

Artículo Original

Juegos didácticos para el enriquecimiento del vocabulario en los niños del tercer año de vida

Didactic games for the enrichment of vocabulary in children of the third year of life

Lic. Yamisol Espinosa Tamayo. Profesora Auxiliar. Máster en Investigación Educativa. Universidad de Granma. Bayamo. Granma. Cuba. yespinosat@udg.co.cu. 

Lic. Mayelín del Rosario Fajardo Vázquez. Profesora Auxiliar. Máster en Ciencias de la Educación. Universidad de Granma. Bayamo. Granma. Cuba. mfajardov@udg.co.cu. 

Lic. Llanelys de los Ángeles Guerra Torres. Profesora Asistente. Máster en Ciencias de la Educación. Universidad de Granma. Bayamo. Granma. Cuba. lguerrat@udg.co.cu. 

Recibido: 12 de julio 2021 | **Aceptado:** 15 de octubre 2021

Resumen

El artículo hace referencia al enriquecimiento del vocabulario en los niños del tercer año de vida, mediante la utilización de juegos didácticos, pues la Primera Infancia es el período donde transcurre la formación inicial de los niños, con ello la necesidad de comunicación. Para dar solución a esta problemática se propone como objetivo elaborar juegos didácticos para enriquecer el vocabulario en los niños del tercer año de vida, los mismos se emplean como una alternativa de trabajo para las educadoras. La comprensión y riqueza del lenguaje activo, el aumento considerable del vocabulario y una asimilación intensa del aspecto gramatical del idioma, provoca la posibilidad real de establecer una comunicación verbal adecuada. La investigación se desarrolló en el Círculo Infantil “Somos Felices”, del municipio Bayamo. Para su desarrollo se emplearon métodos teóricos: analítico – sintético, inductivo – deductivo y modelación; método empírico: observación, lo que permitió que los niños, además, de adquirir conocimientos, desarrollen habilidades de suma importancia para su desarrollo que van a estar presentes durante toda su vida.

Palabras clave: enriquecimiento; vocabulario; habilidades; juegos didácticos

Juegos didácticos para enriquecer el vocabulario en los niños

Abstract

The article refers to the enrichment of vocabulary in children of the third year of life, through the use of didactic games, since Early Childhood is the period where the initial training of children takes place, with it the need for communication. To solve this problem, it is proposed to develop educational games to enrich vocabulary in children of the third year of life, they are used as a work alternative for educators. The understanding and richness of active language, the considerable increase in vocabulary and an intense assimilation of the grammatical aspect of the language, causes the real possibility of establishing adequate verbal communication. The research was carried out at the "Somos Felices" kindergarten, in the Bayamo municipality. For its development, theoretical methods were used: analytical - synthetic, inductive - deductive and modeling; empirical method: observation, which allowed the children, in addition to acquiring knowledge, to develop skills of utmost importance for their development that will be present throughout their lives.

Key words: enrichment; vocabulary; abilities; didactic games

Introducción

La Primera Infancia es el período donde transcurre la formación inicial de las niñas y los niños, con ello la necesidad de comunicación. En los primeros años de la vida se forman habilidades de suma importancia para el desarrollo del individuo, pues son adquisiciones que van a estar presentes durante toda la vida, por ejemplo, habilidades para la marcha, la generalización y las habilidades comunicativas (Martínez, 2004).

Al hablar de estas, se hace referencia a la asimilación de la estructura general de una acción expresiva, al dominio de los procedimientos y operaciones, que pueden aplicarse en la realización de diferentes manifestaciones orales y suponen el empleo del lenguaje, por muy abstracto que resulte, además de ponerse de manifiesto en la lengua o idioma, en el acto del habla.

En el vínculo niño-madre, el niño no solo registra el tono de la voz de la madre, sino el grado de tensión de su cuerpo, sus olores, sonidos, miradas (o su carencia), así como la cadencia de cada uno de sus movimientos y expresiones, en un conjunto inseparable que irá estimulando y configurando su propia tendencia perceptiva. Sin embargo, en la actualidad el enriquecimiento del vocabulario constituye una de las barreras en el desarrollo del lenguaje de las niñas y niños de la infancia temprana. Para dar solución a esta problemática la investigación tiene como

Espinosa, del Rosario y Guerra

objetivo elaborar juegos didácticos para enriquecer el vocabulario en los niños del tercer año de vida.

Población y muestra

Para el desarrollo del trabajo se tomó como población 36 niños del tercer año de vida del Círculo Infantil “Somos Felices” del municipio Bayamo. La muestra fue seleccionada de forma intencional y está conformada por 15 niños de ellos (9 niñas y 6 niños), que representa el 41,6% de la población. Estos niños se caracterizan por presentar dificultades en el desarrollo de la expresión oral pues son insuficientes las palabras que utilizan para designar nombres, acciones y cualidades y no siempre logran expresarse con palabras que impliquen regulación de la conducta y sus relaciones con las demás personas que le rodean.

Después de seleccionar la muestra y la población se determinaron los instrumentos de investigación que permitirían evaluar los indicadores tanto del nivel teórico como empírico y estadístico. Durante todo el proceso investigativo se realizó el análisis de los aspectos teóricos relacionados con el desarrollo del vocabulario y el empleo de los juegos didácticos en los niños del tercer año de vida.

También se utilizó el método inductivo-deductivo para establecer generalizaciones empíricas y formulaciones teóricas y prácticas, a partir de inferencias particulares que viabilizaron los razonamientos lógicos y objetivos del tema que se investiga, además de la modelación para modelar los juegos didácticos con el objetivo de enriquecer el vocabulario en los niños del tercer año de vida. Con el fin de conocer el nivel de desarrollo del vocabulario alcanzado por los niños del tercer año de vida, se aplicó la observación directa.

La Lengua Materna en la infancia temprana ocupa un lugar relevante pues esta etapa constituye el período sensitivo del lenguaje. El programa está encaminado a lograr un amplio desarrollo del lenguaje, teniendo en cuenta el trabajo iniciado en primer año, así como a crear las bases para la formación de habilidades verbales que deben continuar su desarrollo en los ciclos posteriores.

Las autoras Rodríguez y Rojas (2013) expresan que: “el vocabulario es el conjunto de palabras que integran el idioma o lengua. Es el conjunto de palabras que son comprendidas, y también aquellas que puede utilizar” (p. 32).

El vocabulario de una persona puede ser definido como:

Juegos didácticos para enriquecer el vocabulario en los niños

(...) el conjunto de palabras que son comprendidas por esa persona, o como el conjunto de palabras probablemente utilizadas por ésta. La riqueza del vocabulario de una persona es considerada popularmente como reflejo de la inteligencia o nivel de educación de ésta (Boada, 1999, p. 54).

Pérez (2010), subraya que existen dos tipos claramente diferenciados de vocabulario. Uno de ellos es el que se conoce como vocabulario activo, y es aquel que una persona no solo entiende por sí sola, sino que además utiliza de manera frecuente a la hora de expresarse. El segundo de ellos es el que recibe el nombre de vocabulario pasivo. Este, por su parte, es aquel que alguien puede entender sin ningún tipo de problemas y sin ayudas pero que luego no es capaz de utilizar cuando se expresa, sea ya por escrito o por vía oral.

Es importante recordar la importancia que, para el desarrollo del niño, tiene la utilización correcta del vocabulario, pues el enriquecimiento de este, es parte importante del aprendizaje de la lengua materna.

El niño de la infancia temprana aprende a hablar en el intercambio oral con el adulto y otros niños, y esa primera comunicación verbal es mediante este diálogo, pues aún no puede hacer uso de la forma monologada del lenguaje. En esta etapa se emplean sobre todo frases cortas, a veces incompletas, porque no siempre pueden formular una pregunta, dar una respuesta, completar una idea, aunque la exclamación, la interjección, la expresividad en la entonación, el gesto, la mímica, son los rasgos fundamentales de este lenguaje.

El lenguaje en el tercer año de vida ocupa un lugar relevante, pues, constituye el período sensitivo del mismo. Si la estimulación ha sido propicia, este se caracterizará por una amplia comprensión y riqueza del lenguaje activo, un aumento considerable del vocabulario y una asimilación intensa del aspecto gramatical del idioma, todo lo cual provoca la posibilidad real de establecer una comunicación verbal adecuada al expresarse con oraciones sencillas, comprender lo que el adulto le dice o indica y establecer una conversación corta, sencilla en situaciones de la vida cotidiana y de esta forma lograr que empleen en su vocabulario sustantivo verbos, adjetivos, adverbios, y construyan oraciones sencillas con más de cuatro palabras; que sean capaces de establecer una conversación corta y sencilla en situaciones de la vida cotidiana (Siverio, 2016).

Para lograr la asimilación de las formas del lenguaje es importante la utilización de preguntas. Las actividades pedagógicas con preguntas deben ser variadas, donde las niñas y los niños

Espinosa, del Rosario y Guerra

vean, toquen y realicen acciones con los objetos, ya que el dominio de las acciones antecede a la palabra. En este proceso los niños aprenden procedimientos de acción (Franco, 2006).

Otro medio importante son las láminas, pues despiertan el interés por la imagen del objeto. Poco a poco que se van implantando láminas con los objetos en acción, las que deben ser sencillas con un contenido claro y preciso; las figuras deben estar representadas con todas sus partes y características, sin exceso de detalles, tener un fondo de color plano y cuando representen acciones han de ser fáciles de percibir por ellos.

La educadora a partir de los objetivos, logros, contenidos, métodos y procedimientos debe formar en los niños la habilidad de escuchar, de imitar, reproducir, utilizar, comprender y responder preguntas y expresar.

Los juegos didácticos:

(...) son un valioso método para el desarrollo de las diferentes habilidades comunicativas, estos hacen más atractivo y motivante el contenido que se trabaja, constituyen la forma más característica de enseñanza para las niñas y los niños, en ellos se les plantean tareas en forma lúdica de organizar la enseñanza y se utilizan para que las niñas y los niños asimilen mejor los contenidos del programa, los ejerciten o los consoliden. (Franco, 2013, p. 53)

Para Pérez (2008) “son los juegos con reglas prefijadas donde se fijan y aplican los conocimientos en un ambiente lúdico” (p. 17) y según Montes (2010) “son aquellos que desarrollan en los niños los procesos psíquicos y cognoscitivos, la independencia, permiten afianzar y sistematizar los conocimientos y habilidades” (p. 38).

Estos juegos se caracterizan por:

1- Tener un objetivo didáctico.

- ✓ Precisa el conocimiento, el carácter instructivo del juego.
- ✓ Tiende al desarrollo de la actividad cognoscitiva de los niños.
- ✓ Casi siempre está contenido en el nombre del juego.

2- Acciones lúdicas.

- ✓ Constituyen un elemento imprescindible en el juego, porque si no se manifiestan no hay un verdadero juego, sino ejercicios didácticos.

Juegos didácticos para enriquecer el vocabulario en los niños

- ✓ Ellas estimulan la actividad, la hacen más amena, al desarrollo de la atención voluntaria en los niños.

3- Reglas de juego.

- ✓ Se establecen de acuerdo con la tarea didáctica y el contenido de juego
- ✓ Determina el carácter de las acciones lúdicas.
- ✓ Constituye un elemento instructivo, organizador y educativo.
- ✓ Deben ser moderadas para evitar la disciplina exagerada y la pérdida de interés de los niños en el juego.

Es importante en el desarrollo de estos juegos el cumplimiento de las reglas como:

- ✓ Esperar su turno para participar.
- ✓ Contestar cuando se le pregunta.
- ✓ Escuchar atentamente.
- ✓ No molestar (al compañero).
- ✓ No interrumpir al que habla.
- ✓ Observar atentamente.
- ✓ Ajustarse a la tarea.

En ellos se distinguen las siguientes reglas:

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

En relación a la dirección pedagógica del juego didáctico, tiene sus particularidades según el grupo evolutivo. En los grupos de infancia temprana es la forma más característica de enseñanza.

Es necesario explicar varias veces las reglas del juego, para que las niñas (os) las aprendan e insistir en el cumplimiento de estas porque si no es así se perderá el juego y no tendrá sentido. Si la educadora se percata de que estas reglas no se están cumpliendo o que no se están realizando las acciones lúdicas indicadas, debe detener el juego y volver a explicar cómo jugar.

Espinosa, del Rosario y Guerra

En los que sean utilizados para el desarrollo intelectual se debe usar un juguete, muñeca, títere, entre otros, para que participe en la dirección pedagógica del juego y de esta forma estimular el interés de la niña o niño.

Las niñas y los niños deben poseer determinados conocimientos sobre los objetos y fenómenos del mundo circundante. Es importante seleccionar y examinar cuidadosamente los objetos que se utilizarán, atendiendo a la edad de los niños.

Elementos a tener en cuenta al realizar estos juegos:

I.-Planificación.

- ✓ La educadora debe definir exactamente la tarea didáctica.
- ✓ Seleccionar el contenido programático.
- ✓ Prepararlos con creatividad y diversidad de materiales.

II.- Ejecución y Control.

- ✓ La dirección de la educadora debe estar encaminada a estimular la actividad de los niños.
- ✓ Las explicaciones de las reglas deben realizarse de forma clara, precisa, justa y afectiva.
- ✓ Ayudar solo si es necesario.
- ✓ Los niños deben tener independencia, mantener el estado emocional positivo, lograr que sientan alegría por el juego y los resultados alcanzados.

III.- Evaluación.

- ✓ Está dirigida a valorar si el niño realizó o no la tarea didáctica y a estimular los resultados obtenidos.
- ✓ Debe ser justa al dar los resultados.

La aplicación de los juegos didácticos en el tercer año de vida es de vital importancia, pues mediante ellos las niñas y los niños desarrollan los procesos cognoscitivos, la independencia, las habilidades y de esta manera sistematizan los conocimientos adquiridos.

Los juegos didácticos están encaminados a lograr un amplio enriquecimiento del vocabulario teniendo en cuenta el trabajo iniciado en primer año, así como a crear las bases para la formación de habilidades verbales que deben continuar su desarrollo en los años posteriores.

Juegos didácticos para enriquecer el vocabulario en los niños

Lo fundamental es proporcionar a la niña y al niño gran cantidad de representaciones y vivencias, por lo que estos juegos didácticos deben ser sugerentes, atractivos y producir alegría.

La elaboración de juegos didácticos requiere la observación de los requisitos teóricos y metodológicos necesarios, conocer las necesidades de los beneficiarios del proceso y a partir de los resultados configurar las acciones que propicien la concreción en las niñas y los niños del tercer año de vida.

Para la elaboración de los juegos didácticos se asume la estructura de estos: el objetivo didáctico, las acciones lúdicas y las reglas del juego, así como, su forma más característica de enseñanza.

- I. Planificación.
- II. Ejecución y Control.
- III. Evaluación.

Teniendo en cuenta la situación existente en el diagnóstico inicial las autoras proponen los siguientes juegos didácticos:

- 1- Mi juguete.
- 2- Mi linda mascota.
- 3- Jugando con las tarjetas.

Juego didáctico # 1.

Nombre del juego: Mi juguete.

Objetivo: Nombrar juguetes.

Habilidad: Nombrar, decir, escuchar.

Tarea lúdica: Sacar juguetes de un cofre.



Tarea didáctica: Decir nombre, cualidades, acciones y relaciones de lugar de juguetes.

Materiales a utilizar: Cofre y juguetes.

Metodología: La educadora motiva a las niñas y a los niños a dar un paseo, para ello le pondrá a las niñas pañuelos, carteras y a los varones sombreros o gorras, luego sale a pasear, caminarán y a una señal de la educadora (silbato) buscarán hasta encontrar el cofre,

Espinosa, del Rosario y Guerra

propiciando la sorpresa y el interés; al encontrarlo, se invitará a los niños a buscar lo que hay dentro. ¿Qué encontramos? se estimulará a decir el nombre y las cualidades de los juguetes. ¿Qué sacaste? ¿Cómo es? ¿Cómo hace? Al nombrar el juguete se le pide al niño que se lo preste a su compañero quien también dirá su nombre y otra cualidad y se le orienta que lo coloque dentro de la caja. ¿Ahora dónde está el juguete? Se le insistirá a las niñas y niños para que respondan en oraciones simples. Ejemplo: La pelota es linda. La pelota salta y rueda.

Reglas del juego:

- 1- Participarán de tres a cuatro niñas y niños.
- 2- Cada niña y niño seleccionará un juguete sin mirar.
- 3- Al seleccionar el juguete expresará qué es, cómo, para qué lo utiliza. Las niñas y los niños deben utilizar palabras que designen las acciones y cualidades del juguete.
- 4- Las niñas y los niños que sean capaces de expresar oraciones simples con sustantivos, adjetivos, relaciones de lugar, adverbios, verbos, serán los ganadores.

Variante: se les puede entregar tarjetas a los niños para que seleccionen el juguete que en ella se representa.

Nivel de complejidad: puede haber tarjetas con dos representaciones gráficas para que establezcan comparaciones de tamaño, color.

Juego didáctico # 2.

Nombre del juego: Mi linda mascota.

Objetivo: Nombrar animales y lugar donde viven.

Habilidad: Nombrar, decir, escuchar.

Tarea lúdica: Girar el reloj y decir el animal que representa.

Tarea didáctica: Decir nombres, cualidades y acciones de los animales.

Materiales a utilizar: Reloj de papel maché con ilustraciones de animales y maqueta.



Metodología: ¡Sorpresa!, ¡sorpresa! Llegó nuestro amigo el campesino y nos vino a invitar a su granja, donde tiene muchos animales. ¿Quiénes viven en la granja? Se realizarán preguntas anexas para adentrarlos en el tema como: ¿qué animales? ¿qué les gusta de la granja? entre otras. La educadora motiva a los niños conversando con ellos sobre los diferentes animales, llegamos a la granja del campesino y los invita a identificar los diferentes animales a través del medio didáctico el reloj mágico. Se le muestra el reloj y se les explica los elementos que conforman el mismo y en qué consiste el juego. Se gira el reloj y donde caiga la manecilla, el

Juegos didácticos para enriquecer el vocabulario en los niños

niño debe identificar el animal, ¿qué animal? ¿cómo es? ¿dónde lo podemos encontrar? ¿cómo hace? Después de seleccionado lo llevará hasta el lugar donde vive en la maqueta. Logrando activar su vocabulario, se estimularán los niños que cumplan con las reglas del juego.

Reglas del juego:

- 1- Participarán de cuatro a cinco niñas y niños.
- 2- El niño gira el reloj.
- 3- Al seleccionarlo expresará todo lo que observa y conoce de este.
- 4- Las niñas y los niños colocarán el animal seleccionado en la maqueta en correspondencia con el lugar donde viven.
- 5- Ganará la niña o el niño que digan correctamente el nombre de los animales, sus acciones, cualidades y reconozca el lugar dónde vive.

Variante: se cambia la esfera del reloj, con las siluetas de los animales y se les pide que realicen la misma acción anterior, en correspondencia con la silueta se escuchará la audición del sonido onomatopéyico para que identifiquen el animal, lo nombren y realicen acciones.

Nivel de complejidad: lograr enriquecer el vocabulario activo a través de la utilización de sustantivos, adjetivos, adverbios de lugar, a través de preguntas y uso de otros materiales atendiendo al desarrollo que muestren las niñas y los niños.

Juego didáctico # 3.

Nombre del juego: Jugando con las tarjetas.

Objetivo: Nombrar objetos.

Habilidad: Escuchar, nombrar, decir.

Tarea lúdica: Observar tarjetas.



Tarea didáctica: Nombrar objetos representados en las tarjetas, decir sus cualidades, acciones.

Materiales a utilizar: Muñeca vestida de Dora la Exploradora, mochila, tarjetas y una caja.

Metodología: Se les dice a los niños que ha llegado una amiga de un lejano país a visitarnos se le muestra y se le pregunta si la conocen. Ella es Dora la Exploradora y ha llegado hasta aquí a traernos una linda sorpresa, en su mochila. Se le entrega a cada niño una mochila confeccionada con cartulina que tendrá las tarjetas, luego de dar un paseo se invitan a buscar lo que Dora le ha regalado en las mochilas, se les pide que las observen y que cojan la que

Espinosa, del Rosario y Guerra

más les guste. Luego se le dice que diga ¿qué es? ¿cómo es? Se le insiste para que respondan en oraciones simples. Ejemplo. La flor es bonita. Se le pide para terminar que coloquen la tarjeta dentro de la caja que lo representa y digan dónde está.

Reglas del juego:

- 1- Participarán de tres a cuatro niñas y niños.
- 2- Cada niño y niña seleccionará la tarjeta que más le guste.
- 3- Al seleccionar la tarjeta expresará todo lo que observe en ella y la ubicará en la cajita que le corresponde.
- 4- Las niñas y los niños deben emplear palabras que designen relaciones de lugar (dentro-fuera).
- 5- Las niñas y los niños que sean capaces de expresar mayor cantidad de palabras serán los ganadores.

Variante: se les pueden presentar también representaciones de los objetos.

Nivel de complejidad: pedir a los niños que repitan frases de poesía o canciones de alguno de los objetos mostrados.

Sugerencias metodológicas para la aplicación de los juegos didácticos.

Para la aplicación en la práctica pedagógica de los juegos didácticos se sugiere tener en cuenta:

- ✓ El nivel de desarrollo individual alcanzado por las niñas y los niños.
- ✓ Los contenidos trabajados en la actividad programada de Lengua Materna.
- ✓ Que cada juego didáctico reúna los requisitos en cuanto a la presentación, calidad, durabilidad y los materiales utilizados fueran de fácil acceso para su confección.
- ✓ Motivar a las niñas y los niños para realizar el juego.
- ✓ Explicar de forma clara y precisa en qué consiste cada juego.
- ✓ Si en el transcurso del juego se cometen errores la educadora deberá explicarlo de nuevo.
- ✓ Realizar los juegos después de trabajar el contenido en la actividad programada en la actividad independiente o como parte de la actividad según el grado de complejidad.

Juegos didácticos para enriquecer el vocabulario en los niños

- ✓ Se realizará preferentemente en horas de la mañana.
- ✓ Garantizar todos los componentes del juego y su correcta utilización y organización.
- ✓ Los juegos serán ejecutados por las educadoras que dominen el diagnóstico del grupo.

Análisis de los resultados

Para caracterizar la situación actual y potenciar el cambio educativo que presenta el proceso educativo de la Lengua Materna en la Educación Preescolar, con énfasis en el desarrollo del vocabulario en los niños del tercer año de vida, se aplicó como instrumento empírico la observación directa. Los resultados obtenidos constataron que:

En la dimensión dirigida al desarrollo del vocabulario, se comprueba que en el indicador sobre la utilización de palabras que designan nombres, acciones y cualidades, un niño se ubica en nivel alto para un 6,6 %, porque se expresa con un lenguaje rico en palabras que le posibilita designar animales, juguetes (perro, gato, carro, muñeca); tres en un nivel medio para un 20 %, porque ocasionalmente emplean palabras que expresen relaciones de lugar (delante-atrás, cerca-lejos, allí y allá, dentro-fuera, arriba-abajo), así como palabras que designan nombres, acciones y cualidades y en el nivel bajo, 11 niños, que representan un 73,3 %, ya que no se expresan utilizando palabras que designen nombres, acciones y cualidades. En este nivel es escaso el empleo de palabras que expresen relaciones de lugar (delante-atrás, cerca-lejos, allí y allá, dentro-fuera, arriba-abajo), así como la utilización de palabras que implican regulación de la conducta del niño y sus relaciones con las demás personas que le rodean.

En la dimensión sobre el desarrollo del vocabulario se pudo constatar que en el indicador 1, dirigido a la utilización en la expresión de palabras que designan nombres, acciones y cualidades, se comprueba que dos niños se ubican en nivel alto para un 13,3%, porque se expresan con un lenguaje rico en palabras que designen animales, juguetes (perro, gato, carro, muñeca); un niño se ubica en el nivel medio para un 6,6 % porque aunque es capaz de expresar en su lenguaje estas palabras requiere de una nueva repetición; mientras que 12 niños se encuentran en el nivel bajo para un 80 % ya que expresan en su lenguaje activo palabras y oraciones con falta de organización lógica de las ideas, por lo que requieren de varias repeticiones para expresarse y su vocabulario es pobre.

En el indicador 2, referido a la utilización de palabras que indican relación de lugar y de tiempo (delante- atrás, cerca- lejos, al lado de, aquí, allí, allá, fuera-dentro, arriba-abajo, hoy, ya, anoche, mañana) se pudo apreciar solamente un niño, para un 6,6 %, se ubica en el alto ya que

Espinosa, del Rosario y Guerra

es capaz de emplear estas palabras en el diálogo simple basado en preguntas y respuestas sin necesidad de volver a repetir las preguntas por la educadora; tres se encuentran en el nivel medio para un 20 %, lo que indica que son capaces de expresar algunas de estas palabras acerca de relación de lugar y de tiempo, mediante diálogos simples basados en preguntas y respuestas sin necesidad de volver a repetir una vez más las preguntas que hace la educadora; y 11 se encuentran en el nivel bajo para un 73,3 %, porque solamente utilizan en su vocabulario palabras que indican relaciones de lugar (delante- atrás, cerca- lejos).

En el indicador 3, referido a la utilización de palabras que impliquen regulación de la conducta del niño y su relaciones con las demás personas que le rodean se encuentran un niño en el nivel alto para un 6,6 % ya que utilizan en su vocabulario palabras que regulan su conducta (“no”, “no se puede”, “sí”, “sí se puede”) que aprueban o desaprueban lo que hace el niño, en el nivel medio cuatro niños, ya que solo en ocasiones se apropian del contenido de trabajo a partir de la regulación de su conducta y de sus relaciones con los demás niños, representando un 26,6 % y en el nivel bajo se encuentran 10 niños para un 66,6 % por presentar un vocabulario pobre y la poca utilización de las palabras que regulan su conducta y las relaciones con los demás niños.

Los análisis e interpretaciones anteriormente realizados constituyen elementos que confirman las insuficiencias presentadas en los niños en el desarrollo del vocabulario, reflejándose así en la dimensión, ya que un niño, se encuentra en el nivel alto, tres en el medio y 11 niños en el bajo como se muestra en el gráfico 1.

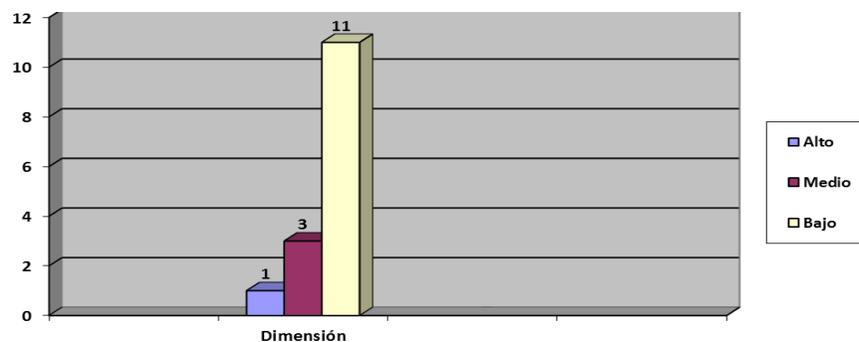


Gráfico 1. Resultados del comportamiento inicial de la dimensión desarrollo del vocabulario mediante la observación de las actividades del proceso.

Con vista a determinar los posibles efectos de los juegos didácticos para desarrollar el vocabulario en los niños de tercer año de vida, se ejecutó el diagnóstico final. Se realizó una valoración integral de los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial y final. Esta valoración se dirigió a revelar coincidencias y diferencias relacionadas con el desarrollo del vocabulario en

Juegos didácticos para enriquecer el vocabulario en los niños

los niños del tercer año de vida. Se observa que, tanto en el diagnóstico inicial como en el diagnóstico final, el indicador más afectado es el dos, referido al empleo de palabras que expresen relaciones de lugar (delante-atrás, cerca-lejos, al de, aquí, allí, y allá, fuera-dentro, arriba-abajo).

Como resultado se obtuvo que los niños alcanzaran un mayor desarrollo del vocabulario, ya que utilizan en su expresión palabras que designan nombres, acciones y cualidades; emplean palabras que expresen relaciones de lugar (delante-atrás, cerca-lejos, al de, aquí, allí, y allá, fuera-dentro, arriba-abajo); además de utilizar palabras que implican regulación de la conducta del niño y sus relaciones con las demás personas que le rodean.

Los análisis e interpretaciones anteriormente realizados, constituyen elementos que confirman lo logrado mediante la realización de los juegos didácticos para desarrollar el vocabulario en los niños del tercer año de vida, lo cual presupone que el objetivo de la investigación presentada ha sido cumplido.

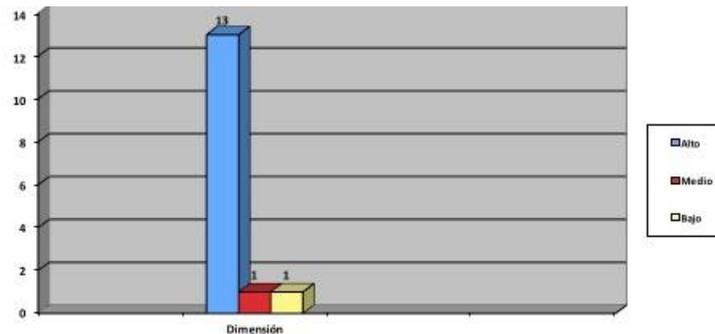


Gráfico 2. Resultados del comportamiento final de la dimensión desarrollo del vocabulario mediante la observación de las actividades del proceso.

Conclusiones

- 1- Los juegos didácticos para enriquecer el vocabulario en los niños del tercer año de vida demostraron su efectividad, tanto en la calidad de su concepción teórica y metodológica como en la efectividad de su aplicación en la práctica educativa, constituyendo una premisa para su futura actividad escolar.
- 2- Los juegos propuestos permitieron mayor enriquecimiento en el vocabulario de los niños del tercer año de vida, así como la adquisición de conocimientos y de habilidades de suma importancia para su desarrollo integral.

Referencias Bibliográficas

- Boada, L. (1999). *El desarrollo del nivel creativo en los maestros del grado preescolar y su influencia en el desarrollo del lenguaje de los niños*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Franco, O. (2006). *Lecturas para educadores preescolares IV*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Franco, O. (2013). *Lecturas sobre el juego en la primera infancia*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Martínez, F. (2004). *Lenguaje oral*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Montes, E. (2010). *Lecturas sobre el juego en la primera infancia*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Pérez, J. (2010). *La lengua materna en el círculo infantil*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Pérez, L. E. (2008). *Lecturas sobre el juego en la primera infancia*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Rodríguez, M. H., y Rojas, A. M. (2013). *Lengua materna y literatura en la edad preescolar*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Siverio, A. M. (2016). *El Proceso educativo para el desarrollo integral en la primera infancia*. La Habana: Pueblo y Educación.