



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO FIN DE GRADO

Estimulación del habla: análisis y propuesta didáctica

Presentado por Paula Terrazas Cuesta

Tutelado por: Sergio Suárez Ramírez

Soria, 14 de julio de 2025

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado sirve para estimular el lenguaje dentro del aula en Educación Infantil. Para ello, se ha llevado a cabo una revisión teórica sobre los conceptos preliminares: lenguaje, lengua y habla, así como las áreas del lenguaje: la representación y la comunicación. También se ha analizado el proceso de adquisición y desarrollo del lenguaje en la infancia a través de las principales teorías y autores del ámbito educativo. A partir de un análisis del habla de una alumna de cuatro años, se ha diseñado una serie de actividades para estimular el habla a partir de estrategias motivadoras como el juego simbólico y el teatro. Como parte final del trabajo, se presenta una propuesta de intervención diseñada con actividades para niños de cuatro años, con el objetivo de estimular el habla mediante estrategias motivadoras, comunicativas y multisensoriales, en coherencia con el currículo de Educación Infantil.

Palabras claves: Educación Infantil, estimulación habla, juego, teatro, análisis, propuesta didáctica.

ABSTRACT

This Final Degree Project aims to simulate language development within the Early Childhood Education classroom. To this end, a theoretical review has been conducted on the preliminary concepts of language, tongue, and speech, as well as the language areas of representation and communication. The process of language acquisition and development in childhood has also been analyzed through the main theories and authors in the education field. Based on an analysis of the speech of a four-year-old student, a series of activities have been designed to stimulate speech using motivating strategies such as symbolic play and theater. AS the final part of the speech, an intervention proposal is presented, designed with activities for four-year-old children, with the objective of stimulating speech through motivating, communicate, and multisensory strategies, in line with the Early Childhood Education curriculum.

Keywords: Children's Educación, Speech stimulation , game, theater, analysis, educational proposal.

ÍNDICE

1. OBJETIVOS TFG.....	1
2. JUSTIFICACIÓN TFG	2
3. MARCO TEÓRICO	4
3.1 CONCEPTOS PRELIMINARES.	4
3.1.1. Lengua.	4
3.1.2. Habla.	4
3.1.3. Lenguaje.	5
3.2 ÁREA DE LENGUAJES: REPRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN.	7
3.3 ADQUISICIÓN Y DESARROLLO DEL LENGUAJE.	9
a) Teoría conductista.	9
b) Teoría generativa de Chomsky.	10
c) Teoría Genética de Piaget.	10
d) Teoría sociocultural de Vygotsky.	11
e) Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner.	12
3.4 CREATIVIDAD, JUEGO Y TEATRO COMO ESTRATEGIAS DOCENTES.....	16
3.4.1. Creatividad.	16
3.4.2. Juego.	18
3.4.3. El teatro y el juego simbólico como recurso pedagógico.	21
4. MARCO EMPÍRICO	24
4.1 INVESTIGACIÓN.....	24
4.2. ANÁLISIS DEL HABLA.	24
4.2.1. Contexto de grabación y sujeto analizado.	25
4.2.2. Análisis del habla por niveles lingüísticos.	25
4.2.3. Resultados.	28
4.3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	30
4.3.1. Introducción.....	30
4.3.2. Destinatarios.	30
4.3.3. Objetivos generales de etapa.	31
4.3.4. Competencias clave e indicadores de logro	31
4.3.5. Áreas: competencias específicas, criterios de evaluación y contenidos.	33
4.3.6. Metodología.	38
4.3.7. Temporalización.....	40
4.3.8. Secuenciación didáctica.....	40

5.3.9. Evaluación.....	48
5. CONCLUSIONES.....	53
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56
7. ANEXOS	59

1. OBJETIVOS TFG

El objetivo general de este trabajo es diseñar y fundamentar una propuesta de intervención para estimular el habla en niños de cuatro años, basada en una metodología activa, lúdica y teatral en el marco de la Educación infantil y en coherencia con el currículo actual.

Los objetivos específicos trabajados son los siguientes:

- Explorar los conceptos de lenguaje, lengua y habla.
- Analizar los fundamentos teóricos sobre el desarrollo y la adquisición del lenguaje en la etapa de Educación Infantil.
- Valorar cómo influye la creatividad y los juegos como estrategia educativa.
- Analizar el habla de una alumna en pleno desarrollo del habla para valorar las actividades, técnicas y estrategias que serían necesarias para el estímulo del habla.
- Diseñar una propuesta de intervención didáctica orientada a dicha estimulación fomentando el juego libre, simbólico y la técnica teatral.

2. JUSTIFICACIÓN TFG

El desarrollo del lenguaje es una competencia esencial en la etapa de Educación Infantil, este no solo permite que haya una comunicación efectiva, sino que también ayuda en el aprendizaje, en la socialización y en el desarrollo emocional. No obstante, hay que tener en cuenta que no todos los infantes adquieren estas habilidades al mismo tiempo, por ello es conveniente estimular el lenguaje en el ámbito educativo desde edades muy tempranas.

En este trabajo de Fin de Grado podemos ver ciertos métodos activos y motivadores que ayudan en la adquisición del lenguaje durante los primeros años. En este sentido, el teatro y el juego son recursos pedagógicos adecuados para dicha causa, ya que se combina la diversión del infante con la expresión oral y corporal, consiguiendo así un aprendizaje significativo y global.

Desde mi breve experiencia como docente, considero que es necesario integrar este tipo de enfoques innovadores en las aulas de Educación Infantil, la gamificación puede resultar muy útil para crear un ambiente lúdico motivando al alumnado a participar en las actividades y para aumentar su interés por aprender y desarrollarse plenamente. Por ello, esta propuesta busca ofrecer una serie de estrategias que ayuden a mejorar la intervención educativa, contribuyendo a que los infantes tengan un desarrollo integral y logren adquirir las competencias comunicativas desde una perspectiva lúdica y creativa.

En cuanto a los objetivos formativos del grado de Educación Infantil que se han trabajado en este TFG, son los siguientes:

- *Analizar el contexto y planificar adecuadamente la acción educativa*, se han analizado una serie de conceptos clave relacionados con el habla y se ha diseñado una propuesta didáctica específica para los alumnos de cuatro años, lo cual se ha requerido una planificación educativa ajustada.
- *Elaborar documentos curriculares adaptados a las necesidades y características de los alumnos*, la propuesta diseñada incluye actividades específicas para mejorar el habla entre el alumnado de Educación Infantil, pudiendo adaptar dichas actividades a las características del alumnado.
- *Diseñar, organizar y evaluar trabajos disciplinares e interdisciplinares en contextos de diversidad*, el uso del juego, el teatro y la gamificación implica una

propuesta interdisciplinar, en la que se integra la expresión oral, la creatividad, el lenguaje corporal y el desarrollo emocional del alumnado.

- *Realizar una evaluación formativa de los aprendizajes*, se han diseñado unos indicadores de evaluación basados en los estándares del currículum, los cuales nos permiten valorar el progreso de los niños en relación con los objetivos propuestos. Además, se ha diseñado una autoevaluación para el alumnado, adaptada a su nivel, nos puede ayudar para fomentar la reflexión sobre los logros que han conseguido en las actividades y para fomentar su autonomía.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 CONCEPTOS PRELIMINARES.

3.1.1. Lengua.

Saavedra (2013) explica que la lengua es un sistema de comunicación utilizado por un grupo humano. Está formado por un conjunto de signos lingüísticos que se manifiestan de manera oral o escrita. También puede tener un sistema gestual.

La lengua también es conocida como idioma, por ejemplo; español, inglés, francés, italiano...

Cada lengua tiene un sistema formado por sus propias normas, gramática y es de acceso público. Por lo tanto, se puede considerar como patrimonio no tangible de una comunidad.

Según Saavedra (2013), las características de la lengua son las siguientes:

- Es social: la lengua se crea, verifica y transmite en una comunidad.
- Está organizada a través de reglas y convenciones que regulan el uso de los signos que la conforman.
- Puede experimentar cambios: puede ser susceptible de variaciones, pero solo son visibles en el transcurso del tiempo.
- Es intangible: necesita el habla para poder manifestarse, forma parte de una realidad abstracta, ya que no es visible para los hablantes.

3.1.2. Habla.

El habla constituye la manifestación individual de la lengua. Es decir, aunque cada hablante se rige por unas normas convencionales propias del sistema lingüístico, utiliza dicho sistema de una manera personal y particular. Como señaló Saussure (2005), la lengua es un sistema colectivo, mientras que el habla representa la ejecución individual de ese sistema.

En este sentido, la lengua necesita del habla para materializarse, mientras que el habla no puede existir sin el soporte estructural que le proporciona la lengua.

Según González y García (2019), el habla es “la producción expresiva de sonidos comprende aspectos como la articulación, la fluidez, la voz y la calidad de resonancia en una persona. Este aspecto implica el funcionamiento coordinado de los órganos bucofonatorios, así como la activación de los circuitos cerebrales necesarios para lograr una comunicación oral adecuada.

Para que la expresión oral pueda llevarse a cabo, es necesario que intervengan tres componentes fundamentales del habla; articulación: corresponde a la producción física de los fonemas propios de una lengua; voz: se refiere al sonido generado a través de la vibración de las cuerdas vocales. ritmo: hace alusión a la velocidad, cadencia y entonación con la que se expresa cada hablante. La ausencia o alteración significativa de alguno de estos elementos dificultará el ejercicio adecuado del habla, limitando la capacidad comunicativa de la persona.

Para Saavedra (2013) las características del habla son las siguientes:

- Permite al sujeto expresar mensajes en función de sus propias capacidades, conocimientos previos y experiencias individuales.
- Al tratarse de una manifestación personal, es de naturaleza heterogénea, ya que, aunque se base en unas reglas generales de una lengua, su forma de uso se adapta a cada hablante.
- Requiere de las normas de la lengua para ser comprensible, pero el habla en sí no está regulada como un sistema normativo, ya que no es un sistema lingüístico como tal, sino que hace uso de uno.
- Está influida por múltiples factores, como la edad del hablante, su procedencia geográfica, el entorno sociocultural al que pertenece y el contexto comunicativo donde se realice.

3.1.3. Lenguaje.

Para Clemente (2000), el lenguaje es un código expresado a través de un sistema convencional y arbitrario de signos, ya sean hablados o escritos, que permite representar ideas sobre el mundo y comunicarlas a los demás.

También se podría decir que el lenguaje es un sistema arbitrario de signos compartidos por una comunidad de individuos, permite que estos puedan transmitir

pensamientos de manera oral o escrita (Owens, 2003; Méndez, 2012). En definitiva, el lenguaje es la facultad que permite a los humanos comunicarse, siendo una capacidad innata y abstracta, ya que se debe a un plano mental. Sin la existencia del lenguaje no habría lengua ni habla.

En cuanto a las características del lenguaje, para Saavedra (2013) son:

- Se manifiesta en la lengua y el habla escrita o oral.
- Puede ser verbal (habla y escritura) o no verbal (símbolos, imágenes, gestos).
- Es una habilidad innata.
- Es racional, ya que implica el uso del pensamiento lógico para vincular los signos que constituyen una palabra o una oración.
- Es arbitrario, dado que la relación entre los símbolos y los conceptos que representan se basa en acuerdos establecidos socialmente, los cuales pueden diferir entre distintas comunidades. Por ejemplo, los signos que conforman la palabra “casa” en francés “maison” no coinciden con los utilizados en español.
- Es una facultad universal, ya que el lenguaje constituye una capacidad común para todos los seres humanos, independientemente de su cultura o entorno.

El lenguaje se puede presentar, de manera general, en dos modalidades: oral y escrita. La modalidad oral del lenguaje se refiere a su manifestación a través del habla, utilizando sonidos (fonemas) que se combinan siguiendo unas reglas previamente establecidas para formar palabras y oraciones. Esta forma de comunicación es inmediata, de naturaleza transitoria, y no exige necesariamente una preparación previa, por lo que puede surgir de manera espontánea. La modalidad escrita del lenguaje consiste en la representación visual de los fonemas mediante signos gráficos o letras. A diferencia del lenguaje oral, permite una comunicación no simultánea, ya que el mensaje se puede conservar en el tiempo. Además, suele requerir una mayor planificación y organización para transmitir las ideas de forma clara y coherente.

En definitiva, el lenguaje, la lengua y el habla son tres conceptos que se complementan entre sí y resultan esenciales para la comunicación humana. El lenguaje es esa capacidad innata que tenemos las personas para expresar ideas, emociones y pensamientos. La lengua es el sistema de signos que compartimos dentro de una comunidad para entendernos, y el habla es la manera en la que cada individuo utiliza ese

sistema, dándole un toque personal. Entender cómo se relacionan estos tres elementos nos permite comprender mejor cómo se desarrolla la comunicación desde la infancia, y nos ayuda a diseñar propuestas educativas más ajustadas a las necesidades individuales de los alumnos.

3.2 ÁREA DE LENGUAJES: REPRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN.

Según la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), el currículo de Educación Infantil, establece el área de “Comunicación y representación de la realidad” como algo esencial para el desarrollo integral de los niños y niñas. Esta área se centra en el uso de diferentes lenguajes y formas de expresión para la construcción de la propia identidad, la representación de la realidad y para relacionarse con los demás. Se aborda desde una perspectiva comunicativa e interactiva en un contexto plurilingüe e intercultural.

Además, se destaca que las diferentes formas de comunicación y representación son instrumentos que posibilitan la representación de la realidad, la expresión de pensamientos, vivencias y sentimientos.

- Lenguaje como representación.

El lenguaje nos permite tener una representación simbólica del mundo. A través de las palabras y las estructuras lingüísticas, los humanos pueden organizar el pensamiento, construir conceptos y realizar experiencias. Piaget (1981) consideraba que el lenguaje se desarrollaba a la vez que el pensamiento, siendo una forma de expresar la función simbólica del niño. Por otro lado, Vygotsky (1979), consideraba que el lenguaje no solo era el reflejo del pensamiento, sino que lo transformaba, siendo una herramienta mediadora para el desarrollo cognitivo.

Esta capacidad permite a los niños anticipar, planificar y reflexionar sobre las acciones que realizan diariamente, esto afirma la relación que existe entre el lenguaje y las funciones ejecutivas.

- Lenguaje como comunicación.

El lenguaje también tiene una función social, nos permite la interacción con el resto de seres humanos. Desde los primeros meses de vida, el infante tiene la habilidad de comunicarse mediante la mirada, el llanto y con gestos, estos signos de comunicación irán evolucionando progresivamente y se transformarán en signos lingüísticos. Bruner (1983) resaltó la importancia del formato de interacción, las rutinas comunicativas que realiza el adulto, permiten al niño adquirir paulatinamente los usos del lenguaje.

El lenguaje pragmático, es esencial para comprender la comunicación infantil. Esta función del lenguaje permite habilidades como iniciar una conversación, mantener los turnos de palabra...

Desde la perspectiva de la competencia en comunicación lingüística, según Alfonso (2015), la comunicación lingüística es mucho más que el simple hecho de hablar o entender una lengua, implica saber utilizarla adecuadamente en distintos contextos sociales y culturales.

En el ámbito educativo, es esencial diseñar propuestas didácticas en las que se integren ambas dimensiones del lenguaje. Esto conlleva crear diversos contextos significativos y funcionales donde los infantes puedan utilizar diferentes formas de comunicación y representación para explorar, expresar y compartir sus experiencias.

Para comprender el código lingüístico, es necesario distinguir los principales componentes del lenguaje oral o niveles lingüísticos en los que se estructura la lengua. Según Cuetos (2008, citado por Vivanco Montoya), los componentes son los siguientes:

- Fonológico: hace referencia a la relación que hay entre el sonido y el contenido del mensaje, ya que el sonido es el que contribuye a dar significado a lo que se quiere decir. Para que este nivel se desarrolle es fundamental que los niños trabajen ejercicios de rimas, segmentación de sílabas o el reconocimiento de sonidos dentro de las palabras.
- Morfología: se encarga del análisis formal de las unidades que componen la lengua. Estudia los elementos lingüísticos desde su estructura y forma. Es decir, se interesa por cómo están formadas las palabras y cómo se pueden dividir en partes más pequeñas con sentido.
- Sintáctico: se ocupa de cómo se organizan las palabras dentro de una oración para formar enunciados con sentido. La sintaxis establece un conjunto de reglas

gramaticales que permiten combinar palabras en frases correctamente estructuradas, determinando su posición y relación dentro de la oración.

- Semántico: se encarga de estudiar el significado de las palabras y de las distintas combinaciones que pueden surgir en los diferentes niveles del lenguaje.
- Pragmático: se encarga de estudiar cómo las personas usan el lenguaje en distintos contextos sociales.

3.3 ADQUISICIÓN Y DESARROLLO DEL LENGUAJE.

El ser humano se encuentra en un proceso continuo de adquisición y perfeccionamiento de su lengua a lo largo de toda la vida. El dominio de las competencias lingüísticas desempeña un papel esencial en el desarrollo psicológico individual, ya que es muy difícil explicar el desarrollo del lenguaje sin tener en cuenta el medio social y la capacidad intelectual.

El estudio del desarrollo del lenguaje puede cambiar en función de la corriente investigadora, así como de las perspectivas teóricas de los autores que han abordado esta temática (Bigas y Correig, 2000). A lo largo del tiempo, se han propuesto diversas teorías con el objetivo de explicar cómo se adquiere el lenguaje. Estas propuestas explican algunos de los temas centrales del ámbito de la psicología, como por ejemplo el papel que desempeñan los factores hereditarios como el ambiente, la interrelación entre los procesos cognitivos, el pensamiento y el lenguaje. Por lo tanto, el estudio del desarrollo lingüístico está condicionado por el marco teórico y metodológico adoptado por los distintos investigadores.

a) Teoría conductista.

Uno de los principales referentes es Skinner, en 1957 propuso una explicación del aprendizaje del lenguaje basada en los principios del condicionamiento operante. Según esta teoría, los comportamientos lingüísticos no emergen de forma innata, sino que se adquieren mediante la asociación entre un estímulo y una respuesta reforzadas por un entorno. En este marco, el infante comienza imitando sonidos y palabras que escucha en su entorno, y después asocia las expresiones con objetos, acciones o situaciones específicas. El reforzamiento por parte de los adultos consolida estas acciones, ocasionando que estas conductas repitan con más frecuencia.

En contraste con el condicionamiento clásico, en el que la asociación entre estímulo es la clave del aprendizaje, en el condicionamiento operante es la propia respuesta del sujeto la que actúa como elemento reforzador. Para ellos, el desarrollo del lenguaje puede considerarse como una sucesión de conexiones estímulo-respuesta, en las que la repetición y el refuerzo es clave.

Sin embargo, este planteamiento presenta algunas limitaciones, ya que no logra explicar algunos fenómenos como por ejemplo, la adquisición de las estructuras gramaticales y sintácticas, ni tampoco ofrece una visión comprensiva de la evolución y aparición de las lenguas.

b) Teoría generativa de Chomsky.

Las aportaciones de este autor implicaron un cambio decisivo en la lengua contemporánea, especialmente por su influencia en la psicolingüística. Chomsky destaca la capacidad creativa del lenguaje, señala que un hablante puede generar y comprender un número infinito de oraciones, incluso sin haberlas escuchado antes, gracias al conocimiento de la sintaxis.

Según el autor, todas las lenguas comparten principios comunes llamados universales lingüísticos, los cuales determinan las estructuras gramaticales de cada lengua, dichas estructuras requieren de una predisposición innata. También añade que la existencia del Dispositivo de Adquisición del Lenguaje (LAD), es un mecanismo genético que capacita al ser humano para aprender cualquier lengua. Dicho dispositivo está inscrito en el código genético, y hace que el lenguaje sea un sistema cognitivo autónomo, aunque también está influenciado por el entorno.

A pesar de la gran importancia de esta teoría, también ha sido criticada por no incluir elementos lingüísticos como la semántica, la pragmática y la comunicación no verbal, siendo estos esenciales para comprender el uso del lenguaje.

c) Teoría Genética de Piaget.

La propuesta de Jean Piaget plantea una alternativa para la visión innata de Chomsky. Considera que el lenguaje no es un fenómeno aislado, sino que es una manifestación más de la función simbólica, es decir, la capacidad humana para representar mentalmente la realidad.

Esta función no solo se expresa a través del lenguaje, sino también a través del juego simbólico, el dibujo o la imitación.

Considerando esta perspectiva, el desarrollo lingüístico depende del desarrollo cognitivo, el infante necesita construir significados mentales para poder asociarlos con significantes lingüísticos. Se podría decir que el pensamiento antecede al lenguaje. Piaget considera que el lenguaje surge como una consecuencia del progreso en la inteligencia y no como un sistema autónomo.

El autor considera que el niño tiene un papel activo en la construcción del conocimiento, pero se ha criticado esta teoría por la poca importancia que se le ha dado a la dimensión social del lenguaje. El modelo de Piaget representa al niño como un sujeto aislado, que construye significados a partir de su experiencia directa con el mundo físico, sin tener en cuenta la influencia del entorno social. No obstante, su aportación acerca de que el niño es un agente activo en su desarrollo se ha tenido muy en cuenta.

d) Teoría sociocultural de Vygotsky.

En el siglo XX, Vygotsky ofrece una visión alternativa al innatismo y al cognitivismo, centrándose en la interacción social para la adquisición del lenguaje.

El autor sostiene que el lenguaje es un instrumento de comunicación, y que los procesos comunicativos preceden a la adquisición lingüística. Durante los primeros meses de vida el niño manifiesta una intención comunicativa, mediante gestos, balbuceos y posteriormente sustituye estos recursos por el lenguaje verbal.

Uno de los conceptos clave en su teoría es el de la Zona de Desarrollo Próximo, representando aquellas tareas que el infante aún no puede realizar de forma autónoma, pero sí con la ayuda de un adulto. Por ello, el lenguaje se convierte en el instrumento de mediación, permitiendo la interiorización del conocimiento y el desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

El niño aprende a hablar participando activamente en intercambios comunicativos con los adultos, en los cuales se produce un andamiaje, facilitando progresivamente la comprensión y producción. Por ello, el lenguaje no solo se adquiere mediante la interacción, sino que se construye como una herramienta para el pensamiento y la comunicación.

e) Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner.

Bruner fue influido por Vygotsky, formula que el desarrollo cognitivo y el contexto social juegan un papel muy importante en el proceso de adquisición del lenguaje. Para este autor, el niño no es un receptor pasivo del conocimiento, sino un sujeto activo que construye su propio aprendizaje a través de la interacción con el entorno. Además, defiende que el niño aprende haciendo, explorando y formulando hipótesis.

Por otro lado, Bruner señala que el profesor debe saber “traducir” los contenidos académicos en niveles de representación más comprensibles para el alumno. El aprendizaje no ocurre dentro del niño, sino que él mismo es el que lo construye.

Otra de las aportaciones del autor, es la importancia de la motivación intrínseca, los infantes están continuamente dispuestos a explorar y aprender, siempre que el entorno se lo permita. En este ámbito, el adulto es el mediador, quien les brinda apoyo y les estructura el entorno de aprendizaje, permitiendo que sea el niño quien descubra los nuevos conocimientos.

Etapas en el desarrollo del lenguaje.

El proceso de adquisición del lenguaje es uno de los más complejos del desarrollo humano. A continuación se muestra una clasificación basada en los estudios de Jakobson (1973) y Alarcos (1976).

1. Etapa prelingüística (0-14 meses).

La etapa prelingüística, también conocida como fase preverbal o etapa oral no lingüística, se caracteriza por ser un periodo esencial en el desarrollo global del niño, se comienza con la exploración de los sonidos del habla, aunque aún no se utiliza con una intención comunicativa. Así lo afirma Navarro Pablo (2003), quien destaca que en esta fase lo más relevante es comprender cómo se desarrollan las primeras manifestaciones sonoras y que funciones cumplen.

Según Millán Chivite (1995), en esta etapa se distinguen tres funciones fundamentales. La primera está relacionada con las prácticas articulatoria y auditiva: el niño experimenta con los sonidos, perímetro de manera involuntaria y, más adelante, de forma voluntaria. La segunda función es la capacidad para identificar y diferenciar un sonido, lo cual puede verse reflejado en la repetición de algunos, o al recibirlos. Por

último, la tercera función es la respuesta que el niño tiene ante los estímulos que recibe de su entorno, esta habilidad se va perfeccionando con la interacción diaria.

- Prebalbuceo, abarca aproximadamente desde el nacimiento hasta los dos meses, los bebés se comunican principalmente a través de los sonidos reflejos. Lo más característico es el llanto, la entonación varía según la necesidad que tiene el bebé en expresar lo que quiere, como comenta Navarro Pablo (2003). Durante el segundo mes, se empieza a producir los primeros sonidos espontáneos, también llamados gorjeos, esto indica un inicio del control articulatorio. En este segundo mes también comienzan a reconocer los rostros y las voces familiares, a los que los bebés suelen responder con gestos o sonidos, avanzando en la interacción con el entorno.
- Balbuceo, comienza a partir del tercer mes y dura hasta el sexto, en esta etapa el juego vocal se vuelve más regular y claro. Como nos indica Navarro Pablo (2003), los bebés comienzan a emitir sonidos voluntarios o intencionales, siendo capaces de utilizar su voz para explorar las posibles causas que tiene.
En estos meses, el infante empieza a reaccionar ante los diversos estímulos mediante los sentidos. Según Alarcos (1976), el niño está en pleno desarrollo de sus capacidades de percepción, esto se puede ver cuando presta atención a lo que ocurre a su alrededor y cómo reacciona a estos estímulos.
- Balbuceo reduplicado, entre los seis y diez meses se produce esta etapa, en la que el niño comienza a emitir secuencias repetidas de sonidos, en su mayoría vocálicos. Estas producciones, como nos explica Millán Chivite (1997), no son un simple juego de sonidos, sino que cumple una función más importante, como por ejemplo, expresar emociones, para llamar la atención o expresar desagrado, para imitar un sonido de su entorno, estas repeticiones pueden ser prolongadas o intermitentes.

A los siete meses, el repertorio del bebé se va enriqueciendo, no solo amplía los sonidos que produce, sino que también empieza a observar de forma más detallada los objetos que tiene a su alrededor. Según Bruner (1979), en esta etapa el niño comienza a tener más interacciones con el adulto, especialmente con la figura materna. Durante el octavo mes de vida, el infante puede llegar a reconocer ciertos

sonidos como significantes y asociarlos con elementos de su entorno, siendo este un paso importante para la comprensión del lenguaje.

2. Etapa lingüística (a partir de los 10 meses).

El paso de una etapa a otra no ocurre de forma brusca, sino que se da gradualmente. Como hace referencia Alarcos (1976), la etapa lingüística se extiende incluso después de que el niño haya identificado y comprendido el uso del signo.

Según Castañeda (1999), se puede considerar que la etapa lingüística se inicia cuando el niño emite su primera palabra de manera similar al modelo que emplean los adultos. Navarro Pablo (2003) divide esta etapa en dos momentos importantes: el primero es la aparición del signo lingüístico oral, y el segundo el desarrollo de ese signo hasta convertirse en una palabra con significado.

En esta etapa, el lenguaje comienza a utilizarse de manera intencionada con unos fines comunicativos. El niño no solo adquiere los elementos del lenguaje, sino también las reglas para saber combinarlos y darle un significado concreto.

- De los doce a los catorce meses, el niño comienza a producir sonidos que se asemejan a palabras y que contienen una intención comunicativa clara. Sobre los trece meses aparece la holofrase, una forma en la que una sola palabra expresa una idea o una necesidad completa (Castañeda, 1999).
- De los quince a los dieciocho meses, aún perdura la etapa de holofrase, pero el vocabulario es más amplio. Es el momento en el que el niño comienza a combinar varias palabras, de manera que su repertorio lingüístico se va ampliando.
- De los dieciocho a los veinticuatro meses, el niño cada vez va mejorando su entonación, también comprenden mucho más de lo que son capaces de expresar. En esta etapa surge la ecolalia, es decir, la repetición automática de palabras o frases que escucha. Además, aumenta el interés por comunicarse con sus familiares y con el resto de los niños.
- Entre los dos y tres años, el lenguaje del infante se vuelve más comprensible para los adultos. Empieza a usar con más precisión los verbos auxiliares, los artículos y las preposiciones.
- Sobre los tres años, según Vila (1992), desaparecen las dificultades con los diptongos y mejora la pronunciación de muchas consonantes. En general, se espera que para los cuatro años el repertorio de sonidos esté casi completo.

- A partir de los cuatro años, el desarrollo sintáctico se afianza. Según Molina (1999), el niño ya emplea correctamente estructuras sintácticas simples. Además, usa adecuadamente el género y el número, los tiempos verbales se suelen consolidar alrededor de los seis y siete años. En esta etapa, el acceso a la lectoescritura marca un nuevo avance en el lenguaje, ampliando las posibilidades expresivas y comunicativas del niño.

En definitiva, la adquisición y el desarrollo del lenguaje constituyen un proceso complejo y dinámico, en el que intervienen múltiples factores biológicos, cognitivos y sociales. Mientras que la adquisición hace referencia al proceso inicial por el cual el infante incorpora el lenguaje desde sus primeras experiencias comunicativas, el desarrollo implica un progreso y perfeccionamiento del sistema lingüístico a lo largo del tiempo. Ambos procesos están relacionados y no se pueden entender de forma aislada. Las teorías analizadas nos hacen ver que el lenguaje no solo es una herramienta de comunicación, sino que también es un elemento que sirve para la construcción del pensamiento, la identidad y las relaciones sociales.

A los cuatro años, los niños atraviesan una gran explosión del lenguaje. En esta etapa, están preparados para desarrollar el habla de forma adecuada, siempre que el entorno les ofrezca las oportunidades y estímulos adecuados. Sin embargo, en el ámbito educativo, muy a menudo se prioriza la enseñanza del lenguaje escrito, dejando en un segundo plano el desarrollo del lenguaje oral. A partir de mi experiencia en el prácticum, he podido comprobar que muchas veces se da por sentado que los niños ya dominan el habla, sin dedicar el tiempo suficiente a su fortalecimiento. Por ello, considero que es fundamental que desde Educación Infantil se insista en estimular el habla mediante propuestas motivadoras, lúdicas y significativas, permitiendo así que los niños puedan comunicarse.

3.4 CREATIVIDAD, JUEGO Y TEATRO COMO ESTRATEGIAS DOCENTES.

3.4.1. Creatividad.

De acuerdo con la DEL (Diccionario de la Lengua española), la creatividad es la facultad de crear o producir algo de la nada. Sin embargo, esta definición resulta bastante abstracta y poco precisa, por ello, es necesario consultar otras fuentes de investigación científica. Durante el siglo XX, se desarrollaron numerosos estudios centrados en el fenómeno creativo, tratando de comprender sus fundamentos, desde el movimiento pedagógico de la Escuela Nueva hasta los enfoques más actuales.

La creatividad se vincula con la capacidad expresiva y, por tanto, tiene mucho que aportar a la estimulación del habla. Este proceso creativo se produce a partir de la combinación de distintos elementos ya existentes. Este acto humano es fundamental tanto para el ámbito educativo como para el desarrollo integral de la persona (Posada, 2016). Esta habilidad se puede observar en las personas que se enfrentan a desafíos, proponen soluciones, desarrollan productos innovadores o se generan nuevas preguntas. Lo más destacado es que el valor de la creatividad radica en su novedad y en cómo dicha aportación acaba siendo integrada en el entorno cultural de la persona (Gardner, 1993, citado en Botticchio y Vialle, 2009). Para lograr esto, es necesario enfocar la atención y canalizar la energía en una determinada área de conocimiento.

Por otro lado, Feldman (1994) plantea que área ser creativo es esencial transformar de manera libre un saber ya existente, de tal manera que esa transformación lo modifica por completo y deja de ser igual. De este modo, la creatividad está vinculada con un nivel elevado del funcionamiento cognitivo dirigido a la resolución de problemas concretos.

La creatividad no solo debe estar presente como fuente de disfrute, sino que también se debe incluir de forma activa en los planes de estudio y en los currículos escolares, así como también es necesario que forme parte de la formación docente. De este modo se puede conseguir una sociedad más avanzada, sensible y adaptada a los tiempos actuales (De la Torre, 2009, citado en Alsina et al., 2009).

Otro aspecto clave es que la enseñanza de la creatividad debe abordarse desde una perspectiva transversal, intercultural e interdisciplinar. Esto quiere decir que los

aprendizajes deben conectarse entre diferentes áreas del conocimiento y niveles educativos.

Para que se haga posible este tipo de aprendizaje es necesario contar con recursos como son el juego, las TIC, tener una visión amplia del espacio geográfico, diversidad cultural y el enfoque de aprendizaje continuo. Por otro lado, las actividades se deben desarrollar en ambientes que sean acogedores, en donde se favorezca la motivación, la implicación emocional, la libertad de expresión, la interacción y la seguridad de uno mismo.

Según Alsina (2009), para conseguir un ambiente que promueva el aprendizaje creativo, es necesario seguir una serie de principios:

- Es fundamental definir de forma clara los objetivos y competencias que se quieren alcanzar con cada actividad, siempre considerando las características del alumnado.
- Deben ofrecerse recursos, estrategias y dinámicas que ayuden a despertar la motivación, como potenciar las capacidades personales e intelectuales de cada estudiante.
- Las propuestas didácticas deben estar estructuradas con espacios de libre exploración, favoreciendo así la autonomía y la toma de iniciativa.
- Es necesario que los niños se sientan partícipes de su proceso de aprendizaje, aplicándolos de manera activa.
- Se recomienda diseñar experiencias en las que se despierte el interés, estimulen la curiosidad y permitan que florezca la creatividad en el proceso de aprendizaje.
- Animar al alumnado a generar ideas novedosas, a pensar de manera original y a no tener miedo de expresar sus ideas es esencial en este proceso.
- El trabajo cooperativo puede ser muy enriquecedor, fomentando el diálogo, la colaboración y el intercambio de ideas para así poder desarrollar habilidades creativas compartidas.
- La evaluación debe estar centrada en valorar la relevancia de las actividades, priorizando la calidad del proceso y el esfuerzo realizado.
- Por último, hay que enseñar a los niños a cuestionarse, a formular sus propias preguntas y a establecer entre lo que se aprende en el aula y las vivencias diarias.

Para Silva (2025), fomentar la creatividad desde los primeros años de vida tiene un impacto muy beneficioso en el desarrollo global del niño, sobre todo en la etapa de Educación Infantil. Una de las principales ventajas es el fortalecimiento de la autoestima, ya que cuando tienen la oportunidad de crear y expresarse libremente, experimentan una sensación de logro y bienestar que refuerza su confianza en sí mismos.

Esta base emocional les permite afrontar desafíos y superar dificultades con mayor seguridad. Además, el desarrollo de la creatividad favorece una mayor conciencia de uno mismo, ya que, al sentirse libres para expresarse sin miedo a ser juzgados, los infantes pueden explorar sus emociones, pensamientos y capacidades, comprendiendo mejor quiénes son. Para ello, es fundamental crear un entorno seguro que facilite esta expresión espontánea.

Por otro lado, la creatividad influye directamente en el desarrollo de la comunicación, mediante actividades creativas, los niños aprenden a verbalizar emociones, compartir ideas y expresar lo que sienten, fortaleciendo así sus habilidades lingüísticas y su deseo de interactuar con los demás.

Finalmente, este proceso también promueve la sensación de integración, ya que al sentirse capaces de realizar algo único, los niños desarrollan un sentido de pertenencia y aceptación dentro de su entorno, fortaleciendo tanto su identidad personal como social. Además, cabe destacar que los errores pueden ser una oportunidad creativa (Suárez et al., 2021).

3.4.2. Juego.

Para Huizinga (1972), citado en Suárez (2015), en su obra *Homo ludens*, “el juego es más antiguo que la cultura”. Según Cabrera (2016), el juego es una actividad que transforma inicialmente a quien lo realiza, además de ser una herramienta educativa que se puede disfrutar en diferentes grupos sociales y culturales, favoreciendo el proceso en las relaciones interpersonales. También constituye una dimensión esencial en el desarrollo de los niños, permitiéndoles tener un crecimiento y expresión en las áreas del desarrollo. Por otro lado, añade que es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute.

El juego conlleva una serie de procedimientos que ayudan al desarrollo integral, emocional y social de las personas (Blatner y Blantner, 1997). Jiménez (2003) mantiene

que los juegos son actividades amenas que indudablemente requieren esfuerzo físico y mental, sin embargo, el alumnado las realiza con agrado; no percibe el esfuerzo y sí la distracción. En muchas ocasiones, el juego es un medio para poner a prueba los conocimientos de un individuo, favoreciendo de forma natural la adquisición de un conjunto de destrezas, habilidades y capacidades de gran relevancia para el desarrollo tanto personal como social (Rojas, 2009).

Los juegos son actividades atractivas y rápidas de adaptar por los estudiantes debido a que los perciben como algo novedoso y los pueden llegar a relacionar con su realidad cotidiana, además de fomentar su espíritu competitivo, promoviendo el desarrollo social al provocar una interacción con el resto de sus compañeros. También contribuyen una serie de habilidades sociales como la expresión, la empatía, la cooperación, el trabajo en equipo y el respeto por las normas. Asimismo, promueven la discusión de ideas y el reconocimiento del éxito de los demás al conseguirlo antes que ellos, esto puede ser muy beneficioso, así como la aceptación de los propios errores. (Chamoso et al., 2004).

Ángela Alsina (2001), expone diez argumentos que apoyan la utilización del juego como recurso didáctico dentro del aula.

- Es la parte de la vida más real de los niños. Utilizándolo como recurso mitológico, se traslada la realidad de los niños a la escuela y permite hacerles ver la necesidad y la utilidad de aprender.
- Las actividades lúdicas son enormemente motivadoras. Los alumnos se implican mucho y se las toman más en serio.
- Se pueden tratar distintos tipos de contenidos, tanto conceptuales como procedimentales y de valores.
- Los alumnos pueden afrontar nuevos contenidos sin sentir miedo al fracaso.
- Permite aprender a partir del propio error y del error de los demás.
- Respeta la diversidad del alumnado. Todos quieren jugar, pero lo que resulta más significativo es que todos pueden jugar en función de sus propias capacidades.
- Permite desarrollar procesos psicológicos básicos necesarios para el aprendizaje, como la atención y la concentración, la percepción, la memoria, la resolución de problemas y la búsqueda de estrategias...

- Facilita el proceso de socialización de los niños y, a la vez, su propia autonomía personal.
- El currículum actual recomienda de forma especial tener en cuenta el aspecto lúdico del juego y el necesario acercamiento a la realidad de los niños.
- Persigue y consigue en muchas ocasiones el aprendizaje significativo.

En cuanto al efecto del uso de los juegos en el aula, para estos autores Bright, Harvey y Wheeler (1985), los juegos se clasifican en seis niveles taxonómicos: conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación. Estos autores observan que, aunque los juegos en el nivel de conocimiento son los más usados, no siempre dan buenos resultados, esto puede deberse a la influencia de los conocimientos previos que posee el alumno. Sin embargo, los juegos en el nivel de comprensión son efectivos y conducen a niveles más avanzados del aprendizaje.

Ernest (1986) argumenta que la principal ventaja de los juegos es la motivación que genera en los alumnos, mejorando sus actitudes hacia el interés de la materia y rompiendo la monotonía de la enseñanza.

Por otro lado, Butler (1988) sostiene que el uso de los juegos mejora las habilidades para resolver problemas y motiva a los estudiantes. Además, hace hincapié en que esta motivación puede ser temporal, durando exclusivamente cuando el niño está realizando la actividad, causando poco interés por la materia.

Abad y Ruiz (2011), señalan que el juego simbólico es una experiencia vital en la infancia, siendo este un juego libre sin la necesidad de tener condiciones, aunque sí influye la preparación del espacio, objetos y tiempos de dedicación. También añade que es una fuente de placer y un medio de expresión, experimentación y creatividad. Habla del juego simbólico como una necesidad biológica, ya que está ligado al placer y a las emociones.

Por otro lado, añade que este tipo de juego es un medio eficaz para la evolución del lenguaje y la ampliación de la competencia lingüística. Esto se ve reflejado cuando el niño intenta imitar el lenguaje de los adultos, incluso cuando este está jugando, emplea palabras que desconoce su significado, pero las usa porque imita lo que ha escuchado anteriormente.

Como nos comentan Suárez y Suárez (2008), hay que crear situaciones y actividades de aprendizaje en las que los alumnos sientan la necesidad de emplear formas del lenguaje. Organizan las actividades en estas categorías, las de expresión de sus vivencias, las de atención y memoria ante las tareas, iniciación a la conversación y el diálogo, interpretación de imágenes, narraciones y juegos teatrales espontáneos o dirigidos. Las segundas, se clasifican en juegos de eco, juegos de imitación, juegos de acumulación de palabras y juegos de vocabulario.

Por su parte, Hernández (2002), citado en García (2020), destaca las siguientes características del juego:

- Es una actividad voluntaria, espontánea y libre, surge del deseo que tiene el infante y va cambiando según se desarrolla.
- Satisface una necesidad interna que posee el niño, ayuda a contribuir positivamente el desarrollo emocional.
- Es esencial en la infancia, ya que los niños poseen la necesidad de jugar en su día a día, mientras que los adultos dedican ese tiempo a otro tipo de actividades como el ocio.
- Posee una estructura organizada, surge de la imitación de conductas que se observan en su propio entorno.
- Su finalidad está en el acto de jugar, independientemente de si tiene un objetivo educativo, creativo o social.
- Lo más importante es el proceso que viven los niños durante el juego, más que el resultado final.
- Es un gran motor del aprendizaje, ya que despierta en los niños un interés.
- Gracias al juego se pueden crear nuevos escenarios, personajes e historias, lo que permite la creación de mundos alternativos.
- Favorece las relaciones con sus iguales junto con el aprendizaje de conocimientos.

3.4.3. El teatro y el juego simbólico como recurso pedagógico.

Según Cervera (2002), existe un teatro hecho por los niños, otro hecho para ellos y elaborado por los adultos y el teatro mixto, este último es ejecutado por adultos y también colaboran niños. El teatro de los niños se desarrolla sin depender de los adultos, por este motivo la creatividad tiene mucha importancia en este tipo de teatro. El autor

también argumenta que el juego dramático es una de las acepciones que tiene el teatro infantil, el infante se ve totalmente libre a la hora de expresarse.

El teatro en Educación Infantil es una herramienta didáctica muy útil para favorecer la comunicación, el desarrollo del lenguaje y la expresión emocional. A través del juego y la imitación, los niños exploran diferentes formas de expresarse y comunicarse, desarrollando su creatividad y confianza.

Según Delgado (2011), el teatro permite a los más pequeños expresarse con libertad, descubrir nuevas facetas de ellos mismos y comprender mejor sus emociones a través de la representación. Esta práctica está conectada con los objetivos del área del currículo, en el que se destaca la importancia de la expresión corporal como medio para comunicar los sentimientos y conocerse a uno mismo.

El juego simbólico y la dramatización están muy presentes en los contenidos educativos, ya que mediante su uso los niños aprenden imitando situaciones y comportamientos. Además, muchos autores recomiendan integrar la dramatización en la programación del aula, ya que favorece el aprendizaje en las distintas áreas (Delgado, 2011). Por otro lado, como nos indica Navarro (2003):

es evidente que gran parte del buen desarrollo del ámbito de la dramatización en la escuela dependerá del grado de formación y motivación que los maestros hayan recibido [...] esta formación nos aseguraría la adquisición de una cierta seguridad en esta práctica para el uso de la misma en el aula (p.186),

En cambio, para Cervera (1984), citado en Bolaños Salvador (2021), es esencial considerar los siguientes aspectos:

- Los niños tienen que ver mucho teatro y la tarea de los profesores es transmitirlo, ofreciendo de esta manera una cultura dramática cada vez más elevada.
- Considera que el teatro es el medio más asequible para los niños, ya que les ofrece la oportunidad de establecer una comunicación, además tiene que dejar de ser un medio desconocido en el ámbito escolar.
- También añade que el teatro ofrece un plano amplio en el que el espectador tiene que realizar el ejercicio de seleccionar las imágenes y relacionarlas con las palabras que escucha con el resto de los elementos expresivos que se le presentan.

Las consecuencias de este proceso son definitivas a la hora de la observación y la capacidad creadora que se genera en el niño.

- En cuanto a las vivencias, menciona que son muy positivas, ya que el teatro ofrece unas escenas vivas, en directo, junto con un entorno consciente de estas condiciones. El infante puede relacionarse con los actores mediante preguntas y respuestas, antes o después de la representación, siendo muy enriquecedor para el alumno.

En resumen, incorporar el teatro en el aula puede resultar fundamental para trabajar distintas formas de comunicación y fomentar el desarrollo del lenguaje.

4. MARCO EMPÍRICO

4.1 INVESTIGACIÓN.

El estudio del presente trabajo se ha desarrollado a partir de una metodología mixta, integrando los siguientes enfoques fundamentales:

- Revisión bibliográfica: se ha llevado a cabo un análisis detallado y riguroso de diversas fuentes teóricas y científicas, con el objetivo de construir un marco teórico sólido que sirviera de base para la propuesta de intervención.
- Método de investigación-acción (Martos Núñez, 1988): mediante este enfoque cualitativo, se ha analizado previamente a una alumna para conocer el desarrollo del habla en la etapa de Educación Infantil, después se ha diseñado una intervención educativa en el aula. La propuesta consiste en una serie de actividades planificadas y orientadas para mejorar la comunicación de los infantes, siendo este un proceso fundamental en la enseñanza-aprendizaje.
- Creación de una propuesta de intervención: se ha diseñado una situación de aprendizaje con el objetivo de estimular el lenguaje en niños de tres años. Para ello se han creado una serie de apartados como: introducción, destinatarios, objetivos generales, competencias clave, fundamentación curricular en general, metodología, secuenciación didáctica y evaluación.

El objetivo principal de este trabajo como hemos mencionado anteriormente es analizar el habla de una alumna de cuatro años para así poder detectar su nivel de habla y, a partir de ello, identificar las necesidades comunicativas que pueden presentar los niños con esta edad. Este análisis nos ha permitido seleccionar y diseñar actividades que se ajustan a las características evolutivas, con el fin de elaborar una propuesta de intervención que estimule el habla de forma efectiva, lúdica y significativa dentro del aula.

4.2. ANÁLISIS DEL HABLA.

Antes de adentrarnos en el contexto, es importante explicar brevemente en qué ha consistido el proceso previo de recogida y análisis del habla. En primer lugar, se contactó

con los padres de la niña para poder realizar la grabación del habla. Durante esta sesión, se grabó una muestra sonora de su habla espontánea, procurando que la niña hablara de manera natural, sin apenas interrupciones del adulto que le acompaña.

Posteriormente, la muestra fue transcrita, sin corregir ni modificar los errores que tuviera en el habla. A partir de dicha transcripción, se llevó a cabo un análisis descriptivo de los diferentes niveles del lenguaje: fonético/fonológico, morfológico, sintáctico y semántico. Este análisis nos ha permitido extraer una serie de conclusiones para después diseñar una propuesta didáctica ajustada a sus necesidades.

4.2.1. Contexto de grabación y sujeto analizado.

Valeria es una niña que tiene cuatro años y dos meses.

La niña se encuentra en el salón de su casa junto a su madre, esta decide ir a su habitación a por un libro para poder contárselo a su madre. El libro se titula “las aventuras de Moly”. Cuando finaliza la narración del libro, decide contarle a su madre el capítulo que había visto por la mañana en la televisión, los dibujos eran sobre *Peppa Pig* y su familia.

Transcripción del audio. Ver anexo II.

4.2.2. Análisis del habla por niveles lingüísticos.

a) Fonético/ fonológico.

Omisión de sonidos. - /e/ → <i>elefant/elefante.</i> - /a/ → <i>cabado/acabado; aren/arena.</i> - /r/ → <i>pepara/ prepara; caballeo/caballero; pepararon/prepararon.</i> - /do/ → <i>juga/jugaba.</i>	Sustitución de sonidos. - /a/ por /e/ → <i>eutocaravana/ autocaravana, lea/lee.</i> - /g/ por /k/ → <i>pik/ pig.</i> - /l/ por /r/ → <i>otlo/ otro.</i> - /e/ por /o/ → <i>les/ los países.</i> - /l/ por /d/ → <i>tolo/ todo.</i>
Agregación de sonidos. - /a/ → <i>aalaa/ a la.</i>	Simplificación de sonidos. - <i>/enpues/después.</i> - <i>/liito/ (no lo descifro).</i>

- /r/ → <i>rraras/ raras; barro/ barro; trren/ tren; maarrtiiss; rreina/reina; rrabbik/rabbit.</i> - /e/ → <i>cueento/ cuento.</i> - /te/ → <i>ponente/ ponen.</i> - /s/ → <i>bossque/bosque; lanzaadoss/ lanzados.</i> - /b/ → <i>rabbik/ rabbit.</i>	- <i>/cabado/acabado.</i> - <i>/se invitado/ le ha invitado.</i>
--	---

b) Morfológico.

La categoría más repetida son los verbos, aparecen unos 45 en total, entre ellos el tiempo verbal más repetido es el pasado.

Alguno de los ejemplo son:

- *El padre de Molly estaba barriendo.*
- *El pequeñajo se había subido a la casa.*
- *La araña les tejió un paracaídas.*
- *Se fueron de viaje al otoño otoñal.*
- *Pepa pik encontró una liito.*

Los nombres propios son los siguientes más empleados, aparecen unos 21. Valeria los utiliza sobre todo para referirse a diferentes personajes del cuento.

Entre ellos están: *Molly, Nex, Jeram, Kokoro, Pepa Pik, mamá Pik, Emi elephant...*

El uso de conjunciones copulativas es bastante abundante, aparecen 19, concretamente la “y”, Valeria emplea esta conjunción como conector entre oraciones y para enumerar cosas. Ejemplo: *Papá pik monta la tienda de campaña y pepará unos martillos y luego se ponente perdidos.*

Otro de los usos que se repiten a lo largo de la conversación es la combinación de preposición y artículo, concretamente 7 veces se utiliza. La

infante forma el grupo a + el formando “al”, algunos ejemplos son; al coní, al paracaídas, al otoño, al viaje.

La categoría menos empleada son los adjetivos, con un total de 9 en todo el texto, uno de ellos no está bien utilizado, en lugar de decir luna nueva ha dicho luna buena. Ejemplo: Emi elephant es nueva.

Valeria concuerda de forma correcta las palabras, ya que consigue emplear bien el género y número, algún ejemplo; unas huellas, los chicos, los conejitos, la luna...

c) Sintáctico.

Las oraciones que aparecen son oraciones coordinadas copulativas, introducidas casi siempre por la conjunción Y.

La estructura de las oraciones tiene bastante sentido, emplea el orden sujeto, verbo y objeto. Como, por ejemplo; a la familia pig le encanta saltar y saltar en los charlos.

En el momento que se pone a enumerar cosas lo dice todo seguido sin pausas.

Los tipos de oraciones que podemos encontrar son los siguientes:

- Oración enunciativa → *El padre de Molly estaba barriendo y sin darse cuenta Molly; El pequeñajo se había subido a la casa; Moly cruzó por el puente hasta la casa de chocolate.*
- Oración exclamativa → *Oh no hay una tela de araña ahí, no sé quién la habrá tejido la araña; Ouh no ya llegaron los chicos pero.*
- Oración incompleta → *Ooo los conejitos se están comiendo nuestros Suremos mira poponi*

d) Semántico.

En cuanto a la parte semántica, Valeria nos cuenta dos historias distintas, la primera es posible que esté leyendo un libro y la segunda historia está

relacionada con los dibujos que ella ve, podemos deducir que se trata de *Peppa pig*. Por el sentido de la frase podemos llegar a la conclusión de que la infante nos cuenta segmentos que se va acordando de los dibujos.

Le sirve de ayuda las intervenciones de su madre para seguir contando la historia, ya que no se acuerda de ciertas palabras y eso le impide continuar.

Aparentemente la niña cuenta una historia de principio a fin, no parece que esté desordenada.

En cuanto a la fluidez con la que narra la historia la niña se podría decir que es bastante buena para la escasa edad que tiene. Por otro lado, la coherencia con la que habla también es bastante buena a lo largo de toda la narración.

Esto lo podemos verificar con las frases que emplea la niña, además de mantener un tema consistente durante la narración, en el primer fragmento nos habla todo el rato sobre Molly, y en el segundo fragmento nos habla de la familia Pig.

Ejemplo: El padre de Molly estaba barriendo y sin darse cuenta Molly. El pequeño se había subido a la casa. Molly cruzó por el puente hasta la casa de chocolate. En estas oraciones podemos comprobar una buena fluidez y coherencia, está todo relacionado sobre el mismo personaje que es Molly.

Ejemplo: A ver a la familia pig le encanta saltar y saltar en los charcos de barro, después se fueron de viaje al otoño otoñal [...] En autocaravana, después Pepa Pig ha hecho un pastel de calabaza y mamá Pig lee el mapa. En estas secuencias de oraciones, la niña nos narra una serie de actividades que realizan los personajes de manera natural y lógica, por lo que hace buen uso de la fluidez.

4.2.3. Resultados.

Al principio Valeria empieza hablando correctamente sin cometer apenas ningún error, según avanza va cometiendo algún error y necesita la intervención de su madre para poder continuar en dos ocasiones o para corregir alguna palabra que no la ha dicho adecuadamente.

Se puede observar que Valeria tiene buena capacidad para comunicarse, se le entiende casi todas las palabras que dice, comete errores a la hora de expresarse, pero considero que para la edad que tiene habla bastante bien y más si consideramos que está relatando una historia de unos dibujos que ella ha visto, por lo que tiene que recordar y luego expresarse, eso tiene doble mérito.

A nivel fonético la característica más repetida es la agregación de sonidos, es lo que más se repite en toda la conversación. Valeria emplea muchos verbos, además los conjuga bastante bien para la edad que tiene.

En cuanto al nivel sintáctico, el infante estructura correctamente las frases en numerosas ocasiones aunque sí es cierto que utiliza mucho la conjugación Y.

El discurso de Valeria tiene bastante coherencia, hemos podido comprobar que distingue perfectamente las dos historias que ha contado y ambas tienen un principio y un fin.

En cuanto al ritmo, la niña tiene subidas y bajadas, hay momentos en los que va un poco deprisa y la madre le dice que vaya más despacio y otros que lo hace bastante bien.

Comparando los resultados obtenidos con la tabla del nivel expresivo, podemos afirmar que Valeria no tiene ningún tipo de retraso en cuanto a la expresión con la edad actual, es decir, cuatro años y dos meses. Emplea la yuxtaposición de palabras, usa los plurales, emplea frases complejas, tiene un vocabulario amplio.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en el análisis del habla de Valeria, se puede afirmar que su nivel de habla es adecuado para su edad, aunque comete ciertos aspectos de mejora, especialmente en la articulación de algunos sonidos, en el uso excesivo de conjunciones y en la velocidad del habla. Estos pequeños errores detectados, nos permiten saber con mayor precisión que elementos del habla necesitan ser estimulados. Por ello, se ha diseñado una propuesta de intervención dirigida a niños de cuatro años, con el objetivo de favorecer el desarrollo del habla mediante actividades adaptadas a sus características.

4.3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.

4.3.1. Introducción.

El lenguaje oral es una de las herramientas más esenciales en el desarrollo integral de los niños y niñas, ya que les permite comunicarse, expresar emociones y construir aprendizajes. Durante la etapa de Educación Infantil, especialmente alrededor de los cuatro años, es esencial crear contextos ricos y estimulantes que favorezcan su adquisición y desarrollo.

La presente propuesta de intervención tiene como objetivo principal estimular el lenguaje oral a través de actividades lúdicas, adaptadas al nivel madurativo del alumnado de cuatro años. Se parte del juego como medio natural de aprendizaje en la infancia, promoviendo situaciones de comunicación significativas, motivadoras y participativas, donde el lenguaje se convierte en el protagonista.

Cabe destacar que dicha propuesta se trata de un experimento que aún no se ha implementado en el aula de Infantil.

4.3.2. Destinatarios.

La presente propuesta de intervención está dirigida a un grupo de alumnos y alumnas de cuatro años, perteneciente al segundo ciclo de Educación Infantil. En esta etapa, los infantes se encuentran en pleno proceso de adquisición del lenguaje oral, consolidando sus primeras palabras, ampliando su vocabulario y comenzando a estructurar frases sencillas.

El desarrollo lingüístico en estas edades suele presentar diversos ritmos, por ello las actividades planteadas están diseñadas para respetar las diferencias individuales, ofreciendo oportunidades de participación adaptadas a las capacidades y necesidades de cada alumno. Además, al tratarse de actividades lúdicas se puede conseguir una implicación más activa, favoreciendo tanto la expresión oral espontánea como la comprensión de los mensajes en contextos significativos.

En esta propuesta no se establece un número concreto de participantes, las actividades son adaptables tanto a grupos reducidos o más amplios dentro del aula.

4.3.3. Objetivos generales de etapa.

Se han seleccionado los siguientes objetivos generales de la etapa de Educación Infantil para el diseño de la propuesta, según el *Real Decreto 95/2022, del 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de Educación Infantil*.

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- d) Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.
- e) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

4.3.4. Competencias clave e indicadores de logro

Según el *Real Decreto 95/2022, del 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de Educación Infantil*, las competencias clave e indicadores de logro que se trabajarán en esta propuesta.

COMPETENCIAS	INDICADORES DE LOGRO
Competencia en comunicación lingüística (CCL).	- Desarrollar vocabulario y expresión oral. - Fomentar la comprensión de instrucciones y participación verbal.
Competencia plurilingüe (CP).	- Explorar vocabulario nuevo, posibles palabras en distintos idiomas o la repetición de sonidos durante el juego.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM).	- Identificar semejanzas y diferencias entre imágenes. - Estimular la observación y clasificación.
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).	- Favorecer la interacción con los compañeros respetando los turnos de palabra y normas. - Promover actitudes de colaboración y ayuda mutua. - Potenciar la atención, concentración y memoria. - Estimular la curiosidad y el interés por descubrir.
Competencia ciudadana (CC).	- Respetar los turnos, la colaboración, la escucha activa y la comunicación con compañeros.
Competencia emprendedora (CE).	- Desarrollar capacidades de cooperación junto con el desarrollo de emociones.

En concreto, en esta propuesta de intervención las competencias clave que se van a desarrollar de la siguiente manera:

- Competencia en comunicación lingüística: se potencia mediante actividades en las que los niños se tienen que expresar oralmente, además de compartir ideas, contar historias, formular preguntas mediante el juego simbólico.
- Competencia plurilingüe: se trabaja con el contacto con otras lenguas, con cuentos, juegos o canciones en las que se incluyan palabras o expresiones en otros idiomas.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería: se desarrolla mediante los juegos de clasificación, como el memory de sombras, la resolución de problemas sencillos y diversos materiales.

- Competencia personal, social y de aprender a aprender: se desarrolla a través del juego cooperativo, en las dinámicas en grupo y en situaciones en donde los alumnos tienen que gestionar las emociones y aprender de la experiencia.
- Competencia ciudadana: se desarrolla en con la convivencia, respetando las normas de clase y en la resolución de posibles conflictos que puedan surgir. Además las actividades que se han propuesto están diseñadas para promover la tolerancia, el respeto y la cooperación entre el alumnado.
- Competencia emprendedora: se trabaja durante las actividades ya que los niños tienen que tomar decisiones al explorar nuevas ideas, en el desarrollo de la creatividad y al tomar la iniciativa durante el juego simbólico.

4.3.5. Áreas: competencias específicas, criterios de evaluación y contenidos.

Según el *Real Decreto 95/2022, del 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de Educación Infantil*, las competencias específicas, los criterios de evaluación y los saberes básicos o contenidos que se trabajan en esta propuesta de intervención son los siguientes:

ÁREA 1: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
Competencias específicas	1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva. 2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad efectiva. 4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.
Criterios de	1.1. Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y

evaluación	reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento. 1.3. Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino. 2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones. 2.2. Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales. 4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación. 4.2. Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos.
Saberes básicos o contenidos	A. El cuerpo y el control progresivo del mismo. - Imagen global y segmentaria del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos. - El movimiento: control progresivo de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. - El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego. - Progresiva autonomía en la realización de tareas. B. Desarrollo y equilibrio afectivos. - Herramientas para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses.

	- Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas. - Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia los demás. D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás. - Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto. - Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios.
--	--

ÁREA 2: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
Competencias específicas	1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.
Criterios de evaluación	1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés. 1.3. Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos. 1.5. Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas.

Saberes básicos o contenidos	A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios. - Cualidades o atributos de objetos y materiales. Relaciones de orden correspondencia, clasificación y comparación. - Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento. B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. - Pautas para la indagación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. - Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con igualdad y con el entorno. - Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.

ÁREA 3: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
Competencias específicas	1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno. 2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia

	experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes. 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.
Criterios de evaluación	1.1. Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, en función de su desarrollo individual. 1.2. Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes. 2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás. 3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales. 3.2. Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza.
Saberes básicos o contenidos	A. Intención e interacción comunicativas. - Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal. - Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. - Convenciones sociales del intercambio lingüístico. B. Las lenguas y sus hablantes. - Repertorio lingüístico individual. C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo. - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones,

	juegos de interacción social y expresión de vivencias. - Interacción comunicativa de los mensajes. - Verbalización de la secuencia de acciones. E. Aproximación a la educación literaria. - Textos literarios infantiles orales y escritos al desarrollo infantil, que preferiblemente desarrollen valores sobre cultura de paz, derechos de la infancia, igualdad de género y diversidad funcional y étnico-cultural. H. Lenguaje y expresión corporales. - Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas. - Juegos de expresión corporal y dramática.
--	---

4.3.6. Metodología.

Según el *Real Decreto 95/2022, del 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de Educación Infantil*, el enfoque metodológico se basa en que el alumnado sea protagonista de su propio aprendizaje, en cuanto a la figura del docente deberá de actuar como un guía, de tal modo que los alumnos puedan aprender de forma interpersonal e intrapersonal.

La metodología empleada en esta propuesta se basa en un aprendizaje activo, lúdico y la interacción entre iguales, como eje para el desarrollo global de los alumnos. Este enfoque pedagógico está diseñado para fomentar la curiosidad, la experimentación y la exploración del entorno, permitiendo que los alumnos puedan construir su propio aprendizaje de manera significativa.

En cuanto al enfoque de aprendizaje activo, se parte de la necesidad natural que tienen los infantes por moverse, tocar, observar y manipular. Las actividades están diseñadas con el propósito de que los alumnos tengan una participación directa mediante la experiencia sensorial, la expresión corporal, las actividades manipulativas, consiguiendo que los niños aprendan haciendo y descubriendo ellos mismos. De esta manera se favorece el desarrollo del lenguaje oral y las habilidades comunicativas.

Otra de las metodologías empleadas en esta propuesta es el juego lúdico, siendo una herramienta fundamental para el desarrollo en esta edad. Se introduce una pequeña historia que sirve de hilo conductor para las actividades. Los alumnos adoptan roles, resuelven pequeñas situaciones y se implican emocionalmente, lo que favorece su motivación y compromiso en las tareas.

Por otro lado, se fomenta el trabajo en grupo siendo esencial a los tres años ya que están en pleno desarrollo social. Se proponen actividades sencillas en las que se fomenta la colaboración entre iguales, el respeto de turno, el uso del lenguaje para comunicarse y la participación activa.

En conclusión, la metodología elegida busca crear un clima en el aula cálido, afectivo y estimulante, en donde los niños se sientan seguros. Crear un entorno donde aprender signifique jugar, relacionarse e investigar se convierte en la base de todo aprendizaje.

En cuanto a los resultados, hay que tener en cuenta que esta propuesta didáctica aún no ha sido implementada en el aula, por lo tanto, no hay unos resultados objetivos sobre su efectividad.

No obstante, se espera que los resultados de la propuesta sean muy positivos si se siguen los pasos planteados y el alumnado respeta las normas establecidas para el desarrollo de las actividades. Es posible que algunos niños encuentren ciertas dificultades en algunos de los retos, sobre todo en las primeras sesiones. En el caso de que esto suceda, se debe intentar animar y sobre todo evitar la frustración, respetando el ritmo de aprendizaje y consiguiendo que mantenga el interés y la motivación por participar.

El profesor durante el desarrollo de las sesiones tendrá un papel como figura de referencia, de guía y les acompañará durante todo el proceso de aprendizaje. Actuará principalmente como observador, permitiendo que los niños exploren y descubran su propio ritmo. Además, ofrecerá apoyo emocional y reforzará los logros de los alumnos, consiguiendo así fomentar la confianza y la autonomía de los más pequeños. En cuanto a la intervención se deberá de adaptar a las necesidades individuales de cada alumno, consiguiendo que todos puedan avanzar en las actividades.

4.3.7. Temporalización.

La propuesta didáctica ha sido pensada para introducirla en el primer trimestre, no obstante se puede implementar en cualquier trimestre del curso. Para llevarla a cabo, se dedicarán dos horas semanales en las que se realizarán las diversas actividades incluidas en dicha propuesta.

Esta tendrá una duración de cuatro semanas, realizando dos sesiones por semana. Pero al tratarse de una propuesta que tiene como objetivo estimular el habla, es posible que algunas de las sesiones una vez finalizadas se puedan volver a realizar. Por ello se estima que dure cuatro semanas aproximadamente.

Además, cada sesión tendrá una duración de una hora y media, en la cual se explicará a los alumnos en qué consiste la actividad, se harán las agrupaciones necesarias, se desarrollará la actividad y por último se realizará la evaluación individual.

4.3.8. Secuenciación didáctica.

Para comenzar con la propuesta de intervención, primeramente, se va a plantear una secuenciación didáctica estructurada con un hilo conductor que consiga captar la atención del alumnado y favorezca la implicación en las actividades.

Comenzaremos con una pequeña historia protagonizada por un pez que está atrapado en las profundidades del océano. Este pez, está muy triste y solo, necesita nuestra ayuda para ser libre y poder nadar feliz con el resto de los animales marinos.

Los alumnos serán los protagonistas de esta gran aventura, serán los encargados de ayudar al pez, pero para conseguirlo tendrán que superar una serie de “pruebas”, estas serán actividades lúdicas diseñadas para estimular el lenguaje. Cada una de estas actividades supondrá un reto, que, al superarse, permitirá al pez avanzar hacia la superficie del mar.

Este enfoque permite dar sentido y cohesión a todas las actividades, manteniendo la motivación de los alumnos y fomentando la participación desde la emoción, la imaginación y el juego simbólico. Además de favorecer el aprendizaje significativo.

Además, cada alumno tendrá un carnet individual en el que, al finalizar cada sesión, colocará una pegatina verde o roja en función de si han logrado superar la prueba o no. Esta dinámica no solo fomenta la autoevaluación de sus propios logros, sino que también sirve como refuerzo visual y motivador para incentivar a implicarse más en las actividades.

SESIÓN 1: PEZ solo tiene una E, jugamos con las vocales.	
Duración	60 minutos
Espacios	Aula
Agrupamientos	Se dividirá al alumnado en dos grupos
Recursos y materiales	- Juego del pez adaptado de las vocales. - Para el circuito: letras de las vocales, cajas y tarjetas.

Desarrollo de la sesión:

Uno de los contenidos que se trabajan en el aula de cuatro años, es el aprendizaje de las vocales, para ello, las vamos a trabajar de una manera más lúdica y entretenida. Se dividirá al alumnado en dos grupos, cada uno deberá de realizar el recurso correspondiente, después cambiaremos para que ambos grupos realicen las dos actividades.

El primer recurso es un pez de las vocales, los alumnos se sentarán en círculo rodeando el tablero, al lado tendrán una caja con fichas. Cada alumno por turnos deberá de coger una ficha de la caja, en ella hay representado una imagen que comienza por una vocal, por lo que el alumno deberá de decir que objeto hay representado y por qué vocal comienza. Una vez que lo haya acertado deberá de buscar en el tablero donde está la figura que le ha tocado.

El segundo recurso consiste en un mini circuito de las vocales, en el suelo habrá representado un laberinto con las letras de las vocales, y después habrá unas cajas con

dichas vocales. Cada alumno deberá de coger una tarjeta, en la que habrá un dibujo representado, el infante debe adivinar de qué se trata y por qué vocal comienza. Una vez que lo haya adivinado deberá pasar el laberinto por la vocal que le ha tocado y depositar la tarjeta en la caja correspondiente.

Al terminar la sesión los alumnos sacarán su carnet individual y colocarán en la casilla correspondiente la pegatina verde o roja.

SESIÓN 2: El pez de las sombras.	
Duración	60 minutos
Espacios	Aula
Agrupamientos	Actividad grupal.
Recursos y materiales	- Proyector digital. - Cuento “Nadarín”. - Imágenes de los elementos del cuento. - Blu Tack o similares para pegar las figuras.

Desarrollo de la sesión:

Esta actividad se realizará en la zona de la asamblea, donde los alumnos se sentarán en semicírculo para favorecer la atención y la participación activa. Para crear un ambiente más mágico y captar su interés, el aula permanecerá en penumbra, se utilizará el proyector digital como recurso principal para narrar el cuento de forma más visual y lúdica.

El cuento elegido para esta actividad se titula “*Nadarín*”, siendo una historia sencilla y atractiva que permite a los alumnos implicarse en el cuento, así conseguiremos un ambiente de juego y emoción para ellos. Antes de comenzar, el docente repartirá a cada infante una figura o elemento del cuento (por ejemplo, los peces rojos, pulpo, medusa, Nadarín, gran pez). Durante la historia, cada vez que aparezca uno de estos elementos en la narración, el alumno al que le haya tocado deberá reconocerlo, cogerlo y

colocarlo en la pantalla digital, de esta forma entre todos iremos reconstruyendo el cuento visualmente.

Al finalizar el cuento se realizará un diálogo colectivo, el docente realizará una serie de preguntas sencillas. El objetivo es comprobar lo que los niños recuerdan de la historia, que expresen lo que más les ha llamado la atención y hablen libremente, respetando los turnos de palabra. Algunas de las preguntas pueden ser: ¿Qué le pasó a Nadarín?, ¿Qué pez os gustó más?, ¿Qué pasó al final?, ¿Que animales marinos conoce durante el viaje?, ¿Que formaron todos los peces juntos?, ¿Qué idea tuvo Nadarín para proteger a todos los peces?...

Para finalizar con esta sesión los alumnos cogerán su carnet individual y podrán una pegatina verde o roja, verde si han estado atentos y han participado activamente y roja si no lo han logrado.

SESIÓN 3: A pescar y adivinar.	
Duración	60 minutos
Espacios	Aula
Agrupamientos	Primera actividad grupal y luego se dividirá al alumnado en dos grupos.
Recursos y materiales	- Peces. - Caña. - Memory. - Dobble adaptado

Desarrollo de la sesión:

Para comenzar con esta sesión vamos a realizar el recurso “A pescar y adivinar”, en el suelo o en una mesa, habrá una pecera con diversos peces de cartulina, cada pez representa la imagen de una acción (correr, dormir, saltar), un animal, o un objeto. Por turnos los alumnos deberán de coger la caña de pescar y coger un pez, sin mostrarlo al

resto de los compañeros, debe de interpretar lo que aparece en el pez mediante la mímica o gestos. El resto de los alumnos deben intentar adivinar de qué se trata.

A continuación, se dividirá a los niños en dos grupos. Cada uno de ellos realizarán un recurso diferente y luego cambiarán. El primero de ellos es un memory de sombras, este recurso se puede emplear para trabajar cualquier temática que se esté estudiando en el aula, los alumnos deberán de encontrar la pareja y después decir el nombre y para qué sirve. El otro recurso es el juego del Dobble pero con imágenes adaptadas para niños de tres años, cada carta contiene seis imágenes, y siempre hay una imagen que coincide entre cualquier par de cartas. El docente reparte una carta a cada niño y otra boca arriba en el centro del círculo. Por turnos, los niños observarán su carta y la del centro para buscar la imagen que se repite. Después realizaremos este último recurso, pero en movimiento, el docente colocará varias cartas del Dobble ampliadas por la clase, por ejemplo, en la pared, en una silla, en la mesa o incluso en el suelo. El profesor enseñará una carta al grupo y dará unas instrucciones, por ejemplo, busca la imagen que está también en esta carta ó encuentra el dibujo del pez. Los niños deberán de moverse por el aula, como si fueran exploradores y buscarán la carta que tenga esa misma imagen. Cuando la encuentren deberán decir en voz alta el nombre e imitar su sonido.

Al finalizar los recursos los alumnos deberán sacar su carnet individual y colocar la pegatina correspondiente en función de si han superado la sesión o no.

SESIÓN 4: Teatro de sombras	
Duración	60 minutos
Espacios	Aula
Agrupamientos	Actividad grupal
Recursos y materiales	- Cuento de “El pescador y el pez dorado”. - Proyector digital o lámpara.

Desarrollo de la sesión:

En la zona de la asamblea el docente narrará el cuento de *“El pez dorado”*. Seguidamente se hará una demostración de la escenificación de las escenas con las sombras de la mano. Después se dejará a los alumnos por turnos que jueguen con las sombras sin que haya ningún tipo de instrucciones, cada uno puede realizar lo que más le guste. A continuación, el docente enseñará a los alumnos como deben de colocar las manos para representar los diferentes personajes. Por turnos, irán saliendo para realizar la figura del cuento.

Una vez concluida la actividad anterior, el docente escenificará una sombra y los alumnos deberán adivinar de qué se trata.

SESIÓN 5: Detectives del océano.	
Duración	50 minutos
Espacios	Patio
Agrupamientos	Actividad grupal
Recursos y materiales	- Tarjetas. - Lupa.

Desarrollo de la sesión:

Esta sesión se realizará en el patio del colegio, aunque también se podría desarrollar en el aula, el docente esconderá varias tarjetas por el patio y los alumnos deberán buscar la tarjeta que se pide. Para adivinar de qué tarjeta se trata primero el docente dará pistas, por ejemplo, “Estoy buscando algo que dice miau”, o “Es redonda, dulce, de color rojo”. El alumno que lo encuentre primero deberá decir su nombre y decir

una frase con ella. Después, el infante deberá de dar las pistas a sus compañeros para que encuentren la siguiente tarjeta y así sucesivamente.

SESIÓN 6: Crea tu cuento submarino.	
Duración	50 minutos
Espacios	Patio
Agrupamientos	Actividad grupal
Recursos y materiales	- Caja con tarjetas

Desarrollo de la sesión:

Para comenzar con esta sesión nos desplazamos al patio del colegio, una vez allí, el docente explicará en qué consiste la actividad. Esta consiste en crear una narración inventada por los niños, primero el docente expondrá una frase inicial y luego ellos deberán de continuar con la historia. Los niños estarán sentados en círculo y la profesora empezará diciendo “Había una vez un pez...”, todos se levantarán y realizarán la acción, después el docente señalará a un estudiante al azar para que continúe con otra frase y así sucesivamente.

Dispondremos de una caja con tarjetas, que representarán alguna acción, animal, objeto... en el caso de que algún alumno se quede bloqueado y no sepa o no se le ocurra que decir cuando sea su turno, podrá acercarse a la caja para coger una de estas tarjetas y decir a sus compañeros que hay representado.

SESIÓN 7: El cofre de los residuos.	
Duración	60 minutos

Espacios	Aula
Agrupamientos	Actividad grupal
Recursos y materiales	- Caja mágica. - Objetos (pelota, vaso, oso de peluche, coche de juguete...).

Desarrollo de la sesión:

En esta tercera sesión trabajaremos con dos recursos. El primero de ellos se llama “El cofre de los residuos”, la profesora explicará que el pez que está atrapado en el fondo del mar tiene muchos objetos a su alrededor que impiden que sea feliz, por este motivo los niños deben de ayudarlo. Después, mostrará una caja mágica en la zona de la asamblea. En su interior hay objetos que son muy sencillos para que los adivinen los alumnos como, por ejemplo; una pelota, un vaso, un oso de peluche, un zapato... El docente irá sacando los objetos sin enseñarlo a los alumnos, estos deben de adivinar de qué objeto se trata mediante unas serie de pistas. Se pueden utilizar pistas sonoras, imitando el sonido del objeto si es posible o pistas verbales, se describe su la forma que tiene, para que se usa, qué color tiene... Cuando los alumnos hayan adivinado se mostrará el objeto y lo nombraremos en voz alta todos. Después formulamos una serie de frases que tienen que ver con el objeto, por ejemplo; “Es una pelota”, “Sirve para jugar”, “Es un vaso, sirve para beber” ...

Una posible variante del juego es usar solo onomatopeyas para facilitar la participación y trabajar los sonidos básicos.

Después, realizaremos el recurso “¿Qué hay dentro?”, en la zona de la asamblea se mostrará otra caja misteriosa con un agujero por donde los niños deben de meter la mano, sin ver lo que se esconde dentro. En el interior de la caja habrá un objeto cotidiano, los niños deberán adivinar de qué objeto se trata mediante el tacto, se hará por turnos, cuando introduzcan la mano deberán de decir al resto de sus compañeros que textura tiene, el tamaño, la forma... para que puedan adivinarlo.

Al finalizar las actividades anteriores deberán sacar su carnet y poner una pegatina verde o roja, en función de si han superado la actividad o no.

SESIÓN 8: Resolución del conflicto.	
Duración	50 minutos
Espacios	Aula
Agrupamientos	Actividad grupal
Recursos y materiales	- Carnet individual. - Pez de peluche.

Desarrollo de la sesión:

La propuesta concluye una vez que los alumnos han completado con éxito todas las actividades diseñadas para estimular el habla. Una vez que han superado la prueba del cofre de los residuos, los alumnos comprenderán porque estaba atrapado el pez en las profundidades, entonces la profesora les explicará brevemente porque no hay que tirar objetos al suelo y sobre todo al mar.

Seguidamente, cada alumno mostrará su carnet individual, y nos comunicarán si han superado todas las pruebas, de ser así podrán ayudar al pez que estaba atrapado en las profundidades del océano y será libre. Una vez que el pez quede en libertad podrá quedarse con nosotros en el aula, será nuestra mascota de clase.

5.3.9. Evaluación.

La evaluación de esta propuesta de aprendizaje tiene un carácter individualizado, centrado en el seguimiento del progreso de cada alumno. El docente observará de forma constante las competencias específicas, los criterios de evaluación y los logros de cada

estudiante (Ver tabla 1). Se trata de una evaluación continua, en la que se recogen evidencias de los avances en un diario de campo, permitiendo identificar los logros y las dificultades que puedan surgir. Esta forma de evaluar favorece la atención personalizada y contribuye a que el alumno se pueda desarrollar plenamente en un entorno inclusivo y respetuoso siguiendo su propio ritmo de aprendizaje.

Además, cada alumno dispone de un carnet individual (Ver tabla 2) que utilizará al finalizar cada sesión para poder autoevaluarse de manera sencilla y visual. Cada sesión tendrá una casilla en la que los alumnos deberán de seleccionar una pegatina verde (si consideran que ha superado la prueba) o roja (si creen que no lo han conseguido). De esta manera el alumnado puede tomar conciencia de su propio proceso de aprendizaje, sino que también sirve como elemento de motivación animándoles a superarse cada día.

Tabla 1: Rúbrica de heteroevaluación. (Elaboración propia)

ÁREA 1: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	Conseguido	En proceso
1.1. Progresa en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.		
1.3. Maneja diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.		
2.1. Identifica y expresa sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el		

control de sus emociones.		
2.2. Ofrece y pide ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales.		
4.1. Participa con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respeta los distintos ritmos individuales y evita todo tipo de discriminación.		
4.1. Participa con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respeta los distintos ritmos individuales y evita todo tipo de discriminación.		
4.2. Reproduce conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identifica y rechaza todo tipo de estereotipos.		

ÁREA 2: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	Conseguido	En proceso
--	------------	------------

1.1. Establece distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.		
1.3. Se ubica adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplica sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.		
1.5. Organiza su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas.		

ÁREA 3: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	Conseguido	En proceso
1.1. Participa de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, en función de su desarrollo individual.		
1.2. Ajusta su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes.		
2.1. Interpreta de forma eficaz los mensajes e		

intenciones comunicativas de los demás.		
3.1. Hace un uso funcional del lenguaje oral, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales.		
3.2. Utiliza el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza.		

Tabla 2: Rúbrica de autoevaluación del alumnado, carnet individual. (Elaboración propia)

NOMBRE:

AUTOEVALUACION



1 ☐

4 ☐

7 ☐

2 ☐

5 ☐

3 ☐

6 ☐



5. CONCLUSIONES

En esta conclusión se recoge una síntesis acerca de cómo se han cumplido los objetivos establecidos en el Trabajo de Fin de Grado.

- *Explorar los conceptos de lenguaje, lengua y habla.*

Este objetivo se ha logrado mediante el análisis teórico inicial del trabajo, en el que se han definido y diferenciado los tres conceptos esenciales para poder comprender el desarrollo lingüístico en la infancia. Se ha profundizado acerca de su significado, su relación entre sí y el papel que tiene dentro del proceso comunicativo. Asimismo, se ha destacado su importancia en el ámbito educativo, ya que si se comprenden adecuadamente estos términos nos va a permitir planificar mejor las estrategias para estimular el habla entre el alumnado. Estos conceptos previos nos han servido como punto de partida para el desarrollo del marco teórico y para después poder orientar la propuesta didáctica.

- *Analizar los fundamentos teóricos sobre el desarrollo y la adquisición del lenguaje en la etapa de Educación Infantil.*

Este objetivo se ha logrado mediante la revisión teórica de autores relevantes en el desarrollo y la adquisición del lenguaje como Piaget, Vygotsky, Bruner y Skinner, entre otros. Esta investigación nos ha permitido comprender mejor cómo influyen los factores del contexto familiar, escolar, la interacción y la madurez en el desarrollo del lenguaje. También se ha profundizado sobre las etapas del desarrollo del lenguaje, siendo esenciales para tener conocimiento acerca de la progresión que tiene el infante en esta habilidad. Conocer estas etapas ha sido fundamental para adaptar la propuesta didáctica a la realidad de los niños de cuatro años, teniendo en cuenta su momento evolutivo y planificando actividades que respeten sus necesidades lingüísticas.

- *Valorar cómo influye la creatividad y los juegos como estrategia educativa.*

Este objetivo se ha trabajado investigando el impacto positivo que tiene el juego simbólico, la dramatización, la creatividad y la gamificación en el desarrollo del habla. Mediante la revisión bibliográfica y mi propia experiencia, se ha llegado a la conclusión que estas estrategias mencionadas favorecen la expresión oral espontánea, permitiendo ampliar el vocabulario y el desarrollo de habilidades comunicativas entre los más pequeños.

También hemos comprobado que el juego tiene un papel muy importante dentro del aula, ya que permite crear un ambiente seguro y motivador, en donde el infante puede expresarse libremente, experimentar con el lenguaje y construir sus propios aprendizajes.

- *Analizar el habla de una alumna en pleno desarrollo del habla para valorar las actividades, técnicas y estrategias que serían necesarias para valorar las actividades, técnicas y estrategias que serían necesarias para el estímulo del habla.*

El análisis del habla de una niña de cuatro años en pleno proceso de adquisición del lenguaje, nos ha permitido observar el nivel de desarrollo sobre su expresión oral. Mediante esta observación, se han podido detectar las fortalezas y dificultades que presenta, para después seleccionar los recursos y estrategias necesarias para estimular su habla de la manera más adecuada. Este análisis ha sido clave para ajustar la propuesta didáctica, asegurándonos que la niña responda a las necesidades adecuadamente y consiga un avance significativo en la competencia lingüística.

- *Diseñar una propuesta de intervención didáctica orientada a dicha estimulación fomentando el juego libre, simbólico y la técnica teatral.*

Este objetivo ha sido alcanzado mediante la elaboración de una propuesta didáctica adaptada a las necesidades y características de niños de cuatro años. Las actividades se basan en el juego, la creatividad, la exploración sensorial y el uso del teatro, permitiendo al niño que desarrolle su lenguaje en un entorno más acogedor y estimulante. La propuesta tiene dinámicas individuales y grupales que permiten favorecer la comunicación oral, respetando el ritmo de cada alumno y haciendo que disfruten de su aprendizaje. Todo esto se ha diseñado con los principios del currículum actual de Educación Infantil.

A modo de conclusión, el estudio de los conceptos; lenguaje, lengua y habla en Educación Infantil, considero que son esenciales para poder comprender mejor cómo se desarrolla el habla durante los primeros años de vida. El marco teórico me ha permitido profundizar en conceptos clave y en conocer la importancia de estimular el lenguaje desde un enfoque motivador y lúdico, teniendo en cuenta también el desarrollo evolutivo del alumno. El análisis del habla de Valeria ha sido una experiencia enriquecedora, ya que me ha permitido observar de manera directa cómo se manifiestan las habilidades lingüísticas a esa edad, además de poder reflexionar sobre sus fortalezas y las posibles

áreas de mejora. Tras estas observaciones se ha podido diseñar una propuesta didáctica ajustada a las necesidades del alumno. A pesar de no haberse puesto en práctica dicha propuesta, espero que pueda servir de guía y apoyo para el profesorado, ya que proporciona una serie de recursos útiles y prácticos que pueden servir para fomentar el desarrollo del habla de forma natural y significativa.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, J., y Ruiz de Velasco, A. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona: Graó.
- Alfonso, J. A. G. (2015). Competencia en Comunicación Lingüística. *IV Jornadas Regionales de Intervención Psicopedagógica en Educación Infantil y Primaria*, 47.
- Alsina, P., Díaz, M., Giráldez, A., y Ibarretxe, G. (2009). *El aprendizaje creativo - 10 ideas clave*. Barcelona: Editorial GRAÓ.
- Bigas, M. y M. Correig (2000). *Didáctica de la lengua en Educación Infantil*. Madrid: Síntesis.
- Bolaños Salvador, C.M. (2021). *La preocupación teatral de Juan Cervera y su correspondiente aportación pedagógica a la escuela española* [Tesis doctoral, Universidad de Alicante]. Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante.
- Bouton, Ch, P. (1976). *El Desarrollo del lenguaje*. París, Editorial de la Unesco.
- Bruner, J. (1986). *El habla del niño*. Barcelona: Paidós.
- Cabrera, N. A. G. (2016). La importancia del juego como función social a través del desarrollo del ser humano. *Ciencia y actividad física*, 3(2), 30-40.
- Carrera, B., y Mazzarella, V. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601309>
- Castañeda, P. (1999). El lenguaje verbal del niño. *Lima: Fondo Editorial de la UNMSM*, 47.
- Cervera, J. (2002). *Historia crítica del teatro infantil español* [Obra digital]. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- Clemente, R.A. (2000). *Desarrollo del lenguaje*. Barcelona: Octaedro.
- Cohen, N.J. (2010). *Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia. Desarrollo del Lenguaje y la Lectoescritura*.

- Delgado, M. E (2011). “La dramatización: recurso didáctico en Educación Infantil”. *Revista Pedagogía magna*, (11), pp. 382-392. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3629264> (3/9/2019).
- Fabre-Mestres, A. (2015). *Pedagogía Waldorf: Trabajar la creatividad para fomentar la Educación Emocional en Educación Infantil* (Bachelor's thesis)
- González, J.J. y García, J.M. (2019). Trastornos del lenguaje y la comunicación. *Congreso de Actualización Pediatría*. Madrid: Lúa Ediciones. 3. 569-577.
- Hernández, R. J. (2002). El juego en la infancia. *Revista Candidus*, 4 (21- 22), 134-137.
- Lapegna, M., y Himelfarb, R. (2002). La adquisición del lenguaje según Chomsky y Piaget. *Anuario de Letras. Lingüística y Filología*, 40, 333-341.
- Millán Chivite, F. (1995). El Estadio Germinal en la Lengua del Niño. *CAUCE: Revista de Filología y su Didáctica*, 18-19, 817-850.
- Millán Chivite, F. (1997). Lingüística Infantil y Origen del Lenguaje. *CAUCE: Revista de Filología y su Didáctica*, 20-21, 873-898
- 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*. [Norma estatal]. *Boletín Oficial del Estado*. (BOE núm. 28, de 2 de febrero de 2022, pp. 14561–14595) <https://www.boe.es/boe/dias/2022/02/02/pdfs/BOE-A-2022-1654.pdf>
- Montero, M. M., y Alvarado, M. D. L. Á. M. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124.
- Navarro Pablo, M. (2003). Adquisición del lenguaje. El principio de la comunicación. *CAUCE. Revista de Filología y su Didáctica*, 26, 321-347
- Navarro, M. (2003). “La formación inicial del profesorado en las universidades públicas españolas para el uso de la dramatización en el aula”. *Enseñanza*, (21), pp. 181-198.
- Owens, R (2003). *Desarrollo del lenguaje*. Pearson-Prentice Hall, D.L. Madrid.

- Pedroso, M.J. (2008). *Teorías del aprendizaje: Piaget y Vygotsky*. [PDF].
<https://profesorailianartiles.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/04/piaget-y-vigotsky.pdf>
- Saavedra, D. L. C. (2013). *Lengua, lenguaje y habla*. [s.n.].
- Ramírez, I. C. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. *Creatividad y sociedad*, 20(12), 7-20.
- Rodríguez, J. J., y Santana, A. M. M. (2010). Adquisición y desarrollo del lenguaje. *Psicología del desarrollo en la etapa de educación infantil*, 2(5), 105-106.
- Silva Baque, S. M. (2025). *La creatividad en el nivel inicial: estrategias y beneficios para el desarrollo integral de los niños* (Master's thesis, La Libertad, Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2025).
- Suárez Muñoz, A., y Suárez Ramírez, S. (2008). “El juego y sus funciones educativas: Juegos de lectura y escritura” en Martos Núñez, E., Matilla Álvarez, J.J. (coords.). *Lectura, familia y convivencia ciudadana*. Badajoz: ANPE. p.75-89.
- Suárez Ramírez, S. (2015). *Los titulares en los cibermedios deportivos. Principales figuras retóricas y su aplicación didáctica* [Tesis doctoral, Universidad de Extremadura]. Dehesa-Repositorio Institucional de la UEx.
<http://hdl.handle.net/10662/3089>
- Suárez-Ramírez, S., Mateos-Núñez, M y Suárez-Ramírez, M. (2021). Gramática lúdica y creativa: Una experiencia para hacer más accesible los contenidos gramaticales en Educación Primaria. *Educatio Siglo XXI*, 39(3), 187-208.
- Vivanco Montoya, K. (2015). *Componentes del Lenguaje Oral y la Comprensión Lectora en los Alumnos del Tercer Grado de un Centro Educativo Parroquial del Distrito de San Isidro*.

7. ANEXOS

Anexo I.

Audio de Valeria.

<https://drive.google.com/file/d/1haCl8VbhbxqVShnvdwiDa4aDtMlaQaUr/view?usp=sharing>

Anexo II.

Transcripción audio de Valeria.

El padre de Molly estaba barriendo y sin darse cuenta Molly. El pequeñajo se había subido a la casa. Moly cruzó por el puente hasta la casa de chocolate. Oh no hay una tela de araña ahí, no sé quién la habrá tejido la araña. Al coní después se invitado un robot que se llama Nex y dice: [...] La araña les tejió un paracaídas y diciendo serabum se trasladará a todos los países. Después gracias al paracaídas Moy y su papá ya pueden tomarse. Feliz noche buena. Hoy Moly ha recibido una carta de su amigo Jeram. [...] Kokoro y le dice que vaya esta noche a la a la aalaaa [...] Luna, Oouh no ya llegaron los chicos pero, [...] Alguien se come nuestro suremo [...] Surimi. Ooh han encontrado Moly y Nex unas huellas súper rrraras no saben de quién son. Ooo los conejitos se están comiendo nuestros Suremos mira poponi, (bloblo) después disfrutan de la luna buena. Y colorín colorado este cueento se ha cabado.

A ver a la familia pik le encanta saltar y saltar en los charcos de barrrrro, después se fueron de viaje al otoño otoñal [...] En eutocaravana, después Pepa Pik ha hecho un pastel de calabaza y mamá pik lea el mapa. Papá pik monta la tienda de campaña y pepara unos martillos y luego se ponente perdidos. Emi elephant es nueva blabla después del está construyendo un castillo de aren. Y después emi va a ir a construir otlo después todos se van en trreen. [...] De excursión al viaje maarrtiiss y después marangas el león estanque con peces. Y Pepa pik encontró una liito y enpues lleo emi Pepa era la princesa Georch el caballeo papá pik el rrey y mamá pik la rrreina. Después pepararon una fiesta. Papá pik después jugaba al fútbol después juga, después veían la tele, después pepa no

podía jugar al fútbol, después montaron en helicóptero [...] Con la señora rrabbik [...] Al bossque compraron tolo [...] Les enseña las fotos que hicieron a todo a Susi a Kali Cat aaa Dani y a pepa, dibujos que hicieron. Fueron en el cohete lanzaadooss como una pera. [...] A la luunaa [...] Zoe, cebrá y con dicho el rabbik. Si después Pepa y Georch no tenían sueño así que seguían despiertos. Y colorín colorado este cuento se ha cabado.

Los [], son las intervenciones que ha realizado el adulto durante la conversación.