



Universidad de Ciencias Pedagógicas
Capitán Silverio Blanco Núñez
Sancti - Spíritus.
Sede Pedagógica Jatibonico.

Título: Juegos didácticos dirigidos a propiciar la acción,
verbal - ocular- manual en el análisis fónico.

Tesis presentada en opción del título académico de
Master en Ciencias de la Educación.

Autora: Mabel Frías Felipe.

Jatibonico.
2009

Universidad de Ciencias Pedagógicas

Capitán Silverio Blanco Núñez

Sancti –Spíritus.

Sede Pedagógica Jatibonico.

Título: Juegos didácticos dirigidos a propiciar la acción verbal - ocular- manual en el análisis fónico.

Tesis presentada en opción del título académico de Master en Ciencias de la Educación.

Autora: Mabel Frías Felipe.

Tutora: MSc. Caridad Virginia Quesada Cala.

Municipio: Jatibonico.

Año: 2009

Pensamiento

“... Enseñar a trabajar es la tarea del maestro. A trabajar con las manos, con los oídos, con los ojos y después y sobre todo con la inteligencia...”

Enrique José Varona.(1984:9)

AGRADECIMIENTOS

Pienso en estos momentos que culmino esta investigación en muchas personas que sin su apoyo no hubiese sido posible llevar a cabo mis sueños de formarme como master en ciencias de la educación, a todos mis agradecimiento, muy especial.

A Mis compañeras de trabajo por su cooperación incondicional.

A Mi yerno, que con su apoyo incondicional contribuyó al logro de esta meta.

A mis hijos por darme aliento y confianza cuando más lo necesitaba.

A Mi tutora por su dedicación al logro de este gran empeño.

A Todas las profesoras que contribuyeron a mi formación.

A La revolución que me brindó la posibilidad de superarme.

Dedicatoria

A Todos los niños del mundo necesitados de un mundo mejor.

A Mis dos hijos por ser fuente de inspiración en todos mis propósitos.

A Mi esposo que me tendió su mano incondicional en los momentos necesarios.

A Dos criaturitas que me han llenado de nuevas esperanzas, mis dos nietos.

SÍNTESIS

En la presente investigación se aborda la importancia que tiene que se propicie, desde la edad preescolar la acción, verbal – ocular – manual durante las actividades de análisis fónico para garantizar la formación y lectura de palabras así como la buena base para la lecto - escritura en el primer grado. Esto motivó el presente trabajo que tiene como objetivo: Aplicar juegos didácticos dirigidos a propiciar la acción, verbal - ocular- manual mediante el Análisis Fónico en las niñas y niños del grado preescolar A de la escuela Camilo Cienfuegos Gorriarán del municipio Jatibonico. Se exponen los juegos didácticos empleadas, así como los métodos y técnicas de investigación utilizadas, del nivel teórico, el análisis y la síntesis, la inducción y la deducción, del nivel empírico, la observación y la prueba pedagógica, el pre-experimento formativo pedagógico, en la Constatación inicial o Pre-Test y en la final o pos Test, del nivel matemático y estadístico, el cálculo porcentual. Como muestra se seleccionó los 16 preescolares del grupo A de la escuela Camilo Cienfuegos Gorriarán, municipio Jatibonico que participaron con interés y motivación. La revisión bibliográfica permitió, consolidar los conocimientos que unidos a la experiencia de la autora permitieron la elaboración de la propuesta de juegos didácticos. Su aplicación resultó un éxito pues se logró el objetivo propuesto, la forma y estructura permiten, que sean utilizadas por otros docentes.

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1: REFLEXIONES TEÓRICAS ACERCA DEL PROCESO EDUCATIVO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR, LA LENGUA MATERNA EN LA EDAD PREESCOLAR, EL ANÁLISIS FÓNICO Y LA ACCIÓN, VERBAL – OCULÑAR - MANUAL Y LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA EDAD PREESCOLAR.	10
1.1 Proceso Educativo en la edad preescolar.	10
1.2 La lengua materna y en la edad preescolar, el Análisis Fónico y la acción verbal – ocular – manual.	19
1.3 Los juegos didácticos.	25
CAPÍTULO II: LOS RESULTADOS DEL PRE-TEST, FUNDAMENTACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS, PROPUESTA DE SOLUCIÓN Y VALIDACIÓN DE LA EFECTIVIDAD DE LA PROPUESTA DE SOLUCIÓN	38
2.1 Análisis de los resultados del pre - test.	38
2.2 Fundamentación de los juegos didácticos	42
2.3 Propuesta de solución	47
2.4 Validación de la efectividad de la propuesta de solución	54
CONCLUSIONES	60
BIBLIOGRAFÍA	61
ANEXOS	

Introducción

Las dos tareas fundamentales de la Educación Preescolar en Cuba expresan la aspiración de desarrollar al máximo todas las potencialidades de las niñas y los niños de cero a seis años y a la vez lograr la preparación para su aprendizaje exitoso en la escuela primaria, para lograr esto, es necesario tener presente el trabajo que se debe desarrollar desde que las niña y los niños nacen, tanto en el hogar como en el centro docente, unificando criterios y tomando decisiones acertadas entre ambos, que propicien un desarrollo de todo el potencial de posibilidades con que nace cada uno, que necesitan de un trabajo conjunto para que esas promesas no sean en vano.

En lo planteado anteriormente, se pone de manifiestan que esta preparación de las niñas y los niños, no consiste exclusivamente en lograr que se apropien de un cúmulo de conocimientos y habilidades especiales, sino en un amplio desarrollo de capacidades intelectuales, sobre la base de la formación de habilidades, para observar, analizar, comparar, clasificar y generalizar los fenómenos de la vida que les rodea y llegar a sus conclusiones. Pero esto no basta, es preciso, además, que ellos hayan logrado la capacidad de trabajo necesaria para acometer formas más complejas de actividad cognoscitiva y un adecuado nivel de desarrollo de las cualidades morales de la personalidad.

Esta preparación en las niñas y los niños para la escuela no la concebimos sólo dentro del grado preescolar o sexto año de vida (5-6 años), sino como el resultado de toda la labor instructora y educativa que se lleva a cabo a lo largo de la infancia, tanto en las instituciones educacionales, como por las vías no institucionales que funcionan en todo el país. En esta preparación un factor determinante es el desarrollo del juego, esté es producto de la actividad, en la que el hombre transforma la realidad y modifica el mundo, sobre todo en esta etapa del preescolar, que es su actividad rectora y donde ellas y ellos adquieren el mayor número de conocimientos

El carácter del juego en el hombre, estriba en la actitud de transformar la realidad reproduciéndola. Es la acción que realizan los seres superiores sin un aparentemente fin utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía. Sin embargo cuando un niño se encuentra enfermo, no pierde el interés por el juego y el mismo sigue jugando. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás. Algunos autores definen el juego dentro de lo psicológico como una actividad regeneradora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma.

Desde el punto de vista psicológico el juego ejerce una gran influencia en el desarrollo del lenguaje. La situación lúdica requiere de cada participante un determinado nivel de comunicación verbal, si el niño no está en condiciones de expresar inteligentemente sus deseos, si no comprende las instrucciones verbales de sus compañeros, hacerse entender con ellos, entonces la influencia del juego en el desarrollo del lenguaje en las niñas y los niños sería casi nula y es importante que esto no ocurra, ya que través del juego , él conoce la conducta y las interrelaciones de los adultos, que se convierten en modelo para su propio quehacer y adquiere los hábitos fundamentales de comunicación indispensables para el establecimiento de las interrelaciones con sus coetáneos.

Mediante los juegos las niñas y niños del grado preescolar aplican y consolidan los conocimientos y habilidades, contribuyendo además en la regulación de la conducta, realizar valoraciones propias y de sus compañeros, donde no se puede dejar de mencionar el placer que estos le causan y los momentos de alegría durante sus ejecuciones.

En la práctica diaria se ha podido constatar que a medida que se imparte el programa de Análisis Fónico, se ha observado que a pesar que las niñas y los niños dominan la determinación de los sonidos que forman las palabras, en el momento de realizar la acción verbal - ocular- manual deben existir una unificación entre estos elementos y esto se ve afectado, ya que interrumpen la verbalización de los sonidos, buscan el sonido sin estar llamándolo y esto trae como consecuencia que escogen el

que no le corresponde, pues se les olvida cual están verbalizando y pueden colocarlo en el lugar que no le corresponde, dejándolos caer y no concluyen con éxito la ejecución de la formación de la palabra.

En todo lo expresado hasta aquí, se pone de manifiesto la importancia que tiene el nivel que alcanza el preescolar, y los retos trascendentales que plantea la enseñanza a los niños que ingresan al primer grado en el aprendizaje de la lectura y la escritura. El poder acceder a la lengua escrita, representa en la vida del niño un gran acontecimiento, la posibilidad de leer y escribir tiene una significación especial para él, porque le permite entrar en un mundo nuevo de signos y grafías que van a representar el establecimiento de nuevas relaciones, que ya domina oralmente, y mediante la cual podrá también relacionarse, de manera diferente, con las personas, con los objetos y en general y con el mundo que está a su alrededor. Teniendo en cuenta todo esto arribamos al siguiente.

Problema científico.

¿Cómo propiciar la acción, verbal-ocular-manual, mediante el Análisis Fónico en las niñas y niños del grado preescolar?

Objeto de estudio: Proceso educativo de las niñas y niños del grado preescolar.

El campo de acción: La acción, verbal - ocular- manual mediante el Análisis Fónico.

Objetivo: Aplicar juegos didácticos dirigidos a propiciar la acción, verbal - ocular-manual mediante el Análisis Fónico en las niñas y niños del grado preescolar A de la escuela Camilo Cienfuegos Gorriarán del municipio Jatibonico

Se plantea las siguientes preguntas Científicas.

1. ¿Qué fundamentos teórico y metodológico sustentan la acción, verbal-ocular-manual, mediante el Análisis Fónico en las niñas y niños del grado preescolar A de la escuela Camilo Cienfuegos Gorriarán del municipio Jatibonico?
2. ¿Cuál es el estado actual que presenta la acción, verbal-ocular-manual, mediante el Análisis Fónico en las niñas y niños del grado preescolar A de la escuela Camilo Cienfuegos Gorriarán del municipio Jatibonico?

3. ¿Qué características deben tener los juegos didácticos que permitan propiciar la acción, verbal-ocular-manual, mediante el Análisis Fónico en las niñas y niños del grado preescolar A de la escuela Camilo Cienfuegos Gorriarán del municipio Jatibonico?
4. ¿Cómo comprobar la efectividad de los juegos didácticos aplicados como respuesta de solución a la problemática planteada?

Para dar cumplimiento al objetivo se realizaron las siguientes

Tareas de científicas:

1. Determinación de los fundamentos teórico y metodológico que sustentan la acción, verbal-ocular-manual, mediante el Análisis Fónico en las niñas y niños del grado preescolar A de la escuela Camilo Cienfuegos Gorriarán del municipio Jatibonico
2. Diagnóstico del estado actual de la acción, verbal-ocular-manual, mediante el Análisis Fónico en las niñas y niños del grado preescolar A de la escuela Camilo Cienfuegos Gorriarán del municipio Jatibonico
3. Elaboración de los juegos didácticos que permiten propiciar la acción, verbal-ocular-manual, mediante el Análisis Fónico en las niñas y niños del grado preescolar A de la escuela Camilo Cienfuegos Gorriarán del municipio Jatibonico
4. Evaluación de la efectividad lograda con la aplicación de los juegos didáctico dirigidos a propiciar la acción, verbal-ocular-manual, mediante el Análisis Fónico en las niñas y niños del grado preescolar A de la escuela Camilo Cienfuegos Gorriarán del municipio Jatibonico

Durante la investigación se pusieron en práctica diversos métodos científicos del nivel teóricos, empíricos y nivel estadísticos y matemáticos, los cuales se describen a continuación:

Del nivel teórico

- Análisis y síntesis.

- Inducción y deducción
- Modelación.

Del nivel empírico.

- Observación científica.
- Prueba pedagógica.

Del nivel Estadístico y matemático.

- El cálculo porcentual.
- La estadística descriptiva

Análisis y Síntesis: Se emplean para analizar el problema, definir las causas que lo originan y determinar los juegos didácticos que se deben acometer para llegar a una solución de la problemática planteada con resultados favorables. Además en la búsqueda de la bibliografía a utilizar, en el análisis de los instrumentos derivados de la utilización de los métodos empíricos y estadísticos, en el pre test y pos test para la interpretación de los datos obtenidos en la comparación de ambos diagnósticos.

Inducción y Deducción: se emplean durante todo el proceso de investigación en la búsqueda de nuevos conocimientos, al utilizar diferentes vías para propiciar la acción, verbal-ocular-manual en las niñas y los niños que se seleccionaron como muestra, en la elaboración de las preguntas científicas, en la recogida del material empírico llegando a conclusiones de los elementos que caracterizan la muestra seleccionada, comprobándose como se comportan en este sentido durante y después de aplicada la vía de solución seleccionada, la deducción permitió además arribar a conclusiones verdaderas en correspondencia con el momento de la investigación.

Modelación: Permitted la elaboración de los juegos didácticos y medios complementarios en función de propiciar la acción, verbal-ocular-manual, mediante el Análisis Fónico en las niñas y niños del grado preescolar.

De nivel empírico se aplicaron:

Prueba pedagógica: se aplicó basado en escala valorativa (anexo 1) durante el pre test y pos test de la investigación con el objetivo de diagnosticar el conocimiento que tienen las niñas y los niños del grado preescolar A, sobre la verbalización localización y ubicación de los sonidos consecutivos que forman las palabras

La observación científica: Se realizó teniendo presente la escala valorativa (anexo 2) y mediante una guía elaborada con el objetivo de comprobar en la práctica la acción, verbal-ocular-manual durante la formación de palabras, la misma se aplicó durante el pre test y el pos test, el instrumento utilizado para la concreción de este método se presenta en el (anexo 3)

Pre experimento: se utilizó con el objetivo de determinar las transformaciones que se producen en los sujetos que conforman la muestra de este estudio a partir de un diseño pre experimental con pre test y pos test.

Del nivel matemático y estadístico:

El cálculo porcentual: en el procesamiento de los datos empíricos, para comprobar los resultados antes y después de aplicados los juegos didácticos.

La estadística descriptiva: se utiliza en la elaboración de las tablas y gráficas para representar la información, lo que facilita la interpretación de los resultados.

Población: Para la realización de este estudio se seleccionó una población integrada por los 32 alumnos del grado preescolar A y B de la escuela Camilo Cienfuegos Gorriarán del municipio Jatibonico.

Muestra:

La muestra fue conformada intencionalmente por los 16 alumnos del grupo preescolar A de la escuela Camilo Cienfuegos Gorriarán representando el 50%. Los que la integran presentan un estado de salud normal, es un grupo de aprendizaje promedio, al analizar el desarrollo de los procesos psíquicos en general y el resultado de los logros que han ido alcanzando, además pueden llegar alcanzar un estadio superior al finalizar la etapa y vencer los logros previsto para esta edad, que tienen buen dominio del análisis que comprende las palabras, no obstante a esto no

se ha logrado que realicen la acción verbal – ocular – manual de forma correcta, ya que interrumpen la verbalización de los sonidos que forman las palabras, buscándolos sin estar llamándolos, por lo que en muchas ocasiones escogen el que no es, y lo colocan donde no le corresponde.

Conceptualización y Operacionalización de las variables:

Variable independiente: Juegos didácticos.

Juegos didácticos

La autora asume la definición conceptual dada por la investigadora Norma Santos Díaz (1984: 82) que son tipos de ejercicios que se desarrollan en forma lúdica cuya solución requiere atención, esfuerzo mental, habilidades, secuencia de acciones y asimilación de reglas que tienen un carácter instructivo, estando en correspondencia con los juegos didácticos propuestos ya que están dirigidos a propiciar la acción, verbal – ocular – manual de las niñas y niños de edad preescolar que pueden ser utilizados en las diferentes formas organizativas del proceso educativo.

Variable dependiente: La acción, verbal – ocular – manual en las niñas y los niños del preescolar A de la escuela Camilo Cienfuegos Gorriarán.

La autora considera que se alcanza una acción, verbal - ocular - manual correcta cuando las niñas y los niños realicen la verbalización de todos los sonidos de la palabra que se este analizando hasta que se hayan localizado y ubicado en el lugar correspondiente.

Acción: Constituyen procesos subordinados a un objetivo a fines.

Verbal: Que se hace de palabras y no escrito.

Manual: Que se ejecuta con las manos, fácil de entender.

Ocular: Relativo a los ojos que se hace por medio de ellos.

La autora considera que

Acción, verbal – ocular –manual: es un proceso con el fin de verbalizar, buscar, encontrar y seleccionar los sonidos de las palabras.

2. Dimensión cognitiva.

Nivel de conocimiento, sobre la verbalización, localización y ubicación de los sonidos que forman las palabras.

Indicadores:

1. Conocimiento sobre la necesidad de verbalizar todos los sonidos de la palabra, hasta que la forme.
2. Conocimiento sobre la necesidad de mantener la verbalización de los sonidos de la palabra hasta que los localicen.
3. Conocimiento sobre la necesidad de mantener la verbalización de los sonidos de la palabra hasta que los ubique en el lugar que le corresponde.

1. Dimensión Procedimental.

Indicadores:

1. Realizan sin interrumpir la verbalización de todos los sonidos que forman las palabras.
2. Realizan la localización de los sonidos que forman las palabras, manteniendo la verbalización.
3. Realizan la ubicación de los sonidos en el lugar que le corresponde, manteniendo la verbalización.

Variable ajena:

Horario de impartir el juego

Condiciones creadas

Interés de los niños

La contribución práctica: radica en la aplicación de juegos didácticos dirigidos a propiciar la acción, verbal – ocular – manual mediante el Análisis Fónico en las niñas y niños del preescolar desde la actividad programada, caracterizándose por su carácter práctico, sugerente, didáctico y motivador, que las mismas contienen, además se aporta una concepción teórica práctica en los resultados obtenidos en relación con la acción, verbal – ocular – manual en correspondencia con los logros de la enseñanza.

La novedad científica: está dada en el proceder didáctico con el que fueron concebidos los juegos didácticos diseñados, que parten del diagnóstico integral de la muestra seleccionada, de la documentación y legislación vigente en la política educativa y de las orientaciones metodológicas del Análisis Fónico, para perfeccionar este componente de la lengua materna y que se caracterizan por la auto gestión, flexibilidad, amenas interesantes y diferente a los de otros autores que han abordado el tema.

La tesis está estructurada en **dos capítulos**, además de la **introducción** y la **síntesis**. En el **Capítulo I**, reflexiones teóricas acerca del proceso educativo en la Educación Preescolar. La Lengua Materna en la edad preescolar, el Análisis Fónico y la acción, verbal - ocular – manual y los juegos didácticos en la edad preescolar. **Capítulo II**, aborda los resultados del pre test, la fundamentación de los juegos didácticos, propuesta de solución y la validación de la efectividad de la propuesta de solución. Al final se relacionan las **conclusiones**, la **bibliografía** consultada durante la investigación y los **anexos**.

CAPITULO I REFLEXIONES TEÓRICAS ACERCA DEL PROCESO EDUCATIVO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR, LA LENGUA MATERNA EN LA EDAD PREESCOLAR, EL ANÁLISIS FÓNICO Y LA ACCIÓN, VERBAL – OCULAR - MANUAL Y LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA EDAD PREESCOLAR.

1.1 Proceso Educativo en la educación preescolar.

En Cuba se celebró un importante congreso en julio del 2007, auspiciado por la OMEP y el CELEP, dedicado al proceso educativo en la edad preescolar, donde la Dra. Josefina López Hurtado y la Dra. Ana Maria Siverio motivadas por este congreso resumieron trabajos que fueron llevados al libro, “El proceso educativo para el desarrollo integral de la primera infancia” donde se refleja la importancia de esta temática.

En este libro las autoras hacen referencia a que es un proceso esencialmente educativo, está fundamentalmente dirigido al logro de las formaciones intelectuales, socio afectivas, actitudinales, motivacionales y valorativas. No quiere ello ignorar los conocimientos que el niño aprende, simplemente destacar que en las edades de 0-6 años ellos no constituyen un fin en sí mismo, sino un medio que contribuye al desarrollo y crecimiento personal de las niñas Y los niños.

El proceso educativo de los niños de cero a seis años según Josefina López Hurtado (López, J. 2006: 9) debe estar dirigido fundamentalmente al logro de un desarrollo integral, que generalmente se plantea como el fin de la educación. Cuando se habla de desarrollo integral en la primera infancia, se hace referencia a su desarrollo físico, a las particularidades, cualidades, procesos y funciones psicológicas y a su estado nutricional y de salud.

Ello tiene una gran repercusión pedagógica; no se trata de cualquier proceso, sino de aquel que reúne los requisitos y condiciones necesarias para ser realmente un proceso educativo y promotor del desarrollo, Se trata de un proceso esencialmente educativo, es decir, fundamentalmente dirigido al logro de las formaciones intelectuales, socio afectivas, actitudinales, motivacionales y valorativas. No quiere ello excluir o ignorar los conocimientos que el niño aprende, que adquiere, simplemente destacar que en estas

edades estos no constituyen un fin en si mismos, sino un medio que contribuye al desarrollo y crecimiento personal de los niños.

Un proceso educativo, constituye un momento educativo, cuando adquieren conocimientos especialmente concebidos conforme a las características de la etapa, cuando se apropian de procedimientos de actuación, de formas de comportamiento social, se debe tener en cuenta sus intereses, sus motivos, es decir, que lo que se hace tenga para ellos un sentido personal. Cuando el niño juega, cuando realiza cualquier otro tipo de actividad cognitiva, constructiva, productiva, cuando se asea, cuando se alimenta y aún cuando duerme, todo ello constituye un momento para influir en su desarrollo y formación, en el que se dan en una unidad inseparable lo instructivo y lo educativo.

Sobre la base del conocimiento pleno de los niños, de sus propias posibilidades y el dominio de los objetivos, es posible poder organizar, estructurar y conducir el proceso de su educación, en el cual el niño en su propia actividad, inmerso en un sistema de interrelaciones y comunicación con los demás se apropie de los conocimientos, construya sus habilidades, adquiera las normas deseables de comportamiento, y sienta las bases de aquellas cualidades personales y valores sociales que lo caracterizarán como hombre del futuro.

Es importante entonces que se establezcan requerimientos para el desarrollo de un proceso educativo de calidad en estas edades. Un requerimiento de carácter psicológico y pedagógico se refiere al necesario conocimiento por el educador, del desarrollo ya alcanzado por las niñas y los niños para desde su plataforma, moverlo a un nivel superior teniendo en cuenta las potencialidades de cada uno, por lo que la autora considera que es un reto para el educador satisfacer las necesidades de desarrollo del niño.

Según la Dra. Ana María Silverio Gómez (2007: 10), todo proceso educativo concebido para la primera infancia debe ser ante todo:

Contextualizado: tiene que proyectarse teniendo en cuenta las condiciones concretas en que ha de desarrollarse, de forma tal, que se relacione con sus experiencias y tradiciones, lo que contribuya al logro de su identidad y facilita la realización del propio proceso que no se ve como algo ajeno.

Protagónico: debe ser un proceso en el cual la niña y el niño ocupen el lugar central, que significa que todo lo que se organice y planifique debe estar en función del niño y tener como fin esencial su formación.

Participativo: si el niño constituye el eje central de la actividad educativa, es lógico que de ello se derive su participación en todos los momentos que lo conforman. Se tiene que tener en cuenta que el niño ha de participar y cómo debe hacerlo, para que realmente ejerzan las influencias que de ellas se esperan.

Carácter colectivo y cooperativo: cada niño al interactuar con otro, le brinda ayuda, cooperación, le ofrece sugerencias, contribuye a sus reflexiones y toma de decisiones.

Clima socio afectivo: mientras más pequeños son los niños mayor efecto tiene sobre ellos la satisfacción de las necesidades afectivas. Sentir esa afectividad expresada en sonrisas, en los gestos, en el nivel de aceptación, constituye fuente de implicación personal, de comprometimiento, de motivación para un hacer mejor.

Enfoque lúdico: El juego constituye la actividad fundamental en preescolar y, mediante sus distintas variantes los niños sienten alegría, placer y satisfacción emocional, lo que al mismo tiempo enriquece sus conocimientos, sus representaciones, su motivación, sus intereses, contribuye a la formación de sus actitudes, de sus cualidades, en fin, a todo su desarrollo y crecimiento personal. Por ello el juego constituye una forma organizativa crucial del proceso educativo, por lo que la autora considera que constituye un medio idóneo para el logro de los objetivos de la formación integral de los niños y niñas de estas edades, ya que brinda infinidad de posibilidades como vía de influencias educativas; y su utilización en el proceso educativo, lo potencian sin perder de vista las necesidades e intereses de los niños.

Además en la literatura existen diversos criterios de autores sobre lo que es proceso educativo. El Dr. Carlos Álvarez de Zayas (1996:43). quien ha profundizado en el asunto, en conferencia dictada en el IPLAC, destaca el significado de proceso como una secuencia de etapas dirigidas a un. En su libro, "Hacia una escuela de excelencia", declara que el proceso educativo se desarrolla en la institución infantil y éste puede ser llevado a cabo también por la familia, los medios de comunicación masiva u otros que de manera espontánea, menos sistemática, realizan la función de educar a las nuevas generaciones

Todo momento del proceso educativo, constituye un momento educativo en la vida de cada niña y niño, cuando adquieren conocimientos, especialmente concebidos conformes a las características de cada, etapa y éste puede ser llevado a cabo también por la familia, los medios de comunicación masiva u otros que de manera a las características de cada etapa, cuando se apropian de procedimientos de actuación, de forma de comportamiento social, se debe tener en cuenta sus intereses, sus motivos es decir que lo que se haga tenga para ellos un sentido personal.

Es por esto que cuando el niño juega o realiza otro tipo de actividad cognitiva, constructiva, productiva, cuando se asea, se alimenta y aún cuando duerme, todo ello constituye un momento para influir en su desarrollo y formación, en el que se da una unidad inseparable entre lo instructivo y lo formativo, estos dos deben marchar a la par para poder decir que hay un proceso educativo correcto, pues uno de los dos divorciado influirá de manera negativa en la formación integral, ya que si es importante enseñar también lo es educar.

Con respecto al proceso educativo, existen varios criterios entre ellos el dado por Makarenko, A.S (1999:174) donde señalaba “El trabajo educativo es ante todo un trabajo de organización y por eso en ese asunto no existen pequeñeces“, y el de Fátima Addine, sobre proceso pedagógico, donde expresa el carácter integral del mismo, no se reduce a un plano específico, abarca todos los contextos donde el niño aprende, se enseña, se instruye y se educa.

Otro criterio aparece en el artículo” La participación como proceso educativo” que fue escrito por Moisés y otros Carmona, M.M (2000:13), donde refiere que: Proceso Educativo es donde todos aprenden y aprenden más cuando se participa, incorporando la participación, aprendemos nuevas formas de hacer las cosas, y aprenden a valorar actitudes.

Además en la búsqueda por Internet se encontró la Revista Iberoamericana de Educación donde Pérez González, Olga Lidia (2000).autora del Artículo La Dirección del Proceso Educativo y la Evaluación del Aprendizaje, expresa que la organización del proceso educativo tiene como objetivo establecer un orden interno y coherente que

permita el funcionamiento del proceso como una unidad, por lo que implica la estructuración y el ordenamiento interno de los componentes personales educador-niño.

Por eso el proceso de la educación preescolar tiene sus particularidades. En Cuba, ésta posición se ha confirmado con el resultado de las investigaciones que se han realizado sobre el crecimiento y desarrollo personal como en los proyectos pedagógicos dedicados a la estimulación infantil, partiendo de una concepción teórica-metodológica, histórica- cultural, acerca del papel fundamental que desempeña la educación como fuerza impulsora y guía de este desarrollo.

En este proceso se debe tener en cuenta que el niño tiene el lugar prioritario en el proceso educativo, y tiene que alcanzar el máximo desarrollo de sus potencialidades de ahí, que el educador debe ser capaz de organizar la práctica educativa, articulando los objetivos, el conjunto de contenido, las estrategias metodológicas y criterio de evaluación del proceso educativo a las necesidades e intereses de los niños, debe convertirse, en un instrumento fundamental y guía de la práctica educativa.

El desarrollo de un proceso educativo de calidad requiere un carácter psicológico y pedagógico donde el educador tenga conocimiento del desarrollo ya alcanzado por los niños y las niñas para desde su plataforma, moverlo a un nivel superior, teniendo en cuenta las potencialidades de cada uno. Debe ser ante todo contextualizado; es decir, tiene que proyectarse teniendo en cuenta las condiciones concretas en que ha de desarrollarse, de forma tal que se relacione con sus experiencias y tradiciones, entre otras, lo que contribuye al logro de su identidad y facilita la realización del propio proceso que no se ve como algo ajeno y descontextualizado

En los cinco años de vida este proceso debe estar dirigido fundamentalmente al logro de un desarrollo integral, que generalmente se plantea como el propósito de la educación preescolar. Cuando se habla de desarrollo integral en la edad preescolar; se hace referencia a su desarrollo físico, intelectual, moral, estético a las particularidades, cualidades, procesos y funciones psicológicas y a su estado nutricional y de salud, en fin a todo aquello que pueda o no intervenir en el desarrollo y buen funcionamiento de la niña y el niño.

Para esto en el proceso educativo las niñas y los niños ocupan un lugar central, y protagónico, que significa, que todo lo que se organice y planifique debe estar en función de ellos y tener como fin esencial su formación. Si ellos constituye el eje central de la actividad educativa, es lógico que de ello se deba su participación en todos los momentos que lo conforman. No debe faltar el carácter colectivo y cooperativo; cada niño al interactuar con otro, le brinda ayuda cooperación, le ofrece sugerencia contribuye a sus reflexiones y toma decisiones.

En esta planificación del proceso educativo se debe tener presente que el tránsito del niño de edad temprana a la edad preescolar marca una transformación de todo el trabajo educativo, puesto que el nivel de desarrollo alcanzado por ellos obliga a utilizar otras formas y procedimientos, nuevas vías de su educación. Organizativa mente existen tres años de vida, los que están comprendidos entre el tercer y cuarto ciclo, con sus particularidades diferenciales.

En esta edad de preescolar la relación con el educador es diferente, este funciona como orientador de su actividad, y los niños han de buscar por sí mismos las relaciones esenciales, fabricar su base de orientación, construir su proceso de pensamiento, debe dejarse que piensen el mayor tiempo posible antes de darle una solución que pruebe y saque sus propias conclusiones, las demostraciones solo se harán en casos extremos, donde no quede otra solución.

Dentro de este proceso educativo la actividad programa es la vía fundamental para impartir los contenidos y partir del tercer ciclo esta se realiza generalmente con todos los niños, al inicio requiere de incentivar la atención a partir de materiales llamativos, juguetes, situaciones lúdicas y finalmente cuando los intereses cognoscitivos tienen mayor desarrollo, son el contenido y el planteamiento de la tarea didáctica los elementos más importantes para el estímulo de la atención e interés de los niños.

En el proceso educativo par el cuarto ciclo, las actividades programadas son tres, en el horario del día. Prácticamente la actividad complementaria solamente existe como complemento de la actividad programada, y ya no se realiza como en los grupos de edad temprana como complemento del programa educativo, salvo excepcionalmente con algún contenido específico, esta forma organizativa, consiste en el planteamiento

consecutivo de tareas didácticas, con la utilización de diversos procedimientos y la participación activa de todos en la solución de las tareas propuestas.

Al inicio del ciclo, la valoración de las tareas didácticas, de las habilidades logradas y de cada niño en particular, están dirigidas al reforzamiento de las emociones positivas relacionadas con el contenido de las tareas, así como con la actividad de los niños al finalizar la actividad programada. De forma gradual, en quinto y sexto años de vida, se introduce cierta diferenciación de la valoración de la actividad de los distintos niños.

Este ciclo cuenta con sus objetivos generales a continuación se hace referencia a los mismos.

objetivos generales por los que se trabajará en el cuarto ciclo son:

- Muestren un estado de ánimo estable positivos y mantengan interrelaciones adecuadas con los otros niños, y los adultos que intervienen en su educación.
- Expresen su satisfacción emocional al realizar distintos tipos de tareas, especialmente las de carácter docentes.
- Participen activamente en la organización de la actividad, demostrando mayor independencia.
- Expresen sentimientos de amor y cuidado por la naturaleza y realice acciones de su vida diaria, que reflejen una actitud positiva hacia su preservación.
- Sea capaz de planificar, organizar juegos y actividades de acuerdo con otros niños y de establecer relaciones de correspondencia con estos.
- Aprecie lo correcto y lo incorrecto en la actuación de los demás y en la suya propia.
- Muestre una actitud favorable hacia la escuela e interés, por aprender, expresados en su deseo de ser escolar.
- Utilicen un vocabulario amplio relacionado con los objetos del mundo en que interactúa.
- Pronuncien correctamente los sonidos del idioma.

- Expresen con fluidez, con calidad y coherencia sus ideas acerca de los hechos y experiencias sencillas de su vida cotidiana y de las cosas que aprende.
- Evidencie el desarrollo de habilidades específicas, relacionadas con la preparación para el aprendizaje de la lectura y la escritura.

Además de los objetivos generales que se plantean dentro del proceso de este ciclo también se tiene en cuenta logros a vencer que guardan una estrecha relación con el tema, objeto de esta investigación, dentro de ellos se pueden hacer mención de :

- Muestran persistencia por vencer las dificultades; cumplen las tareas propuestas hasta el final y es capaz de seguir diversas instrucciones en sus actividades docentes.
- Manifiesta sentimientos de amor y cuidados hacia la naturaleza, y realiza acciones elementales para preservar la vida de animales y plantas, así como el cuidado del medio ambiente que le rodea.
- Reconoce algunas repercusiones importantes dentro de su entorno, de las funciones de la naturaleza y sus cambios en la vida del hombre y del medio ambiente.
- Expresan sus ideas y deseos de forma intencionalmente clara, y siguiendo un orden lógico.
- Pronuncian correctamente todos los sonidos de lengua.
- Realizan el análisis de los sonidos que comprende la palabra.
- Se expresa correctamente en presente pasado y futuro siguiendo las reglas gramaticales.

Teniendo en cuenta los logros y objetivos que se persiguen, el cuarto ciclo está integrado por nueve programa que corresponden a las áreas de conocimiento y desarrollo, cuyos contenidos se interrelacionan. Los programas son los siguientes

- Educación social- moral.
- Lengua materna.

- Conocimiento del mundo de los objetos y sus relaciones.
- Conocimiento del mundo natural.
- Conocimiento del mundo social.
- Nociones elementales de las matemáticas
- Educación física.
- Educación plástica.
- Ecuación musical y expresión corporal.

Dentro de los nuevos programas se encuentra el de Lengua Materna que tiene como objetivo evidenciar el dominio práctico de su Lengua Materna al:

- Utilizar un vocabulario amplio al relacionarse con los objetos del mundo en que interactúa.
- Pronunciar correctamente los sonidos del idioma.
- Expresarse con claridad, fluidez y coherencia acerca de los hechos y experiencias sencillas de su vida cotidiana y de las cosas que aprende.
- Sentir gusto y satisfacción al utilizar las distintas formas bellas del lenguaje literario.

Y esta a su vez, tiene sus **logros de desarrollo** en el sexto año de vida, como son:

- El niño expresa sus ideas y deseos de forma intencionalmente clara, siguiendo un orden lógico.
- Pronuncia correctamente todos los sonidos de la lengua.
- Realiza el análisis de los sonidos que comprende la palabra.
- Se expresa de manera adecuada, siguiendo las reglas gramaticales, en presente, pasado y futuro.

Así mismo se manifiestan objetivos.

Los objetivos expresan las metas a alcanzar por las educadoras como parte de su trabajo, instructivo y educativo, expresando en términos de desarrollo de las niñas y los

niños, los logros indican, por años de vida, las adquisiciones fundamentales de estas y estos, como resultado de todo el sistema de influencias educativas que ha actuado sobre ellas y ellos, tanto en el centro infantil como en el hogar y medio social.

Las educadoras en el sistema de actividades que realiza con las niñas y los niños, ha de ir comprobando el cumplimiento de dichos objetivos con los logros que se alcanzan cada año, sobre la base de los contenidos que ha de trabajar en el curso. De esta manera, tales logros se convierten en la evaluación de todo el sistema de influencias educativas, y de la eficiencia del trabajo educativo de las educadoras.

Para la maestra proyectar adecuadamente su trabajo y realizar su actividad creadora en la dirección del proceso de enseñanza, debe hacer un diagnóstico del nivel de desarrollo de sus niños y del medio social en que viven y se educan, teniendo en cuenta, además, la vía de preparación precedente que pueden ser, el círculo infantil, el Programa Educa a tu Hijo, o el hogar.

Pues todo este trabajo el educador involucrará a la familia para que esta sea participe en la educación de sus hijos, de esta forma se logra sistematizar los componentes que integran el proceso educativo y por ende se brinda una mejor atención diferenciada a cada niño y niña según sus individualidades. El proceso educativo en el contexto de la institución infantil requiere del análisis y estudio del programa educativo para su planificación, organización, ejecución y control.

1.2 La Lengua Materna en la edad preescolar. El Análisis Fónico y la acción, verbal – ocular – manual.

El dominio de la Lengua Materna no solo consiste en la habilidad para estructurar correctamente las oraciones, sino también el aprender a comunicarse, a relatar, a describir objetos y hechos del mundo circundante mediante oraciones relacionadas y ordenadas que expresen la esencia de lo que pretende decir. Esta expresión se caracteriza por tener un lenguaje coherente Flanklin Martinez (2004: 161)

Por eso la educación y la enseñanza de la Lengua Materna como una de las tareas principales del trabajo educativo en la edad preescolar, debe de estar presente en todas las actividades y momentos de la vida de la escuela o centro educativo, en el

juego, la actividad independiente, en las actividades programadas y en los procesos de satisfacción de las necesidades básicas.

El planteamiento anterior quiere decir que la tarea de la Lengua Materna no puede circunscribirse solamente a la actividad programada, sino a todos los momentos del día. Solo de esta manera es posible garantizar la asimilación adecuada de la lengua como medio de comunicación, como expresión de las ideas y como forma de regulación de la conducta.

En las actividades programadas, independientemente del contenido de estas, es válido como principio el hacer que los niños expresen como medio lingüísticos los conocimientos que poseen de los objetos y fenómenos, las acciones, situaciones y procesos que realizan. Únicamente de esta forma se puede alcanzar un salto cualitativo en el desarrollo del lenguaje de los niños.

Incluso, en los procesos de satisfacción de las necesidades básicas, la actividad del lenguaje constituye un objetivo permanentemente. Se produce una ampliación del vocabulario, la formación de los conceptos, el conocimiento del mundo circundante, mediante la comunicación que se establece y la asimilación de las instrucciones en la realización de dichos procesos.

La expresión verbal de lo que se va a hacer en la actividad o proceso como, la expresión de lo realizado y el porqué de las acciones constituyen medios importantes para la activación del lenguaje de los niños, particularmente a partir del cuarto año de vida en que la asimilación activa de todas las estructuras gramaticales de la lengua, de las partes de la oración, les va a posibilitar un ejercicio más amplio de sus posibilidades lingüísticas.

La actividad programada de Lengua Materna debe caracterizarse por dar la posibilidad a los niños de comunicarse ampliamente, de expresar sus opiniones y vivencias, de establecer diálogos con los que lo rodean, más que insistir en la asimilación del conocimiento como tal, pues estos son proporcionados por las demás áreas del desarrollo. Todo este trabajo debe desarrollarse apoyándose en juegos verbales, juegos con juguetes y objetos, rimas y poesías, entre otros, creando y enriqueciendo las actividades programadas.

La actividad de Lengua Materna debe cumplir las fases de orientación, ejecución y control. En la orientación debe propiciarse la planificación de manera conjunta entre la educadora y los niños de lo que se va a hacer, los procedimientos para hacerlo y qué resultados se han de esperar. Esto estimula a que los niños razonen, piensen lo que van a decir, cómo llegar al resultado y se hace posible así la búsqueda de la relación esencial, partiendo de ellas mismas.

Para que se desarrolle el lenguaje de las niñas y los niños y se produzcan una verdadera comunicación entre ellos y el adulto, es necesario que las actividades estén exentas de rigidez, de esquematismos, que sean muy motivantes, que siempre esté presente el sentido lúdico, y la educadora se convierte en orientadora.

Estas actividades para la comunicación se realizarán en cualquier parte del centro, no necesariamente en el salón, ni sentados. Los contenidos pueden desarrollarse a través de un paseo y deben proporcionarles muchas vivencias, para que puedan hablar de ellas.

Un elemento importante que no se debe olvidar, es la utilización consecuente del estímulo verbal: representaciones y palabras. El estímulo visual, láminas, juguetes, ilustraciones, cuadros, etc.; se usará, pero de manera racional, siempre que se requiera para apoyar una actividad, para ilustrar algo al niño; pero el estímulo verbal, la palabra, debe usarse siempre que sea posible, ya que en especial a partir de esta edad, cobra mayor relevancia en el desarrollo intelectual, de la imaginación y la creatividad, y permite, por lo tanto, perfeccionar la expresión oral.

Como parte o componente de la Lengua Materna, se encuentra el análisis fónico, que se imparte en los centros docentes en el grado preescolar, con contenidos, objetivos y logros correspondientes, con una frecuencia semanal, el análisis fónico constituye uno de los aspectos fundamentales dentro del programa de la Lengua Materna del sexto año de vida, por ser la lectura una de las tareas principales en el primer grado. Esto hace que se plantee la necesidad de determinar el contenido y los métodos para la preparación de las niñas y los niños que deben recibir en el grado preescolar.

El análisis fónico tiene los siguientes contenidos:

- Orientación hacia la palabra como organización consecutiva de los sonidos.
- Determinación de la extensión de las palabras por la cantidad de los sonidos que la forman.
- Pronunciación enfatizada de un sonido en la palabra.
- Determinación del lugar que ocupan los sonidos en las palabras.
- Determinación de los sonidos consecutivos que forman una palabra (tres o cuatro sonidos).
- Diferenciación de los sonidos en vocales y consonantes.
- Apreciación de las variaciones en el significado de las palabras por cambios en el orden y los sonidos.
- Comparación de palabras por las distintas combinaciones en sus sonidos.
- Correspondencia sonido grafía entre vocales y consonantes (m, l, s).
- Reconocimiento de vocales y consonantes para la formación de palabras simples.
- Formación y lectura de palabras simples.

El análisis fónico comprende tres momentos fundamentales, que son:

- Orientación del niño hacia los sonidos del idioma.
- Determinación de los sonidos consecutivos que forman una palabra.
- Establecimiento de la función diferenciadora de los fonemas.

Orientación de las niñas y los niños hacia los sonidos del idioma. Es necesario que se parta siempre de la palabra como unidad de comunicación del lenguaje. Hay que enfatizar en que: la palabra está formada por una continuidad de sonidos; en la identificación y pronunciación correcta de estos y en la determinación de la extensión de los sonidos.

Determinación de los sonidos consecutivos que forman una palabra.

Es un momento esencial en la preparación del niño para la lectura ya que una palabra no es más que la consecutividad de varios sonidos que se pronuncian en un orden determinado. Para el logro de esta habilidad se tendrá en cuenta lo siguiente:

- a) La pronunciación enfatizada de cada uno de los sonidos.
- b) La utilización de esquemas de la palabra.
- c) La materialización de los sonidos con fichas.

Por el procedimiento de **pronunciación enfatizada** se logra que consecutivamente se destaque cada sonido de la palabra, aunque nunca de forma aislada, sino conservando siempre la palabra como un todo.

El esquema de la palabra es un medio que ayuda al niño a determinar la cantidad de sonidos que forman la palabra y sirve además de apoyo fundamental para realizar el análisis consecutivo de los sonidos.

Materialización de los sonidos con fichas. Cada sonido de la palabra analizada se materializará con una ficha que se colocará en cada cuadro del esquema de la palabra. Las fichas fijan el resultado del análisis. Su distribución espacial en el esquema modela la consecutividad temporal de los sonidos. Se trabajará con tres y cuatro sonidos hasta que los niños logren independencia y demuestren que dominan los procedimientos. Es necesario considerar que lo más importante a lograr no es el dominio de determinados sonidos, sino el procedimiento para analizar los sonidos de la palabra, primero de tres y después de cuatro.

Establecimiento de la función diferenciadora de los fonemas.

El análisis fónico de las palabras tiene entre sus logros que realicen la diferenciación fónica que presupone la separación de la parte sonora de la palabra de su significado hacer abstracción del contenido y actuar con su aspecto formal, su forma sonora y con los sonidos que la componen.

Para lograr esta acción, enseñamos la posible transformación de una palabra en otra y la relación que existe entre cualquier cambio de la forma sonora de la palabra y su

significado. Primero deben producirse cambios en sonidos vocálicos en una palabra de pocos sonidos (en forma de juego). Los niños deben determinar la nueva palabra formada. Se pueden realizar ejercicios y juegos en un nivel puramente verbal. Creando condiciones para analizar semejanzas y diferencias entre modelos de palabras. El establecimiento de la correspondencia entre (sonido – grafía), vocales y consonantes m, l, s, se hará sobre la base del análisis consecutivo de los sonidos que conforman la palabra.

Una vez analizados los sonidos que forman las palabras. Les podrá decir que hay algunos que necesitan de la lengua, los labios, de los dientes, la garganta y que no se pueden decir tan altos y por tanto tiempo. Estas son las consonantes. Hay otros sonidos que se pueden decir altos, claros, prolongados mucho tiempo sin que nada nos molesten. Estas son las vocales a, o, u, i, e. estos se representan por las fichas para sustituir estos sonidos rojo para las vocales y azul para las consonantes.

Para la asimilación de estos sonidos hay que tener en cuenta que se debe realizar una variada ejercitación de manera que posibiliten a los niños enumerar las características de cada una, por lo que la función de la maestra será estimular y enriquecerlos cuando sea necesario. Ya presentados los sonidos vocálicos y consonánticos se hará una ejercitación intensa, formando palabras, pero siempre muy motivadas.

En esta se reemplaza el color con que se ha representado los sonidos vocálicos y posteriormente algunos consonánticos por la grafía correspondiente. Para la presentación de la grafía de las vocales puede usar las palabras mar, pez, sol, tío, o lo que la maestra determine. Las que elijan servirá para formarlas, analizarlas consecutivamente reemplazar su color por la grafía correspondiente ejercitándola durante tres o cuatro semanas.

De forma similar presentará las grafías de las consonantes, m, s y l, para la presentación de una consonante se motivará adecuadamente para que surjan varias palabras que empiecen con la letra, se enfatizará en el sonido, se mostrará como es entregándole una o más a cada niño para la formación y reconocimiento de las combinaciones correspondiente (uso del combinador y el componedor).

El análisis fónico se concibe dentro del programa de lengua materna con una frecuencia semanal en todo el curso. Desde el punto de vista didáctico la corrección en el Análisis Fónico condiciona y favorece el aprendizaje de la lectura, ya que de hecho constituye el punto de partida que se orienta para la adquisición de la misma y propicia una correcta escritura de las palabras.

El análisis fónico es la posibilidad para determinar los sonidos consecutivos que conforman una palabra, la actividad programada de este componente, tiene como objetivo fundamental, desarrollar en las niñas y niños habilidades que propician adquirir el mecanismo necesario para la lectura, lo que va a favorecer el desarrollo intelectual general y formar algunos elementos que será su futura actividad docente como escolares.

Dentro de estos mecanismos, está la correcta articulación de los sonidos, es premisa necesaria para realizar con éxito el aprendizaje de la lectura de palabras, una tarea importante en esta etapa preescolar es enseñar a las niñas y niños a articular correctamente todos los sonidos del idioma a pronunciar las palabras con claridad y con la debida entonación, a hablar con un tono tranquilo y mesurado. Es necesario dar al niño la noción de que para hablar de las personas o cosas que nos rodean, cómo son y que acciones se utilizan palabras.

Una forma de reafirmar palabras es destacando que estas se pueden pronunciar alto bajo, rápido, despacio, pero conservándolos siempre como un todo ejemplo: Vamos a jugar con las palabras, los niños la pronuncian alto, bajo, despacio etc. Nombrando animales, objetos y personas. También a determinación de la extensión de la palabra por la cantidad de sonidos que la forman es un contenido a trabajar, pues con el se puede reafirmar por que están compuestas las palabras. Se introduce la acción de medir las palabras para enfatizar su duración en el tiempo en dependencia de los sonidos que la forman.

1.3 Los juegos didácticos en la edad preescolar.

“...cuando hablamos del juego y de la educación lúdica no nos referimos solamente a su expresión más simple, relacionado con los pasatiempos, el chiste o la diversión superficial, como para gastar tiempo. Se asume el juego como algo muy serio y de

alta responsabilidad profesional y humana, por la riqueza y complicidad que tiene en la formación de lo niño Villalón, García. G (2006: 1)

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se trasmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los

jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

En el **intelectual-cognitivo** se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc. En el **volitivo-conductual** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc. En el **afectivo-motivacional** se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

El juego es una actividad de gran arraigo social. Una comunidad que instrumenta los juegos en su dinámica, es más propensa a la felicidad de sus miembros, que la que le niega esta posibilidad. Cuando se valora el juego, se afirma que mediante el mismo, se va implementando el aprendizaje de las normas sociales, pero con la particularidad de que no tienen las exigencias reales de la sociedad.

Libre: a la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozo

Separada: circunscrita en límites de espacio y de tiempo preciso y fijados de antemano;

Incierta: cuyo desarrollo no puede determinarse y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente al jugador cierta iniciativa en la necesidad de inventar.

Improductiva: no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno; y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conduce a una situación idéntica a la del comienzo de la partida;

Reglamentada: sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, la única que cuenta.

Ficticia: acompañada de una conciencia específica de la realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.

Se plantea que los juegos son un resurgimiento involuntario de instintos vitales que han perdido hoy su significación, para otros, el juego es una actividad funcional de distensión, también un medio de utilizar el excedente de energía que las actividades de supervivencia no han podido invertir Henry. (2001:2).

En general, dos teorías dominan las investigaciones que se realizan actualmente en esta esfera:

La teoría psicogenética, del psicólogo suizo Jean Piaget, que ve en el juego la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego. Aunque si bien pueden observarse de una sociedad a otra y de un individuo a otro modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos. Para Piaget el juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño.

En la teoría psicoanalítica freudiana, el juego puede vincularse con otras actividades del niño, y más particularmente con el sueño. La función esencial del juego resulta ser, así, la reducción de las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos, pero a diferencia del sueño, el juego se basa en una transacción permanente entre lo imaginario y lo real.

Se plantea que, el juego está en el origen de todas las instituciones sociales, del poder político, de la guerra, del comercio, cuyo elemento lúdico pone de manifiesto. El juego está también en el origen del arte, y es cierto que el juego contiene una parte importante de actividad creadora y presenta analogías con el arte. Huizinga (2001:2)

Con otro enfoque el sueco Hirn. Y (2001:3). ve en los juegos el resultado final de un proceso de descomposición de las instituciones sociales, dando como prueba de ello los numerosos ritos desaparecidos cuya supervivencia degradada son los juegos.

Otro estudioso del juego, Hirn. Y (2001:3), considera que el juego es algo natural e incuestionable, que es algo innato en los niños y ni siquiera se piensa en él. Pero, ¿qué es realmente el juego?, se pregunta: Jugar, para el niño es aprender, es trabajar, es practicar interacciones con otros, es entrenarse para vida de adulto. El juego descarga la energía excedente, estimula la imaginación. El juego tiene que ver con nuestros propios sentimientos, experiencias y problemas. Jugar es divertirse.

Para los citados autores, el juego:

Promueve el desarrollo físico: mediante este los niños aprenden control corporal. Los niños necesitan correr, saltar, trepar y deslizarse y demás. Los juegos de este tipo promueven el desarrollo de los músculos grandes y pequeños.

Proporciona una sensación de poder. A medida que el pequeño experimenta el éxito por medio del juego, su confianza, su sensación del poder y su iniciativa se fortalecen. Se sostiene que a medida que los niños adquieren buenas destrezas físicas parece mejorar su confianza en sí mismo.

Fortalece el desarrollo emocional. Porque proporciona a los niños la posibilidad de recrear en el juego, el miedo, la alegría, la ansiedad y la esperanza. Al proyectar lo que ha ocurrido, un niño puede, con frecuencia, resolver sus frustraciones.

Ofrece una oportunidad de adquirir conceptos. La auto actividad y la experimentación por cuenta propia, son todavía, a los cinco años los mejores medios de que dispone el niño para aprender, ponerse en contacto con los hechos y adquirir conceptos.

Brinda un medio para el desempeño de roles y estimula la auto expresión porque en su mundo de juegos el niño suele estar libre de la interferencia del adulto. Sin dudas el juego es una actividad fundamental para los niños de edad preescolar que produce cambios cualitativos en su desarrollo psíquico y social, lo que puede explicarse con algunas consideraciones al respecto.

Atendiendo a que el juego es la actividad directriz de la edad preescolar; vamos a detenernos en ciertas características que dan vigencia a la importancia del juego.

- El juego es una actividad original de los niños por medio de la cual el pequeño refleja activamente la vida que le rodea, y ante todo, las acciones que las personas adultas realizan con los objetos, sus trabajos, sus conversaciones y relaciones entre sí.
- Es un medio para que los niños se compenetren con la vida circundante.
- En los juegos los niños accionan por sí mismos cuando hacen de doctor [escuchan a los enfermos], cuando hace de dependiente [vende los productos], etc.
- El juego es un medio de asimilación de una serie de hábitos prácticos por parte del niño, es un medio de formación de los rasgos positivos del carácter.
- En los juegos se manifiestan los sentimientos.
- El juego es una actividad creativa. El niño repite todo lo que ve a su alrededor, no de una forma pasiva e irreflexiva; el refleja la vida a su manera, cambia algo, inventa algo, pasa por alto a alguien ¿por qué seleccionar el juego para el desarrollo de la acción – ocular - verbal –manual en la formación de palabra?
- Porque el juego es una actividad por medio de la cual el niño se apropia de una manera más fácil de todos los conocimientos que brinda la lengua materna, también pues este proporciona una gran alegría a los niños, crea las mayores condiciones para el rápido desarrollo intelectual y moral de los niños de tres a seis años y desarrolla su horizonte, razonamiento y lenguaje. Intercambiando unos con otros los conocimientos sobre diferentes aspectos y hechos de la vida circundante que ellos reproducen, en sus juegos los niños enriquecen su vocabulario se vuelven más expresivos y gramaticalmente más correctos.

A continuación se hace referencia a la diversas clasificaciones de los juegos, deseándose enfatizar en uno de ellos por ser de gran utilidad para la solución de la problemática planteada en la presente investigación.

Según Yadeshko, V.I y Sojin, F. A (2001:14) representantes de la pedagogía preescolar con enfoque marxista.

Los juegos de roles: son argumentos, que constituyen un reflejo de la realidad, creado por el propio niño.

Los juegos dramatizados: que están condicionados por el argumento y contenido de una obra literaria. Se asemeja a los juegos de roles y pueden tener elementos creativos, pero su peculiaridad consiste en que reproducen hechos en una situación exacta.

Los juegos de construcción: valorado como una variedad del juego de roles y cuyo contenido fundamental es el reflejo de la vida circundante en diferentes construcciones y de las acciones que están relacionadas con ellos. Lo fundamental es la familiarización de los niños con la actividad correspondiente a los obreros, con la construcción.

Juegos de entretenimiento: forman un grupo especial, su finalidad es alegrar, entretener a los niños; en ellos se presentan elementos poco frecuentes, lo divertido, la broma, lo inesperado, por ejemplo: La gallinita ciega; Atrapar la liebre y otros.

Los juegos de mesa: son juegos didácticos del tipo de tablero, loterías, dominó. Como su nombre lo indica.

Los juegos didácticos: constituyen la forma más característica de enseñanza para los niños pequeños, en ellos se les plantea tareas en forma lúdica cuya solución requiere atención, esfuerzo mental, habilidades, secuencia de acciones y asimilación de reglas que tienen un carácter instructivo.

Su acertada dirección prevé, ante todo, la selección del contenido programático de los juegos, la definición exacta de las tareas, la designación del momento y su interacción con otros juegos y formas de enseñanza.

El juego didáctico: Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el

entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos. Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Entre los aspectos a contemplar en este índice científico-pedagógico están:

- Correspondencia con los avances científicos y técnicos
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- Influencia educativa.
- Correspondencia con la edad del menor.
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- Accesibilidad.

Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las instituciones educativas:

- Enseñar a los menores a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de las niñas y los niños.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes áreas de desarrollo, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los pequeños en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

Características de los juegos didácticos:

- Despiertan el interés hacia los contenidos de las diferentes áreas de desarrollo.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los menores las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes actividades o relacionadas con éstas.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en actividades programadas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los niños a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del educador, ya que se liberan las potencialidades creativas de estos.

Fases de los juegos didácticos:

1.-Introducción:

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.-Desarrollo:

Durante el mismo se produce la actuación de los menores en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.-Culminación:

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Maestros que se dedican a esta tarea de crear juegos didácticos deben de tener presente las particularidades psicológicas de los participantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes actividades a impartir, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos:

La participación:

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo

que hoy día se demanda. La participación de cada uno de ellos constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

El dinamismo:

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

El entretenimiento:

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el participante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los jugadores, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

El desempeño de roles:

Está basado en la modelación lúdica de la actividad de la niña y el niño, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

La competencia:

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del menor.

En los juegos didácticos se combinan correctamente el método visual, la palabra, de la maestra y las acciones de los niños con los juguetes, materiales, láminas, etc. Así,

dirige la atención de los niños, los orienta, logra que precisen sus ideas y amplíen sus experiencias.

En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

1. **La tarea didáctica:** es aquella que precisa el juego y su contenido; por ejemplo, si se propone el juego Busca la pareja, lo que se quiere es que los niños desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como: naranjas, plátanos, etc. El objetivo se lleva a los niños en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que se propone formar.
2. **Las acciones lúdicas:** constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y si no están presentes, no tendremos un juego, sino un ejercicio didáctico.
3. **Las reglas del juego:** constituyen un elemento organizativo de esta actividad. Son las que van a determinar qué y cómo hacer el juego; además dan una pauta de cómo cumplir las actividades planteadas. Es necesario que la educadora explique varias veces las reglas del juego para que los niños las aprendan y les insiste en que si las reglas no se cumplen, el juego se perderá o no tendrá sentido. Así, se desarrollará, además, el sentido de la organización y las interrelaciones con los compañeros.

En los juegos didácticos se distinguen las siguientes reglas:

- Las que condicionan la tarea docente.
- Las que establecen la secuencia para desarrollar la acción.
- Las que prohíben determinadas acciones.

Ventajas fundamentales de los juegos didácticos en la enseñanza preescolar.

- Garantizan hábitos de elaboración colectiva.
- Aumentan el interés de los jugadores y su motivación por las actividades.
- Permiten comprobar el nivel de desarrollo que van alcanzando las niñas y los niños

- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos,
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las actividades.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los participantes.
- La selección adecuada de los juegos didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en la actividad programada o en otro horario, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la actividad en que se utilice. Al concluir cada juego es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar menor más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

CAPITULO II. LOS RESULTADOS DEL PRE-TEST, FUNDAMENTACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS, PROPUESTA DE SOLUCIÓN Y VALIDACIÓN DE LA EFECTIVIDAD DE LA PROPUESTA DE SOLUCIÓN

2.1 Los resultados del pre- test.

Para la ejecución de este trabajo se partió del banco de problemas que existe en la escuela, donde aparece el desarrollo la lengua materna y específicamente dentro de ella el de la acción, ocular – verbal - manual en la formación de palabras en el área de análisis fónico como uno de los componentes de mayor dificultad.

Se partió de un estudio minucioso del problema en la escuela primaria Camilo Cienfuegos donde se encuentran alumnos de preescolar. Se comenzó por la revisión de los programas y orientaciones metodológicas en la escuela, además del diagnóstico que se había realizado en los niños y las niñas.

En el desarrollo de las actividades programadas se pudo constatar que efectivamente existen problemas ya que no se ha logrado que las niñas y los niños del grado preescolar mantengan la verbalización de todos los sonidos de las palabras hasta que los localicen y los ubiquen en el lugar que le corresponda, por lo que la acción, verbal - ocular – manual se ve interrumpida, mecanismo rector en la preparación para la lectura en el primer grado.

Etapas: pre- test

La muestra que estuvo conformada por 16 alumnos de ellos 7 niñas y 9 niños del preescolar de la escuela Camilo Cienfuegos Gorriarán los cuales se caracterizaron por:

- Un promedio de edad de 5 años.
- La no existencia de niños sin asistir a las vías no formales o círculos infantiles.
- Existencias de niños con familias disfuncionales.
- Un coeficiente de inteligencia promedio.

En los momentos iniciales la búsqueda estuvo centrada en una exploración dirigida a descubrir las principales irregularidades respecto al trabajo con el análisis fónico y la acción, ocular – verbal – manual.

El análisis de los instrumentos aplicados para el diagnóstico pre- test a la muestra, arrojó los siguientes resultados se utilizó escala valorativa, ver **(anexos 1 y 2)**.

Dimensión cognitiva. Se aplican tres juegos didácticos como prueba pedagógica (anexos 4,5 y 6), las preguntas de las pruebas (anexo 7).

Conocimiento, sobre la necesidad de la verbalización, localización y ubicación de los sonidos, para lograr la formación de las palabras.

Indicador 1

Conocimiento sobre la necesidad de verbalizar todos los sonidos de la palabra.

Este indicador obtuvo lo siguiente, 3 niños alcanzaron el nivel alto para un 18.75%, 6 en el nivel medio con un 37.5% y 7 bajo, reportando un 43.75 %.

Indicador 2

Conocimiento sobre la necesidad de mantener la verbalización de los sonidos de la palabra hasta que los localicen.

En este los resultados fueron 4 niños se ubicaron en el nivel alto para un 25%, 3 en el medio con un 18.75 % y 9 en el bajo representando el 56.25 %.

Indicador 3

Conocimiento sobre la necesidad de mantener la verbalización de los sonidos de la palabra hasta que los ubique en el lugar que le corresponde.

Aquí el resultado fue el siguiente 3 alcanzan el nivel alto con un 18.75 %, 5 en el medio para el 31.25 % y 8 en el bajo que representa el 50 %.

Valoración cualitativa de la técnica de prueba pedagógica.

Después de aplicados los tres juegos didácticos como prueba pedagógica, para comprobar los indicadores, 1, 2, y 3, **de la dimensión cognitiva**, donde hay interrogantes para las niñas y los niños que permiten dar el resultado, de los indicadores.

Se puede decir que en el primer indicador, **conocimiento sobre la necesidad de verbalizar todos los sonidos de la palabra**, analizado durante el primer juego, sus

respuestas fueron incoherentes y decían que el sonido se ponía bravo, que se queda atrás y se perdía, a pesar de la insistencia sobre la interrogante de la maestra por qué no se formó la palabra correcta, qué sucedió cuando dejaste de llamar los sonidos, qué pasó cuando interrumpió la verbalización de los sonidos, cuándo dejó de llamarlo y después siguió, por qué tuvo que comenzar de nuevo por el primer sonido no se logra que precisarán que esto sucedía por que no llamaban los sonidos uno detrás del otro en el segundo juego sucedió algo parecido con el indicador dos, **conocimiento sobre la necesidad de mantener la verbalización de los sonidos de la palabra hasta que los localicen**. al razonar por qué deben verbalizar todos los sonidos de una palabra hasta que localicen el sonido, casi todos decían que para terminar y poderse ir a jugar, que no sabían porqué no se formó la palabra, reconocían que faltaba un sonido pero no que, porque no lo habían llamado, de igual forma sucedió con el tercer indicador, **conocimiento sobre la necesidad de mantener la verbalización de los sonidos de la palabra hasta que los ubique en el lugar que le corresponde**, durante el siguiente juego, no se dan cuenta que cuando no verbalizan los sonidos hasta ubicarlos no le dan el orden correcto a los sonidos de una palabra y al verbalizarlo se colocan en otro lugar y se forma otra palabra, contestan que no saben porque quedó en otro lugar, encogen los hombros como respuesta, a pesar que se dan cuenta que cuando la leen que no dice lo que se les orienta, o simplemente se quedan callados.

La observación a partir de una guía elaborada con el objetivo de comprobar en la práctica la acción, verbal-ocular-manual durante la formación de palabras se mostró como sigue.

Dimensión procedimental.

Indicador 1. Realizan sin interrumpir la verbalización de todos los sonidos que forman las palabras.

Cuando se observó este parámetro, 5 niños alcanzaron el nivel alto, ya que casi siempre verbalizaban todos los sonidos de las palabras, para un 31.25 %, 1 verbalizaba algunas veces todos de los sonidos de las palabras, con un 6.25% y 10 casi nunca lograban verbalizar todos los sonidos de las palabras.

Indicador 2. Realizan la localización de los sonidos que forman las palabras, manteniendo la verbalización.

Durante esta observación se constató lo siguiente, 4 niños casi siempre lograban localizar todos los sonidos de las palabras manteniendo la verbalización, para un 25 %, otros 4, algunas veces lograban localizar todos los sonidos de las palabras y seleccionarlos con rapidez con un 25 % y 8 casi nunca lograron localizar todos los sonidos de las palabras y seleccionarlos con rapidez, para el 50%.

Indicador 3. Realizan la ubicación de los sonidos en el lugar que le corresponde, manteniendo la verbalización.

Al observar este indicador se comportó de la siguiente manera, 2 niños casi siempre realizan la ubicación de los sonidos en el lugar que le corresponde, manteniendo la verbalización, PARA UN 12,5%, 5 algunas veces lograron lo anterior, para un 31.25%, y 9 casi nunca pudieron hacerlo con un 56.25%.

Valoración cualitativa de la técnica de observación

El análisis efectuado a cada una de las observaciones realizadas, permitió constatar el estado en que se encontraba la muestra durante la ejecución de la acción, verbal - ocular – manual, en los indicadores declarados, analizándose estos siempre sobre la base de la escala valorativa aplicada en la guía de observación y los aspectos que daban la posibilidad de ser medidos en este instrumento.

Se aplicó en el curso de las actividades programadas, creándose condiciones que propiciaron el resultado de los datos necesarios, dando la posibilidad de observarlos con el análisis de varias palabras, pudiéndose apreciar que en el indicador uno, realizan sin interrumpir la verbalización de todos los sonidos que forman las palabras, se observa que dejan de verbalizar estos y continúan y cuando esto ocurre tienen que regresar al primer sonido para lograr que formen las palabras completas, en el otro indicador realizan la localización de los sonidos que forman las palabras, manteniendo la verbalización, se demoran en la búsqueda del sonido que están llamando y lo dejan de verbalizar y al cogerlo lo dejan caer y en algunas ocasiones lo colocan en el lugar equivocado, en el tercer indicador, realizan la ubicación de los sonidos en el lugar que le corresponde manteniendo la verbalización, también se constató, que no verbalizan

todos los sonidos hasta que los ubican, por lo que cogen el que no es, o lo ubican donde no le corresponde.

Esto se evidenció en los resultados obtenidos, comprobándose la distancia que hay entre el estado actual y el deseado, por lo que es necesario aplicar juegos didácticos que resuelvan la situación.

Los resultados cuantitativos de la etapa pre- test se ofrecen en tablas que se encuentran en los (Anexos 8 y 9)

2.2 Fundamentación de los juegos didácticos.

Uno de los grandes logros de la ciencia psicológica marxista lo constituye la teoría acerca de la unidad de la conciencia y la actividad del hombre, Carlos Marx, Federico Engels y Vladimir Ilich Lenin mostraron convincentemente que resulta imposible considerar el problema de la conciencia y el establecimiento de la personalidad independientemente de la relación de estos con la actividad, la que se expresa a su vez en las acciones del individuo y precisamente las acciones con objeto, con instrumento, materiales que incluyen variados actos motores y movimientos diferentes por su complejidad y estructura, que constituyen la expresión externa (visible) de la actividad del hombre.

Es precisamente en la actividad, por la actuación del individuo donde se forman y desarrollan todas las cualidades y propiedades de la personalidad, rasgos del carácter, capacidades, habilidades y se fijan los conocimientos, además el individuo descubre sus objetivos, motivos, aspiraciones y deseos. También en el proceso de desarrollo del niño se forma su conciencia en la actividad. Es por ello que las leyes del desarrollo psíquico del niño pueden descubrirse sólo al estudiar los distintos tipos de actividad de estos en todos momentos de su paso desde la edad de lactancia hasta la adolescencia y la juventud.

En el proceso de la actividad de determinada forma, el individuo dirige las acciones físicas que realiza, utilizando distintas operaciones mentales: selecciona los

procedimientos más adecuados, los organiza en su debida consecutividad, los ejecuta en el tiempo necesario con la fuerza y dirección que responde al objetivo planteado. Este aspecto intelectual puede ser perfectamente separado de las acciones prácticas y convertirse en una actividad intelectual de pensamiento. En el desarrollo del niño tiene una significación especial, el tiempo y la forma en que la actividad mental se incluye en la práctica y la estructura.

El análisis de estos presupuestos filosóficos y psicológicos generales sobre la actividad nos permiten fundamentar la concepción de nuestra propuesta de juegos didácticos, partiendo de que en los intentos por definir el juego se han agrupado bajo el término diferentes tipos de actividad muy disímiles por su esencia. Por cuanto está considerado como una actividad fundamental en la edad preescolar, el cual advierte diversas clasificaciones, que se deben tener presente a la hora de organizar el proceso educativo en la enseñanza preescolar, y esto lo ha tenido presenta las nuevas transformaciones, que se han realizado en los últimos tiempos.

Al analizar los problemas de la educación preescolar tanto por la vía institucional como no institucional hay que pensar en los distintos tipos de actividades que son asequibles al niño y que métodos pueden contribuir de manera más afectiva a la formación de la personalidad y al mejoramiento de la actividad cognoscitiva y el aprendizaje del niño lo que lo conduce a la búsqueda de soluciones y en nuestro caso imprescindiblemente hay que referirse al juego ya que en los más diversos sistemas pedagógicos se considera de especial significación en esta etapa del desarrollo, aunque ocupe en ellos logros diferentes.

Esta demostrada la influencia del juego sobre el desarrollo psíquico y en la formación de cualidades de la personalidad en la edad preescolar, resultando incuestionable que esta actividad pueda contribuir a formar nuevos y más elevados niveles de desarrollo intelectual, moral, físico, estético, partiendo de que al igual que cualquier otra actividad humana posee un carácter social y relacional; ya que este no solo se reduce al desarrollo de hábitos sino que exige actuar de manera independiente, comprobar el éxito de las acciones, es decir conjuntamente con las acciones físicas, utilizar un

sistema de operaciones intelectuales de pensamiento así como valorar los resultados obtenidos a partir de la ejecución de las tareas.

Para que el juego cumpla su función educativa y constituya un medio efectivo para desarrollar en los niños los procesos psíquicos, las operaciones del pensamiento, capacidades, habilidades, hábitos, debe de estar correcta y pedagógicamente organizado. Es por ello que la propuesta está concebida sobre la base de los contenido del programa de educación preescolar para el 4to ciclo, en correspondencia con los logros de la edad y las dificultades existente durante el desarrollo de las actividades de análisis fónico.

La misma consiste en una propuesta de juegos didácticos dirigidos a propiciar la acción, verbal – ocular – manual en el Análisis Fónico en las niñas y los niños del grado preescolar A de la escuela Camilo Cienfuegos Gorriarán municipio Jatibonico Provincia Sancti Spíritus. Donde se establecen aspectos esenciales que se deben tener presente y enriquecerán los ya existentes. Los juegos didácticos que se presentan tienen como base fundamental el trabajo en la formación de palabras en el grado preescolar.

Se presentan a través de juegos didácticos, donde se explotan adecuadamente las condiciones que propicia el medio, y utilizados como una forma más de multiplicar sus conocimientos en este aspecto.

Los mismos fueron diseñados teniendo en cuenta las condiciones reales del aula y las necesidades materiales que existen actualmente y con suficiente flexibilidad para que se puedan realizar en diferentes actividades maestro – niño. Poseen diferentes niveles de complejidad con el objetivo de trabajar en función de las diferencias individuales y se adecua a las necesidades del niños por lo que resultan auxiliares valiosos para las actividades de carácter lúdico; propiciando la apropiación de un mejor dominio en la acciones antes mencionadas.

Se han elaborado teniendo en cuenta los contenidos de Análisis Fónico, donde las niñas y los niños deben accionar en el cumplimiento de las tareas a partir del juego didáctico, los que se ejecutarán con contenidos interesantes, variados, motivadores. Esta propuesta es aplicada a cabalidad por lo que se acompaña con medios de

enseñanza como las láminas, tarjetas, maquetas, cestas, ficheros etc., respondiendo al desarrollo de diversas habilidades como seleccionar, verbalizar localizar, formar, contribuyendo todas al logro de la acción, verbal – ocular – manual en la formación de palabras.

El desarrollo de estos juegos didácticos, prepara en un tiempo relativamente corto a la muestra seleccionada, en la verbalización, localización y selección de los sonidos, para la formación de las palabras, de acuerdo a la situación actual, y el nivel deseado. El éxito de estos, radica precisamente en toda lo que se logra, como es verbalizar los sonidos durante toda la acción, sin interrumpirla mientras buscan seleccionan y ubican el sonido donde le corresponde dándole solución a las dificultades existentes, en la acción, verba – ocular - verbal.

Dicha propuesta brinda vías y procedimientos asequibles y motivantes que dan la posibilidad de lograr cada uno de los objetivos propuestos, además aporta 10 juegos didácticos que sin lugar a dudas enriquecerán la práctica pedagógica y en la medida que estos se realizan, las niñas y los niños activarán su pensamiento, despertarán sus intereses y propiciará, su independencia y se desarrollarán sus procesos psíquicos, además ofrecen en cada caso el proceder metodológico cómo debe actuar el docente en cada uno de los juegos.

Después de analizar la bibliografía seleccionada así como las experiencias e investigaciones realizadas en esta línea de trabajo y corroborar el diseño teórico y metodológico, se elaboró la propuesta de solución y se fundamenta desde el punto de vista, psicológico, pedagógico, sociológico, filosófico y metodológico, a continuación se ofrece una explicación de cada una, cómo se logra esto en la vía de solución planteada para esta investigación.

Desde el punto de vista filosófico: se sustenta en la Teoría de Carlos Marx, la cual plantea que para transformar la naturaleza humana, de manera que reciba preparación y sea una fuerza obrera desarrollada, se necesita de una determinada situación y educación, es decir, parte de la confianza en la educabilidad del hombre y sus posibilidades la objetividad y materialismo a la hora de resolver los problemas de los

niños, teniéndose presentes las verdaderas dificultades y causas, para lograr la objetividad de cada juego.

Desde el punto de vista pedagógico: brinda la posibilidad que las niñas y los niños adquieran nuevos conocimientos de la verbalización selección y localización de los sonidos, para que estos logren los conocimientos necesarios para realizar una acción, verbal – ocular – manual correcta durante la formación de palabras, se analizó los contenidos, métodos y procedimientos a utilizar en cada juego, para cumplir con el objetivo, utilizando los métodos asequibles, e idóneos que permitieran el éxito de lo planificado.

Desde el punto de vista psicológico: se sustenta en el enfoque socio histórico cultural de Vigotsky y sus colaboradores, el cual se centra en el desarrollo integral de la personalidad, que sin desconocer el componente biológico del individuo, lo concibe como un ser social, cuyo desarrollo va a estar determinado por la asimilación de la cultura material y espiritual creada por generaciones precedentes. Otro aspecto importante que se tuvo en cuenta para fundamentar los juegos didácticos fue determinar las potencialidades y necesidades de cada uno, la caracterización individual y colectiva del grupo, sus estados de ánimo que por lo general son alegres y activos, el grado de asimilación, de atención y concentración acorde a la edad, su pensamiento, e imaginación.

Desde el punto de vista sociológico: se analizó la manera de proyectarse en la sociedad cómo actúan, sus relaciones como ser social, y función social que realizan.

Desde el punto de vista metodológico: cada una de estos juegos didácticos que se realizaron se acompañaron de vías metodológicas que ofrecen conocimientos de cómo influir y proceder en cada caso.

Los juegos didácticos que se presentan tienen como base fundamental la acción, verbal – ocular – manual, esencial para el trabajo en la formación de palabras en el grado preescolar. Se presentan a través de 10 juegos didácticos, donde se explotan adecuadamente las condiciones que propicia el medio, y utilizados como una forma más de multiplicar sus conocimientos en este aspecto. Los mismos fueron diseñados teniendo en cuenta las condiciones reales del aula y las necesidades materiales que

existen actualmente y con suficiente flexibilidad para que se puedan realizar en diferentes actividades maestro – niño.

Poseen diferentes niveles de complejidad con el objetivo de trabajar en función de las diferencias individuales y se adecua a las necesidades del niños por lo que resultan auxiliares valiosos para las actividades de carácter lúbrico; propiciando la apropiación de un mejor dominio en las acciones antes mencionadas.

Análisis de los juegos didácticos.

Para realizar el análisis detallado de los juegos que en este trabajo se aplican se tuvo presente la siguiente estructura.

1. Tarea didáctica.
2. Materiales.
3. Las acciones Lúdicas.
4. Las reglas del Juego.

Tarea didáctica: Es el que precisa el juego y su contenido, el objetivo se lleva a los niños en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que se propone formar.

Las acciones Lúdicas: Las acciones lúdicas constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y si no están presentes, no tendremos un juego, sino un ejercicio didáctico.

Las reglas del Juego: Constituyen un elemento organizativo de esta actividad. Son las que van a determinar qué y cómo hacer el juego; además dan la pauta de cómo cumplir las actividades planteadas.

2.3 Propuesta de solución.

Juego 1: ¿Quién recolecta más materiales de la naturaleza?

Juego 2: : El fotógrafo

Juego 3: : La casa de las sorpresas

Juego 4: El tren no se detiene.

Juego 5: A ganarse la condición de buen chofer de los sonidos.

Juego 6: A completar el tablero.

Juego 7: El cocherito Lere.

Juego 8: Cómo alimento a mi mascota preferida.

Juego 9: La caperucita roja o el lobo.

Juego 10: ¿Quién pesca más?

Juego número 1.

Título: Quién recolecta más materiales de la naturaleza inanimada.

Tarea didáctica. Verbalizar sin interrumpir los sonidos consecutivos que forman la palabra.

Materiales: materiales de la naturaleza inanimada, hojas, semillas, piedras, tuzas, pétalos y palos. Tarjetas con representaciones gráficas de, sol, mesa, oso lima y rosas.

Acciones lúdicas: Luego de conformar dos equipos de igual cantidad de niños, frente a estos se colocará una mesa con varios materiales de desecho de la naturaleza, hojas, semillas, piedras, tuzas, pétalos y palos, se les pedirá que cada niño que este frente al equipo, a la señal de la maestra debe acercarse a la mesa y seleccionar una tarjeta que se encuentra en una cesta con representaciones de, sol, mesa, oso, lima y rosas, realizara el análisis fónico de la palabra seleccionada, escogiendo el material con que desean representar los sonidos de las palabras, y recolectarlo si la moderadora que es la maestra determina que lo realizó bien, la verbalización de los sonidos.

Regla del juego: Ganará el equipo que más elementos de la naturaleza logre recolectar, y para esto es necesario que verbalice sin interrumpir los sonidos consecutivos de las palabras.

Juego número 2.

Título: El fotógrafo.

Tarea didáctica: Verbalizar sin interrumpir los sonidos consecutivos que forman la palabra.

Materiales: cámara fotográfica, figuras de gato, silla, mesa, y ajo (anexo 10)

Acciones lúdicas del juego: Se conforman dos equipos, donde ellos se convierten en los fotógrafos y con las cámaras, tiran la fotografía a la orientación de la maestra sobre la figura que aparezca en sus mesas, la pronuncian y realizan el análisis de los sonidos que la forman, donde deben verbalizar sin interrumpir los sonidos consecutivos que forman la palabra. En una mesa previamente se encuentran tarjetas (fotografías) con las mismas figuras que retrataron, y si lo realizan correctamente llevan una para su equipo.

Regla del juego: Ganará el equipo que logre más fotografías, para lograrla deben determinar bien los sonidos consecutivos que forman las palabras.

Juego número3.

Título: La casa de las sorpresas

Tarea didáctica: Verbalizar los sonidos del idioma durante la selección de los sonidos que forman las palabras.

Materiales: Casa de cartón, ficheros, tarjetas con representaciones gráficas, cesta y flores (anexo 11)

Acciones lúdicas: Los niños se colocan sentados en el piso, frente a la casa de cartón, formando dos equipos el rojo y azul, los que competirán para saber cuál de los dos es capaz de lograr que todos sus integrantes verbalicen los sonidos de las palabras hasta encontrarlo y rodarlo hasta el lugar que le corresponde, pero sin parar, para que quede formada la palabra en el fichero, para esto, el Ada madrina que vive en esa casa tocará con la varita mágica al niño que escogerá una tarjeta de la cesta, se pronuncia el nombre del objeto, insistiendo que ella indicará para comenzar a verbalizar los sonidos y estará atenta para saber si todos se mantuvieron llamando el sonido y colocándolo en el fichero hasta formar la palabra y el equipo que lo logre que todos sus integrantes lo hagan sin interrumpir se gana una flor, al final los que más flores tengan serán los ganadores.

Regla del juego: verbalizar el sonido durante toda la acción, gana el equipo que todos sus integrantes verbalicen los sonidos sin interrupción.

Juego número 4.

Título: El tren no se detiene.

Tarea didáctica: Verbalizar los sonidos del idioma hasta la ubicación de los sonidos en el lugar que le corresponde.

Materiales: Ficheros, tren de cartulina y tarjetas con, loma, mar, río, casa de campo.
(Anexo 12)

Acciones lúdicas: Se invita a los niños a realizar un paseo imaginario en tren, al lugar que se escoja según la tarjeta, los trenes estarán colocados previamente en el franelógrafo y serán de diferentes colores, se formarán tantos trenes como colores hayan, se les indica a los niños que para poder salir a pasear en ellos, deben cumplir con el requisito de analizar la palabra del lugar escogido y colocarla en el ficheros, pero tienen que cuidar que no se detengan, o interrumpan la verbalización de los sonidos hasta que no estén colocados en el lugar que les corresponde, y para esto es necesario que no dejen de llamar al sonido que le corresponde porque sino tienen que detenerlo, y no llega a su destino.

Regla del juego: Para salir a pasear y llegar al lugar indicado no pueden haber dejado de llamar el sonido, el que lo hizo se queda detenido y no saldrá de visita en esa vuelta, tiene que esperar a la próxima que debe lograrlo.

Juego número: 5

Título: A ganarse la condición de buen chofer de los sonidos.

Tarea didáctica: Verbalizar los sonidos de las palabras durante toda la realización de la acción, verbal – ocular – manual.

Materiales: Tarjetas y ficheros

Acciones lúdicas: Se les explica que van a realizar un juego que se llama, A ganarse la condición chofer de los sonidos y para esto se les entregarán los ficheros e indicándoles, que deben formar la palabra que representa la tarjeta que se encuentra en la parte superior de los ficheros y que para obtener esa condición, no pueden tener

accidentes en el tránsito de estos, por lo que deben cumplir las leyes que esto indica y en este caso son:

1. Verbalizar el sonido sin interrupción.
2. Verbalizar el sonido, hasta que se localice.
3. Verbalizar el sonido, hasta que se ubique.

Regla del juego: El que cumpla todas las leyes ganará la condición de buen chofer de los sonidos.

Juego número 6.

Título: A completar el tablero.

Tarea didáctica: Verbalizar los sonidos de las palabras durante toda la realización de la acción, verbal – ocular – manual.

Materiales: un tablero que representa seis esquemas de diferentes palabras, tarjetas que representen las palabras, oso, loma, sol, uña, arco, rosa. Fichas rojas y azules (Anexo13 y 14)

Acciones lúdicas: Se invita a los niños a completar el tablero. Explicando los pasos que tienen que cumplir para poderlo lograr, como es, en una mesa al frente estarán las tarjetas grandes con las figuras antes mencionadas pasa un niño y escoge una que será la que analizarán todos los demás, cada cual en su tablero individual, tratará de llenarla cumpliendo los siguientes requisitos, verbalizar todos los sonidos ininterrumpidamente, localizarlo y llevarlo hasta su lugar sin detener la acción, el que lo logre cubrirá esa palabra con una tarjeta que tiene la representación de esa palabra.

Regla del juego: Ganaran todas las niñas y niños que logren tapar todas las palabras analizadas.

Juego número 7:

Título: El cocherito Lere.

Tarea didáctica: Verbalizar los sonidos de las palabras durante toda la realización de la acción, verbal – ocular – manual.

Materiales: tres coches de cartulina, tarjetas con representaciones gráficas. Y ficheros.

Acciones lúdicas: Se invita a los niños a formar tres grupos para realizar un paseo imaginario montados en coche, se colocan tres coches en el franel, que pertenecen a cada uno de los diferentes grupos, y dentro de estos estarán las tarjetas con las representaciones de las palabras mar ,ola ,osa ,mesa, mulo ,cama, se les orienta que para, salir el coche a pasear es necesario seleccionar una tarjeta realizar el análisis fónico de la palabra, formarla correctamente, y entonces montarse en el coche y cantar la canción “El cocherito Lele” al realizar las acciones en la formación de la palabra deben cumplir los siguientes requisitos, verbalizar los sonidos sin interrupción, localizarlo y cogerlo sin parar la acción hasta donde le corresponde.

Regla del juego: Para ganarse el derecho a montarse en el coche y realizar el paseo tienen que haber cumplido correctamente todos los requisitos establecidos, gana el grupo que más integrantes logre montar en los coches.

Juego número 8.

Título: ¿Cuándo alimento a mi mascota preferida?

Tarea didáctica: Verbalizar los sonidos de las palabras durante toda la realización de la acción, verbal – ocular – manual.

Materiales: Tres mascotas, gato, perro y cotorra, platos con leche, granos de maíz y huesos, tarjetas de gato analizar miso, de perro analizar leche, y de cotorra maíz.

Acciones lúdicas: Se explica que hay mascotas que tienen hambre y desean comer, por lo que cada uno debe escoger una para darle su alimento, se invitan a las niñas y los niños a seleccionar su mascota preferida, y se les indica que solo podrán darle de comer si cumplen con las reglas que se establecerán, primero van a escoger una tarjeta efectuar el análisis fónico de la palabra que está representa y formarla en sus ficheros. Si lo realizan bien le llevaran de comer a su mascota, y para lograrlo debe seguir los consejos que solicitan los animales, verbalizar los sonidos de la palabra hasta que, localicen, cojan y lo lleven a sus lugares correspondiente sin detener la acción.

Reglas del juego: Solo se alimentará la mascota que pueda ser alimentada porque cumplieron con los requisitos, que se establecieron previamente y al final gana la que logro alimentarse.

Juego número 9:

Título: ¿Quién llega primero, la caperucita roja, o el lobo?

Tarea didáctica: Verbalizar los sonidos de las palabras durante toda la realización de la acción verbal – ocular – manual.

Materiales. Un juego didáctico representado en cartulina de 80. 70 de ancho, con las figuras del lobo y caperucita, casa y tarjetas que representan las palabras a utilizar, ojo, boca, miel, lobo, casa, roja y sopa.

Acción lúdica: Se explicará que la caperucita y el lobo están por ahí y hay que hacer que la caperucita llegue primero que el lobo a casa de su abuelita y para eso es necesario que ellos le ayuden y todos los luchen, pues solo avanzara la caperucita si cumplen las reglas que se le van a sugerir de lo contrario avanza el lobo; estas son:

Escogen una palabra del cuento, ojo, boca, miel, lobo, casa, roja y sopa. La analizan y deben verbalizar los sonidos de la palabra sin interrumpirla mientras la localizan, cogen y ubican en el lugar correspondiente.

Regla del juego: ganan todos los niños, si la caperucita llega primero.

Juego número 10.

Título: Quién pesca más.

Tarea didáctica: Verbalizar los sonidos de las palabras durante toda la realización de la acción, verbal – ocular – manual.

Materiales: Lago confeccionado con cartulina peces con material de aluminio pegado, vara de pescar con un imán en la punta, tarjetas que representan palabras Ejemplo. Agua azul, rosa, ola, miau, lima, casa, componedor, vocales, consonantes, s, m, l y fichas azules.

Acción lúdicas: Se invitan a jugar ¿Quién pesca más?, explicando en que consiste este, se divide el grupo de niñas y niños en dos equipos, solo pescará el integrante del

equipo que cumplan todas las recomendaciones que se darán, el río solo acepta que se pesque en el si al llamar buscar y coger los sonidos de las palabras que ellos mismos irán seleccionando, cumplen con los requisitos siguientes no interrumpen la verbalización, la búsqueda y selección de estos, que deben de lograr que puedan todos hacerlo pues mientras más participen, más posibilidad de pascado pueden tener.

Reglas del juego: Gana el equipo que más pescado tenga al finalizar el juego.

Como puede apreciarse los juegos didácticos están diseñados para lograr un desarrollo sistemático del análisis fónico en el grado preescolar. Particular atención requiere en los mismos, el diagnóstico constante de los niños, pues posibilita el análisis diferenciado. La utilización de estos no solo motiva al alumno sino que se convierte en una herramienta eficaz en manos del docente.

2.4. Validación de la efectividad de la propuesta de solución.

En base a lo expuesto en este capítulo se puede referir a la efectividad de la aplicación de los juegos didácticos, debido a los resultados del pre-test y el pos-test el que permitió establecer una relación de la información obtenida en la aplicación de instrumentos en la etapa de diagnóstico y en el momento de la validación de la propuesta, incidiendo directamente en la acción, verbal – ocular - manual.

Al concluir la aplicación de los juegos didácticos dirigidos a propiciar la acción, verbal – ocular – manual, durante el análisis de los sonidos que forman las palabras con las niñas y los niños de preescolar A de la escuela Camilo Cienfuegos Gorriarán del municipio Jatibonico, a partir de la aplicación de diferentes juegos, métodos y vías inferimos lo siguiente.

Para constatar los resultados de la propuesta se realiza un análisis comparativo entre el pre-test y el post- Tes.

Análisis de los resultados de los indicadores en un antes y un después.

Un análisis de los resultados permite comparar la situación inicial con la final atendiendo al comportamiento de los indicadores que se midieron en cada dimensión que están en plena correspondencia con los instrumentos y técnicas del nivel empírico aplicadas a las niñas y niños.

Al concluir la implementación de estos juegos didácticos se analizó la efectividad de los mismos a partir de la aplicación de las escalas valorativas elaboradas para medir los indicadores declarados en los instrumentos.

Comparación de los resultados obtenidos en la constatación inicial y final.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en la constatación inicial y final se llevará a cabo una comparación cuantitativa de estos para comprobar la efectividad de la propuesta (**anexo 15**).

Cuando se aplicó la **prueba pedagógica**, dio una visión más amplia del conocimiento sobre la verbalización localización y ubicación de los sonidos consecutivos que forman las palabras. Así lo demuestra la comparación inicial y final

Indicador 1.

Conocimiento sobre la necesidad de verbalizar todos los sonidos de la palabra.

En este indicador durante la constatación inicial se obtuvo lo siguiente, 3 niños alcanzaron el nivel alto para un 18.75% y en la final hay 15 niños con esta categoría para un 93.75%, como nivel medio en la primera 6 alumnos con un %37.5 avanzando en la segunda con 1 solo niño para un 6.25%, y como nivel bajo al comenzar 7 que representa el 43.75% y no reportándose ninguno en la segunda prueba.

Indicador 2.

Conocimiento sobre la necesidad de mantener la verbalización de los sonidos de la palabra hasta que los localicen.

Los resultados en la constatación inicial fueron, 4 niños se ubicaron en el nivel alto para un 25%, 3 en el medio con un 18.75 % y 9 en el bajo representando el 56.25 %, después de aplicada la vía de solución se comportó de la manera siguiente, 13 lograron el nivel alto, marcando un 81.25 %, 2 se ubican en el medio con el 12.25 % y 1 en el bajo para un 6.25 %.

Indicador 3.

Conocimiento sobre la necesidad de mantener la verbalización de los sonidos de la palabra hasta que los ubique en el lugar que le corresponde.

Aquí el resultado primero fue el siguiente, 3 niños alcanzan el nivel alto con un 18.75%, 5 en el nivel medio para el 31.25 % y 8 en el bajo que representa el 50 %, en la segunda comprobación, ya se vieron resultados satisfactorios, 12 lograron el nivel alto para un 75 %, 2 el nivel medio representado por el 12.5 y 2 también en el bajo para otro 12.5 %.

Valoración cualitativa de la técnica de prueba pedagógica.

Después de aplicados los juegos didácticos como vía de solución y aplicar de nuevo los tres juegos didácticos como **prueba pedagógica**, se constata que los indicadores se movieron de forma muy positiva con respecto a la inicial.

Se obtienen los resultados siguientes en el indicador 1, **conocimiento sobre la necesidad de verbalizar todos los sonidos de la palabra**. En esta etapa sus respuesta fueron muy acertadas y valoraron que si se interrumpe la verbalización de los sonidos pueden dejar de llamar un sonido y formarse otra palabra, además otras respuestas fueron que se pueden quedar sonidos, se les olvida por donde se quedaron y no comienzan por donde mismo, en el segundo, **conocimiento sobre la necesidad de mantener la verbalización de los sonidos de la palabra hasta que los localicen**, planteaban que si buscan el sonido sin llamarlo, no saben cuál tienen que coger, y pueden coger el que no es, ya que se olvidan el que debían buscar y traen otro, formando otra palabra y otra de las respuesta fue que le falta un pedacito a la palabra, hay que llamar otro sonido porque no lo llame y en el tercer indicador **conocimiento sobre la necesidad de mantener la verbalización de los sonidos de la palabra hasta que los ubique en el lugar que le corresponde**, expresaron respuesta convincentes como si no llaman los sonidos hasta que los coloquen en el lugar después no saben que sonido hay que llamar, que se puede olvidar el que llamaban y no se ubican donde le corresponde, y se forma otro palabra., que los sonidos se ponen en otro lugar y a ellos no le gusta quedar donde no es.

Al analizar todas estas respuestas se llego a la conclusión que los indicadores correspondiente a esta técnica, dieron un vuelco favorable con la aplicación de la vía de solución y se logró el objetivo propuesto.

La observación: como el otro método empírico se realizó a partir de una guía elaborada con el objetivo de comprobar en la práctica la acción, verbal - ocular – manual durante la formación de palabras y se aplicó en el antes y después de puesta en práctica la propuesta de solución. **Tabla de comparación, (Anexo 16).**

Dimensión procedimental.

El indicador 1.

Realizan sin interrumpir la verbalización de todos los sonidos que forman las palabras.

Al inicio solo 5 niños alcanzaron el nivel alto, ya que casi siempre verbalizaban todos los sonidos de las palabras sin interrumpir, para un 31.25 %, y después de aplicada la propuesta 13 lograron esta categoría con un 86.67%, en el antes, 1 verbalizaba algunas veces todos los sonidos de las palabras por lo que se ubicó en nivel medio con un 6.25%, cambiando después para 2 representando un 12.5% y 10, en la primera etapa se encontraban en el nivel bajo, ya que casi nunca lograban verbalizar todos los sonidos de las palabras para un 62.5%, mejorando este en el después a 1 solo con este nivel, para un 6.25 %.

El indicador 2.

Realizan la localización de los sonidos que forman las palabras, manteniendo la verbalización.

Durante esta observación en el pre tes se constató lo siguiente, 4 niños se ubicaron en el nivel alto ya que casi siempre lograban localizar todos los sonidos de las palabras manteniendo la verbalización para un 25 %, y en el pos tes se apreció que 14 alumnos lograron ese nivel que representa un 87,5% de la muestra, 4 estaban como nivel medio pues algunas veces lograban localizar todos los sonidos de las palabras manteniendo la verbalización, con un 25 % y ya en la segunda etapa, 1 solo niño se ubicó en este nivel para un 6.25 %, y 8 casi nunca lograron localizar todos los sonidos de las palabras manteniendo la verbalización por lo que estaba en el nivel bajo, para el 50%, dando un vuelco muy favorable al aplicarse la propuesta de solución a 1 con esta categoría para solamente el 6.25 %.

El indicador 3.

Realizan la ubicación de los sonidos en el lugar que le corresponde, manteniendo la verbalización.

Durante esta comprobación al inicio se evidenció lo siguiente 2 niños se ubicaron en el nivel alto ya que casi siempre realizan la ubicación de los sonidos en el lugar que le corresponde, manteniendo la verbalización para un 12.25 %, en la segunda etapa, en este nivel hay 14 para un 87.5 %, y como nivel medio durante la realización de la primera observación se ubicaron 5 para un 31.25 % y en la posterior 2 con el 12.5 %, y como un buen salto en el nivel bajo durante la primera habían 9 niños que representa el 56.25 %, no reportándose ninguno en la última constatación.

Valoración cualitativa de la observación realizada a las actividades en la constatación final.

Los resultados de la guía de observación, a partir de la evaluación individual de cada niña y niño sujeto a la observación, permitió establecer la comparación de los indicadores antes y después de aplicada la propuesta, corroborando la efectividad de la propuesta de los juegos didácticos aplicados, contribuyendo al éxito de la acción, verbal – ocular – manual, cuando se mira la forma en que se movieron los indicadores.

Se aplicó en el curso de las actividades programadas, creándose condiciones que propiciaron el resultado de los datos necesarios, dando la posibilidad de observarlos con el análisis de varias palabras, pudiéndose apreciar que en el indicador 1, **realizan sin interrumpir la verbalización de todos los sonidos que forman las palabras**, se observó que se logró que se mantuvieran verbalizando o llamando los sonidos hasta que llegaban al final o último sonido por lo que con éxito culminaban la acción verbal en el otro indicador, **realizan la localización de los sonidos que forman las palabras, manteniendo la verbalización**. El cambio logrado fue como un gran salto pues realizaron la verbalización del sonido hasta que fuera localizado el mismo, sin necesidad de regresar al primer sonido por lo que no se confundían al seleccionarlo y quedaba conformada la palabra orientada y en el siguiente indicador **realizan la ubicación de los sonidos en el lugar que le corresponde, manteniendo la verbalización**, también se constató, que ubican todos los sonidos manteniendo la verbalización de los sonidos,

por lo que lo ubican donde le corresponde en los ficheros, o sea realizaron la acción, verbal – ocular – manual con unificación.

Los gráficos correspondientes al resultado pres. Test y Pos-Test de la prueba pedagógica y observación, nivel bajo y alto en los (anexos 17y 18)

Conclusiones

- El estudio realizado permitió profundizar en los fundamentos teóricos y metodológicos referidos en la investigación con énfasis en los postulados de la teoría Socio Histórico Cultural y la Materialista Dialéctica, además de las definiciones conceptuales de variados autores que sustentan el tema de análisis fónico, asimismo evidenció la importancia del trabajo para propiciar en estas actividades la acción, verbal - ocular- manual, las niñas y los niños de edad preescolar.
- Los resultados obtenidos mediante los diferentes métodos y técnicas de investigación en el diagnóstico inicial permitieron comprobar la necesidad de propiciar la acción, verbal – ocular – manual, que se manifiesta en la interrupción de la verbalización de los sonidos que forman las palabras, no coincide el llamado de estos con la búsqueda, localización y ubicación en la tarjeta o ficheros, que deben realizar las niñas y niños del grado preescolar A de la escuela Camilo Cienfuegos Gorriarán, del municipio Jatibonico.
- La aplicación de juegos didácticos demostraron la necesidad de propiciar la acción, verbal – ocular – manual en las niñas y niños del grado preescolar A, de la escuela Camilo Cienfuegos Gorriarán del municipio Jatibonico, permitiendo adquirir práctica en la misma, estas se caracterizan por un marcado carácter práctico, lúdico, sugerente, motivador, dinámico, flexible y desarrollador.
- La validación de los juegos didácticos demostró la efectividad con cambios significativos a partir de la transformación de la muestra de su estado inicial al estado final. Su aplicación es factible y quedó demostrado que si se tiene en cuenta el juego didáctico como una forma organizativa se puede contribuir a propiciar la acción, verbal – ocular – manual en las niñas y niños del grado preescolar.

BIBLIOGRAFÍA.

- Asociación Mundial de Educación Infantil AMEI (2001). El desarrollo del lenguaje desde el nacimiento hasta los 6 años. Bibliovweb, Madrid.
- Aguirre, M. (2005). "Base de la investigación educativa y sistematización de la Práctica pedagógica". Mención en educación preescolar. Módulo I, 6-15.
- Azcuaga, J. (2003). Del lenguaje al pensamiento verbal. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Brito, H. (1987). Psicología General para los ISP. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Brumme, G. M. (1983). La Lengua Materna en el círculo infantil. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Cabanas, R. (1998). Tareas para el desarrollo del lenguaje en niños de círculos Infantiles. La Habana: Dirección de Educación Preescolar, Ministerio de Educación.
- Castellanos Simons, B. (1994). La Investigación en el campo de la Educación. Retos y Alternativas. La Habana. ISP Enrique José Varona.
- Castillo, S. (1987). "La Educación Moral en el Preescolar". Revista Simiente. La Habana.
- Castro Ruz, F. (2003). "Discurso de clausura del Congreso Pedagogía", en el Teatro Carlos Marx – Granma 7 de febrero. La Habana.
- Castro Ruz, Fidel. (1995). "La Educación en la Revolución". Instituto Cubano del Libro. La Habana.
- Castro Ruz, F. (1976). "Discurso de Clausura del 21 de Noviembre". Revista Educación en la Revolución. Instituto Cubano del Libro. La Habana.
- Canova, L. y Ziberstein, J. (2001). Seminario Nacional para educadores. Ministerio de Educación. 5

- Colectivo de autores. (1984). Metodología del Desarrollo del Lenguaje. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Compendio de Pedagogía. (2003). La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Canova, L. y Ziberstein, J. (2001). Seminario Nacional para educadores. Ministerio de Educación.
- Diccionario Microsoft Encarta. (2005)
- Domínguez Pina, M. (2004). El conocimiento de sí mismo y sus posibilidades I. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Domínguez Pina, M, I et al, (y otros). (2001). Principales Modelos Pedagógicos de la Educación Preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Enciclopedia Encarta. 2005
- Esteva Boronat, M. (2001). El juego en la edad preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Franco García, O. (2004). Lecturas para educadores II .La Habana: Editorial Pueblo Y Educación.
- Franco García, O. et al, (y otros). (2006). Lecturas para educadores III La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- González Maura, V. et al, (y otros). (2001). Psicología para educadores. La Habana Editorial Pueblo y Educación.
- Hernández X, López, J y Benavides, Z. (2006). “Antecedentes históricos generales de la educación preescolar”. Fundamento de la ciencia de la educación. Módulo II, tercera parte.
- Konstantinov y coautores. (1986). Fundamentos de la Filosofía Marxista Leninista. Editorial Pueblo Educación.
- López Agüero, C. et al, (y otros). (1996). Entorno a la educación preescolar. Dirección de Educación Preescolar, MINED. La Habana: Editorial Pueblo y Educación

- López Hurtado, J y Siverio, A. M. (1996). El diagnóstico: un instrumento de trabajo pedagógico. Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- López Hurtado, Josefina. *Fundamentos de la educación*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación
- López Hurtado, Josefina. (2001). Un nuevo concepto de Educación Infantil. Editorial. La Habana: Pueblo y Educación.
- Martínez Mendoza, F. (1998). Caracterización del desarrollo del lenguaje en la edad preescolar (o a 6 años). La Habana: Centro de Referencia Latinoamericano para la Educación Preescolar.
- Martínez Mendoza, F. (2004), Lenguaje Oral. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Martínez Mendoza, F. (2004). El proyecto Educativo del centro Infantil: La Habana, Pueblo y Educación.
- Ministerio de Educación, Cuba. (2005). VI Seminario Nacional para Educadores La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Ministerio de Educación, Cuba. (2003 – 2007). Materiales de la Maestría en Ciencias de la Educación. Mención preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Nocedo de León, I. et al, (y otros). (2002). Metodología de la investigación Educativa. Segunda parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Pérez Rodríguez, G y (et. Al). (2000). Metodología de la investigación Tomo I y II. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Pérez Rodríguez, G. y Nocedo León, I. (1989). Metodología de la investigación Pedagógica y psicológica primera parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Pichardo, H. (1990). Obras Completas Tomo III. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Rodríguez Mondeja, H. (1996). La Adquisición del lenguaje II. La Habana, Impresión ligera.

- Santos Díaz, N y otros. (1984). *Metodología del desarrollo del lenguaje*: La Habana Editorial Pueblo y Educación,
- Siverio López, A. Y Cartaya, L. (2007). "El proceso educativo para la infancia de 0-6 años. Su conducción en la practica pedagógica." Mención en educación preescolar. Modulo III, 7.
- Sojín F, A. (1977). El desarrollo del lenguaje en los niños de edad preescolar. Editorial Pueblo y Educación.
- Varona E, J. (1984,9). Trabajo sobre Educación y Enseñanza. La Habana: Editorial Pueblo y educación.
- Venguer, L. A. (1982). Temas de Psicología Preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Vigotsky, L. S. (1987). *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires: Editorial La Pléyada.
- Villalón García, G.L. (2006). La lúdica, la escuela y la formación del educador. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Yadesko V.I y F. A. Sojin. (1990). Pedagogía Preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

ANEXO 1

Escala valorativa para la dimensión cognoscitiva.

Indicador 1

- **Dentro de la valoración de nivel alto, se ubican las niñas y niños que respondían correctamente no menos de siete preguntas**
- **Dentro de la valoración de nivel medio, se ubican las niñas y niños que respondían correctamente entre cinco y seis preguntas.**
- **Dentro de la valoración de nivel bajo, se ubican las niñas y niños que respondían correctamente menos de cinco preguntas.**

Indicador 2

- **Dentro de la valoración de nivel alto, se ubican las niñas y niños que en casi todos los casos respondían correctamente el por qué no habían localizado el sonido correspondiente.**
- **Dentro de la valoración de nivel medio, se ubican las niñas y niños que en algunos casos respondían correctamente el por qué no habían localizado el sonido correspondiente.**
- **Dentro de la valoración de nivel bajo, se ubican las niñas y niños que en casi ningún caso respondían correctamente por qué el no habían localizado el sonido correspondiente.**

Indicador 3

- **Dentro de la valoración de nivel alto, se ubican las niñas y niños que en casi todos los casos respondían correctamente e por qué no habían ubicado el sonido en el lugar que le correspondía.**
- **Dentro de la valoración de nivel medio, se ubican las niñas y niños que en algunos casos respondían correctamente el por qué no habían ubicado el sonido en el lugar que le correspondía.**
- **Dentro de la valoración de nivel bajo, se ubican las niñas y niños que en casi ningún caso respondían correctamente el porque no habían ubicado el sonido en el lugar que le correspondía.**
-

ANEXO 2

Escala valorativa para la guía de observación del indicador, uno, dos y tres de la dimensión Procedimental.

Dentro de la escala, de nivel alto se ubican las niñas y niños que casi siempre:

- Realizan sin interrumpir la verbalización de todos los sonidos que forman las palabras.
- **Realizan la localización de los sonidos que forman las palabras, manteniendo la verbalización.**
- **Realizan la ubicación de los sonidos en el lugar que le corresponde, manteniendo la verbalización.**

Dentro de la escala de nivel medio, se ubican las niñas y niños que algunas veces:

- Realizan sin interrumpir la verbalización de todos los sonidos que forman las palabras.
- **Realizan la localización de los sonidos que forman las palabras, manteniendo la verbalización.**
- **Realizan la ubicación de los sonidos en el lugar que le corresponde, manteniendo la verbalización.**

Dentro de la escala de nivel bajo se ubican las niñas y niños que casi nunca

- Realizan sin interrumpir la verbalización de todos los sonidos que forman las palabras.
- **Realizan la localización de los sonidos que forman las palabras, manteniendo la verbalización.**
- **Realizan la ubicación de los sonidos en el lugar que le corresponde, manteniendo la verbalización.**

ANEXO 3

Guía de observación.

Objetivo.

Comprobar en la práctica la acción, verbal-ocular-manual, durante la formación de palabras.

- Estado emocional de las niñas y niños durante toda la actividad.
- Atención lograda por las niñas y niños durante toda la actividad.
- Interés por los medios que se le brindan.
- Desarrollo de la acción verbal.
- Desarrollo de la acción ocular.
- Desarrollo de la acción manual.
- Nivel alcanzado en la unificación de la acción verbal ocular manual.



Anexo 4

Juegos didácticos, correspondientes a la prueba pedagógica con el objetivo:

Diagnosticar el conocimiento que tienen las niñas y los niños del grado preescolar A, sobre la verbalización, localización y ubicación de los sonidos, para lograr la formación de las palabras.

Juego 1

Título: ¿Quién se lleva las frutas maduras?

Tarea didáctica: Comprender qué sucede cuando se interrumpe la verbalización de los sonidos de una palabra.

Materiales: Dos cestas, con frutas maduras y verdes, caja de tarjetas con rosa, río, mata, pato, casa y loma.

Acciones lúdicas: Se invita a las niñas y los niños a jugar a ¿Quién responde correctamente? se les orienta que van a competir los niños con la maestra, el que gane entre ellos se lleva las frutas maduras y el que pierda las verdes y el juego consiste en lo siguiente, a la sugerencia de la maestra, se escoge una tarjeta de la caja que previamente se ha colocado frente al aula y después van a fijarse bien en lo que hace y cómo llamó los sonidos de la palabra el niño escogido por la maestra (unos que tenga y otros que no tengan) dificultad en la verbalización consecutiva de los sonidos de las palabras, ya que deben responder si lo hizo bien o mal y qué pasó las preguntas a contestar se encuentran en el (anexo7)

Regla del juego. Ganará quien haya respondido bien, de acuerdo a la situación presentada y se lleva la fruta madura.

Anexo 5

Juego 2

Título: Responde bien y gánale a la maestra.

Tarea didáctica: Comprender por qué deben verbalizar mientras busca y seleccionan los sonidos de la palabra.

Materiales: Saquito maravilloso con objetos manuales, tarjetas que contengan, sol, ola, loma, oso, cosa, risa, mesa y mar.

Acciones lúdicas: Se invita a todas las niñas y los niños a jugar y pensar bien lo que van a responder ya que la respuesta de ellos es quien determina si le ganan a la maestra o pierden, en el franel estarán colocadas las palabras analizar, explicándoles, que cuando se oriente pasará al frente un participante seleccionado, escogerá una tarjeta y de acuerdo con lo que haya escogido, debe formar la palabra verbalizando todos los sonidos de esta, hasta que los hayan localizado y seleccionado, para ganar deben responder correctamente las interrogantes, que se encuentran en el (anexo 7)

Regla del juego: Los ganadores son todos los que hayan respondido bien a las preguntas, de acuerdo a la situación presentada y buscaremos sin mirar un objeto del saquito maravilloso que se llevarán. (Preguntas anexo 7)

Anexo 6

Prueba pedagógica.

Juego 3

Título: ¿Quién lleva más banderas para su equipo?

Tarea didáctica: Comprender qué sucede, si mientras localizan y cogen los sonidos dejan de verbalizarlo.

Materiales: Fichero de los sonidos, una cesta con diferentes tarjetas que representen las palabras que van analizar y una maqueta con banderitas rojas azules.

Acciones lúdicas: Se forman dos equipos el rojo y el azul, se coloca una mesa donde aparece una maqueta con las banderitas rojas y azules y otra con los ficheros de los sonidos, y la cesta con diferentes tarjetas, que representan las palabras que van analizar, se explica que a la orden de la maestra seleccionan su fichero y escogen una tarjeta, realizan el análisis fónico de la palabra, la forman y la maestra escogerá la niña o el niño que debe responder, uno de cada equipo, si analiza bien lo que hizo respondiendo correctamente colocan en la maqueta que le corresponde por el color de su equipo una banderita, las interrogantes se encuentran en el (anexo 7)

Regla: Para ganar la banderita debe responder correctamente sobre la situación presentada, gana el equipo que más banderita tenga al final.

Anexo 7

Corresponde a las preguntas que se le deben formular a las niñas y los niños del grado preescolar durante la prueba pedagógica, que le dan respuestas a las tres interrogante de la investigadora, para diagnosticar el nivel de conocimiento, sobre la verbalización, localización y lugar que deben ocupar los sonidos, para lograr la formación correcta de las palabras.

¿Qué sucede cuándo se interrumpe la verbalización de los sonidos de una palabra?

¿Por qué no se formó la palabra?

¿Por qué faltan sonidos?

¿Qué sucedió cuando dejaste de verbalizar los sonidos sin terminar de buscarlos?

¿Qué pasó cuando interrumpiste la verbalización de los sonidos?,

¿Cuándo dejaste de llamar los sonidos y después seguiste que sucedió?

¿Por qué tuviste que comenzar de nuevo por el primer sonido?

¿Por qué tienes que verbalizar todos los sonidos de una palabra hasta el final de la misma?

¿Qué sucede si no verbalizan en el orden que le corresponde los sonidos de una palabra?

¿Qué sucede si colocas los sonidos en el lugar que no le corresponde en una palabra?

¿Por qué no se formó la palabra que orientada por la maestra?

Anexo 8

Tabla cuantitativa de la constatación pre- test de la prueba pedagógica.

Indicador 1.3	Conocimiento sobre la necesidad de verbalizar todos los sonidos de la palabra.					
	Nivel alto		Nivel medio		Nivel bajo	
Muestra	C	%	C	%	C	%
16	3	37.5	6	37.5	7	37.5

Indicador 1.2	Conocimiento sobre la necesidad de mantener la verbalización de los sonidos de la palabra hasta que los localicen					
	Nivel alto		Nivel medio		Nivel bajo	
Muestra	C	%	C	%	C	%
16	4	25	3	18.75	9	56.25

Indicador 1.3	Conocimiento sobre la necesidad de mantener la verbalización de los sonidos de la palabra hasta que los ubique en el lugar que le corresponde.					
	Nivel alto		Nivel medio		Nivel bajo	
Muestra	C	%	C	%	C	%
16	3	18.75	5	31.25	8	50

Anexo 9

Tablas cuantitativas de la constatación pre- test de la observación.

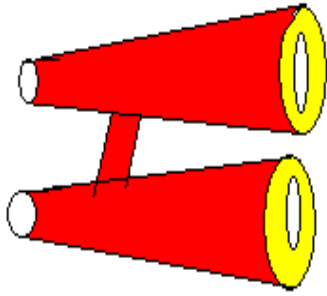
Indicador 1.1	Realizan sin interrumpir la verbalización de todos los sonidos que forman las palabras.					
	Nivel alto		Nivel medio		Nivel bajo	
Muestra	C	%	C	%	C	%
16	5	31.25	1	6.25	10	62.5

Indicador 1.2	Realizan la localización de los sonidos que forman las palabras, manteniendo la verbalización.					
	Nivel alto		Nivel medio		Nivel bajo	
Muestra	C	%	C	%	C	%
16	4	25	4	25	8	50

Indicador 1.3	Realizan la ubicación de los sonidos en el lugar que le corresponde, manteniendo la verbalización					
	Nivel alto		Nivel medio		Nivel bajo	
Muestra	C	%	C	%	C	%
16	5	6.25	1	31.25	10	62.5

Anexo 10

Material correspondiente al juego didáctico número 2



Cámara fotográfica



Mesa



Silla



Gato



Ajo

Anexo 11

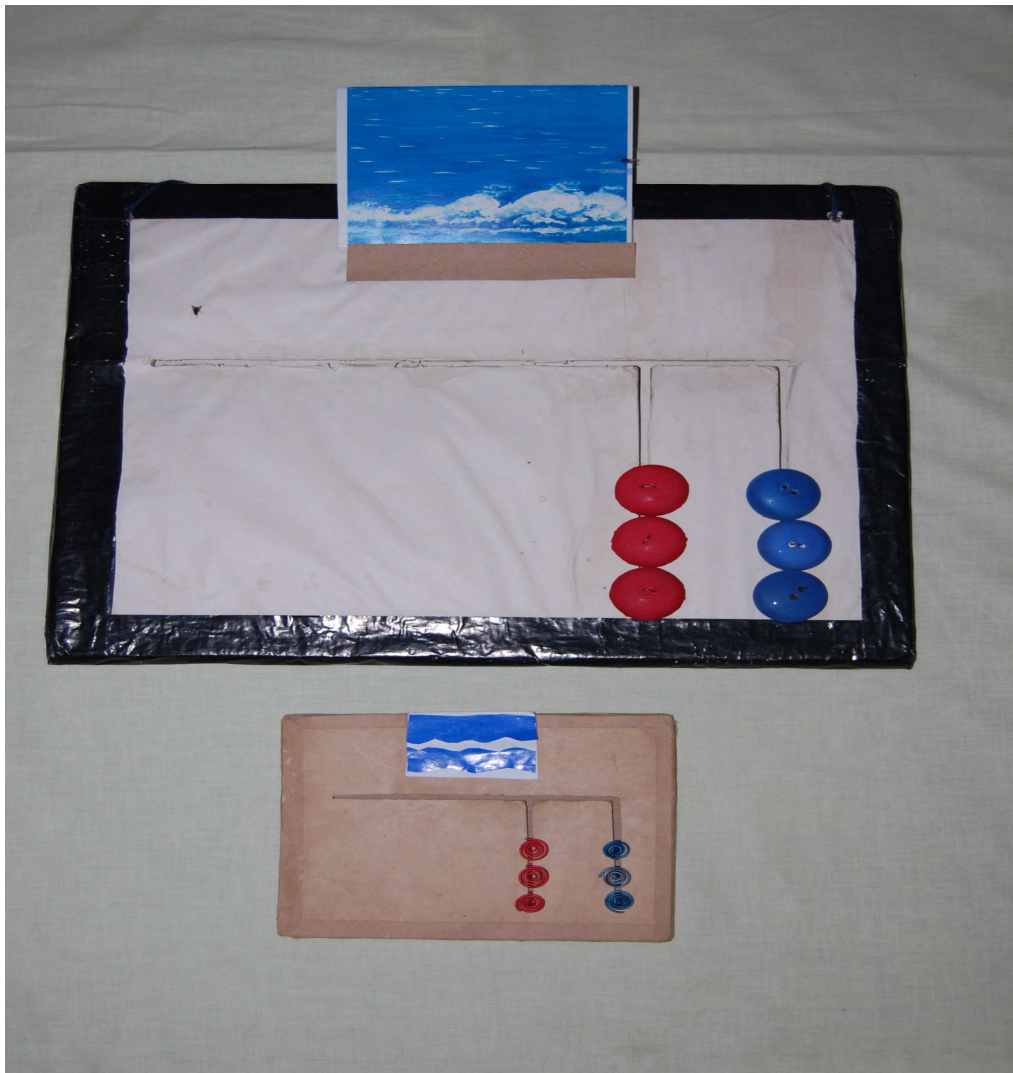
Material correspondiente del juego didáctico número 3



Ficheros de fichas neutras para analizar la palabra sol

Anexo 12

Material correspondiente al juego didáctico número 4



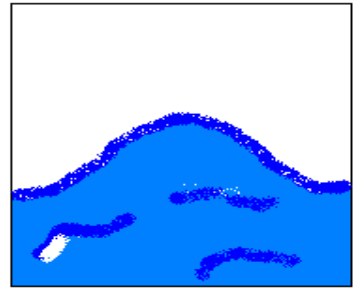
Ficheros de fichas azules y rojas, representan las vocales y consonantes

Anexo 13

Materiales correspondientes al juego didáctico número 6



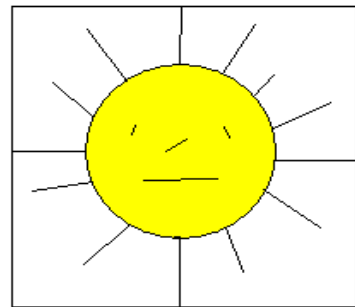
Oso



Ola



Casa



Sol



Agua

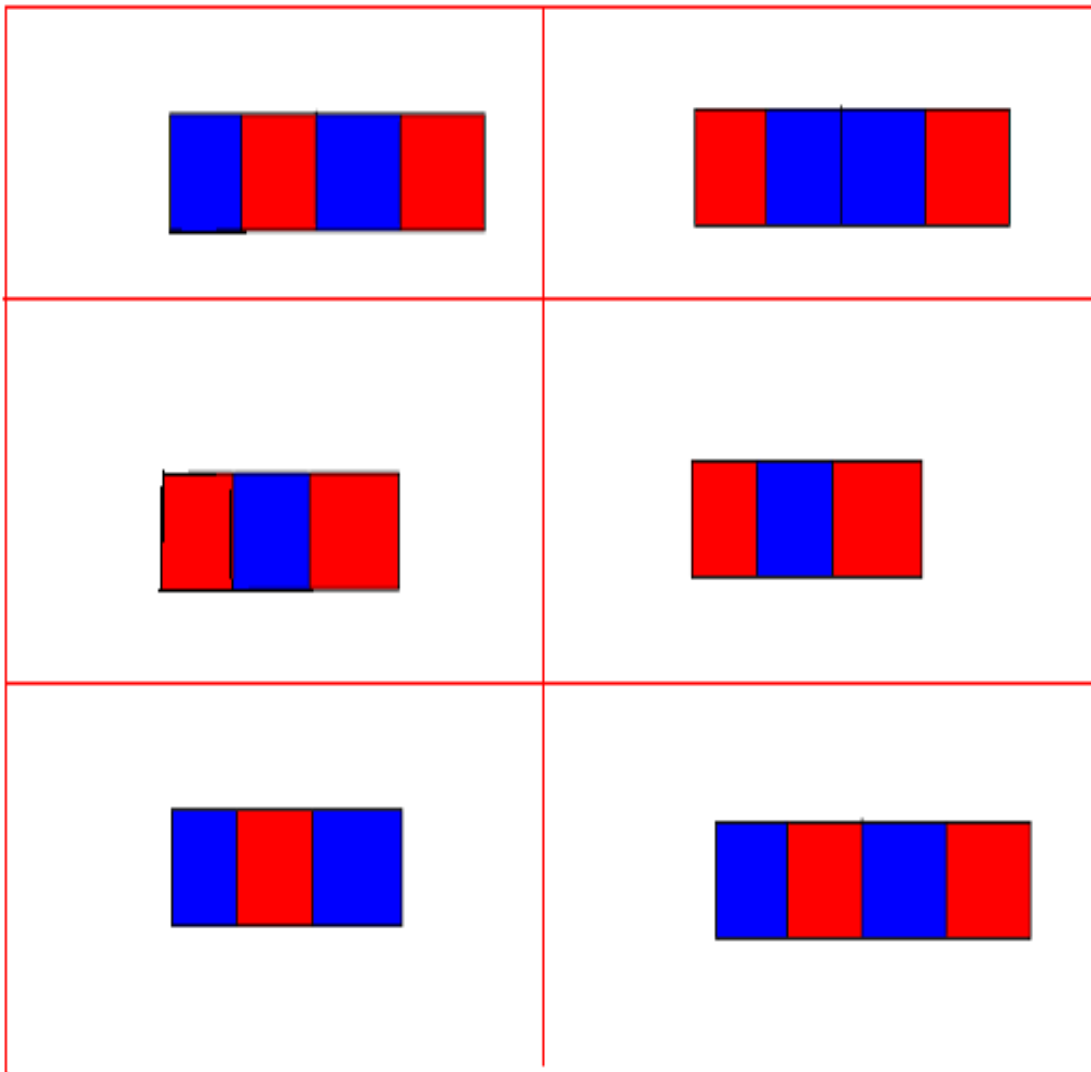


Rosa

Anexo 14

Material correspondiente al juego didáctico número 6

Tableros con esquemas de diferentes palabras, donde el niño debe seleccionar, cuál puede utilizar para colocar en el, la tarjeta de la palabra que se corresponde con ese esquema.



Anexo 15

Comparación de los resultados iniciales y finales de la prueba pedagógica.

Dimensión Cognitiva	Indicadores.	Categoría	Inicial.		Final.	
			Cantidad	%	Cantidad	%.
Conocimiento sobre la necesidad de verbalizar todos los sonidos de la palabra.	Nivel alto	3	18.75	15	93.75	
	Nivel medio	6	37.5	1	6.25	
	Nivel bajo	7	43.75	0	0	
Conocimiento sobre la necesidad de mantener la verbalización de los sonidos de la palabra hasta que los localicen	Nivel alto	4	25	13	81.25	
	Nivel medio	3	18.75	2	12.5	
	Nivel bajo	9	56.25	1	6.25	
Conocimiento sobre la necesidad de mantener la verbalización de los sonidos de la palabra hasta que los ubique en el lugar que le corresponde.	Nivel alto	3	18.75	12	75	
	Nivel medio	5	31.25	2	12.25	
	Nivel bajo	8	50	2	12.25	

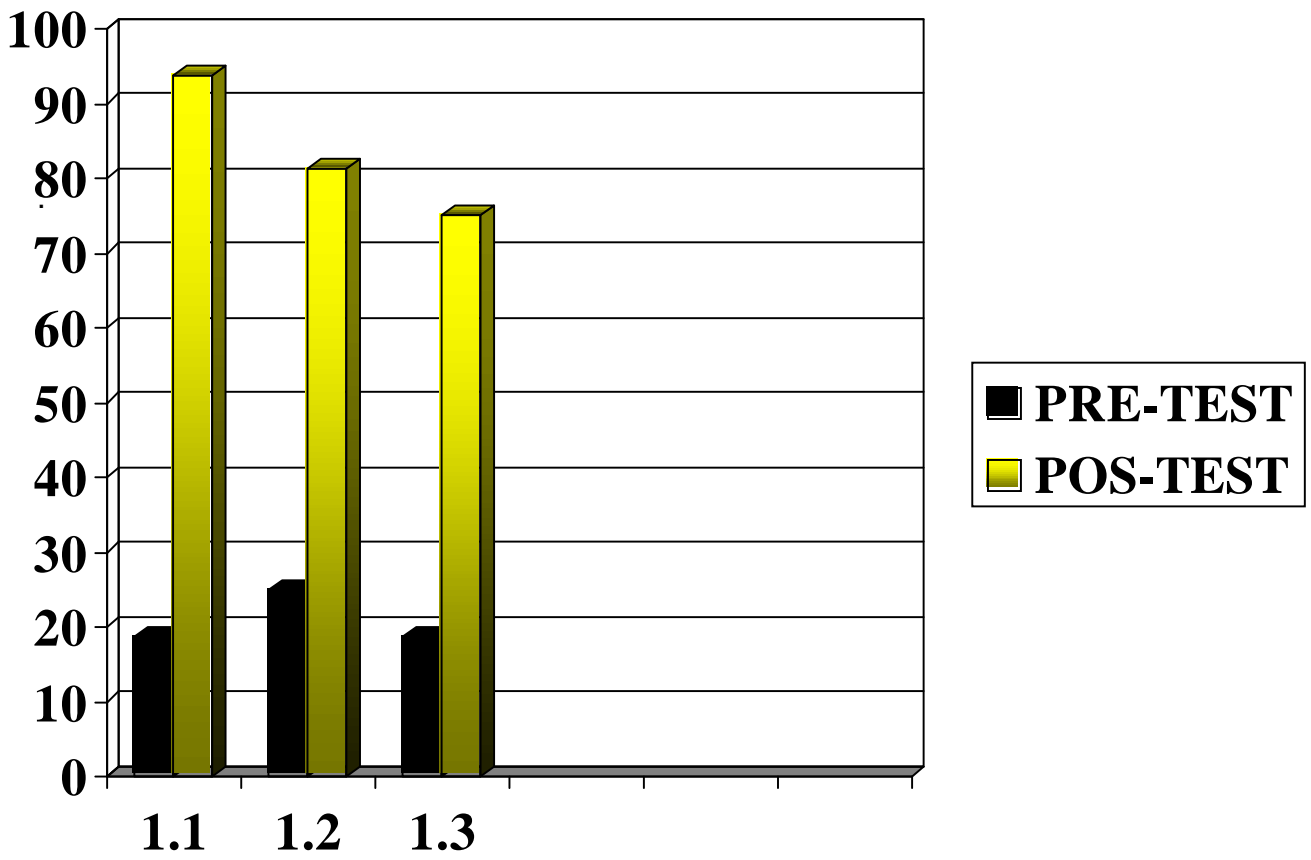
Anexo 16

Comparación de los resultados obtenidos en la constatación inicial y final durante la observación.

Dimensión Procedimental		Inicial.		Final.	
Indicadores.	Categoría	Cantidad	%	Cantidad	%.
Realizan sin interrumpir la verbalización de todos los sonidos que forman las palabras.	Nivel alto	5	31.25	13	87.67
	Nivel medio	1	6.25	2	12.5
	Nivel bajo	10	62.5	1	6.25
Realizan la localización de los sonidos que forman las palabras, manteniendo la verbalización.	Nivel alto	4	25	14	87.5
	Nivel medio	4	25	1	6.25
	Nivel bajo	8	50	1	6.25
Realizan la ubicación de los sonidos en el lugar que le corresponde, manteniendo la verbalización.	Nivel alto	5	6.25	14	87.5
	Nivel medio	1	31.25	2	12.5
	Nivel bajo	10	62.5	0	0

Anexo 17

REPRESENTACIÓN GRÁFICA
RESULTADOS DE LA PRUEBA PEDAGÓGICA.
PRE -TEST Y POS-TEST.



Anexo 18

REPRESENTACIÓN GRÁFICA.
RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN PRE -TEST Y POS-TEST.

