final del alumnado

Tabla 13. Evaluación final del alumnado

EVALUACIÓN FINAL DEL ALUMNADO	No conseguido	Comienza a ponerlo en práctica	En proceso	Totalmente conseguido
Desarrolla la conciencia fonológica, adquiriendo una mejor discriminación y memoria auditiva, a través de canciones, poesías, adivinanzas, etc.				
Estimula el aparato fono-articulador a través de ejercicios orofaciales, para conseguir una correcta articulación silábica y fluidez articulatoria.				
Mejora el control, direccionalidad e intensidad del soplo.				
Es consciente de su propia respiración y llevarla a cabo correctamente.				
Desarrolla la expresión oral, siendo capaz de crear frases sencillas y correctas en el plano gramatical y semántico, incorporando vocabulario y expresiones nuevas.				
Amplia el vocabulario básico relacionado con el eje temático principal, el Zoo.)				

Tabla Evaluación final del alumnado(continuación)

EVALUACIÓN FINAL DEL ALUMNADO	No conseguido	Comienza a ponerlo en práctica	En proceso	Totalmente conseguido
Conoce y experimenta las posibilidades expresivas comunicativas del cuerpo, e relación a gestos y posturas.				
Disfruta del trabajo y juego en pequeños y gran grupo, respetando los turnos y las opiniones de los compañeros y fomentando el trabajo en equipo, la cooperación y la autonomía.				
Participa en el aula, venciendo la timidez o el miedo a hablar en público				
Desarrolla la imaginación, creatividad y espontaneidad				

Fuente: Creación propia

Anexo XXVIII: Evaluación final del programa de intervención

Tabla 14. Evaluación final del programa de intervención

EVALUACIÓN FINAL DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN Y DEL DOCENTE	1	2	3	4
La temática principal ha sido motivadora				
Las actividades eran adecuadas para la edad y características de los alumnos				
Las explicaciones eran claras para desarrollar la sesión				
Los materiales han sido adecuados para desarrollar las actividades				
Se ha cumplido la temporalización				
Las actividades son fácilmente susceptibles a cambios				
La secuenciación de las sesiones era adecuada				
Las actividades de continuación han sido tan motivadoras como la primera vez que se desarrollaron				
El maestro ha sabido actuar ante los posibles imprevistos				
El maestro ha respondido correctamente a las necesidades de los alumnos				
<p>COMENTARIOS (Aspectos a destacar, aspectos de mejora, dificultades, posibles cambios, etc.):</p>				

Fuente: Creación propia