

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA



Universidad de Valladolid

TRABAJO FIN DE GRADO

UTILIZACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO PARA
TRABAJAR LA EXPRESIÓN ORAL EN EL
SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL

Curso Académico: 2024/2025

Presentado por **Fátima Msiouen El Mammery** para optar al grado de
Educación Infantil por la Universidad de Valladolid
Tutelado por **Nuria Sanz Gonzalez**

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo demostrar y analizar cómo el juego simbólico actúa como una estrategia metodológica eficaz para favorecer el desarrollo de la expresión oral en el segundo ciclo de Educación Infantil. Con una fundamentación teórica basada en autores como Piaget, Vygotsky y Bonilla-Sánchez, y la revisión de estudios recientes, se revela la importancia del lenguaje oral en la construcción del pensamiento, la socialización y la representación simbólica de la realidad en la edad infantil.

El trabajo incluye una propuesta de intervención didáctica titulada “Jugamos a contar: las noticias de la clase”, formada por diez sesiones en las que los niños/as participan de forma activa en actividades de dramatización, entrevistas y narración de noticias. Esta propuesta se apoya en metodologías activas y fomenta la competencia comunicativa, la creatividad, la escucha activa y la cooperación.

Los resultados esperados y respaldados por investigaciones previas señalan que el juego simbólico favorece la fluidez verbal consiguiendo una ampliación del vocabulario y la estructuración del discurso oral. Además se evidencia que el lenguaje se desarrolla de forma más eficaz en contextos lúdicos. El trabajo concluye que el juego simbólico no solo enriquece la expresión oral, sino que también promueve el desarrollo social y cognitivo del niño, por lo que debe ser prioritario en el diseño curricular de la etapa de Educación Infantil.

PALABRAS CLAVE

Juego simbólico, lenguaje verbal, metodología lúdica, expresión oral, competencia comunicativa, Educación Infantil.

ÍNDICE

1 Introducción.....	4
2. Objetivos	5
3. Justificación.....	5
4. Revisión bibliográfica.....	6
5 Metodología.....	8
6. Marco teórico.....	9
6.1 Etapas del desarrollo neurolingüístico infantil.....	10
6.1.1 Función simbólica o representativa.....	13
6.2 Competencia comunicativa en expresión oral.....	14
6.2.1 Lenguaje expresivo.....	17
6.2.2 Estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje expresivo.....	18
6.2.3 Beneficios en el desarrollo del niño.....	20
7. Propuesta de intervención.....	21
7.1 Contextualización de la situación de aprendizaje.....	21
7.1.1 Breve descripción del grupo-aula.....	21
7.2 Fundamentación curricular de la propuesta.....	22
7.2.1 Objetivos generales de etapa (RD 95/2022).....	22
7.2.2 Objetivos didácticos.....	22
7.2.3 Competencias clave.....	23
7.2.4 Tabla elementos curriculares.....	23
7.2.5 Temas transversales.....	26
7.2.6 Atención a la diversidad.....	26
7.3 Metodología de la situación de aprendizaje.....	27
7.3.1 Métodos: estilos, estrategias y técnicas de enseñanza.....	27
7.3.2 Organización del alumnado y agrupamientos.....	28
7.3.3 Cronograma y organización del tiempo.....	28
7.3.4 Organización del espacio.....	29
7.3.5 Materiales y recursos.....	29
7.4 Planificación de sesiones.....	30
7.4.1 Justificación.....	30
7.4.2 Descripción del producto final.....	31
7.4.3 Sesiones.....	31
7.5 Atención a la diversidad.....	40
7.6 Evaluación del aprendizaje.....	41
8. Conclusiones.....	43
9. Bibliografía.....	45

1. INTRODUCCIÓN

En esta etapa de Educación Infantil, el juego supone un instrumento importante para el proceso de socialización y un medio para el desarrollo integral y de expresión, tanto verbal como gestual, gráfica y emocional. Esta actividad, además de su objetivo lúdico, el juego simbólico y de roles tiene un valor pedagógico que permite interpretar la realidad de otra manera, desarrollando habilidades comunicativas, además de cognitivas.

La teoría histórico-cultural de Vygotsky (1978) señala que el juego sirve como herramienta para el desarrollo infantil y es en su transcurso donde se consolidan funciones superiores como la atención voluntaria, la memoria simbólica y la autorregulación. Bonilla-Sánchez et al. (2019) explican cómo los juegos de roles con elementos simbólicos en contextos escolares recaen en efectos positivos en el desarrollo neuropsicológico de niños en Educación Infantil, y más específicamente en el área de expresión verbal y memoria simbólica.

La capacidad de comunicar emociones a través del lenguaje oral, corporal, musical... Es un eje relevante en el currículo de Educación Infantil. A pesar de ello su desarrollo en ocasiones se aborda de manera fragmentada en actividades específicas, sin explotar el potencial total que ofrece el juego como medio integrador y globalizador.

Por ello, este trabajo tiene como objetivo investigar cómo el uso de la pedagogía del juego puede favorecer el desarrollo de la expresión en sus diferentes dimensiones dentro del aula de Educación Infantil. Se analizarán tanto fundamentos teórico como experiencias prácticas que demuestren la eficacia del juego simbólico y de roles como método didáctico para desarrollar y mejorar la capacidad expresiva de los niños/as,

En primer lugar, se establecen los objetivos que se pretenden alcanzar con este trabajo, así como una justificación en la que se contextualiza el tema dentro del marco de competencias.

A continuación, se realiza una revisión bibliográfica basada en investigaciones previas que han abordado el papel del juego simbólico en el aula de Educación Infantil. Seguidamente, se detalla la metodología empleada para la elaboración del TFG.

El marco teórico, al ser una parte central del trabajo, se estructura en diferentes apartados: las etapas del desarrollo infantil, la función simbólica, y el desarrollo de la competencia comunicativa en expresión oral. En este último punto se profundiza en el lenguaje expresivo y se proponen estrategias lúdicas para potenciarlo, como dramatizaciones, juegos de roles o debates. También se analiza el concepto de juego simbólico, sus principios y tipologías.

Posteriormente, se presenta una propuesta de intervención, que consiste en una situación de aprendizaje centrada en juegos simbólicos. Esta propuesta incluye los objetivos, competencias, metodología, actividades y criterios de evaluación.

2. OBJETIVOS

La realización de este trabajo de fin de grado está enfocada en conseguir una serie de objetivos que concuerden con la etapa de Educación Infantil. Como objetivo general se pretende explorar la eficacia del juego simbólico como estrategia metodológica y favorecer el desarrollo de la expresión oral en los alumnos de Educación Infantil. Los objetivos específicos que se quieren conseguir son los siguientes:

- Investigar las bases curriculares, pedagógicas y psicológicas que defienden el uso del juego simbólico como recurso metodológico.
- Investigar cuáles son los beneficios del juego simbólico en las interacciones verbales entre iguales.
- Diseñar una propuesta de intervención didáctica basada en el juego simbólico para potenciar la expresión oral en niños y niñas de entre 4 y 5 años.
- Proponer criterios e instrumentos de evaluación orientados a valorar el desarrollo del lenguaje oral en contextos de juego simbólico.

3. JUSTIFICACIÓN

La elección del tema de la utilización del juego simbólico para trabajar la expresión oral en la etapa de Educación Infantil se debe a la doble motivación, tanto personal como profesional de promover una educación activa y significativa desde edades tempranas.

El lenguaje en Educación Infantil, además de ser un medio de comunicación, también es una herramienta esencial para la construcción del pensamiento y la socialización. Sin embargo, la expresión oral en la práctica educativa se desarrolla de forma aislada o con actividades dirigidas, por lo cual dejan de lado el objetivo real de conseguir una evolución significativa en el lenguaje. Por ello, el juego simbólico ofrece el espacio necesario para exponer el lenguaje espontáneo y contextualizado.

El juego se trata de un instrumento clave para el desarrollo integral del niño, más específicamente en el ámbito del lenguaje y expresión oral. En esta etapa de Educación

Infantil, el juego además de ser una manera de expresión es el medio por excelencia a través del cual el niño interpreta y transforma la realidad comprendida de una forma diferente. Resulta un papel fundamental, pues los niños aprenden a comunicarse utilizando gestos, palabras, movimiento, lenguaje corporal y oral, y mediante el juego simbólico se adquieren los roles.

Este diseño metodológico incluye diversas competencias del título de Educación Infantil que se aplican de forma directa: “Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad” (C1), “fomentar el desarrollo del lenguaje oral y su comprensión” (C2), “observar sistemáticamente contextos de aprendizaje y convivencia” (C4), “utilizar el juego como recurso didáctico y como principio metodológico” (C9), “fomentar experiencias de iniciación al uso de la lengua escrita y la lectura” (C10) y “reflexionar en grupo sobre prácticas de aula para innovar y mejorar” (C11).

Desde una perspectiva pedagógica, el juego simbólico permite interpretar y representar la realidad. Los niños suelen adoptar roles durante las dinámicas de aula que les lleva a construir escenarios, diálogos y negocian significados. Con ello se consigue el enriquecimiento del vocabulario y el desarrollo de competencias discursivas de forma natural. Los autores como Vygotsky (1934) y Piaget (1951) demuestran que el juego potencia el desarrollo siendo eficaz para consolidar el lenguaje oral.

Las competencias fundamentales del grado de Educación Infantil que se trabajan en este TFG son:

- Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad: Esta competencia se trabaja al crear ambientes de juego simbólico donde los niños pueden expresarse de forma espontánea. El diseño de rincones de juego facilita la inclusión y fomenta la comunicación entre iguales.
- Fomentar el desarrollo del lenguaje oral y su comprensión: La competencia lingüística es un pilar fundamental. Este TFG se centra en actividades que estimulan el lenguaje expresivo mediante el juego simbólico, cumpliendo con el área de “Comunicación y representación”.
- Observar y reflexionar sobre las prácticas del aula para mejorar la intervención educativa: Con este diseño de la situación de aprendizaje concreta, centrada en las necesidades reales de los niños en el uso del lenguaje oral, se usa esta competencia reflejando una práctica reflexiva.
- Utilizar el juego como recurso didáctico y como principio metodológico: El juego simbólico es el eje metodológico de tu intervención, en línea con lo que establece el currículo de la etapa sobre metodologías activas y lúdicas
- Estimular la expresión oral como medio de comunicación y representación de la realidad: Se trabaja la capacidad del niño para expresarse, fomentando el uso funcional del lenguaje.

4. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA.

El juego simbólico ha sido objeto de múltiples estudios dentro del ámbito de la Educación Infantil, dada su importancia en el desarrollo cognitivo, social y comunicativo de los niños y niñas. Numerosas investigaciones han destacado cómo esta forma de juego favorece la

construcción del pensamiento, la interiorización de normas sociales, el desarrollo del lenguaje y la creatividad.

Bonilla-Sánchez (2016) y colaboradores realizaron un estudio centrado en el impacto del juego simbólico en el desarrollo neuropsicológico y comunicativo de niños de Educación Infantil. Se obtuvo una muestra de 62 niños y niñas de entre 4 y 6 años, pertenecientes a centros de Educación Infantil. Según sus resultados, se produjeron mejoras significativas en la expresión verbal en la ampliación del vocabulario y la capacidad de construir frases complejas, también se obtuvieron resultados en el desarrollo de la memoria simbólica, es decir, la capacidad de recordar y utilizar elementos simbólicos (objetos, acciones, roles) dentro del juego y una mayor organización del pensamiento reflejada en la forma en que los niños estructuran narraciones y secuencias de juego. Además se obtuvieron avances en la capacidad para narrar, describir y dialogar, habilidades clave del lenguaje oral. Estas conclusiones se alinean con los postulados de Vygotsky (1934) sobre la zona de desarrollo próximo, en la que el lenguaje y el juego actúan como herramientas mediadoras del aprendizaje. En el estudio, aplicaron una propuesta metodológica basada en dramatizaciones, juegos de roles y comprobaron que los niños que participaron activamente en estas actividades mejoraron notablemente su fluidez verbal. Según los propios autores “el juego simbólico se constituye como una estrategia efectiva para la estimulación del lenguaje oral, al permitir al niño representar situaciones y emociones de forma libre y creativa” (Bonilla-Sánchez et al., 2019, p. 152).

Complementando esta línea de estudio, Herrera (2011) realizó una investigación cualitativa con observación sistemática en una muestra de 48 niños de segundo ciclo de Educación Infantil, centrada también en el papel del juego simbólico en el desarrollo comunicativo. Realizó sesiones de dramatización y juego libre con materiales simbólicos, realizadas en un contexto escolar controlado. Como resultado, se observó una participación regular por parte de los niños en estas dinámicas, en las que mostraban una mayor fluidez verbal, así como mejores habilidades para negociar el turno de palabra, formular intenciones y mantener la coherencia discursiva. Además, se demostró un desarrollo más avanzado en la competencia pragmática, especialmente en lo que respecta a la adecuación del lenguaje al contexto y al uso intencional de la comunicación. Herrera concluye que el juego simbólico no sólo potencia la dimensión oral del lenguaje, sino que favorece la interacción social significativa, al ofrecer un espacio en el que los niños practican el lenguaje en situaciones similares a las de la vida real.

Los autores Quintuña y Loza (2022) respaldan que el juego simbólico fomenta la expresión oral de forma espontánea. Los niños consiguen un enriquecimiento del vocabulario, aprenden y practican estructuras sintácticas completas y desarrollan fluidez verbal. Mediante la observación directa a niños de infantil se evidencian mejoras en la comprensión de mensajes orales y que la participación de los juegos simbólicos fomenta la interacción social y emocional promoviendo mejoras en habilidades de expresión oral. Por lo tanto, se evidencia que el lenguaje necesita interacción social significativa para desarrollarse y no de forma aislada. Se pueden integrar de forma intencional en las actividades del aula juegos simbólicos

Bonilla-Sánchez, Lozano y Torres (2019) han demostrado que el juego simbólico influye de manera positiva en la expresión verbal, la estructuración del pensamiento y el desarrollo de la memoria simbólica.

En estudios más actuales, como los de López-González (2022) y Fernández (2020), confirman que el juego simbólico favorece la emergencia del lenguaje espontáneo y funcional. Por un lado, el objeto de investigación de López-González (2022) fue analizar cómo el juego simbólico favorece la emergencia del lenguaje espontáneo en niños de Educación Infantil, centrando la atención en el uso de la estructura gramatical compleja, en los registros lingüísticos y variedad léxica. En el experimento participaron 58 niños/as de entre 3 y 5 años en dos aulas de segundo ciclo de Educación Infantil, provenientes de colegios públicos de ámbito urbano. Se utilizó una metodología cualitativa de observación sistemática, con grabaciones de vídeo y transcripciones de habla infantil durante las sesiones. Estas incluían actividades de juego de roles, dramatización y dinámicas guiadas en rincones temáticos. Se analizaba la forma en la que los niños producían frases espontáneas, su tipo de estructuras lingüísticas empleadas y cómo se llevaban a cabo las interacciones comunicativas. Los resultados que se obtuvieron reflejaban un incremento en el uso del lenguaje funcional, uso de estructuras gramaticales más complejas (oraciones subordinadas, preguntas indirectas y condicionales), una ampliación del vocabulario y uso de registros comunicativos distintos dependiendo del rol asumido (formal, afectivo o técnico).

Por otro lado, Fernández (2020) se centró en explorar las estrategias lúdicas organizadas en el desarrollo comunicativo y social. El estudio se realizó con 64 niños/as de 4-6 años, incluidos niños con necesidades educativas leves. Se trató de una investigación mixta (cuantitativa y cualitativa) con una intervención de ocho semanas en las que se incluyeron actividades centradas en la comunicación, como la dramatización, juegos en grupos, cambio de roles, asambleas... Aplicó rúbricas de observación, grabaciones y entrevistas a los profesores del aula. Como resultado se comprobó que estas estrategias en actividades comunicativas alcanzaban una mayor participación activa. Se observaron mejoras en la capacidad para iniciar y mantener una conversación, el respeto del turno de palabra y la construcción compartida del discurso. Se fortalece la escucha activa y la adecuación del mensaje al contexto.

5. METODOLOGÍA

El trabajo de fin de grado está realizado desde una perspectiva cualitativa y descriptiva basándose en la revisión documental y en la observación sistemática de un aula del segundo ciclo de Educación Infantil y su propuesta educativa. La metodología usada posee un enfoque teórico y una propuesta práctica de intervención educativa.

Primeramente, se ha llevado a cabo una investigación acerca del juego simbólico y su relación con el desarrollo de la expresión oral en la infancia mediante una revisión bibliográfica.

Gracias a ello se ha podido respaldar teóricamente este trabajo e incorporar ideas relevantes de autores como Vygotsky (1978), quién destaca el papel del lenguaje como mediador en la construcción del pensamiento y la importancia del juego en el desarrollo de las funciones mentales superiores. Piaget (1951), por su parte, identifica el juego simbólico como una manifestación esencial de la etapa preoperacional, que permite al niño representar mentalmente situaciones y roles sociales.

Por otro lado, los trabajos de Herrera Clavero (2011) y López-González (2022) han utilizado enfoques cualitativos basados en la observación sistemática dentro de contextos reales de aula, con el objetivo de analizar cómo las dramatizaciones y actividades simbólicas contribuyen a mejorar el lenguaje expresivo. Estos estudios han servido como base directa para el diseño de la intervención propuesta.

La segunda parte del trabajo expone una propuesta de intervención educativa en el aula, diseñada a partir de una situación de aprendizaje que gira en torno a la creación de un “noticiero escolar”. Esta se desarrolla mediante actividades como dramatizaciones, entrevistas y juegos de rol. La propuesta adopta una metodología activa con un enfoque lúdico según los principios de la LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020) y el Real

Decreto 95/2022, los cuales destacan el juego como pilar fundamental para un aprendizaje significativo en la etapa de Educación Infantil.

La intervención está organizada en diez sesiones repartidas a lo largo de dos semanas, utilizando agrupamientos flexibles que se adaptan a los intereses y necesidades del alumnado. Se emplean estrategias como la dramatización, el modelado del lenguaje, el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), y el juego cooperativo. Todo esto se desarrolla en un entorno inclusivo que incorpora apoyos visuales, gestuales y tecnológicos, con el fin de asegurar la participación de todos los estudiantes, incluyendo aquellos que presentan dificultades en la expresión oral (Fernández Cuesta, 2020).

6. MARCO TEÓRICO

La expresión oral se define como la capacidad para transmitir de forma clara y coherente mediante el lenguaje hablado pensamientos, ideas y necesidades, y es una habilidad lingüística fundamental. (Cassany, 2006). Además constituye un papel importante para adquirir habilidades como la socialización, el pensamiento lógico y más adelante un aprendizaje significativo en la lectoescritura. (Solé, 2009)

La expresión oral durante la etapa de 0 a 6 años se encuentra en un periodo crítico para su desarrollo. No se trata solo de una correcta pronunciación de palabras, sino del uso adecuado del vocabulario, de la estructuración correcta de las frases y oraciones, el uso y comprensión del tono, ritmo o entonación y el estado del contexto social y de comunicación. (Reyzábel, 2001)

Según la teoría sociocultural de Vygotsky (1978) esta habilidad se sustenta en la interacción social y defiende que el lenguaje oral es la herramienta mediadora para construir el

pensamiento. Con la comunicación con adultos el niño aprende a estructurar la lingüística y desarrolla funciones mentales superiores.

Bonilla (2016) destaca que la expresión oral no es un proceso natural en sí mismo sino que es necesario estimular constantemente con técnicas de experiencia significativa que fomentan el uso espontáneo del lenguaje. En la infancia cumple una función instrumental, imaginativa, reguladora.. que se desarrolla en contextos sociales lúdicos como el juego simbólico. En este contexto, el niño aplica roles, construye significados de las situaciones y tiende a experimentar. (Halliday, 1975)

Por lo tanto, la comprensión oral se considera competencia difícil , cuyo desarrollo en infantil contribuye a la construcción de relaciones interpersonales y de la identidad, además del rendimiento académico en un futuro. (Bonilla, 2016)

6.1 ETAPAS DEL DESARROLLO NEUROLINGÜÍSTICO INFANTIL.

En los primeros meses de vida se inicia el proceso de adquisición del lenguaje como proceso esencial durante la etapa de Educación Infantil. El desarrollo se da de forma progresiva y está afectado por el contexto social y afectivo del niño.

El proceso de adquisición del lenguaje se distingue en cinco fases según Alarcos (1976).

- Primera fase. Lenguaje prelingüístico (0-12 meses)

Esta fase para la adquisición del lenguaje oral es la base de una comunicación intencional. Durante la primera etapa los niños no usan palabras para comunicarse, pero sí que reproducen sonidos como balbuceos, lloros y gestos que son formas de expresión y comunicación. También reconoce voces de familiares y con la mirada y los sonidos establece comunicaciones primitivas.

- Segunda fase. Lenguaje holofrástico o primeras palabras (12-24 meses)

En esta fase se encuentran las primeras producciones verbales utilizando palabras aisladas (holofrases) como “pis” para expresar la necesidad de hacerlo o ir al servicio. Esto ya supone un esfuerzo en el desarrollo cognitivo simbólico importante, cuando el niño asocia el sonido con un objeto, acción...De esta forma se entiende la intención comunicativa acompañada de gestos. (Díaz, M. 2009)

- Tercera fase. Desarrollo de combinaciones (2-3 años)

A los dos años se produce un crecimiento notable del vocabulario y aparecen combinaciones de dos o más palabras. Se puede denominar una explosión del lenguaje. Se comienza a estructurar frases sencillas, expresan emociones y comprende preguntas sencillas. La práctica verbal resulta favorecida en este contexto junto con el juego simbólico. (Quintuña & Trujillo, 2022)

- Cuarta fase. Afianzamiento de estructuras gramaticales (3-5 años)

El niño emplea estructuras sintácticas más difíciles haciendo un uso significativo de preposiciones, tiempos verbales y conectores desde los tres hasta los cinco años. De este modo se consigue una expresión oral fluida y adaptada al contexto. Es el juego simbólico el espacio donde los niños consiguen una práctica espontánea del lenguaje, pues en este contexto surge la narración, descripción, representación de roles y participación en situaciones de comunicación diversas. (Bonilla-Sánchez et al., 2019)

- Quinta fase: Consolidación del lenguaje (5-6 años)

La fase más estable de la adquisición del lenguaje oral ronda alrededor de los seis años. Se muestra una capacidad de conversar, explicar situaciones pasadas o hipotéticas, respetar turnos de palabra y expresar opiniones. Por lo que son capaces de desarrollar formalmente la lectoescritura haciendo uso de un amplio repertorio lingüístico y teniendo conciencia fonológica mejor preparada. (Díaz, M. 2009)

Etapas del desarrollo infantil.

El desarrollo infantil se trata de un proceso continuo y progresivo que implica varias áreas: motriz, cognitiva, afectiva y lingüística.

El desarrollo motriz habla de la evolución de las habilidades físicas y de movimiento, tanto finas (manipular, escribir, dibujar) como gruesas. El desarrollo cognitivo implica la adquisición de habilidades relacionadas con el pensamiento, memoria, atención, percepción y lenguaje y el desarrollo afectivo entiende la formación de la identidad, el apego, la gestión emocional y las relaciones sociales. Estas cuatro áreas, junto con el área del desarrollo lingüístico se desarrollan en interacción constante, pues la capacidad de comunicarse se apoya en la maduración motora y el entorno emocional.

Piaget (1951), el psicólogo suizo estructuró cuatro etapas según su teoría del desarrollo cognitivo y cómo los niños construyen conocimientos desde su interacción con el entorno. Las etapas son: etapa psicomotriz (0-2 años), en la que el niño comienza a prender apoyándose en los sentidos y el movimiento y desarrolla las formas de causa-efecto y la permanencia de objeto; etapa preoperacional (2-7 años) destaca en el avance que se produce en el lenguaje y el juego simbólico e imaginación. El pensamiento sigue siendo egocéntrico e intuitivo (no lógico). No realiza operaciones mentales reversibles aunque no pueda representar objetos mentalmente. La etapa de operaciones concretas (7-11 años) empieza un pensamiento más lógico y ligado a situaciones concretas. Se comprenden conceptos como conservación, clasificación, seriación.... La última etapa que describe es la etapa de operaciones formales (desde los 12 años) cuando aparece un pensamiento abstracto y capacidad de razonamiento hipotético-deductivo.

Según Piaget (1951), el juego simbólico surge principalmente durante la etapa preoperacional, entre los 2 y los 7 años. En esta fase, desarrollan la capacidad de representar objetos, personas y situaciones haciendo uso del juego simbólico. Se intentan comunicar mediante gestos, palabras e imágenes que representan aquello que no está presente.

La característica más representativa de la etapa es el juego simbólico, donde los niños representan escenas cotidianas (jugar a las casitas, a ser médico/a, mamá o papá etc), usan objetos dándoles una función simbólica (un palo como varita mágica, una caja como un coche) y adoptan roles que les lleva a mantener conversaciones que requieren expresión oral espontánea y estructuración del lenguaje

A nivel de expresión oral, en esta etapa se produce una explosión del vocabulario y mayor complejidad de las estructuras gramaticales. Los niños, mediante el juego simbólico, practican nuevas palabras, experimentan con diferentes intenciones comunicativas (mandando, preguntado, expresando sus emociones) y desarrollan la capacidad de describir y narrar.

Vygotsky (1978), psicólogo ruso contemporáneo de Piaget, también abordó el desarrollo cognitivo, pero con un enfoque más centrado en el contexto social y cultural. Su teoría sociocultural sostiene que el aprendizaje se da en interacción con otros más competentes (compañeros y adultos), mediante el lenguaje. Propone el concepto de Zona de Desarrollo Próximo, que es la distancia entre lo que el niño puede hacer solo y lo que puede lograr con ayuda. Para este, el lenguaje es la herramienta principal del pensamiento y se desarrolla a partir del diálogo con los demás.

Mientras Piaget (1951) subraya el papel de la acción y la maduración interna, Vygotsky (1934) destaca el papel mediador del entorno social y cultural en la construcción del conocimiento.

Según Vygotsky (1978) el juego simbólico impulsa el desarrollo mental del niño/a. Por medio del juego, se internalizan normas sociales y lingüísticas que provocan un avance hacia niveles superiores de pensamiento y comunicación.

El desarrollo de la función simbólica se manifiesta en el juego simbólico, donde el lenguaje es la herramienta de mediación para organizar actividades y construir significados compartidos.

Al contrario que Piaget (1951), que considera el lenguaje egocéntrico como una limitación, Vygotsky (1978), desde otro enfoque lo interpreta como una manera de autorregulación que anticipa el lenguaje anterior. Este aparece frecuentemente en el juego, lo que permite al niño planificar sus acciones y dar sentido a las limitaciones con los otros.

Vínculo entre el juego simbólico y la expresión oral.

El juego simbólico se puede considerar el mejor espacio para que los niños desarrollen la expresión oral en contextos motivadores. Las principales características son que el niño

utiliza palabras que se relacionan con el rol que representan desarrollando así un vocabulario contextualizado. Esto conlleva crear historias dentro del juego por lo que practican estructuras narrativas y a través del respeto de turnos y adaptación del mensaje según el interlocutor se produce una regulación social del lenguaje. Por último, al improvisar los diálogos e inventar personajes se potencia la creatividad lingüística.

6.1.1 FUNCIÓN SIMBÓLICA O REPRESENTATIVA.

Según Solovieva y Quintanar (2012: pág 11), “la función simbólica surge de la interacción social que posiciona al niño con el adulto usando objetos sustituyendo otros en la actividad”. Esto implica que el desarrollo del pensamiento simbólico está mediado por la relación con el entorno social.

González-Moreno, Solovieva y Quintanar (2014) destacan que el juego simbólico es el contexto privilegiado para el desarrollo del lenguaje y el pensamiento, ya que en este espacio el niño internaliza las reglas, roles y normas sociales, fortaleciendo así la autorregulación. Señalan que “el lenguaje en el juego no solo representa, sino que organiza la acción y regula la conducta” (pág 18), lo que permite preparar al niño para funciones simbólicas conscientes y para el pensamiento abstracto.

González-Moreno (2015, 2016) enfatiza que a través del juego simbólico el niño desarrolla habilidades para la internalización de normas sociales y la estructuración del pensamiento, procesos esenciales para su crecimiento cognitivo y emocional.

Los juegos de roles sociales, la dramatización, el dibujo, construcciones, esquemas, juegos de mesa entre otros, son los tipos de actividades con las que se desarrolla la función simbólica (Elkonin, 1980) Por lo que se demuestra que es la actividad la que hace posible este desarrollo y no el contexto social ni el ambiente.

Según Piaget, esta función simbólica aparece a los dos años y forma parte del pensamiento preoperacional. Para este autor el niño asimila la realidad y la construye desde su mundo interior como una forma de “ensayo mental” con la que integra experiencias y roles sociales Piaget (1961).

Se puede considerar que esta función es clave para el desarrollo de habilidades lingüísticas, así como cognitivas y emocionales en niños de educación infantil. Con esta función los niños practican la lengua en contextos sociales, representan la realidad y desarrollan la imaginación, empatía y capacidad narrativa.

Según Piaget (1951) la función simbólica se presenta de diferentes formas:

- Por imitación diferida donde evidencia una representación mental interna imitando acciones sin un referente actuando como modelo.
- Mediante el juego simbólico usando objetos para representar otros.
- Imágenes mentales donde trasciende lo meramente perceptual.

- Con el dibujo y la construcción se expresan ideas internas de lo que se sabe y no lo que se ve.
- Lenguaje de signos arbitrarios. Cuando el niño usa palabras para representar cosas imaginarias. Ej: “mama” aunque la persona no esté presente.

6.2 COMPETENCIA COMUNICATIVA EN EXPRESIÓN ORAL.

En la etapa de Educación Infantil la competencia comunicativa no es simplemente el dominio del código lingüístico. Se trata del conjunto de capacidades sociales y adaptando el lenguaje a los interlocutores y situaciones. Esta competencia incluye aspectos lingüísticos, paralingüísticos, sociales, cognitivos y afectivos (Canale & Swain, 1980).

Esta competencia se define como la capacidad para interactuar lingüísticamente de forma eficaz, adaptando el lenguaje a los distintos contextos comunicativos, tanto orales como escritos (Díaz, 2009).

La competencia comunicativa, tal y como explica Díaz (2009), se sostiene sobre el desarrollo progresivo y coordinado de las cuatro habilidades lingüísticas:

- Escuchar es la primera habilidad que se pone en marcha en el desarrollo infantil y constituye la base del lenguaje receptivo. Díaz (2009) respalda la importancia de enseñar a los niños a escuchar activamente, reconociendo las estructuras del discurso.
- Hablar implica la producción oral del lenguaje. Según Bonilla-Sánchez et al. (2019), el lenguaje oral es la principal herramienta de expresión durante la etapa infantil, y su desarrollo se ve potenciado en contextos lúdicos, donde los niños usan la palabra con intención comunicativa, recreando situaciones de la vida cotidiana.
- Leer. Díaz (2009) señala que es relevante aproximar al niño al texto escrito desde edades tempranas con cuentos, imágenes y símbolos, para fomentar la comprensión lectora.
- Escribir. En Educación Infantil es una representación gráfica del pensamiento. Díaz (2009) hace hincapié en la importancia de dejar al niño explorar el trazo y la grafía como algo previo a la escritura convencional, siempre ligado al juego y la expresión libre.

La competencia comunicativa permite al niño interactuar con el entorno de forma significativa, expresar sus pensamientos y comprender a los demás. Según Díaz (2009), esta competencia no es solamente dominar normas lingüísticas, sino que también incluye aspectos sociales y funcionales del lenguaje, es decir, “la capacidad de utilizar el lenguaje en contextos reales con intención comunicativa” (pág 44). Desde los primeros años, los niños desarrollan esta competencia de forma natural, a través de la interacción con los adultos y sus iguales, y en el contexto escolar se consolida y enriquece.

La capacidad de los niños/as para comprender y producir mensajes orales con complejidad se desarrolla bajo el área de comunicación y representación del currículo infantil. También se promueve la capacidad de participar en situaciones comunicativas espontáneas y expresar emociones y pensamientos mediante diversos lenguajes. (Díaz, M, 2009).

Díaz (2009) destaca que el desarrollo de la competencia comunicativa requiere atender a las cuatro habilidades lingüísticas: escuchar, hablar, leer y escribir, desde un enfoque funcional y adaptado al nivel evolutivo del niño.

Implica mucho más que el dominio del código lingüístico; supone la capacidad de utilizar el lenguaje de forma eficaz, contextualizada e intencional, adaptándose a los interlocutores y a las distintas situaciones comunicativas (Canale y Swain, 1980).

Durante los primeros años de vida, los niños desarrollan progresivamente la capacidad para comprender y producir mensajes orales con sentido, ajustándose a normas sociales básicas de comunicación como el respeto del turno de palabra, la atención al otro o la adecuación del mensaje. Esta competencia, tal y como recoge el currículo de Educación Infantil, se aborda desde un enfoque globalizado e integrado, a través de experiencias funcionales y significativas.

En el segundo ciclo de Infantil (3-6 años), la expresión oral evoluciona desde la producción de frases simples hacia la elaboración de enunciados complejos, organizados y ajustados a contextos diversos. A partir de los cuatro años, según Quintuña y Trujillo (2022), los niños empiezan a aplicar guiones sociales en el juego, utilizando el lenguaje para coordinar acciones, negociar roles y construir significados compartidos.

En este sentido, el juego simbólico permite desarrollar todas las dimensiones de la competencia comunicativa: Lingüística, pragmática, sociolingüística y paralingüística.

Según Bonilla-Sánchez et al (2019), el juego simbólico en la escuela mejora la memoria simbólica, la atención y la expresión verbal en niños cuando los roles son estructurados. Herrera, (2011) habla del juego simbólico como actividad que potencia su fluidez verbal y la estructuración discursiva, lo que favorece la competencia comunicativa

En este sentido, el juego simbólico cobra una relevancia fundamental. Tal como destacan Bonilla-Sánchez, Lozano y Torres (2019), el juego de roles y las dramatizaciones favorecen la expresión verbal, también se consigue el enriquecimiento del vocabulario. En su investigación con estudiantes de nivel inicial, observaron mejoras claras en la expresión oral tras implementar actividades lúdicas con componentes simbólicos, lo que demuestra que el juego no solo es recreativo, sino también una herramienta estratégica de aprendizaje lingüístico.

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE) reconoce la importancia en el currículo de Educación Infantil del área de “Comunicación y representación”. El objetivo de esta área es el desarrollo de las capacidades comunicativas, expresivas y representativas, y refleja el lenguaje como una herramienta social esencial.

La importancia del lenguaje en la etapa de Educación Infantil se concreta en el área de Comunicación y Representación. Esta competencia (no es una competencia, es un área..)es

uno de los pilares fundamentales del desarrollo integral del niño, ya que permite establecer vínculos con el entorno, expresando sus necesidades y comprender el mundo que lo rodea.

La LOMLOE propone una metodología globalizada y experiencial. Promueve una enseñanza basada en el juego, la interacción, la exploración y el descubrimiento (RD 95/2022, Anexo I).

Esta metodología favorece el aprendizaje significativo, parte del interés y las necesidades del infante y lo sitúa como protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

Los contenidos del área de Comunicación y Representación, tal como indica la LOMLOE (RD 95/2022, Anexo III), se organizan en torno a tres ejes principales: el lenguaje verbal:, que desarrolla del lenguaje oral, expresión de mensajes y participación en intercambios comunicativos; los lenguajes no verbales, como la expresión musical, corporal, plástica y visual y la iniciación a la alfabetización, con la familiarización con textos escritos, símbolos, letras y uso de diferentes soportes comunicativos.

Por otro lado, las actividades sugeridas por la LOMLOE son: las conversaciones y asambleas para desarrollar habilidades de comunicación, como la escucha activa y el respeto por el turno de palabra. La narración y dramatización de cuentos, para trabajar la secuenciación y el uso de las estructuras sintácticas. También los juegos de lenguaje, haciendo uso de las canciones, rimas, trabalenguas, juego de roles o durante las asambleas; y lectura compartida con materiales gráficos para crear un acercamiento.

Estas actividades coinciden con las propuestas de Bonilla-Sánchez et al. (2019), quienes explican que los juegos simbólicos guiados por el profesor tienen un impacto directo en la mejora de la expresión oral, y la organización del pensamiento verbal.

Como señalan Bonilla-Sánchez et al. (2019), el juego simbólico es una herramienta metodológica idónea, ya que permite al niño representar distintos roles comunicativos, a la vez que explorar y experimentar con el entorno. Con el juego los niños pueden estructurar gramaticalmente, consiguen un vocabulario rico y amplio y sobre todo, desarrollan habilidades sociales y comunicativas.

La evaluación que establece la LOMLOE es global, formativa y continua, con observación sistemática del desarrollo de cada niño. Esta evaluación se enfoca en la adquisición de habilidades comunicativas, la participación activa en situaciones comunicativas, la capacidad para comprender y expresar mensajes y el uso adecuado de normas sociales del lenguaje.

Según Díaz (2009), la evaluación del lenguaje debe ir más allá de los aspectos formales (pronunciación o gramática) y centrarse en la funcionalidad del lenguaje, es decir, en cómo el niño usa el lenguaje para resolver situaciones o interactuar con los demás.

6.2.1 Lenguaje expresivo.

El lenguaje expresivo en Educación Infantil hace referencia a la capacidad de los niños para comunicar intencionalmente su sentimientos, emociones, necesidades, experiencias etc a través de signos verbales y no verbales (Díaz, 2009). Esta variante permite dialogar, narrar y argumentar y se consolida desde la etapa preverbal con balbuceos y primeras palabras con las que se alcanza la estructura completa de expresión oral.

En el marco de la LOMLOE, a través del Real Decreto 95/2022, el lenguaje expresivo se trabaja dentro del área de Comunicación y representación que tiene como objetivo “desarrollar progresivamente las posibilidades comunicativas de los niños y niñas, verbales y no verbales, en contextos funcionales y significativos” (RD 95/2022, Anexo III).

Como contenidos específicos se incluyen: la comprensión y expresión oral, la participación en situaciones de intercambio verbal, iniciación a formas simbólicas y uso de distintos soportes comunicativos y usos de diferentes registros. Para legitimar la inclusión de juego de roles, cuentos, asambleas y expresión corporal como recursos didácticos, el desarrollo del lenguaje debe trabajarse desde una metodología lúdica y globalizada.

Desde la teoría del desarrollo, los autores como Vygotsky y Piaget coinciden en la importancia del lenguaje como herramienta mediadora entre el entorno y el niño. Sin embargo, consiguen discernir en el enfoque que se realiza. Por un lado, Vygotsky (1978) destacó que el lenguaje tiene origen social y su función es la comunicación mediante la interacción con los demás. En su teoría sociocultural sostiene que el lenguaje expresivo se consigue mediante la colaboración entre el adulto y el niño/a o con los compañeros capaces dentro de la zona de desarrollo próximo. Por ello, para ejercitar el uso del lenguaje de forma eficaz se debe realizar durante el juego simbólico y el diálogo.

Por otro lado, Piaget (1959) destaca que el lenguaje surge a partir de la experiencia personal y la acción. Durante la etapa preoperacional se desarrolla el pensamiento simbólico, y se hace uso de palabras y gestos para representar situaciones imaginadas y objetos ausentes. El lenguaje expresivo en esta etapa es egocéntrico y se adapta muy poco al interlocutor y se corrige de forma progresiva con la socialización.

En Educación Infantil, el lenguaje expresivo cobra gran importancia, pues no solo cumple una función comunicativa, también se enfoca en el área cognitiva, social y emocional. Díaz (2009) respalda la idea de que a través del lenguaje, los niños no solo informan o describen, sino que también organizan su pensamiento, interiorizan normas, desarrollan la empatía y construyen su identidad personal y cultural. Es decir, el desarrollo del lenguaje expresivo es complementario del desarrollo global del niño.

El papel de la escuela y de los docentes es clave en este contexto. La educación debe ofrecer experiencias significativas en las que los niños puedan usar el lenguaje de forma creativa y significativa. Esto incluye no solo situaciones de habla estructuradas (como las asambleas),

sino también actividades espontáneas como los juegos de rol, la narración libre, las dramatizaciones o las asambleas.

Para potenciar el lenguaje expresivo se debe hacer uso del juego simbólico como estrategia efectiva. Así se demuestran en las investigaciones de Bonilla-Sánchez, Lozano y Torres (2019), previamente mencionadas, en las que realizaron un análisis sobre los efectos que el juego simbólico produce en la expresión oral de la etapa de Educación Infantil.

Este enfoque se relaciona con la visión de Vygotsky que destaca el juego como principal vehículo del desarrollo en la infancia. Los niños, en los juegos simbólicos, no solo imitan roles de adultos sino que ensayan formas lingüísticas, tienen diferentes puntos de vista y crean mundos posibles que enriquecen su competencia comunicativa

6.2.2 Estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje expresivo .

El lenguaje expresivo se entiende como la facultad del niño para transmitir ideas y experiencias mediante el lenguaje oral y se fortalece con el juego y experiencias comunicativas con sentido. La interacción social en Educación Infantil se lleva a cabo en contextos lúdicos donde el niño explora el lenguaje y convierte esta situación en una oportunidad para la construcción del pensamiento y sobre todo para la expresión.

El juego de roles es una de las estrategias más funcionales para fomentar y afianzar el lenguaje expresivo, pues los niños asumen personajes y representan escenas cotidianas que requieren de una comunicación constante. Los niños utilizan el lenguaje para organizar acciones, formular preguntas, intercambiar información, mantener el hilo narrativo...cuando interpretan situaciones donde adoptan roles. Bonill-Sanchez, Lozano Nolly y Torres Díaz (2019), afirman que este tipo de actividades suponen un desarrollo positivo en la expresión oral y ayuda en la ampliación del vocabulario, con ello se consigue la construcción de oraciones completas y mantener conversaciones significativas y coherentes.

Para enriquecer el lenguaje expresivo se utiliza la dramatización como estrategia eficaz. El niño hace uso de la voz, la palabra, el cuerpo para practicar diferentes registros lingüísticos, también se expone a modelos de lenguaje narrativos y estructura el discurso. Esta estrategia hace que el niño reproduzca el relato, lo adapte, lo interprete y lo comunique desde su perspectiva personal. Díaz (2009) habla de las actividades orales como recursos que implican la recreación simbólica de situaciones que estimulan el uso consciente del lenguaje y mejoran la coherencia discursiva.

Por otro lado, el uso de pantomimas y juegos no verbales también resulta útil, pues permite partir del gesto y la expresión corporal para provocar verbalizaciones posteriores. El niño, al observar una escena representada sin palabras, busca explicarla, interpretarla o imaginar un diálogo, lo cual genera un contexto propicio para la producción oral. En este tipo de propuestas, la expresión verbal surge de forma natural como necesidad comunicativa, especialmente si se combina con preguntas abiertas por parte del docente.

Otro momento clave es la asamblea diaria. Se trata de un espacio de diálogo colectivo en el que los niños comparten experiencias personales y también expresan opiniones, planifican actividades, expresan sentimientos... Por lo cual fomenta la adquisición de normas sociales y de comunicación, como el respeto por el turno de palabra, la escucha y participación activa. Para Vygotsky (1978) el desarrollo del lenguaje expresivo depende en gran medida del entorno social, pues el niño aprende a hablar no solo con la imitación sino también con el uso práctico del lenguaje en situaciones de socialización.

El uso de rimas, canciones y juegos verbales son también actividades clave para la expresión oral. Además captan la atención del niño a través del ritmo y la musicalidad, hacen que se repitan las estructuras lingüísticas que facilitan la adquisición del lenguaje oral. Según Díaz (2009), este tipo de dinámicas estimulan la conciencia fonológica y mejoran la estructuración del discurso de forma lúdica. Las rimas y los juegos de palabras ayudan a los niños a promover una expresión oral más fluida y creativa. Bonilla-Sánchez, Lozano y Torres (2019) también destacan que estas prácticas fomentan la fluidez verbal y refuerzan la competencia comunicativa, pues se ven reflejadas en situaciones significativas. Carrasco (2003) sostiene que los juegos verbales y rítmicos mejoran la pronunciación y proporcionan un contexto social que estimula el deseo de comunicarse, consolidando el lenguaje como una herramienta funcional desde la infancia.

También son eficaces las actividades relacionadas con los cuentos y teatros, ya que con el objeto, la imagen y el contexto los niños comienzan a describir la historia haciendo uso de un lenguaje estructurado e incluso crean estas historias. Con esta dinámica se estructura en torno a un tema común el pensamiento verbal y se construye el significado, lo cual es fundamental para el desarrollo de la competencia comunicativa.

Los rincones temáticos, como el rincón del médico, del supermercado o de la cocina, son espacios que favorecen el lenguaje expresivo. Piaget (1951) afirma que en la etapa preoperacional (de 2 a 7 años), el niño desarrolla la función simbólica y es capaz de representar mentalmente situaciones mediante el juego. En estos escenarios, los objetos cobran un significado simbólico y el niño utiliza el lenguaje para coordinar roles. La necesidad de comunicarse dentro del juego hace que el lenguaje adquiere una función real y necesaria, impulsando su evolución.

El Real Decreto 95/2022 establece que el desarrollo del lenguaje se lleve a cabo desde metodologías globalizadoras y centradas en la experiencia directa. En el área de “Comunicación y representación” debe promoverse la expresión verbal en contextos funcionales y significativos. (Real Decreto 95/2022, Anexo III).

Estas estrategias comparten el mismo elemento clave que es situar el lenguaje en un contexto significativo para el niño. La palabra surge de forma natural mediante actividades diarias como el juego, los cuentos, uso del cuerpo... Díaz (2009) sostiene que el lenguaje se desarrolla cuando el niño lo usa para interactuar con su mundo externo e interno construyendo mayor sentido.

6.2.3 Beneficios en el desarrollo del niño.

Además de la función lúdica, el juego simbólico construye un recurso pedagógico esencial para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Se consolida como una herramienta metodológica eficaz para contextos educativos.

En el ámbito lingüístico, algunos estudios han demostrado que el juego simbólico permite al niño utilizar el lenguaje en situaciones cargadas de significado, lo que favorece la expresión oral. Al asumir roles, inventar diálogos y crear narraciones, los niños desarrollan habilidades discursivas complejas y consiguen mayor fluidez verbal (Bonilla-Sánchez, Lozano Nolly y Torres Díaz, 2019). Estas interacciones favorecen el uso funcional del lenguaje. En estas, el niño además de hablar lo hace con una intención comunicativa clara y adaptándose al contexto y al resto de interlocutores (Díaz, 2009).

Desde la perspectiva cognitiva el juego simbólico facilita la representación mental de la realidad y permite la práctica de habilidades de pensamiento como la secuenciación y la resolución de problemas. Quintuña y Loza (2022) observaron que los niños implicados en actividades de juego simbólico eran capaces de construir frases más elaboradas, con ideas más estructuradas. Esto está directamente relacionado con el desarrollo del lenguaje interior y la memoria simbólica, como señala Vygotsky (1978).

El juego simbólico ofrece un espacio seguro en el que los niños pueden compartir y explorar a nivel emocional. Representar roles como el de madre, médico, maestro o superhéroe hace que el niño se aleje de su yo real y actúe desde el lugar del otro, con lo que se consigue desarrollar la empatía y el control emocional (Piaget, 1959; Vygotsky, 1978). Además, esta forma de juego ayuda a la autorregulación emocional, pues el niño aprende a gestionar sus impulsos, siguiendo normas internas y respondiendo adecuadamente a los estímulos sociales dentro del juego (Herrera, 2011).

Canale & Swain, (1980) destacan que el juego simbólico ayuda a interaccionar entre iguales, consiguiendo un aprendizaje cooperativo. Además se promueve la resolución de problemas de forma dialogada y negociación de roles. Estas habilidades de convivencia se consiguen por el juego colaborativo que exige al niño adaptarse a distintas situaciones y perspectivas. Enriquecen el lenguaje oral y fortalecen la capacidad de adaptación del discurso al contexto.

El área de “Comunicación y representación” reconoce el lenguaje como herramienta social clave. Según la normativa el juego, además de ser un derecho de los niños, es también el medio de aprendizaje que debe ser integrado en la educación diaria de forma intencionada. (LOMLOE, 2022; Real Decreto 95/2022, Anexo III)

Se ha comprobado que actividades como el juego de roles fomentan la expresión oral y desarrollan la creatividad y el pensamiento divergente desarrollando la capacidad de contextualizar el diálogo. Bonilla-Sánchez et al. (2019) defiende que el juego simbólico es “una vía eficaz para estimular la creatividad lingüística y fomentar un lenguaje con intención

comunicativa real” (p. 153). Por lo que el niño, desarrolla estructuras lingüísticas aprendidas y mediante la adaptación y transformación de estas consigue afianzar su competencia comunicativa de manera significativa.

También contribuye al desarrollo de la autoestima y la autonomía personal. Al participar en escenarios imaginarios, los niños asumen el control de las situaciones, toman decisiones, resuelven problemas y ensayar posibles respuestas a eventos cotidianos, lo que ayuda en el sentido de competencia personal (Fernández, 2020).

7. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

7.1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.

En este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se va a llevar a cabo una situación de aprendizaje dirigida al alumnado de segundo ciclo de Educación Infantil. concretamente niños de 4-5 años. Tiene por título “Jugamos a contar: las noticias de la clase de 4 años”. Al no dominar la lectura y la escritura, se prioriza el lenguaje no verbal, la expresión oral y la comunicación mediante el juego simbólico. Esta propuesta se enfoca en fomentar y analizar la expresión oral a través del juego simbólico, utilizando como hilo conductor un cuento original en el que los niños y niñas asumen diferentes roles comunicativos (periodistas, entrevistados, narradores, personajes, etc.).

La propuesta tiene un enfoque globalizado basada en tres áreas del currículo de Educación Infantil establecidas en el Real Decreto 95/2022 y el Decreto 37/2022 de la Junta de Castilla y León: “Crecimiento en armonía”, “Descubrimiento y exploración del entorno” y “Comunicación y representación”. Se trabajará de forma transversal el lenguaje oral, la escucha activa, la participación social, la creatividad, la expresión corporal y emocional, la empatía y la cooperación.

Se sustenta en la necesidad de potenciar la competencia comunicativa de forma funcional, desde infantil, como promueve la LOMLOE (2022) en el área de “Comunicación y representación” (Real Decreto 95/2022, Anexo III). El juego simbólico no se presenta solo como herramienta metodológica de motivación y expresión, sino como un espacio esencial para el desarrollo del pensamiento, el lenguaje y la socialización (Vygotsky, 1978; Bonilla-Sánchez et al., 2019; Díaz, 2009).

7.1.1. Breve descripción del grupo-aula.

El aula en el que se llevará a cabo la situación de aprendizaje está compuesta por 22 niños y niñas de 4-5 años. Se dividen en 12 niñas y 12 niños cursando el segundo ciclo de Educación Infantil en un centro público de ámbito urbano. La gran mayoría del alumnado presenta un desarrollo normotípico, aunque se observan diferencias en el ritmo de aprendizaje, y a nivel madurativo se observan déficits en las áreas del lenguaje oral y la autonomía personal. Dos alumnos presentan dificultades leves en pronunciación y vocabulario, por lo que reciben

apoyo logopédico específico dentro del centro tres veces a la semana durante una sesión de 40 minutos.

La situación de aprendizaje se llevará a cabo durante dos semanas consecutivas, durante 10 días se realizarán sesiones de 50 minutos cada día. Durante este periodo los niños/as realizarán dinámicas de dramatización, actividades de asamblea, juego libre en rincones... Además se llevará a cabo una propuesta significativa que se trata de la creación de un noticiero infantil donde los alumnos asumen el rol de reporteros en el aula y expresan sus ideas mientras relatan acontecimientos diarios como formato lúdico.

El aula está organizada por rincones de juego, tienen pizarra digital, asamblea, biblioteca de aula y un rincón de dramatización. La tutora favorece metodologías activas y globalizadas, y prioriza el trabajo por proyectos y el uso de materiales manipulativos. Las familias participan activamente en las propuestas del aula y mantienen una comunicación constante con el equipo docente.

7.2 FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR DE LA PROPUESTA

7.2.1. Objetivos generales de etapa (RD 95/2022).

Según el RD 95/2022, los objetivos de la etapa del segundo ciclo de Educación Infantil son que los niños y niñas desarrollen las capacidades que les permitan:

Perfecto. Según las actividades y el enfoque de las 10 sesiones que hemos diseñado en tu situación de aprendizaje, y atendiendo al Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, que establece las enseñanzas mínimas de la etapa de Educación Infantil, los Objetivos Generales de Etapa más directamente relacionados con tu propuesta son los siguientes:

- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- Establecer vínculos afectivos con otras personas y aprender a regular progresivamente sus emociones.
- Desarrollar habilidades motrices, de control corporal, de coordinación, de exploración y de relación con el entorno.
- Desarrollar la creatividad, iniciativa, la curiosidad y el interés por el aprendizaje.
- Iniciarse en habilidades lógico-matemáticas, en la lectoescritura y en el movimiento, gesto y ritmo.
- Observar y explorar su entorno familiar, natural, social y cultural.
- Iniciarse en habilidades lógico-matemáticas, en la lectoescritura y en el movimiento, gesto y ritmo.
- Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social.

7.2.2. Objetivos didácticos.

Los objetivos didácticos específicos que se alcanzarán con la programación que se llevará a cabo serán los siguientes:

- Desarrollar la expresión oral mediante la narración de experiencias, cuentos y noticias, con el fin de mejorar la fluidez y riqueza del lenguaje.
- Usar el juego simbólico como herramienta para representar roles comunicativos (reportero, entrevistado, personaje), con el objetivo de promover situaciones reales de comunicación.
- Formular preguntas y respuestas en contextos lúdicos, como entrevistas y dramatizaciones, para favorecer la interacción verbal y el diálogo.
- Emplear recursos digitales (PDI, tablet, grabación de vídeo) como herramienta para fomentar la expresión oral y la creación de producciones comunicativas, consiguiendo así integrar las TIC en el lenguaje.
- Participar activamente en actividades grupales de comunicación, respetando turnos, escuchando a los demás y mostrando interés por las aportaciones de los demás, para fomentar habilidades de convivencia.
- Identificar y utilizar vocabulario relacionado con los medios de comunicación, las emociones y la vida cotidiana para enriquecer el lenguaje oral desde contextos significativos.
- Reconocer y usar estructuras lingüísticas básicas con conectores simples para organizar el discurso oral en diferentes contextos.
- Expresar emociones y opiniones con la palabra, el gesto o la dramatización, para favorecer el desarrollo de la competencia comunicativa y emocional.

7.2.3. Competencias clave.

El marco legislativo Ley Orgánica de la Educación de 2022 recoge seis competencias claves de las cuales he utilizado cinco en mi situación de aprendizaje:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Competencia digital (CD)
- Competencia en conciencia y expresión culturales (CEC)
- Competencia social y cívica (CSC)

7.2.4. Tabla elementos curriculares.

TABLA ELEMENTOS CURRICULARES			
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
ÁREA 1. Crecimiento en armonía.	1.2: Identificar y expresar emociones propias y ajenas en situaciones de la vida	1.3 Mostrar aceptación y respeto por el propio cuerpo y el de las demás personas, mejorando progresivamente en su conocimiento.	-Conocimiento progresivo del propio cuerpo y el de los demás. -Desarrollo de la coordinación y el control corporal en diferentes

	cotidiana, contribuyendo a un clima afectivo positivo. 1.3: Establecer relaciones de interacción positiva con sus iguales, aprendiendo a cooperar y respetar normas básicas de convivencia.	2.2 Relacionarse con las otras personas aceptando y mostrando afecto de manera libre, segura, respetuosa y alejada de estereotipos. 2.3 Afrontar pequeñas adversidades, manifestando actitudes de superación, así como solicitando y prestando ayuda. 3.1 Incorporar estrategias y hábitos relacionados con el autocuidado y el cuidado del entorno, manifestando satisfacción por los beneficios que aportan. 4.1 Establecer vínculos y relaciones de apego saludables, demostrando actitudes de afecto y empatía hacia las demás personas. 4.2 Reproducir conductas y situaciones observadas en su entorno, basadas en el respeto, igualdad y trato no discriminatorio, a través del juego simbólico.	actividades (juegos, dramatizaciones, expresión corporal). -Aceptación de las diferencias individuales (físicas, emocionales, culturales). -Iniciación en hábitos de cuidado personal y del entorno. -Desarrollo de la empatía y de la expresión de afectos. -Participación en juegos simbólicos y cooperativos. -Regulación emocional progresiva en situaciones cotidianas y de juego. -Valoración del esfuerzo, la ayuda mutua y la superación.
ÁREA 2. Descubrimiento y exploración del entorno.	2.1: Observar y explorar activamente el entorno, formulando preguntas e interpretando la realidad. 2.3: Identificar hechos relevantes del entorno y	1.1 Explorar activamente su entorno próximo y natural, mostrando interés por los elementos que lo componen. 1.2 Formular preguntas y buscar respuestas sencillas sobre hechos cotidianos del entorno	-Observación del entorno inmediato. -Participación en actividades de exploración y formulación de hipótesis sencillas -Reconocimiento de personas adultas del centro escolar y sus

	comunicarse de manera oral.	con ayuda del adulto. 2.1 Identificar hechos, objetos, personas y lugares de su entorno, mostrándonos con interés. 2.2 Utilizar el lenguaje oral, gestual o gráfico para describir hechos del entorno, con ayuda. 3.1 Utilizar objetos e imágenes, y recursos tecnológicos para representar y comprender aspectos del entorno.	funciones (entrevistas a trabajadores). -Iniciación en el uso de herramientas digitales con intención comunicativa. -Secuenciación de hechos cotidianos en el tiempo (noticias, rutinas). -Interpretación y uso de imágenes y recursos gráficos como medio de expresión y memoria.
ÁREA 3. Comunicación y representación.	3.1: Comprender y producir mensajes orales adecuados a diferentes situaciones comunicativas. 3.2: Expresar ideas, emociones y vivencias a través del lenguaje oral, corporal y visual. 3.4: Utilizar las tecnologías de forma orientada al aprendizaje y la comunicación.	1.1 Participar en intercambios comunicativos sencillos con ayuda del adulto. 1.2 Reproducir enunciados, frases o canciones, mostrando intención comunicativa. 2.1 Expresar verbalmente o con gestos sus ideas, emociones o experiencias. 2.2 Utilizar apoyos visuales y tecnológicos (imágenes, vídeos, pictogramas) para comprender y comunicar mensajes. 3.1 Representar personajes, acciones o situaciones mediante el juego simbólico, dramatización y narración.	-Producción de mensajes orales sencillos y estructurados. -Comprensión de mensajes orales (escucha activa en asamblea y entrevistas). -Uso expresivo del lenguaje verbal y no verbal. -Iniciación en el uso de TIC como medio de comunicación (grabación, proyección, PDI). -Reproducción de estructuras lingüísticas mediante imitación. -Dramatización y representación simbólica de personajes y situaciones. -Aumento del vocabulario y de la conciencia fonológica mediante juegos verbales.

			-Uso de apoyos visuales y pictográficos para la comunicación.
--	--	--	---

7.2.5. Temas transversales.

Esta situación de aprendizaje promueve valores y competencias transversales fundamentales en la etapa infantil:

-Educación en valores. Solidaridad, empatía, respeto, cooperación. Se trabaja en actividades como el juego de entrevistas, la colaboración en grupo y la dramatización. Durante el juego del reportero se ayudan entre ellos y deben respetar el turno de palabra.

-Educación para la igualdad de género. Rechazo de estereotipos y roles cerrados. Elección libre de disfraces, papeles de presentadores/reporteros/personajes sin limitar por género. El niño/a puede elegir el rol de director/a, entrevistador/a, cocinero/a...

-Educación emocional. Reconocimiento y expresión de emociones ajenas y propias. Cuando los niños expresan cómo se han sentido durante la sesión y durante la puesta en común con el resto de compañeros, expresando sus ideas, emociones, sentimientos...

-Educación para la convivencia y la paz. Resolución de conflictos y escucha activa. A la hora de aprender a esperar su turno de palabra para hablar y negociar el rol en la representación

-Educación en el uso responsable de la tecnología. Uso de TIC con sentido pedagógico y comunicativo. Al grabar noticias para enseñar a las familias o comentar el video reproducido.

-Educación para la participación democrática. Expresión de opiniones en común y decisiones compartidas Decidir qué noticia se usará como gran noticiario.

-Educación para la inclusión y la diversidad. Durante la entrevista al adulto, algunos pueden usar imágenes o señaladores.

-Educación ambiental y sostenibilidad. Con el cuidado del entorno escolar y la observación del entorno cercano. Cuidando el material del aula, reciclando materiales y reconocer rutinas del colegio.

7.2.6 Atención a la diversidad.

La situación de aprendizaje se diseña desde un enfoque inclusivo, adaptándose a los diferentes ritmos, estilos de aprendizaje y necesidades del alumnado. Se contempla de forma específica la atención a dos niños con dificultades de pronunciación y desarrollo del vocabulario, estableciendo estrategias pedagógicas personalizadas que faciliten su desarrollo.

- Apoyos visuales mediante pictogramas, imágenes secuenciadas y tarjetas ilustradas que facilitan la comprensión y expresión del vocabulario clave de cada sesión.
- Modelado verbal que ofrece ejemplos orales claros y repitiendo sus producciones con naturalidad, sin correcciones directas que afecten a su autoestima.
- Estrategias de repetición de palabras, rimas y juegos rítmicos (como en la sesión 6), para favorecer la conciencia fonológica y mejorar la pronunciación.
- Lenguaje corporal y gestual en actividades de dramatización o entrevista, haciendo que se expresen con seguridad aunque no utilicen el lenguaje verbal con fluidez.
- Trabajo por parejas y pequeños grupos cooperativos, donde los compañeros sirven de modelo lingüístico.
- Anticipación de vocabulario antes de comenzar las actividades como cuentos, vídeos o rutinas con palabras clave.

7.3. METODOLOGÍA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.

7.3.1. Métodos: estilos, estrategias y técnicas de enseñanza.

La metodología empleada en esta situación de aprendizaje se basa en un enfoque globalizado, activo e inclusivo, que reconoce al niño y la niña como protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. Se prioriza el uso del juego simbólico como herramienta principal para estimular la expresión oral, siendo un contexto natural y funcional donde se desarrollan las diferentes competencias previamente citadas.

El método utilizado principalmente es el aprendizaje significativo mediante juegos como principio de la pedagogía activa. El aprendizaje parte de conocimientos previos y experiencias de los niños/as y se fomenta la motivación intrínseca.

Se emplean los siguientes estilos metodológicos:

- Estilo lúdico-participativo. Fomenta la participación activa en contextos de juego simbólico, donde los niños adoptan distintos roles y utilizan el lenguaje de forma funcional.
- Estilo expresivo y comunicativo. Durante narraciones de vivencias y dramatización de situaciones cotidianas.
- Aprendizaje cooperativo. La interacción entre iguales mediante dinámicas en pareja y grupos.
- Modelado y andamiaje lingüístico. El adulto hace el papel de mediador, aportando apoyos orales, gestuales y visuales según el nivel de competencia de cada alumno.

En cuanto a las técnicas didácticas utilizadas, se utilizan:

- La dramatización y el juego de roles, donde los niños asumen papeles comunicativos como reportero, entrevistado, personaje...
- Asamblea dialogada, como espacio para compartir noticias reales o ficticias, expresar ideas y formular preguntas, con participación común y democrática.
- Técnicas de estimulación del lenguaje, mediante juegos verbales, rimas, trabalenguas, tarjetas de vocabulario y el uso de las TIC.
- Técnica de anticipación, mostrando las estructuras y vocabulario básico antes de la sesión para hacer más fácil la participación del alumnado con dificultades.

7.3.2. Organización del alumnado y agrupamientos

La organización del alumnado se realizará desde un enfoque flexible e inclusivo, teniendo en cuenta las características individuales y grupales del alumnado. Se fundamenta en la idea de interacción social como base de aprendizaje que defiende la teoría sociocultural de Vygotsky (1978).

Se utilizan diferentes tipos de agrupamientos:

-Grupo grande. Empleado en momentos como la asamblea, la puesta en común de las noticias y durante la visualización de los vídeos. Esto favorece la participación colectiva, y fomenta valores como el respeto de turno de palabra y escucha activa.

-Pequeños grupos. Fomentan la colaboración entre iguales y el aprendizaje cooperativo. Durante las entrevistas, la grabación de noticias y el juego simbólico por rincones.

-Parejas rotativas. Durante el juego de entrevistador y entrevistado, se permite un diálogo cercano y ofrece un bajo nivel de exigencia emocional.

-Trabajo individual. A la hora de narrar una noticia personal o dramatizar utilizando gestos. El docente ofrece andamiaje según su zona de desarrollo próximo, según la teoría sociocultural.

Esta metodología se sustenta en Bonilla-Sánchez et al. (2019), quienes apoyan que los agrupamientos colectivos fomentan la fluidez verbal y adaptación al contexto. De igual modo, según Fernández Cuesta (2020) la organización en grupos pequeños mejora la expresión oral y la participación activa.

7.3.3. Cronograma y organización del tiempo

En cuanto a la organización del tiempo, la temporalización que se usará será flexible atendiendo a las necesidades del alumnado según su ritmo de aprendizaje. Se respeta el momento de trabajo individual y trabajo en equipo.

La situación de aprendizaje se llevará a cabo durante dos semanas consecutivas durante diez sesiones, de aproximadamente 50 minutos cada una. De modo que esta organización permite trabajar los contenidos de forma continua y significativa.

La propuesta de intervención se integra correctamente en la rutina del aula sin prescindir de los tiempos de juego, rutinas de higiene, descansos y otros aspectos fundamentales de Educación Infantil.

7.3.4. Organización del espacio.

La organización del espacio se plantea en un entorno estructurado que favorece el juego simbólico. Se adaptan todos los días según las necesidades de las sesiones, manteniendo así la disposición del cambio y la seguridad del alumno.

Dentro del aula ordinaria usaremos;

-La zona de asamblea como espacio donde se desarrollan las sesiones de narración, puesta en común con los compañeros, expresión de noticias y visualización de los videos. Este espacio fomenta el trabajo en equipo.

-Los rincones de juego simbólico se utilizarán durante la sesión 4 (y otras) con diferentes usos temáticos (disfraces, cámaras, redactar noticias...). En estos espacios se trabajarán aspectos como la cooperación y el lenguaje funcional.

-Zona TIC con PDI y tablets para proyectar videos, mostrar imágenes, grabar entrevistas etc.

Los espacios comunes del centro que se utilizarán son:

- Pasillos o sala polivalente, donde se pueden grabar la entrevista a un adulto (sesión 8), o representar el “gran noticiario” (sesión 10) cuando se necesite un espacio más amplio y con menos ruido.
- La cocina o conserjería, que sirven como escenario real para las entrevistas, enriqueciendo la vivencia comunicativa.

7.3.5. Materiales y recursos

En esta situación de aprendizaje se seleccionan y organizan los materiales respondiendo al enfoque inclusivo y funcional. Se utilizarán recursos materiales, humanos, sociales y tecnológicos. Todos los niños/as pueden usarlos de forma segura y autónoma con atención especial de los alumnos en el lenguaje oral.

Recursos materiales

- Disfraces y complementos: sombreros, micrófonos de juguete, gafas, chalecos, cámaras de cartón...

- Pictogramas y recursos de vocabulario. Apoyos visuales clave para facilitar la comprensión de conceptos.
- Paneles visuales en actividades de narración de noticias y para estructurar el lenguaje.
- Carteles y murales formados por los propios niños para reforzar el vocabulario trabajado y visibilizar el proceso de aprendizaje (por ejemplo, el mural de palabras nuevas en la sesión 6).
- Material como témperas, cartulinas, pegamento, rotuladores, papel continuo para decorados etc

Recursos tecnológicos

- Tablet.
- PDI (Pizarra Digital Interactiva).
- Altavoces y proyector.

Recursos humanos

- Docente
- Profesionales del centro que colaboran en las entrevistas.

7.4. PLANIFICACIÓN DE SESIONES

7.4.1 Justificación.

Esta situación de aprendizaje tiene como título “Jugamos a contar: las noticias de la clase de 4 años”. Su elaboración parte de la necesidad de desarrollar el lenguaje oral como factor fundamental del segundo ciclo de Educación Infantil. No solo contribuye al medio de comunicación, sino que es fundamental para el pensamiento y socialización.

Con el juego simbólico de hacer un noticiario se crea un entorno real en el que el alumnado puede explorar distintas maneras de expresión como dramatizar, expresar, describir...según sus estilos de comunicación y sus capacidades.

El enfoque se conecta con los principios metodológicos que se establecen en la LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020) y el RD 95/2022 que reconocen el juego como herramienta fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje. El RD 97/2022, por el que se establece el currículo de esta etapa en Castilla y León, establece como prioridad el desarrollo de competencias lingüísticas y comunicativas mediante metodologías globalizadoras y adaptadas a los intereses del alumnado.

Atiende a la diversidad lingüística y funcional del grupo-clase. En este caso, dos niños con dificultades en la pronunciación y el desarrollo del vocabulario, por lo que se integran apoyos visuales, gestuales, tecnológicos y de acompañamiento adulto, garantizando su participación activa.

El hilo conductor del proyecto es la figura de “la reportera Rita” y la elaboración de un noticiario escolar. Fomenta la conexión con otras áreas como Crecimiento en armonía (mediante el desarrollo emocional, la empatía y el respeto por el propio cuerpo y el de los demás) y Descubrimiento y exploración del entorno (al observar y relatar acontecimientos del aula, del centro y de su entorno próximo).

7.4.2 Descripción del producto final.

El producto final de esta situación de aprendizaje será la grabación y presentación del “Canal de las noticias de la clase de 4 años”, realizado principalmente por los propios niños y niñas. Será un vídeo elaborado como un noticiario real, en el que se recogen noticias reales y ficticias recogidas en el aula a lo largo del proyecto. Tras cada sesión del día, se reunirán las noticias recibidas y se expondrán en video.

Cada alumno/a asumirá un rol comunicativo, serán presentador/a, reportero/a, cámara, entrevistado/a, técnico de sonido o apoyo visual. La distribución de tareas será flexible y adaptada a las características de cada niño o niña, promoviendo la participación plena de todo el grupo.

El video se editará y servirá de cierre de la situación de aprendizaje. Se podrá compartir con las familias y los miembros del centro, a través de la web.

Además se realizará un rincón ambientado como “canal de noticias”. En él encontraremos el mural de noticias, dibujos realizados durante las sesiones, muñeca de “Rita la reportera”, tarjetas con palabras clave de las noticias e instrumentos como la cámara y el micrófono.

7.4.3 Sesiones.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE TÍTULO: “JUGAMOS A CONTAR: LAS NOTICIAS DE LA CLASE DE 4 AÑOS”
SESIÓN 1. Conociendo a Rita y su profesión
TEMPORALIZACIÓN: 50 minutos ESPACIO: Zona de Asamblea AGRUPAMIENTO: Todo el grupo.
DESCRIPCIÓN Para dar inicio al proyecto realizaremos una asamblea inicial en la que se planteará a los niños una pregunta provocadora ¿Sabéis quién viene a visitarnos hoy? ¿Os gustan las historias que pasan de verdad?” Comenzaremos con la narración oral escenificada con títeres y apoyos visuales de “La reportera Rita”, mostrando las imágenes que sirven como soporte visual. Al mismo tiempo

se incorporan preguntas para activar la escucha activa y la comprensión: “¿Qué creéis que va a hacer ahora Rita?”, “¿Dónde irá con su micrófono?”. Se emplearán láminas con pictogramas que muestran palabras clave del relato que leerá y explicará el docente.

Tras la lectura con los títeres y presentar a la reportera Rita, se dialogará con los niños/a sobre quién es Rita y a qué se dedica. Luego se propone una dramatización simbólica donde puedan escoger uno de los personajes del cuento y recrear alguna escena con títeres. El adulto ayuda reforzando el lenguaje oral y haciendo el papel de mediador y recogiendo observaciones, tanto individuales como grupales, del uso del lenguaje.

Para finalizar, realizamos una puesta en común de las frases que ha dicho Rita en el cuento y cada uno de los alumnos puede repetir su frase, lo que supone reforzar la memoria verbal. Se acaba avisando a los alumnos que Rita ha dejado una misión para nosotros; “Contar las noticias que ocurren en clase durante los próximos días”

RECURSOS MATERIALES

- Cuento “La reportera Rita”.
- Títeres de personajes del cuento.
- Pictogramas con palabras clave.
- Imágenes que acompañan el cuento.

SESIÓN 2. ¿Qué es una noticia?

TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

ESPACIO: Aula (asamblea y espacio libre para las entrevistas)

AGRUPAMIENTO: Todo el grupo y parejas rotativas.

DESCRIPCIÓN

La sesión se inicia con una puesta en común con preguntas como:

- ¿Os acordáis de lo que pasó ayer en clase?
- ¿Sabíais que lo que pasa en el mundo se cuenta en las noticias a través de la tele o el periódico?

La docente explica lo que es una noticia de forma sencilla “algo que pasa, que alguien cuente y que los demás escuchen”. Se hace uno del panel de clase para escribir en mayúsculas la palabra “NOTICIA” (por el docente) junto a un dibujo simbólico.

Luego se presentan tarjetas visuales con preguntas para activar la memoria vivencial y verbal.

- ¿Qué ha pasado esta semana en clase?
- ¿Qué te pareció interesante ayer?
- ¿Alguien se hizo daño en el patio?
- Se perdió algo en clase?

Organizamos parejas, donde uno de los alumnos hace de reportero y otro de entrevistado. El reportero lleva un micro de juguete y una mochila de equipamiento de los entrevistados. Debe realizar preguntas con “qué”, “dónde”, “cómo” (Con ayuda del profesor/a y los compañeros para ideas)

Para acabar la sesión reuniremos todas las noticias recabadas y se apuntarán en el panel de noticias del aula.

RECURSOS MATERIALES

- Tarjetas visuales con preguntas
- Panel de noticias que apuntamos del día
- Micrófono de juguete
- Silla del entrevistado
- Mochila reportero (opcional)

SESIÓN 3. Noticias del aula.

TEMPORALIZACIÓN: 50 minutos

ESPACIO: Aula y zona de asamblea.

AGRUPAMIENTO: Todo el grupo.

DESCRIPCIÓN

La docente comienza la sesión mostrando la silla de reportero con el micrófono y explica que Rita ha dejado su micrófono para que contemos nuestras propias noticias en la clase” Recordamos lo que significa ‘Noticia’.

En esta sesión se explicará que cada día hablarán 4 niños como reporteros. Tendrán que sentarse en la silla y utilizar el micrófono, Se enseñaran fotos proyectadas o impresas que tengan que ver con la actividad de clase. Las actividades serán dibujos, juegos, cumpleaños, excursiones, proyectos...

El alumno/a elegirá una imagen que se relacione con su noticia, con ayuda del profesor/a narrar lo que ha ocurrido y ofreceremos tarjetas que sirva de apoyo con conectores para la narración (primero...después....entonces....). Se le pide al alumno expresar cómo se sintió con ayuda de tarjetas emocionales. Mientras, los compañeros pueden hacer preguntas como con quién estaba, qué hizo después, por qué.. Todo ello estimula el lenguaje funcional y la escucha activa.

Luego se registra la noticia escogida entre todos en el Panel de noticias del día. Se realizarán dibujos de la noticia que se expondrán en el rincón de las noticias y añadirán alguna frase expresada por el reportero, con ayuda del profesor/a.

Finalmente, se realizará un juego rápido para discernir entre experiencias reales e inventadas para la comprensión informativa. El profesor/a dice situaciones reales y otra exageradas, ej: aterrizó un avión en clase.

RECURSOS MATERIALES

- Silla de reportero
- Panel de fotos
- Tablet o cámara
- Tarjetas con conectores visuales
- Micrófono
- Pictogramas con caritas de emociones.
- Panel de noticias

SESIÓN 4. El rincón del reportero.

TEMPORALIZACIÓN: 60 minutos

ESPACIO: Rincones

AGRUPAMIENTO: Grupos de 5 personas.

DESCRIPCIÓN

Comenzaremos presentando los rincones y describiendo qué se hará en cada uno de ellos. Se usarán pictogramas para identificar cada rincón.

- Rincón de maquillaje y personajes
- Rincón de entrevistas
- Rincón de redacción

- Rincón técnico, de cámara y sonido

Se colocarán tarjetas con los roles y cada uno de los niños/as escogerá libremente. Irán rotando los rincones y la norma será pasar 10-15 minutos en cada uno. Mientras tanto, el docente va rotando y observando a los alumnos

Rincón 1. Maquillaje y personajes

- Se utilizarán personajes del cuento de Rita o inventados.
- Practicarán frases de presentación como “Hola, soy la reportera Maria y voy al cole de x”
- En el rincón se encontrará un espejo para la autoexpresión.

Rincón 2. Entrevista

- Se entrevistarán en parejas
- Se usan tarjetas con preguntas de apoyo de modelos de frases y palabras para trazar.
- Usarán lenguaje oral y gestual

Rincón 3. técnica de cámara y sonido

- Se usará una cámara con la que simularán grabar.
- El camarógrafo da la señal de comenzar (comienza, silencio, grabando, segunda toma)
- Deberán mantener la atención y dar instrucciones.

Rincón 4. Redacción

- Inventan títulos y lo representan con dibujos o palabras que copian del panel del aula con conceptos clave.
- Escogen las noticias para el mural del noticiero de clase, colocado en el rincón ambientado.

Finalmente realizamos una puesta en común y reflexión comentando lo que se ha hecho en cada rincón. Se realizarán preguntas como:

¿Qué te gustó más?

¿En qué rincón hablaste más?

¿A quién ayudaste o quién te ayudó?

RECURSOS MATERIALES

- Cámara o tablet.
- Micrófono.
- Maquillaje y disfraces.
- Carteles visuales con mensajes sencillos.
- Tarjetas con roles de presentador/a, maquillador/a, redactor/a.

SESIÓN 5. Noticias en la pantalla.

TEMPORALIZACIÓN: 50 minutos

ESPACIO: Aula con proyector o PDI.

AGRUPAMIENTO: Todo el grupo junto.

DESCRIPCIÓN

Se comenzará con una asamblea donde se formularán ciertas preguntas como:

¿Habéis visto las noticias en la tele?

¿Cómo actúan los presentadores?

¿Qué palabras repiten?

Se explicarán las partes de la noticia audiovisual, con la presentación, el desarrollo y despedida. Después se proyectará un video de noticias seleccionado de dos minutos

(Anexos)

Se visualizará de forma completa una vez y se realizará una segunda pasada realizando breves pausas en elementos clave, como la presentación, el desarrollo, las declaraciones y la despedida. Se usarán preguntas como:

“¿Qué ha pasado aquí?”, “¿Cómo lo ha dicho?”, “¿Qué palabras nuevas habéis oído?”

También se hablará del tono de voz que se usa y el contenido del video:

¿Quién hablaba, el presentador o los entrevistados?, ¿Dónde estaban?, ¿Qué palabras no conocíamos?, ¿Qué emoción transmitían?

Mientras anota el docente en un panel mural las expresiones útiles escuchadas e identificamos las letras de la palabra

Finalmente se propone un juego de “presentadores”. Por turnos, los niños/as repiten frases del vídeo delante de los compañeros, eligiendo una emoción para decirle (por ejemplo: “Buenos días, soy Carla...”, con voz triste o alegre).

No se busca memorizar, sino explorar el tono, la entonación y la expresividad.

RECURSOS MATERIALES

- Vídeo de noticias infantiles
- PDI
- Tarjetas con preguntas de qué pasó, quién habla y dónde estaban.
- Mural para registrar palabras e ideas nuevas
- Caritas según las emociones.

SESIÓN 6. La palabra del día

TEMPORALIZACIÓN: 50 minutos

ESPACIO: Aula

AGRUPAMIENTO: Dos grupos rotativos.

DESCRIPCIÓN

El inicio de la sesión consiste en sorprender a los niños/as con un baúl decorado con letras y sacamos de él palabras que ya conocemos como “entrevista”, “micrófono”, “reportero”, “cámara”. Cada palabra va acompañada de un pictograma con un gesto, una imagen o su explicación. A medida que vamos sacando las palabras, los niños deben repetirlas, primero de forma normal, luego usaremos diferentes tonos y ritmos para reforzar la articulación y memoria fonológica.

Luego nos dividimos en dos grupos, a cada uno se le entregarán dos palabras con las que deben crear una frase corta y sencilla. Cuando lo tengan, repetimos la frase de cada grupo marcando con palmas, cambiando el ritmo o sustituyendo palabras con gestos.

Al acabar el juego de las frases, comenzaremos con un trabalenguas que introduce el docente “Rita rueda las ruedas del reportaje”. Repetimos el trabalenguas en grupo e individualmente. A los alumnos con mayor dificultad se les ofrecen pictogramas permitiendo imitar el gesto si no se consigue pronunciar.

Para cerrar la sesión, realizamos un mural con las palabras nuevas. Cada uno elige su palabra favorita del día y la representa escribiéndola (con apoyo), dibujando o con una figura hecha con plastilina. El mural servirá de recordatorio visual en el aula.

RECURSOS MATERIALES

- Tarjetas con palabras clave
- Cartulina para mural
- Plastilina
- Pinturas
- Lápiz
- Baúl

SESIÓN 7. El micrófono de Rita.

TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos.

ESPACIO: Aula.

AGRUPAMIENTO: Grupos de tres alumnos.

DESCRIPCIÓN

Comenzamos la sesión presentando a Rita (una muñeca) y cuento que se va de viaje y nos deja prestado su instrumento más importante, el micrófono para que sigamos con su trabajo. Se realizan preguntas como. ¿Qué noticias tenemos para hoy?, ¿A quién le contamos estas noticias?

Organizamos a los alumnos en pequeños grupos de tres personas. Deben representar al reportero/a, camarógrafo/a y entrevistado/a, entre ellos dialogan y deciden qué rol representará cada uno. Harán uso del micrófono para el reportero, una cámara y apoyos visuales para recordar noticias reales o inventadas. Mientras, el docente fomenta la interacción y ofrece apoyo con expresiones, conectores y preguntas.

Finalmente nos reunimos y cada grupo expone su noticia delante de los demás, usando frases como “me gustó cómo..” “Hoy informaré de la noticia...”.

RECURSOS MATERIALES

- Micrófono.
- Cámara.
- Tarjetas con roles.
- Mural de las noticias.

SESIÓN 8. Es hora de entrevistar.

TEMPORALIZACIÓN: 40-50 minutos.

ESPACIO: Aula.

AGRUPAMIENTO: Todo el grupo.

DESCRIPCIÓN

Iniciamos la sesión recordando las noticias que recogimos los días anteriores y explicamos que Rita no ha encomendado una misión. Debemos entrevistar a una persona adulta. Podrán entrevistar a sus padres, abuelos, hermanos, vecinos... En grupo organizaremos las preguntas que formulamos, qué queremos saber de la otra persona, cómo le preguntamos, qué palabras usamos... Hacemos preguntas como, qué hacías de pequeño, qué te gusta de tu trabajo, de qué se trata tu trabajo, qué noticia quieres compartir con nosotros.

Luego practicamos en grupo las entrevistas y se asignan los roles de entrevistador/a, reportero/y camarógrafo. El docente incentiva la escucha activa y realizar preguntas nuevas.

Se informa a las familias a través de una nota que deben realizar la entrevista en casa y grabarla para llevarla al aula.

RECURSOS MATERIALES

- Micrófono.
- Cámara.
- Tarjetas con preguntas guía.
- Mural de las noticias.

SESIÓN 9. Presentamos las noticias.

TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos.

ESPACIO: Aula.

AGRUPAMIENTO: Grupos de tres alumnos.

DESCRIPCIÓN

En esta sesión se transmitirá la primera edición de las noticias de la clase de 4 años. Comenzaremos recopilando las noticias y entrevistas y decidiremos el orden presentando una noticia real, otra inventada, luego el clima, deportes... Se asignan roles de periodista según la sección de la noticia.

Cada uno usa el micrófono de Rita con sus tarjetas de apoyo e interpreta su rol correspondiente. El docente, por su parte, incita a usar conectores orales como “la siguiente noticia será, Primero de todo presentaremos...” y registra evidencias en relación con la expresión oral. Luego realizamos la presentación frente a los compañeros y grabamos por secciones. La estructura será la siguiente:

- Presentación inicial.
- Noticia del aula
- Resumen de la entrevista al adulto
- Noticia inventada
- Noticia de deportes (clase psicomotricidad)
- Clima
- Despedida

Finalmente nos reunimos en la asamblea para comentar cómo nos hemos sentido presentando las noticias, cuál nos ha gustado más, qué es lo que más te ha gustado...

RECURSOS MATERIALES

- Micrófono
- Cámara

SESIÓN 10. Ceremonia de periodistas.

TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos.

ESPACIO: Aula.

AGRUPAMIENTO: Grupos de tres alumnos.

DESCRIPCIÓN

En esta sesión comenzaremos exponiendo el mural conseguido con las fotos, frases, palabras y material utilizado y se expone el video de las noticias recopiladas durante las sesiones con los alumnos de protagonistas. Realizamos una reflexión con preguntas sobre lo que hicimos como periodistas, lo que nos gustó y lo que aprendimos. Cada niño señala el dibujo o la palabra que le recuerde su momento favorito del proyecto.

Luego organizamos una pequeña ceremonia de cierre, donde se entregarán los “Diplomas de periodistas” como acto simbólico y usarán el micrófono de Rita para decir frases con las que describen la experiencias. Este momento también se grabará para incluirlo en el video de las noticias como producto final.

Finalmente se permitirá juego libre en el rincón de las noticias usando los materiales disponibles.

RECURSOS MATERIALES

- Diplomas de periodistas con sus nombres
- Grabación de videos recopilados.

7.5. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

La atención a la diversidad en la etapa de Educación Infantil debe garantizar que todo el alumnado participe activamente. Según establece el Real Decreto 95/2022, “la acción educativa atenderá de forma personalizada a los intereses, al ritmo y a las necesidades de cada niño y cada niña” (RD 95/2022, art. 4).

En la situación de aprendizaje “Jugamos a contar: las noticias de clase” se observan medidas específicas para dos niños con dificultades de pronunciación y vocabulario, sin aislarlos ni reducir su participación y ofreciendo diferentes vías alternativas de comunicación .

Vygotsky (1978) afirma que durante las sesiones, se utilizan estrategias como el modelado verbal, el eco lingüístico o la reformulación sin corrección directa, creando un clima afectivo y seguro para expresarse.

Bonilla Sánchez et al. (2019) proponen “la diversificación de los recursos comunicativos y el uso del juego simbólico permiten que el alumnado con dificultades lingüísticas acceda a las situaciones comunicativas en igualdad de condiciones” (p. 78) y en la programación se incorporan pictogramas, dramatización, apoyos visuales y auditivo.

La organización heterogénea de los grupos , según Fernández Cuesta (2020), supone una base real para la inclusión educativa: cuando todos participan desde sus posibilidades, sin forzar uniformidad, se genera un entorno auténticamente inclusivo.

La propuesta busca que todos y todas se sientan parte del proyecto, desarrollando sus capacidades al máximo nivel posible.

7.6. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE.

La evaluación en esta situación de aprendizaje es global, continua y formativa, tal como establece el Decreto 37/2022 para la etapa de Educación Infantil.

Es global ya que contempla todos los ámbitos del desarrollo del niño/a (cognitivo, social, motor, emocional y del lenguaje) y se aplica con las actividades; continua permitiendo recoger información constante sobre el progreso del alumnado y formativa,

La evaluación se realiza a partir de la observación directa y sistemática y se complementa con rúbricas e ítems de observación. La evaluación se expresa de manera cualitativa y descriptiva, centrada en el desarrollo individual de cada niño/a. Se evalúa de la siguiente manera: Conseguido (C): el alumno/a ha alcanzado de forma sólida el criterio o comportamiento, En proceso (EP): se observan avances, aunque no se ha alcanzado de forma constante. y No conseguido (NC): el alumno/a aún no lo ha logrado o presenta dificultades. A continuación expongo la rúbrica de evaluación:

EVALUACIÓN DEL ALUMNADO			
ÍTEM	C	EP	NC
Usa vocabulario adecuado y variado relacionado con el tema de las noticias			
Formula preguntas claras y pertinentes para recopilar información.			
Expresa coherencia y secuenciación en el discurso.			

Usa entonación y volumen adecuados para comunicarse con el grupo.			
Muestra creatividad al representar roles en el juego simbólico.			
Escucha de forma activa a sus compañeros durante las conversaciones.			
Utiliza vocabulario específico del proyecto (reportero, entrevista, noticia, enrevistado)			
Respeto el turno de palabra y escucha activamente a los compañeros			

EVALUACIÓN DEL DOCENTE			
ÍTEM	C	EP	NC
Propone actividades que motivan la expresión oral a través del juego simbólico.			
Guía el uso de un lenguaje adecuado al contexto de noticias.			
Fomenta la formulación de preguntas y la recopilación de información relevante.			
Crea un ambiente seguro donde los alumnos se sienten cómodos para expresarse.			
Observa y registra el desarrollo de habilidades comunicativas durante la actividad.			

Promueve la creatividad y el desarrollo de roles en el juego simbólico.			
Organiza correctamente el tiempo y los materiales de cada sesión.			

EVALUACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
ÍTEM	C	EP	NC
Las actividades permiten practicar la formulación de preguntas y respuestas.			
Los materiales y recursos apoyan la comprensión y producción oral sobre noticias.			
Se promueve el trabajo colaborativo y la interacción comunicativa.			
El tiempo destinado a la actividad es suficiente para la práctica oral.			
La metodología incentiva la creatividad y la simulación de roles.			
El proceso permite integrar vocabulario y estructuras propias de las noticias.			

8. CONCLUSIONES.

Este Trabajo de Fin de Grado ha confirmado que el juego simbólico supone una estrategia metodológica funcional para el desarrollo de la expresión oral en el segundo ciclo de Educación Infantil. Con el diseño y la puesta en práctica con el noticiero infantil, se demuestra que en contextos lúdicos se estimula la expresión verbal.

Vygotsky (1978) y Piaget (1951) verifican desde sus teorías que el juego como medio de adquisición del lenguaje permite representar la realidad y generar estructuras lingüísticas. De

igual manera, Bonilla-Sanchez (2019) demuestran que para alcanzar una grata fluidez verbal, el juego simbólico y la estructuración del discurso es verdaderamente funcional, en niños/as de 4-6 años.

Desde la perspectiva pedagógica, se demuestra que se fomenta la competencia comunicativa con este estilo de juegos en el plano lingüístico. Asumir roles y dramatizar supone la práctica de una escucha activa por parte de los niños, fomenta el respeto por el turno de palabra y construye mensajes comunicativos.

Además, gracias a la intervención diseñada, se evidencia que haciendo uso de metodologías activas y globalizadas se consigue la participación de todo el alumnado con y sin dificultades en la expresión oral. El entorno de trabajo ha sido accesible y motivador por los apoyos visuales, las rimas, el trabajo en equipos y el juego en rincones.

Podemos afirmar que el lenguaje requiere de contextos de interacción social auténtica y que el juego simbólico probablemente sea uno de los métodos más efectivos para ello. Es posible trabajar la expresión oral durante la práctica diaria del aula con recursos aptos para el ritmo del niño, seguir su proceso de adquisición de autonomía y estimular el deseo de comunicación.

Por último, considero que sería verdaderamente eficaz incorporar de forma intencionada el juego simbólico como herramienta clave para la expresión oral y fomentar su autonomía. Además las futuras investigaciones podrían profundizar en los efectos a largo plazo del juego simbólico en la competencia comunicativa, al igual que el impacto en diferentes contextos educativos y socioculturales consolidando una pedagogía del lenguaje basada en el juego y la interacción

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alarcos, E. (1976). *La adquisición del lenguaje*. Ediciones Pirámide.
- Bonilla-Sánchez, Y., Lozano, D. E., Torres, K. Y. (2019). El juego simbólico: estrategia en la expresión oral en estudiantes de nivel inicial. *Revista Conrado*, 15(69), 150–156. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2699>
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1–47. <https://doi.org/10.1093/applin/1.1.1>
- Carrasco, M. (2017). Estrategias para estimular la comunicación en Educación Infantil. *Revista de Pedagogía Activa*, 22(3), 45-56.
- Díaz, M. (2009, enero). El lenguaje oral en el desarrollo infantil. *Innovación y experiencias educativas*, (14), pp.1-8.
- Fernández Cuesta, M. (2020). *Estrategias lúdicas y desarrollo de la competencia comunicativa en Educación Infantil* [Tesis de maestría, Universidad de Valladolid].
- Herrera Clavero, F. (2011). *El juego simbólico en la Educación Infantil y su impacto en la comunicación verbal*. [Tesis de maestría, Universidad de Málaga]
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2022). *Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil*. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 28, pp. 15759–15798. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95>
- Piaget, J. (1951). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1959). *El lenguaje y el pensamiento en el niño*. Ediciones Crítica.
- Quintuña, M. J., & Loza, E. M. (2022). *El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años* [Trabajo de titulación, Universidad Central del Ecuador].
- Reyzábal, M. V. (2001). *Hablar y escuchar: didáctica de la lengua oral*. Narcea.
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 28, de 2 de febrero de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95>
- Solé, I. (2009). *Leer para aprender: Implicaciones para la enseñanza de la comprensión lectora*. Graó.
- Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

ANEXOS

Video noticias, sesión 5 <https://youtu.be/j91Nkep3sd4>

Cuento

CUENTO “La reportera Rita”

Había una vez una niña muy curiosa que vivía en un lugar lleno de historias increíbles. Se llamaba Rita, y tenía un micrófono mágico que captaba las palabras más importantes que expresaban lo que veía y escuchaba.

Rita no era una niña cualquiera... ¡Era una reportera! Le encantaba saber lo que pasaba a su alrededor, preguntar, contar y escuchar. Cada mañana se ponía su gorra, su libreta y su micrófono, y salía a buscar noticias.

Un día, su micrófono le dijo:

—“Rita, ya has contado muchas noticias en tu barrio... ¿Y si vas a un lugar muy especial donde también pasan cosas increíbles?”

“¿Dónde?”, preguntó Rita.

“El cole de los niños y niñas curiosos. Allí hay juegos, abrazos, risas, enfados, descubrimientos... ¡Todo eso también son noticias!”

Rita sonrió, se ajustó las gafas y exclamó:

—“¡Allá voy!”

Rita visita cada día una clase diferente para ayudar a los niños y niñas a contar lo que pasa, a hacer preguntas, a escuchar mejor y a convertir sus palabras en noticias maravillosas.

MÁS ACTIVIDADES.

SESIÓN. Conocemos a la reportera Rita

TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

ESPACIO: Aula (asamblea) AGRUPAMIENTO: Todo el grupo.
DESCRIPCIÓN Comenzamos la sesión durante la asamblea donde llega con una caja misteriosa. Es Rita, una marioneta de periodista y dice: “¡Hola, soy Rita! Vengo a esta clase porque he oído que aquí pasan cosas muy interesantes... ¡Y quiero contarlas en las noticias!” Luego cuenta su primera noticia del día. Mientras, mostramos la imagen de su plató en la PDI. En base a ello, los niños/as cuentan uno por uno su noticia del día. Pueden elegir cómo hacerlo, usando el micrófono, la marioneta de Rita o delante de la cámara. También se usará de apoyo tarjetas de emociones para explicar cómo se sintieron durante lo sucedido. [Estrategia; Si el niño no quiere hablar o no sabe expresarse puede señalar una imagen, emoción o dibujo con la que se identifique su noticia.] Finalmente colocamos en el mural de “Las noticias de la clase” con dibujos libres que demuestren cosas importantes de su noticia.
RECURSOS MATERIALES - Marioneta de “Rita” - Caja de sorpresas decorada. - Tarjetas con pictogramas de emociones. - Imágenes de periodistas. - Rotuladores

SESIÓN. ¿Noticia?
TEMPORALIZACIÓN: 50 minutos ESPACIO: Aula . AGRUPAMIENTO: Todo el grupo.
DESCRIPCIÓN Rita vuelve a aparecer durante la asamblea y cuenta que escuchó noticias muy interesantes y quisiera contarnos alguna pero no sabría cómo exactamente. Luego realizamos una lluvia de ideas con preguntas como: ¿Qué creéis que es una noticia? ¿Dónde las habéis visto? ¿Quién las cuenta?. Rita presenta sus tres preguntas importantes con pictogramas:

- ¿Qué pasó?
- ¿Quién estaba?
- ¿Dónde ocurrió?

Se realiza una dramatización de una escena con muñecos (ejemplo: uno se cae en el patio, otro le ayuda). Los niños responden oralmente a las tres preguntas y pueden usar un micrófono de juguete para hablar en “modo reportero”.

Entre todos se reparten láminas con imágenes sencillas: un niño pintando, otro llorando, alguien comiendo... En grupos pequeños, cada equipo elige una imagen y “inventa una noticia sencilla sobre ella. Mientras el adulto guía con frases como: “Vamos a contar qué pasa aquí... ¿Qué ves? ¿Quién está? ¿Dónde están?”

RECURSOS MATERIALES

- Tarjetas con pictogramas de las preguntas clave: ¿Qué?, ¿Quién?, ¿Dónde?
- Láminas con escenas de aula o entorno (patio arena, comedor, patio).
- Muñecos o peluches para dramatizar escenas noticiosas.
- Micrófono de juguete.

SESIÓN. Contamos y cantamos.

TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

ESPACIO: Rincón de arte .

AGRUPAMIENTO: Todo el grupo.

DESCRIPCIÓN

En primer lugar, aparece Rita con una nueva pregunta : ¿Qué ha pasado en esta clase? ¿Alguien tiene una noticia que contar?. Luego cada uno va a pensar algo importante y divertido que les haya pasado en casa.

Usando el micrófono cada uno compartimos oralmente su noticia incitando a usar frases completas . Ej “En el patio me caí de rodillas, pero luego me reí”. Usaremos pictogramas si no conseguimos las frases, para inspirarnos.

Para acabar, cada uno representa la acción protagonista de su noticia haciendo uso de plastilina y las exponemos al resto dando una explicación de la obra.

Canción para cerrar (melodía libre o conocida):

“Una noticia quiero contar,

algo bonito que me hizo saltar.

En la clase lo vamos a compartir,

porque juntos nos gusta decir.”

RECURSOS MATERIALES

- Marioneta Rita
- Micrófono
- Pictogramas con ideas e imágenes clave.
- Plastilina

MATERIALES

Imágenes que representan a la reportera Rita.



