

Trabajo Fin de Grado

Grado en Maestro de Educación Infantil

Proyecto Profesionalizador: ¿Jugamos a Comunicarnos? El Juego como Vehículo para el Aprendizaje de la Comunicación Verbal.

Alba María Barrero Pérez alu0101436593@ull.es

Tutor: Heriberto C. Jiménez Betancort hjimenez@ull.es

Convocatoria de mayo de 2024

A mis padres, sin vuestro apoyo no estaría aquí.

A mi yo de infantil, estamos cumpliendo nuestro sueño.

Índice

Resumen.....	4
Marco teórico.....	5
Introducción.....	5
Lenguaje y comunicación.....	6
El juego.....	8
El juego y la comunicación.....	11
Datos de identificación del proyecto.....	12
Objetivos del proyecto.....	13
Metodología y propuesta de actuación.....	13
Sesiones.....	13
Agentes que intervendrán.....	14
Recursos materiales y financieros.....	14
Recursos didácticos y educativos.....	14
Recursos humanos.....	15
Temporalización/secuenciación.....	15
Seguimiento de las actuaciones.....	25
Propuesta de evaluación del proyecto.....	25
Criterios de evaluación y sus indicadores.....	26
Instrumentos de recogida de información.....	26
Reflexión sobre el desarrollo de competencias adquiridas a lo largo del grado y completadas con el desarrollo del proyecto.....	26
Referencias bibliográficas.....	28
Anexos.....	30

Resumen

A lo largo de este proyecto se pretende demostrar la eficacia del juego a la hora de mejorar las habilidades comunicativas del alumnado de Educación Infantil. A través del marco teórico se pueden observar los diversos beneficios del juego en edades tempranas, entre ellos la estimulación del lenguaje, desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, además de ser un estimulante de la creatividad. El programa presentado, invita al alumnado a jugar con el lenguaje, ampliando al mismo tiempo el vocabulario y mejorando sus habilidades comunicativas; junto a todo ello, es preciso destacar que el aprendizaje a través del juego da pie al alumnado para comunicar sus ideas, escuchar a los demás y negociar roles y reglas, por lo que además de favorecer su comunicación, se fortalecen también sus habilidades sociales.

Palabras clave: Juego, educación infantil, comunicación verbal, habilidades comunicativas.

Abstract

This project aims to demonstrate the effectiveness of play in improving the communication skills of early childhood education students. The theoretical framework highlights some of the benefits of learning throughout playing, including language stimulation, the development of social and cognitive skills, and its role as a creativity booster. The program presented encourages students to play with language, improving their vocabulary and their communication skills. Moreover, it is important to notice that learning through play allows students to communicate their ideas, listen to others, and negotiate roles and rules. Thus, besides enhancing their communication, it also strengthens their social skills.

Keywords: Games, early childhood, communication skills, verbal communication.

Marco teórico

Introducción.

A lo largo de este proyecto se va a exponer la importancia del juego en educación infantil, y cómo influye el mismo en el desarrollo del alumnado, concretamente en el desarrollo del lenguaje. El tema a tratar nace del interés personal en el juego y cómo a través del mismo se fomenta un aprendizaje que se adapta al alumnado; es a través del juego donde el alumnado es capaz de vivenciar el aprendizaje, y por ello, no solo recuerda lo aprendido, sino que busca su utilidad en la vida cotidiana. No es lo mismo guiar el aprendizaje a través de pruebas escritas que además de ser estandarizadas a un único nivel de trabajo, solo determinan la capacidad de retener información del alumnado, a realizar actividades donde el alumnado esté en movimiento, o inclusive se vea en la necesidad de crear y utilizar su imaginación, relacionando estas experiencias con las propias, haciendo que sean capaces de ver ese aprendizaje con otra mirada.

Ahora bien, a nivel educativo, cada vez son más las metodologías que implican el juego como elemento innovador, por lo que, además de ser tema de rigurosa actualidad, es fundamental que el profesorado continúe su formación en aquellas metodologías que facilitan el aprendizaje.

A nivel científico, las bases de este proyecto fundamentan que el aprendizaje íntegro se realiza a través del juego, adaptándose además a las necesidades individuales del alumnado. Por todo ello, es labor del docente investigar y llevar a cabo aquellas metodologías que colaboren por una enseñanza adaptada a la realidad del individuo.

A lo largo de este documento se presentan diversos contenidos relacionados con el juego y su importancia en la etapa de Educación Infantil. Toda la información ha sido recogida y contrastada a través de diversas bases de datos como ERIC, ELibro, Punto Q, el Repositorio ULL y Google Académico; estas búsquedas se han llevado a cabo a través de

diversos tópicos, los cuales se han simplificado hasta llegar a un número considerable de investigaciones y revistas, algunos de estos tópicos fueron “*lenguaje AND infantil*” y “*comunicación AND juego*”.

Lenguaje y comunicación.

Al hablar de comunicación y lenguaje, se deben tener en cuenta las diferencias que existen entre dichos términos, para evitar su confusión. Para ello, Rodríguez y Santana (2010) exponen en el artículo “*Adquisición y desarrollo del lenguaje*” una serie de argumentos donde se reflejan dichas disparidades.

El *lenguaje* se define como un código utilizado por un conjunto de personas con el fin de representar las ideas o pensamientos propios; es además, un código arbitrario y ligado a una serie de reglas. Ahora bien, *el habla*, sería en este caso, la representación verbal o escrita mediante la cual transmitimos dichos conocimientos al entorno. Por otra parte, se entiende como *comunicación* “el proceso de intercambio de mensajes (con cualquier método oral, gestual o escrito)” (Rodríguez y Santana 2010, p.101).

Es por todo ello que se debe interpretar el lenguaje como una herramienta para facilitar las interacciones entre las personas, así como el medio de planificación y organización del pensamiento. En el ámbito educativo se hace imprescindible planificar el aprendizaje desde esta óptica, pues no solo se debe tener en cuenta desde la etapa infantil de la asimilación , reproducción , etc, de letras, fonemas, palabras, frases y textos, sino, también, de proporcionarle un contexto en el que el alumnado sea capaz de crear conexiones entre sus experiencias y el lenguaje que se va adquiriendo.

Para poder comprender mejor el papel del lenguaje en la etapa de Educación Infantil, se exponen dos de las teorías más resonadas en el estudio del mismo en dicha etapa. En primer lugar, se encuentra la teoría cognitiva, encabezada por Piaget, quien pone el foco en el desarrollo cognitivo. Para el autor, el desarrollo cognitivo es lo que marca las diferencias

entre las etapas del desarrollo del individuo, y ese avance en el desarrollo cognitivo, fruto de la maduración biológica y la interacción con el medio, mediante los conocidos procesos de asimilación y acomodación, hace que se puedan crear nuevas estructuras mentales (esquemas) o modificarlas, así como nuevos comportamientos acordes con las mismas.

En relación al lenguaje, Piaget (1983) defiende que el desarrollo del pensamiento da lugar a la adquisición del lenguaje. Al nacer, el infante no cuenta con el lenguaje, pero desde ese mismo instante, tiene lugar el desarrollo de la inteligencia. Es este desarrollo el que ayuda a evolucionar cognitivamente hasta comenzar a comunicarse verbalmente. Las interacciones verbales por lo tanto, están condicionadas por el desarrollo cognitivo, por lo que estos primeros intercambios se caracterizan por ser egocéntricos, donde el niño o niña utiliza el lenguaje oral para expresarse, no para comunicarse con otras personas.

Existen diversos conceptos en la teoría de Piaget que son fundamentales para comprender sus argumentos. En este caso, se habla de *asimilación* como la capacidad de incorporar los sucesos a las estructuras (esquemas) ya formadas por el sujeto, mientras que al referirse a la *acomodación*, se hace énfasis en un reajuste de dichas estructuras en función de las experiencias vividas (Piaget, 1991). Se entiende entonces que todo lo que sucede en la vida del niño o niña, pasa por un filtro cognitivo en el cual se adaptan dichas experiencias a lo que ya sabe, o por el contrario se modifican las estructuras o crea nuevos esquemas para dar lugar a la integración de nueva información, lo que da lugar al desarrollo del lenguaje.

En dicha obra, el autor divide el lenguaje en dos etapas: la prelingüística y la lingüística. La primera abarca el periodo de 0 a 2 años, y se define por la aparición de:

- Reflejos, las primeras tendencias instintivas (nutriciones) y las primeras emociones.
- Las primeras costumbres motrices y los primeros sentimientos diferenciados.
- La inteligencia sensoriomotriz y la regulación afectiva.

Cabe destacar, que en esta etapa, no tiene lugar la aparición del lenguaje.

La segunda etapa comprende el periodo de 2 a 7 años y tiene lugar el desarrollo de la inteligencia intuitiva, así como todos los aspectos que envuelven la personalidad y el pensamiento lógico y abstracto. En ambas etapas, se observa la aparición de nuevas estructuras que van evolucionando y a complejando cada vez más, distinguiéndose así de las etapas anteriores (Piaget, 1991).

Otro de los autores de renombre en el ámbito a analizar, es Vygotsky en la teoría interaccionista. Para este autor, el desarrollo cognitivo tiene lugar a través de las interacciones del infante con su entorno, y para dar lugar a dichas relaciones, el lenguaje es la herramienta clave.

Ahora bien, si los autores centran su atención en el desarrollo cognitivo como elemento fundamental ¿qué diferencias existen entre ambas teorías? Como se explica en el artículo anteriormente citado de Rodríguez & Santana (2010), la diferencia se encuentra en el enfoque; para Piaget el desarrollo cognitivo “es la base del desarrollo del lenguaje y necesita del primero para la adquisición del segundo” Rodríguez y Santana (2010), mientras que en los planteamientos de Vygotsky, el lenguaje es el medio, cuya función es el desarrollo óptimo del pensamiento. Ambas teorías son de gran relevancia al hablar de la aparición del lenguaje en edades tempranas, es por ello que ambas son aceptadas y se combinan, poniendo mayor énfasis en Piaget al explicar los primeros signos del desarrollo del lenguaje en la primera infancia, y enfatizando en la importancia del contexto del alumnado como proponen las teorías de Vygotski, sobre todo a partir de los 6 años.

El juego.

Para poder desarrollar la relación que existe entre el juego y el desarrollo del lenguaje, es necesario definir qué es el juego, y para ello, se deben tener en cuenta las diferentes teorías y autores que han desarrollado sus estudios sobre la temática mencionada.

El planteamiento del juego como objeto de estudio aparece por primera vez a principios del siglo XX, con Karl Groos, autor que, a través de sus obras “*El juego de los animales*” y “*El juego en el hombre*” (1899), y basándose además en la teoría de la evolución de Darwin, refleja que el juego es el medio principal por el cual el infante se acerca al mundo adulto, disfrutando al mismo tiempo de dicha actividad.

Para Donald Wood Winnicott (1986), el juego se interpreta como un medio de comunicación entre el mundo exterior y el mundo interior. Esto se puede ver reflejado en uno de los capítulos del libro “*Evaluación psicopedagógica de 0 a 6 años*” de Barros de Oliveira (2009) donde se expone una de las opiniones de dicho autor:

...es una forma de comunicación con uno mismo y con los demás; tiene un lugar y un tiempo muy especiales, no siendo algo sólo <<de fuera>>, objetivo, externo, sino que se constituye en un espacio potencial entre el yo y el no - yo, entre el mundo interno y el externo, que precisamente se va formando a medida que el juego se desarrolla de modo creativo y original (Barros de Oliveira 2009, p. 31).

Asimismo, es necesario mencionar el trabajo de Jean Piaget (1991), quien distingue entre varias etapas del juego. El autor detalla que el juego cambia en función de la etapa en la que se encuentre el infante, lo que se describe como un reflejo del cambio en las estructuras intelectuales del niño. Es decir, a medida que la persona crece, sus estructuras mentales se van volviendo más complejas, y con ello, el tipo de juego que se realiza se vuelve a su vez, más complejo. Por lo tanto, se puede decir que el tipo de juego es, en parte, un reflejo de estas estructuras. contribuyendo a su vez a la formación de nuevas estructuras intelectuales.

En sus estudios, Piaget defiende que cada etapa que define el juego infantil es necesaria, como explican Gallardo López y Gallardo Vázquez (2018) en su artículo, “para lograr el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil”(p.45).

Otra de las teorías más resonadas al hablar del juego infantil, es la “*Teoría sociocultural del juego*” Vygotsky (1980). En ella, el autor afirma que el juego contiene conductas que representan las tendencias evolutivas de la persona, por lo que es fundamental para el desarrollo pleno. Vygotsky establece una conexión entre el juego del niño y el contexto sociocultural que le rodea; de esta manera, se entiende que el entorno del alumnado influye en la forma de jugar, donde se proyectan todas las actividades que el infante presencia y que forman parte de su cultura. Por ello, da lugar a la imitación de la vida adulta, por lo que se puede concluir que el juego siempre se sitúa por delante del desarrollo, siendo este la fuente de motivación del alumnado para adquirir diferentes aprendizajes.

Por otra parte, Jean Château (1958) expone que el juego es la forma que tiene el infante de buscar la afirmación del yo, es decir, la búsqueda de su personalidad. En su teoría “*el juego como instrumento de afirmación del yo*” se desarrolla la idea de que, a través del juego, el alumnado obtiene un gran disfrute, dando al mismo el rol y la importancia que el trabajo tiene para el adulto. Al mismo tiempo, el autor destaca que el juego tiene una finalidad, pues es en el mismo donde el niño desarrolla sus habilidades sociales, por lo que se puede ver cómo actúa ante determinadas situaciones y el rol que el alumno o alumna desempeña. Por lo tanto, se hace referencia a ello como una herramienta para desarrollar la personalidad del alumnado.

La relación entre todos estos autores es la mirada que ofrecen sobre el juego, pues lo interpretan como una herramienta, que aporta un aprendizaje íntegro al alumnado, respetando siempre los niveles de madurez de cada persona.

Por todo ello, podemos definir el juego como una actividad lúdica, recreativa y placentera; recalcando este último componente, ya que es el factor de la voluntariedad lo que hace que el juego sea tan placentero para el alumnado. Asimismo, el juego facilita al niño conocer lo que le rodea y adaptarse a su entorno a través de su imaginación. El alumnado es

capaz de explorar su alrededor y crear vínculos, relaciones sociales, imitar, etc. Como mencionan Gallardo López y Gallardo Vázquez (2018, p. 42) en su artículo “el juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades. A través de él, los niños y niñas desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos”

El juego y la comunicación.

Ahora bien ¿qué beneficios aporta el juego en la educación infantil, ¿cómo estas actividades pueden favorecer el lenguaje y la comunicación? Como ya se ha mencionado anteriormente, el juego forma parte de la actividad fundamental de la infancia, es a través de él como el alumnado conoce el mundo. En su investigación, Reátegui Pérez (2019) expone unos resultados muy clarificadores al respecto, pues se revela que el juego es necesario para crear la personalidad del infante, así como comprender su entorno y aproximarse al mismo, entre muchos otros beneficios. A su vez, según Cáceres Zúñiga, Granada Azcárraga y Pomés Correa (2018), mientras el infante juega, se da la oportunidad de interactuar con el entorno, por lo que está adquiriendo una serie de habilidades sociales, así como mejorando sus capacidades cognitivas y afectivas.

Al mismo tiempo, se resalta el carácter social del juego, así lo dicen Sánchez et al (1996) quienes indican que “el juego es una actividad que favorece el desarrollo del lenguaje. Los niños/as, mientras juegan, hablan constantemente” (p.10), por ello, explican que juego y lenguaje deben ir siempre unidos. En esta misma línea, Crespillo (2010) apoya lo citado anteriormente al declarar que el juego es la forma que tiene el alumnado de autoexploración; al expresar sus sentimientos e ideas, mejoran su autoestima, conocen sus posibilidades y preferencias, creando así un desarrollo íntegro, tanto a nivel físico, emocional y social. Por ello, Arias Castilla, Buitrago Amaya, Camacho Amaya, y Vanegas Laguna (2014) describen que es preciso “jugar con el mundo y con las palabras, de un modo flexible, como la lúdica lo

permite” (p. 42) para dar al alumnado la oportunidad de desarrollar sus capacidades comunicativas, así como conocer los códigos y normas sociales.

Estos planteamientos se ven reflejados en estudios posteriores, como Alcedo y Chacón (2011) quienes mencionan que “aprender a través del juego como enfoque de aprendizaje, es una variación de las rutinas lingüísticas escolares que favorece la motivación del niño y niña hacia el aprendizaje” (p. 72).

Por lo tanto, introducir el juego en las aulas se convierte en un motivante para el alumnado, que les permite comunicarse con sus iguales, dando lugar a relaciones sociales y los primeros vínculos de la etapa, al mismo tiempo que son capaces de desarrollar la creatividad e interiorizar los códigos del lenguaje. Como defienden Bustillos y Cotillo (2018): “El proceso de enseñanza aprendizaje del lenguaje debe ajustarse pues a las facultades naturales que posee el niño, es decir al juego, justamente por su condición de niño” (p. 43).

Datos de identificación del proyecto

El programa *palabras juguetonas* va dirigido al alumnado de Educación Infantil, especialmente al alumnado de cuatro años, pues es cuando el infante comienza a desarrollar un vocabulario más extenso, logra articular y unir oraciones y se intenta expresar de una forma más fluida. A su vez, este proyecto pretende enriquecer la comunicación verbal del alumnado, a partir del desarrollo de las conciencias silábica y léxica, pues son una parte fundamental para la adquisición del lenguaje, así como en la comprensión del mismo. Todo esto se llevará a cabo en sesiones que tienen como objetivo fomentar el aprendizaje basado en el juego y reforzar las investigaciones acerca de los beneficios del juego en la comunicación verbal.

Se trata de un proyecto de carácter general, es por ello que cualquier centro escolar puede acceder al mismo, siempre que cuente con los recursos materiales, humanos y financieros necesarios para llevar a cabo las sesiones.

Objetivos del proyecto

- Fomentar el aprendizaje a través del juego.
- Mejorar las habilidades comunicativas del alumnado mediante el juego.
- Trabajar la conciencia léxica y silábica junto al juego.
- Favorecer las relaciones entre iguales.

Metodología y propuesta de actuación

En primer lugar, se pretende utilizar el juego como herramienta que favorezca el aprendizaje de habilidades comunicativas del alumnado, fomentando en dichos juegos el trabajo cooperativo y con ello, la socialización entre iguales y resolución de conflictos entre los mismos. Esta propuesta utilizará además, una serie de recursos en línea, por lo que se favorece el uso de las Tic. Asimismo, el proyecto cuenta con una sesión de cuentacuentos, donde el alumnado será capaz de expresar sus ideas y además, resaltar su curiosidad y poner en práctica la escucha activa a lo largo de la historia.

Sesiones

Este programa se divide en un total de 9 sesiones, en las que en cada una se trabajará un elemento clave para la comprensión del lenguaje y la adquisición del mismo. Las sesiones que se exponen en el proyecto pretenden mejorar la comunicación verbal del alumnado de infantil de cuatro años, a través del juego como una herramienta motivante y fructífera para el infante. En ellas se trabaja especialmente la conciencia fonológica y sus partes, como es el caso de la conciencia silábica y léxica, además de aumentar la capacidad de escucha a través de juegos que favorecen la escucha activa y el trabajo de la memoria auditiva.

Agentes que intervendrán

En este programa solo es necesaria la participación del o la docente del alumnado, por lo que se podría decir que es necesaria la intervención del centro, así como de las familias para continuar enriqueciendo el aprendizaje fuera del aula.

Recursos materiales y financieros

Los materiales a utilizar en este programa son los citados a continuación:

Tabla 1.

Materiales necesarios para el programa.

Materiales	Coste
Pizarra digital	1500 euros
Material impreso	29 euros
Plastificadora	18,95 euros
Cuento “¿A qué sabe la Luna?”	15,20 euros
Aros de plástico (8 unidades)	37,2 euros
Regletas (1 caja)	29,34 euros
Presupuesto total	1629,69 euros

Estos materiales, serán facilitados por el centro, por lo que a nivel financiero, será el centro quien asumiría los gastos, en caso de no poseer los materiales con anterioridad.

Recursos didácticos y educativos

Se utilizarán principalmente las plantillas de la página “Siembra Estrellas”, que se especifican en el anexo 2, además del libro “¿A qué sabe la Luna?” y la pizarra digital o proyector del aula.

Recursos humanos

En este caso, esta programación solo necesita del o la docente que tutorice al alumnado.

Temporalización/secuenciación

Las sesiones propuestas se llevarán a cabo en el segundo trimestre, donde ya se conoce el nivel de partida del alumnado, y los diferentes ritmos de aprendizaje, así como fortalezas y debilidades en el lenguaje. Se dedicarán tres sesiones a la semana para las mismas; el cuentacuentos se desarrollará en la asamblea, para poder realizar tras el mismo una reflexión que invite al alumnado no solo a expresar sus ideas, sino también a analizar sus propias conclusiones.

Asimismo, este programa está ideado para aumentar la dificultad tras cada sesión, de tal manera que en la sesión final, la capacidad comunicativa del alumnado haya sido enriquecida por los diversos juegos planteados, y sean capaces de realizar rimas con las palabras.

Tabla 2.

Descripción de las sesiones desarrolladas en la propuesta de intervención.

SESIÓN 1	
¿A QUÉ SABE LA LUNA?	30 - 45 min.
Objetivos	Recursos y materiales
<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar el vocabulario del alumnado. - Trabajar la espacialidad. 	Libro “¿A qué sabe la Luna?”
Descripción.	

SESIÓN 1

Introducción. Al inicio de la sesión, se explicará al alumnado que la asamblea será diferente al resto, pues en ella contaremos un cuento. Antes de comenzar con la historia, se pedirá al alumnado que imagine que está comiendo un pedazo de Luna, y se preguntará a qué sabe.

Actividad. Los cuentos son una gran herramienta para trabajar el lenguaje, por lo que utilizaremos el cuento “¿A qué sabe la Luna?” para trabajar con el alumnado el vocabulario de los animales, al mismo tiempo que se introducen los conceptos de espacialidad como “más alto que; arriba-abajo; subir-bajar; juntos-separados; grande-pequeño...” además de la ordinalidad “primero, segundo...”.

Reflexión. Tras leer el cuento, se hace un debate en el que el alumnado debe responder a una serie de preguntas acerca de la historia, tales como:

- ¿Quién iba después del elefante?
- ¿Qué pasó después?
- ¿Cómo llegaron hasta la Luna?
- ¿Cuál era el animal más grande/alto/pequeño?

Agrupamientos	Metodología
Gran grupo.	Cuentacuentos.

Tabla 3.

Descripción de las sesiones desarrolladas en la propuesta de intervención

SESIÓN 2

¿DÓNDE ESTÁ LA SÍLABA?	45 - 50 min.
Objetivos	Recursos y materiales

SESIÓN 2	
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar la conciencia silábica. - Identificar la posición de las sílabas dentro de la palabra 	<p>Pizarra digital.</p> <p>Silabario.</p>
Descripción.	
<p>Introducción. Al comienzo de esta sesión, se colocará en la pizarra digital una serie de palabras representadas con imágenes o pictogramas. En primer lugar, el docente mostrará dichas imágenes y le pedirá al alumnado que las identifique, para poder asegurarse de que comprenden todos los conceptos; a continuación, se proyectará en la pizarra un silabario, donde se identifican las diferentes sílabas que se van a trabajar. La docente debe enseñar una sílaba del silabario y un pictograma que contenga dicha sílaba para que el alumnado sea capaz de comprender para qué sirve el silabario y a qué sílabas interpreta.</p> <p>Actividad. Tras la explicación de las palabras, se muestra un pictograma, que el alumnado debe identificar, y tras esto, se muestra una sílaba del silabario. En la pizarra digital, se pide al alumnado que coloque la sílaba donde corresponde en la palabra. El objetivo de la sesión es que el alumnado, junto a los apoyos visuales, sea capaz de señalar la sílaba correspondiente.</p> <p>Ejemplo: El/la maestro/a enseña el pictograma (maleta) y la sílaba (le). El alumnado señalará la imagen que corresponde a dicha sílaba.</p> <p>Reflexión. Tras la participación del alumnado, se incita al alumnado a pensar en la posición de las sílabas que se han trabajado, si estaban al principio, al final o en el medio. Además, se pedirá que piensen en los errores que han cometido y cómo creen que se pueden mejorar.</p>	
Agrupamientos	Metodología
Gran grupo.	TIC.

Tabla 4.

Descripción de las sesiones desarrolladas en la propuesta de intervención.

SESIÓN 3	
SÍLABAS EN SALTOS.	30 - 40 min.
Objetivos	Recursos y materiales
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar la conciencia silábica. - Trabajar la memoria auditiva. 	<p>Silabario.</p> <p>Aros de plástico.</p>
Descripción.	
<p>Introducción. Tras haber trabajado la conciencia silábica en la sesión anterior, se continuará mejorando la misma a través de otras alternativas. En esta ocasión, se incita al alumnado a pensar en la actividad mencionada anteriormente, donde se trabajaron las sílabas. Mostramos de nuevo el silabario para ayudar a su comprensión y repasamos dichas sílabas con el alumnado, para facilitar las dificultades que puedan existir. Asimismo, se comunica al alumnado que la clase se traslada al patio.</p> <p>Actividad. En el patio del recreo, el docente tendrá preparados una serie de aros, y dentro de los mismos, se ubicarán diversos silabarios. Para esta actividad el alumnado debe colocarse en círculo, de manera que todos y todas puedan ver cómo actúa el resto del grupo. El profesorado debe elegir a uno de los infantes y ubicarlo junto a los aros; a continuación, el/la maestro/a dirá en voz alta una palabra, de forma clara y pausada, y el alumno/a debe saltar en los aros en función del orden de sílabas que exista en la palabra. En caso de encontrar dificultades, otro infante puede ayudar a la persona que se encuentre realizando la actividad.</p> <p>Reflexión. Tras la actividad, se lleva al alumnado al aula y se reflexiona acerca de los errores y aciertos cometidos: ¿por qué sabían que era esa sílaba? ¿por qué no? ¿Cómo suenan esas sílabas?</p>	

SESIÓN 3	
Agrupamientos	Metodología
Gran grupo.	Juego psicomotor.

Tabla 5.

Descripción de las sesiones desarrolladas en la propuesta de intervención.

SESIÓN 4	
¿CUÁNTAS SÍLABAS TIENE?	45 - 50 min.
Objetivos	Recursos y materiales
- Clasificar las palabras en función del número de sílabas.	Pictogramas.
Descripción.	
<p>Introducción. Cuando el alumnado entra en el aula, descubre unos carteles con diferentes categorías (1 sílaba, 2 sílabas, 3 sílabas y 4 sílabas). Este cambio en el aula despertará en los/las infantes la curiosidad de saber qué son. La docente pregunta al alumnado qué creen que son, y tras investigar sobre ellos, se explican.</p> <p>Actividad. El profesorado mostrará al alumnado una serie de pictogramas, los cuales deben identificar y decidir cuántas sílabas contiene cada palabra, y colocarlas en sus correspondientes categorías. Esta actividad se llevará a cabo de forma individual con cada alumno/a, quienes en caso de necesitar ayuda, puede pedirla a otro compañero/a.</p> <p>Reflexión. Tras finalizar la actividad, se realiza en conjunto un conteo sobre cuántas palabras tiene cada categoría, y se repasan dichas sílabas.</p>	

SESIÓN 4	
Agrupamientos	Metodología
Individual	Clasificación.

Tabla 6.

Descripción de las sesiones desarrolladas en la propuesta de intervención.

SESIÓN 5	
EL DOMINÓ	45 -50 min.
Objetivos	Recursos y materiales
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar la conciencia silábica. - Identificar la última sílaba. 	Material manipulativo “el dominó” (anexo -)
Descripción.	
<p>Introducción. Para esta sesión, se repartirá a cada grupo del aula unas fichas de dominó en las que en lugar de números, hay pictogramas. La docente preguntará al alumnado sobre esas fichas y les pedirá que investiguen sobre el significado de cada pictograma.</p> <p>Actividad. La idea es que el alumnado una las piezas a partir de la última sílaba de la palabra que describe el pictograma.</p> <p>Reflexión. Tras la actividad, se plantean junto al alumnado varios ejemplos que a lo largo de la actividad la docente haya comprobado que han resultado más complicados para el alumnado. Al resolverlos en gran grupo, se refuerza ese aprendizaje para aquellos que no lo han comprendido.</p>	
Agrupamientos	Metodología

SESIÓN 5	
Grupos de trabajo.	Aprendizaje basado en juegos

Tabla 7.

Descripción de las sesiones desarrolladas en la propuesta de intervención.

SESIÓN 6	
PALABRAS ENCADENADAS	30 - 40 min.
Objetivos	Recursos y materiales
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar la sílaba inicial y final. - Mejorar la memoria secuencial auditiva del alumnado. 	Asamblea.
Descripción.	
<p>Introducción. Se coloca al alumnado en la asamblea, y para comenzar la sesión, se forma un círculo. La docente pide al alumnado que diga una palabra al azar, y tras ella, pide a otro infante que diga otra palabra, pero que comience por la última sílaba de la anterior. Por ejemplo, si el primer alumno/a dice “abeja”, el siguiente debe decir una palabra que empiece por “ja-”.</p> <p>Actividad. Una vez comprendida la actividad, se divide el aula en pequeños grupos para acortar las secuencias y que sean fáciles de recordar. A continuación, la docente dice una palabra en voz alta, y uno de los grupos debe decir otra palabra que se enlace a esta a través de su última sílaba, es decir, si la docente dice “pato” el alumno/a debe decir alguna palabra que empiece por “to-”. Esto se llevará a cabo en pequeños grupos, formando series de 3 o 4 palabras. De tal manera, identificamos qué capacidades tienen para escuchar y recordar.</p>	
Agrupamientos	Metodología

SESIÓN 6	
Grupos de 3 - 4 personas.	Escucha activa.

Tabla 8.

Descripción de las sesiones desarrolladas en la propuesta de intervención.

SESIÓN 7	
¿CUÁNTAS PALABRAS TIENE?	30 - 40 min.
Objetivos	Recursos y materiales
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar la conciencia léxica. - Segmentar oraciones en palabras y contarlas. 	Pizarra digital. Regletas.
Descripción.	
<p>Introducción. A partir de esta actividad, se trabajan formas más complejas como las oraciones, por lo que se repasará con el alumnado la división de palabras en sílabas, para facilitar la identificación de algunas palabras.</p> <p>Actividad. En primer lugar, se necesita la pizarra digital para proyectar las oraciones, las cuales estarán representadas por pictogramas. Para llevar a cabo el conteo de palabras, el docente mostrará un material que sirva de apoyo visual, en este caso, las regletas del 1. Por cada palabra que tenga la oración, se saca una regleta, de tal manera que al terminar la misma, el alumnado pueda contar las palabras de forma manipulativa. De esta forma, se trabaja también la conciencia matemática.</p> <p>Reflexión. Al finalizar, contamos cuántas regletas tenemos, para ver cuántas palabras hemos contado, dando lugar a descubrir cuántas palabras pueden existir en una oración.</p>	
Agrupamientos	Metodología

SESIÓN 7	
Grupos de trabajo	Juego manipulativo.

Tabla 9.

Descripción de las sesiones desarrolladas en la propuesta de intervención.

SESIÓN 8	
1, 2, 3... ¡PALABRAS!	30 - 40 min.
Objetivos	Recursos y materiales
- Trabajar la conciencia léxica.	Pizarra digital. Regletas.
Descripción.	
<p>Introducción. Tras la sesión anterior, en esta sesión se muestra un paso más allá en la comprensión de la palabra dentro de una oración. En este caso, se repasa con el alumnado el conteo de palabras junto a las regletas, para asegurarnos que el alumnado se encuentra preparado para aumentar las dificultades de las actividades o por el contrario, es preciso repasar lo aprendido.</p> <p>Actividad. Se presenta al alumnado dos frases, con la ayuda de las regletas, se cuentan las palabras de ambas frases y se cuestiona al alumnado cuál es la frase más larga o corta y por qué.</p> <p>Reflexión. Una vez dominen las oraciones inventadas por la docente, se dará total libertad al alumnado para crear sus propias frases y contar sus palabras, esta parte se realizará en gran grupo, donde la docente apunta la oración en la pizarra, y el alumnado se encarga de contar cada palabra. El resultado se plantea en el conjunto y se cuestiona el por qué.</p>	
Agrupamientos	Metodología

SESIÓN 8	
Grupos de trabajo.	Juego manipulativo

Tabla 10.

Descripción de las sesiones desarrolladas en la propuesta de intervención.

SESIÓN 9	
RIMAS EMPAREJADAS	30 - 40 min.
Objetivos	Recursos y materiales
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar la conciencia léxica. - Identificar rimas. 	Pizarra digital. Silabario.
Descripción.	
<p>Introducción. Una vez el alumnado es capaz de manejar las unidades más simples del lenguaje, avanzamos un paso más, trabajando las rimas. Se menciona una palabra y el alumnado debe decir otra que tenga rima. Este paso lo repetiremos varias veces hasta asegurarnos que cada persona comprende cómo hacer una rima.</p> <p>Actividad. En esta sesión, el profesorado le dará a cada infante una carta con una palabra, siempre representada por un pictograma. El juego consiste en buscar a su pareja, quien tendrá otra carta con otra palabra que rime.</p> <p>Ejemplo: Coche- noche; frío - tío; cubo - tubo; bicicleta - camiseta; helado - mojado...</p> <p>Reflexión. Una vez estén compuestas las parejas, comprobamos si han acertado y pedimos al alumnado que explique por qué creen que son rimas. Tras esto, el docente puede preguntar por otras palabras que rimen con cada pareja.</p>	

SESIÓN 9	
Agrupamientos	Metodología
Gran grupo.	TIC.

Seguimiento de las actuaciones

En la mayoría de sesiones se llevará a cabo un seguimiento con la observación como herramienta fundamental. En cada actividad realizada, el profesorado debe reflexionar si la sesión ha sido fructífera para todo el alumnado. A través de la observación, el docente será capaz de ver si se adaptaba a los diferentes ritmos del aula, viendo quiénes son esas personas que destacan o quiénes necesitan un refuerzo mayor.

Asimismo, gracias a las rúbricas de evaluación procesual, se definirá quién ha adquirido el aprendizaje o está en proceso de adquirirlo.

Propuesta de evaluación del proyecto

Para poder evaluar la adquisición de habilidades comunicativas del alumnado, es preciso evaluar el punto de partida, por lo que en este proyecto se presentan tres tipos de evaluaciones:

- **Evaluación inicial.** Se completa en la primera semana, en la que se valoran habilidades como el nivel de comunicación verbal, vocabulario, además del manejo de sílabas.
- **Evaluación procesual.** Tiene lugar durante el desarrollo del programa, en ella se describen una serie de indicadores que muestran si el alumnado está adquiriendo las habilidades comunicativas planteadas en cada sesión.
- **Evaluación final.** Tras finalizar todas las sesiones, se lleva a cabo una reflexión final con el alumnado, donde tiene lugar la expresión de ideas propias acerca de lo

aprendido en el proyecto. Asimismo, se utilizarán las rúbricas de las evaluaciones anteriores para poder llevar a cabo un seguimiento de la evolución del alumnado.

Los ejemplos de dichas rúbricas se pueden ver en el anexo 3.

Criterios de evaluación y sus indicadores

A la hora de evaluar, se tendrán en cuenta una serie de criterios motivacionales, donde se pone el foco en las emociones del alumnado, así como en su desarrollo personal y la necesidad de autorrealización. Para ello, además del componente académico en las rúbricas, se han desarrollado una serie de indicadores que reflejan la participación y entusiasmo del alumnado hacia la actividad.

Instrumentos de recogida de información

- Observación.
- Rúbrica.

Reflexión sobre el desarrollo de competencias adquiridas a lo largo del grado y completadas con el desarrollo del proyecto.

Al hablar del proyecto desarrollado, es preciso resaltar la facilidad con la que he podido llevarlo a cabo, pues el juego es una de mis partes favoritas de infantil. Considero que el juego es la base de todo aprendizaje en infantil, y es el profesorado quien debe ajustarse a las necesidades del alumnado, no al revés, pues en ese caso, estaríamos adelantando procesos cognitivos y motores para los que el alumnado no está preparado. Creo firmemente en el juego como una herramienta poderosa hacia el conocimiento, y junto a ella, haremos de las aulas un lugar donde el aprendizaje sea emocionante, y no algo que se olvida con el paso de los años.

Ahora bien, a lo largo del grado se han presentado una gran cantidad de contenidos, autores, y metodologías que pretenden formar las bases de nuestro futuro como docentes, a

grandes rasgos, se puede decir que todos estos contenidos son no solo necesarios, sino fundamentales para comprender la educación, sin embargo, considero que debemos tener una mirada diferente en cuanto a la formación del profesorado se refiere. Si pretendemos fomentar un aprendizaje significativo y vivencial, no podemos formar a los docentes del futuro sentados y reproduciendo las palabras de un documento. Es preciso crear experiencias que signifiquen algo, que abran paso a la creatividad y a equivocarse para volver a empezar. Las facultades de educación deben ser espacios donde el alumnado se levante, reflexione sobre por qué hay estrategias que fallaron, por qué otras no lo hicieron; el alumnado debe ser capaz de encontrar las aulas como un punto de partida en su carrera profesional, donde poder expresarse y tener un aprendizaje de calidad, pues sin ello, continuaremos repitiendo las estructuras educativas que nos han encasillado a todos y cada uno de nosotros en lo que no somos: una nota.

Referencias bibliográficas.

- Alcedo, Y. y Chacón, C. (2011). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de Educación Primaria. *SABER. Revista multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23 (1), 69-76. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4277/427739445011.pdf>
- Barros de Oliveira, V. (2009). Importancia del juego para Winnicott. In *EVALUACIÓN PSICOPEDAGÓGICA DE 0 A 6 AÑOS* (p. EVALUACIÓN PSICOPEDAGÓGICA DE 0 A 6 AÑOS. United States: Narcea, S.A. de Ediciones.
- Bustillos, B. M., & Cotillo, G. P. (2018). Juegos lingüísticos y la habilidad comunicativa de los niños y niñas de cinco años de una institución educativa pública de inicial. *Revista Educa Umch*, (12), 31-46.
- Cáceres Zúñiga, F., Granada Azcárraga, M. y Pomés Correa, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 12 (1), 181-199. Recuperado de: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rlei/v12n1/0718-7378-rlei12-01-00181.pdf>
- Castrillón, L. T. (2017). *Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12749/8613>
- Crespillo, E. (2010). El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. Gibralfaro, *Estudios Pedagógicos*. N°. 68. p. pp.14
- Fernández Pérez, M. (2015). Lenguaje infantil y medidas de desarrollo verbal. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 30(2). Enlace web: <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>. Consultada en fecha (02/04/2024) .
- Gallardo-Vázquez, P., & Gallardo-López, J.-A. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: Revista Educativa Digital*, (24), 41-51.

- Martínez Rodríguez, E., & Villa Costales, S. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. *Magister: Revista Miscelánea de Investigación*, (22), 7-22.
- Piaget, J. (1983). *Seis estudios de psicología*. Madrid: Ariel.
- Reátegui Pérez, G. (2019). Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo.
- Rodríguez, J. J., & Santana, A. M. M. (2010). Adquisición y desarrollo del lenguaje. *Psicología del desarrollo en la etapa de educación infantil*, 2(5), 101-118.
- Sánchez, E.; Sáez, M.; Arteaga, M.; Ruiz, B.; Palomar, A.; Villar, M. (1996). Estimulación del lenguaje oral en educación infantil. Departamento de Educación. Universidades e Investigación.
- Siembra estrellas. (2024). *Programa comunicarnos: 4 años*. Recuperado de: <https://siembraestrellas.blogspot.com/search/label/PROGRA%20COMUNICARNOS%204%20A%C3%91OS>
- Trujillo Torres, Irene, & Herrera Cubas, Juana (2017). *El Uso Del Juego Para El Desarrollo de La Competencia En Comunicación Lingüística y de Las Competencias Sociales y Cívicas*.
- United Nations Educational, S. and C. O. P. (France). E. C. and F. E. U., & Grellet, C. (2000). *El juego entre el nacimiento y los 7 años: Un manual para ludotecarias*. Investigación-acción sobre la Familia y la Primera Infancia. UNESCO Sector de Educación Monografía (Play between Birth and 7 Years: A Manual for Preschool Teachers. Action Research in Family and Early Childhood. UNESCO Education Sector Monograph).
- Winnicott, D. W. (1986). *Realidad y Juego*. Gedisa. Barcelona.

Anexos

Tabla 12.

Registro de la búsqueda sistemática.


Paso	Tópicos	Bases de datos	Filtros empleados	Resultados.
1	Campo: Habilidades comunicativas no verbales en niños.	Google académico	Sin filtros.	57900
2	Metodologías para fomentar el lenguaje verbal	Google académico	Sin filtros	93000
3	Campo: Comunicación AND juego.	Google académico	Sin filtros.	2100000














Paso	Tópicos	Bases de datos	Filtros empleados	Resultados.
4	Campo: Comunicación AND juego.	Google académico	Artículos en español, de revisión y desde el 2020	3880
5	Campo: Comunicación AND juego.	Punto Q	Sin filtros.	4604
6	Campo: Comunicación AND juego	Punto Q	Fecha de creación: de 2000 a 2023	16
7	Campo: Karl Groos AND juego	Punto Q	Sin filtros.	1
8	Campo: Piaget AND juego.	Punto Q	Sin filtros.	69
9	Campo: Piaget AND juego.	Punto Q	Solo recursos en línea	56





Paso	Tópicos	Bases de datos	Filtros empleados	Resultados.
10	Campo: Brunner AND juego	Punto Q	Sin filtros	19
11	Campo: Lenguaje infantil AND evolución	Punto Q	Fecha de creación: de 1971 a 2023	103
12	Campo: Lenguaje infantil AND evolución	Punto Q	Tipo de recurso: Artículos, libros y recursos web.	99
13	Campo: Lenguaje verbal AND infantil	Punto Q	Recursos en línea.	175
14	Comunicación AND juego	Punto Q	Fecha de creación: de 2010 a 2024	3349
15	Comunicación AND juego	Punto Q	Fecha de creación: de 2017 a 2024	1867

Plantillas de los recursos planteados en las sesiones.

Silabario

FONEMA	ARTICULEMA	COLOR
A		Blanco
B/V		
CH		
D		
E		Blanco
F		
G		

FONEMA	ARTICULEMA	COLOR
N		
N		
O		Blanco
P		
R		
RR		
S		

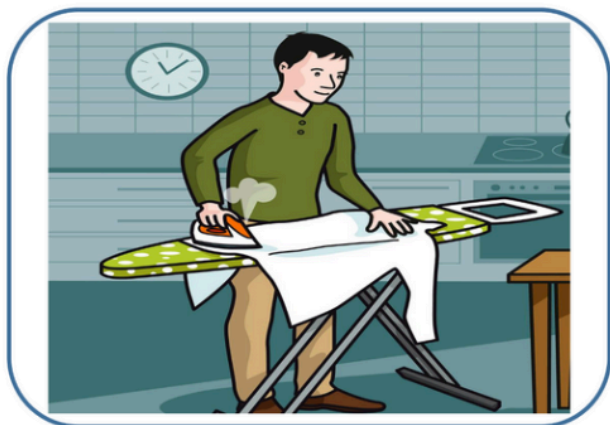
I		Blanco
J		
K/C/Q		
L		
LL		
M		

T		
U		Blanco
X		
Z		

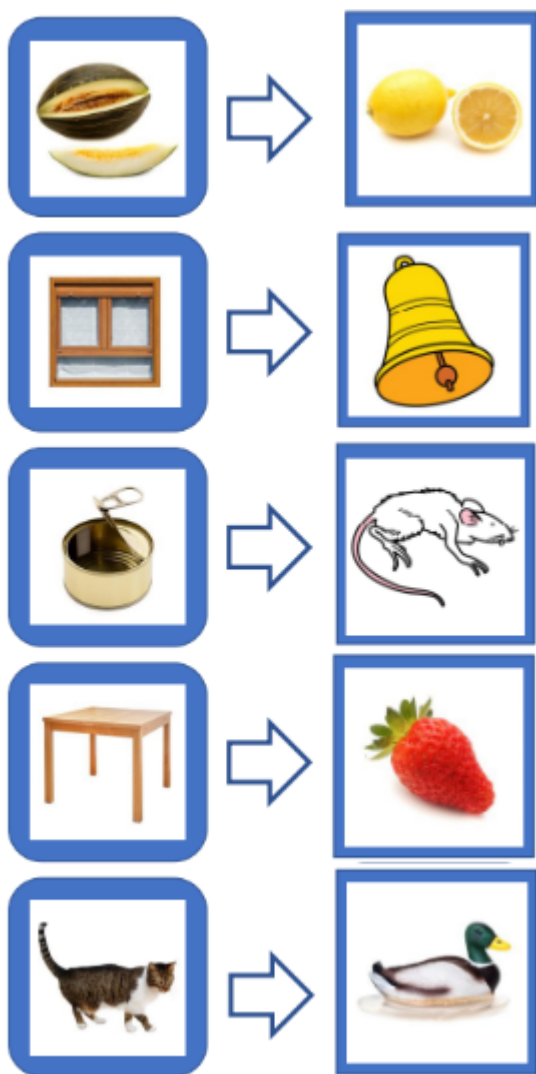
Material manipulativo “el dominó”.



Ejemplo oraciones con pictogramas (sesión 7).



Ejemplos de parejas sesión 9.



Rúbricas de evaluación.

Evaluación inicial.

Indicadores	Se presenta el indicador	En proceso	Necesita reforzar
Muestra facilidad para expresarse.	Se expresa de forma libre y el acto de comunicarse le resulta gratificante.	Aunque suele confundir palabras al hablar, se expresa de forma fluida, mostrando interés en comunicarse.	Muestra interés en comunicarse, sin embargo, no consigue manejar un lenguaje funcional.
Se siente motivado/a a la hora de hablar en público.	No muestra problemas al hablar en público.	Habla muy pocas veces ante un grupo numeroso, prefiere dirigirse a una sola persona.	Cuando hay que hablar frente a los demás, se queda callado/a.
Su participación en el aula es continuada.	Participa en todas las actividades de forma deliberada, muestra mucho interés en formar parte de las actividades.	Participa en algunas sesiones, aunque en ocasiones hay que pedirle que participe.	El profesorado siempre debe preguntar por su participación.
Al comunicarse con sus iguales, es una	Conversa con sus iguales de forma fluida, no teme equivocarse.	Conversa con sus iguales, aunque no empieza las conversaciones.	Le cuesta iniciar conversaciones con sus iguales debido a su falta

Indicadores	Se presenta el indicador	En proceso	Necesita reforzar
conversación fluida.			de comunicación verbal.
Al comunicarse con el adulto, la conversación es fluida	Conversa con el adulto de forma fluida, no teme equivocarse	Conversa con el adulto, aunque no empieza las conversaciones.	Le cuesta iniciar conversaciones con el adulto debido a su falta de comunicación verbal
No muestra desconfianza al equivocarse.	Aunque se equivoca, no pierde la motivación de participar en la actividad.	A veces se cohibe a responder por miedo a equivocarse, aunque sepa la respuesta.	Se muestra inseguro/a al realizar las sesiones.
Escucha activamente al profesorado.	Muestra signos de escucha activa	Mantiene una escucha activa durante gran parte de la sesión.	Se muestra despistado/a.

Junto a esta rúbrica, el profesorado puede advertir qué alumnado muestra dificultades con la expresión verbal, así como si esta dificultad se debe a su timidez, su escucha activa u otros factores.

Evaluación procesual.

Indicadores	Adquirido	En proceso	Necesita reforzar
Identifica el lugar de cada sílaba	Reconoce el sonido de cada sílaba y sabe ubicar su posición.	Reconoce el sonido de cada sílaba pero encuentra dificultades al ubicarlas.	No reconoce o distingue entre los sonidos de cada sílaba.
Identifica el número de sílabas que contiene la palabra.	Reconoce el sonido de cada sílaba, y es capaz de enumerarlas.	Reconoce el sonido de cada sílaba, aunque encuentra dificultades a la hora de contarlas.	Reconoce poco los sonidos de cada sílaba, enumerarlas es un trabajo costoso.
Identifica la primera y última sílaba.	Reconoce el sonido de cada sílaba, y es capaz de identificar su lugar.	Reconoce el sonido de cada sílaba, aunque encuentra dificultades a la hora de ubicarlas	Reconoce poco los sonidos de cada sílaba, ubicarlas es un trabajo costoso.
Identifica el número de palabras que contiene una frase.	Reconoce las palabras sin la ayuda de los pictogramas.	Con los pictogramas, es capaz de identificar cada palabra.	Incluso con los pictogramas, le cuesta identificar cada palabra.

Indicadores	Adquirido	En proceso	Necesita reforzar
Enumera las palabras con las regletas.	Relaciona cada palabra de la oración con una única regleta.	Relaciona las palabras con las regletas, aunque a veces se equivoca.	A pesar del apoyo visual, le cuesta distinguir cada palabra.

Al mismo tiempo, se valorarán los aspectos motivacionales que aparecen representados en la rúbrica de la evaluación inicial, por lo que volveremos a realizar dicha rúbrica para comprobar si a lo largo del proyecto cambian diversos aspectos.

Evaluación final.

En este caso, con motivo de valorar si los contenidos han sido aprovechados, además de comprobar si los aspectos motivacionales han cambiado tras las sesiones, se plantearán las mismas rúbricas que en la evaluación inicial y procesual. De esta manera, se puede ver la evolución del alumnado desde el punto de partida, hasta el momento de finalización del proyecto.

Indicadores	Se presenta el indicador	En proceso	Necesita reforzar
Muestra facilidad para expresarse.	Se expresa de forma libre y el acto de comunicarse le resulta gratificante.	Aunque suele confundir palabras al hablar, se expresa de forma fluida, mostrando interés en	Muestra interés en comunicarse, sin embargo, no consigue manejar un lenguaje funcional.

Indicadores	Se presenta el indicador	En proceso	Necesita reforzar
		comunicarse.	
Se siente motivado/a a la hora de hablar en público.	No muestra problemas al hablar en público.	Habla muy pocas veces ante un grupo numeroso, prefiere dirigirse a una sola persona.	Cuando hay que hablar frente a los demás, se queda callado/a.
Su participación en el aula es continuada.	Participa en todas las actividades de forma deliberada, muestra mucho interés en formar parte de las actividades.	Participa en algunas sesiones, aunque en ocasiones hay que pedirle que participe.	El profesorado siempre debe preguntar por su participación.
Al comunicarse con sus iguales, es una conversación fluida.	Conversa con sus iguales de forma fluida, no teme equivocarse.	Conversa con sus iguales, aunque no empieza las conversaciones.	Le cuesta iniciar conversaciones con sus iguales debido a su falta de comunicación verbal.
Al comunicarse con el	Conversa con el adulto de forma	Conversa con el adulto, aunque no	Le cuesta iniciar conversaciones

Indicadores	Se presenta el indicador	En proceso	Necesita reforzar
adulto, la conversación es fluida	fluida, no teme equivocarse	empieza las conversaciones.	con el adulto debido a su falta de comunicación verbal
No muestra desconfianza al equivocarse.	Aunque se equivoca, no pierde la motivación de participar en la actividad.	A veces se cohibe a responder por miedo a equivocarse, aunque sepa la respuesta.	Se muestra inseguro/a al realizar las sesiones.
Escucha activamente al profesorado.	Muestra signos de escucha activa	Mantiene una escucha activa durante gran parte de la sesión.	Se muestra despistado/a.
Identifica el lugar de cada sílaba	Reconoce el sonido de cada sílaba y sabe ubicar su posición.	Reconoce el sonido de cada sílaba pero encuentra dificultades al ubicarlas.	No reconoce o distingue entre los sonidos de cada sílaba.
Identifica el número de sílabas que contiene la	Reconoce el sonido de cada sílaba, y es capaz de enumerarlas.	Reconoce el sonido de cada sílaba, aunque encuentra dificultades a la	Reconoce poco los sonidos de cada sílaba, enumerarlas es un

Indicadores	Se presenta el indicador	En proceso	Necesita reforzar
palabra.		hora de contarlas.	trabajo costoso.
Identifica la primera y última sílaba.	Reconoce el sonido de cada sílaba, y es capaz de identificar su lugar.	Reconoce el sonido de cada sílaba, aunque encuentra dificultades a la hora de ubicarlas	Reconoce poco los sonidos de cada sílaba, ubicarlas es un trabajo costoso.
Identifica el número de palabras que contiene una frase.	Reconoce las palabras sin la ayuda de los pictogramas.	Con los pictogramas, es capaz de identificar cada palabra.	Incluso con los pictogramas, le cuesta identificar cada palabra.
Enumera las palabras con las regletas.	Relaciona cada palabra de la oración con una única regleta.	Relaciona las palabras con las regletas, aunque a veces se equivoca.	A pesar del apoyo visual, le cuesta distinguir cada palabra.