



INSTITUTO TECNOLÓGICO
JAPÓN

GUÍA DE ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE VERBAL Y NO VERBAL EN LOS NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS MEDIANTE EL RINCÓN DE LECTURA.

INTEGRANTES

- Almeida Diana
- Baquero Shirley
- Checa Maribel
- Salazar Jessica
- Simba Gladys

CUARTO "A" PARVULARIA

Docente: Ms. Alejandra Espinosa.

2019-2020

Quito-Ecuador

EL PRESENTE

GUÍA DIDÁCTICA DE LENGUAJE PARA NIÑOS Y
NIÑAS DE 2 A 3 AÑOS DE EDAD.



ÍNDICE

PRESENTACIÓN	4
ACTIVIDADES PLANIFICADAS	8
CARACTERÍSTICAS DEL DOCENTE	8
ACTIVIDAD # 13	13
ACTIVIDAD # 15	13
CANCIONES	13
ACTIVIDAD # 13	14
ACTIVIDAD # 15	14
CANCIONES	14
ACTIVIDAD # 13	15
ACTIVIDAD # 15	15
CANCIONES	15
ACTIVIDAD # 13	17
ACTIVIDAD # 15	17
CANCIONES	17
ACTIVIDAD # 13	18
CANCIONES	18
RESULTADOS	26
FACILITAR A LOS NIÑOS Y NIÑAS EL MATERIAL NECESARIO PARA EL RINCÓN DE LECTURA TENIENDO EN CUENTA SU ESPACIO Y LAS OPINIONES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS CON RESPECTO A LOS MATERIALES DIDÁCTICOS DENTRO DEL RINCÓN DE LECTURA PARA ASÍ AYUDARLE EN SU DESARROLLO DEL LENGUAJE VERBAL Y NO VERBAL.	26
CONCLUSIONES	26

Presentación

En la actualidad, se ha visto que en la tecnología digital son las provocaciones visuales que rápidamente saturan, la capacidad del aprendizaje y concentración en los niños y niñas. La estimulación infantil del lenguaje juega un papel de gran importancia en el crecimiento, de los niños y niñas de 2 a 3 años porque a esta edad es donde el niño y niña necesita la mayor estimulación posible, en diferentes esferas en la estimulación temprana.

La construcción de significados y la adquisición de un conocimiento sobre su lengua, hasta llegar a la meta deseada el dominio propiamente del lenguaje, es fundamental que los niños y niñas escuchen hablar a los que les rodea desde el principio antes, incluso puedan entender el sentido y el significado de las palabras. (La Hora 2013 Noticias 2013).

Las niñas y niños que no son estimulados lingüísticamente presentan mayor dificultad para adquirir un lenguaje, el desarrollo de lenguaje está enmarcado dentro del proceso del desarrollo evolutivo de las personas, por lo tanto, está dentro de unas etapas que caracterizan los periodos evolutivos y presentan con las lógicas variaciones individuales, unas características generales, es importante estimular las capacidades lingüísticas, de expresión y comunicación de niños y niñas, según el 60% de los niños/as menores de 6 años no se encuentran estimulados, esto podría condicionar un retraso en cualquiera de sus esferas, refiere además que esta falta se presenta mucho más en las áreas rurales debido a la educación de los padres, la motivación anticipada, estimulación prematura o también conocida como atención temprana es un conjunto de técnicas, actividades educativas especiales, empleadas en niños o niñas entre el nacimiento y los 6 años de vida. (Organización mundial de la salud, 2014).

OBJETIVOS:

Objetivo General:

- Aplicar una guía de actividades para el aprendizaje a través del juego trabajo que realizan las educadoras para el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de 2 a 3 años del CDI “JOSÉ MARÍA GARCÍA” Ubicada en la parroquia San Antonio de Pichincha y Av. Equinoccial.

Objetivos Específicos:

- Completar la estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza de niños y niñas del CDI “JOSÉ MARÍA GARCÍA” Ubicada en la parroquia San Antonio de pichincha y Av. Equinoccial sobre los beneficios de la estimulación en los infantes.
- Emplear el manual de la guía didáctica, para el correcto uso del rincón de lectura y el cumplimiento de los objetivos.

LOGROS DE APRENDIZAJE

El rincón de lectura pretende que:

- El rincón de lectura pretende ayudar a los niños, en el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de los niños de 2 a 3 años.
- Desarrolla la percepción a partir de la lectura de imágenes. Pueden expresar con mayor confianza y facilidad, amplían su vocabulario y cometen menos errores al hablar o escribir.
- Les orientar en el conocimiento de los diferentes tipos de cuentos para un mejor estímulo del lenguaje verbal y no verbal.
- Este rincón ayuda a despertar y fomentar en la niñez el interés por la lectura y escritura, apoya todas las actividades de aprendizaje, ya que en los libros se encuentra gran parte de los conocimientos.
- Este rincón los incentiva a disfrutar los libros, a observar ilustraciones, a analizar figuras, a imaginar y crear. Estimula a niños y niñas a expresarse verbalmente, interpretarlo que ven, a ejemplificar escenas, o bien a motivar en la niñez el deseo de aprender a leer.

METODOLOGÍA:

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea. (Currículo educación Inicial 2014)

Dentro de las actividades del juego-trabajo tenemos:

- Estos distintos ambientes de juego- trabajo permiten el desarrollo en la resolución de conflictos y brindan herramientas para que la niña y el niño pueda avanzar en sus limitaciones: ayudan a estimular su capacidad de elección.
- En este rincón se aplican los siguientes recursos didácticos: fábula, mandil didáctico, cubo didáctico, títeres de guante entre otros, para que los docentes potencien la adquisición y desarrollo de las destrezas del lenguaje mediante la identificación de formas, colores, tamaños, texturas, la discriminación visual, imaginación, creatividad y fantasía en los niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil “José María García” ubicado en el sector de San Antonio de Pichincha, de la ciudad de Quito, de la provincia de Pichincha durante el periodo 2020.

ACTIVIDADES PLANIFICADAS

GUIA DE ORIENTACIONES PARA LA APLICACIÓN DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL SUB NIVEL 1 MIESS DEL ECUADOR

CARACTERISTICAS DEL DOCENTE

- Responsable
- Flexible
- Se preocupa
- Compresivo
- Cooperativo
- Creativo
- Dedicado
- Decidido
- Empático



ACTIVIDAD N° 1

LITERATURA INFANTIL

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

Comprender el significado de palabras, frases y oraciones que permitan la expresión de sus ideas y deseos a los demás.

DESTREZA: Participa en conversaciones breves mediante preguntas.

CONTENIDO: Realiza preguntas y da respuestas sencillas.

RECURSOS:

- Pictogramas
- Rincón de lectura.
- Cuento didáctico 3D

PROCESO O METODOLOGIA

- ✓ **Mediante el cuento 3D se puede narrar de mejor manera la historia del cuento con esto los niños podrán manipular y observar de mejor manera, los personajes.**

MOTIVACION: Incentivar a los niños/as a repetir el cuento narrado por la educadora.

DESARROLLO:

- **Solicitar al niño que realice los sonidos de los animales del cuento.**
- **Realizar lluvia de preguntas.**
- **Explicar que debe poner atención al cuento.**

Recuperado de: <https://www.cuentosinfantiles10.com/el-leon-y-el-raton/>

GRUPO DE EDAD: 2 a3 años

INDICADOR DE LOGRO: Realiza preguntas cortas sobre el cuento.

NÚMERO DE NIÑOS: 9 niños/as.

TIEMPO DE LA ACTIVIDAD: 10 a 15 minutos.

RECOMENDACIÓN: La educadora debe ser clara en el momento de las consignas.

RESULTADO POR ACTIVIDAD: Desarrollar su lenguaje verbal.

ACTIVIDAD N°2

Fabula en 3D

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

Emplear el lenguaje no verbal como medio de comunicación de sus necesidades, deseos e ideas estimulando el desarrollo del juego simbólico

DESTREZA: Representar animales y personas mediante el juego simbólico.

CONTENIDO: Realiza representaciones de animales y personas en papel.

RECURSOS

- Rincón de lectura.
- Cuento didáctico 3D
- Papel de revista
- Hojas de papel bond.
- Crayones
- Disfraz

PROCESO O METODOLOGIA

DESARROLLO:

- La educadora utilizara un disfraz de león para narrar la fábula.
- Animar a los niños/as a que realice el sonido del león.
- Luego tomar una hoja con imágenes de la fábula del león y colorear.

GRUPO DE EDAD: 2 a3 años

INDICADOR DE LOGRO: Animar a los niños y niñas a realizar los sonidos onomatopeyas de los animales.

NÚMERO DE NIÑOS: 9 niños/as.

TIEMPO DE LA ACTIVIDAD: 10 a 15 minutos.

RECOMENDACIÓN: La educadora debe ser clara en su lenguaje y ser muy dinámica.

RESULTADO POR ACTIVIDAD: Desarrollar su lenguaje y creatividad.

ACTIVIDAD N°3

CUBO DIDÁCTICO DE LECTURA

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

Disfrutar de las imágenes y gráficos como medio de expresión del lenguaje no verbal para la comunicación de ideas y pensamientos.

DESTREZA: Describir imágenes de diferente texto como cuentos, revistas, rótulos, digital entre otros.

CONTENIDO: Describe las imágenes de un cuento corto.

RECURSOS

- Rincón de lectura.
- Cubo didáctico del cuento “El Patito Feo”

PROCESO O METODOLOGIA

MOTIVACION: Incentivar a los niños/as a responder las preguntas realizadas por el adulto.

DESARROLLO:

- Primero se debe pedir a los niños que se sienten en un círculo para jugar con el cubo.
- Explicación del juego.
- Lanzar el cubo con cuidado y la figura que quede frente del niño, será la que la docente relate para que el niño luego la repita.
- Trabajar con todos los niños de la misma manera, al término del juego enseñar donde se debe guardar el material.

GRUPO DE EDAD: 2 a3 años

INDICADOR DE LOGRO: El niño repite la historia del cuento narrado.

NÚMERO DE NIÑOS: 9 niños/as.

TIEMPO DE LA ACTIVIDAD: 10 a 15 minutos.

RECOMENDACIÓN: La docente debe guiar a los niños al uso del cubo de lectura y motivarlos para escuchar historias.

RESULTADO POR ACTIVIDAD: Desarrollar su lenguaje verbal

ACTIVIDAD N°4
CUENTO EN FORMA DE MANDIL DE
LECTURA

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

Disfrutar de las imágenes y gráficos como medio de expresión del lenguaje no verbal para la comunicación de ideas y pensamiento.

DESTREZA: Describir imágenes de diferentes tipos de textos como cuentos revistas, rótulos materiales digitales entre otros.

CONTENIDO: Describe oralmente cuentos, revistas, rótulos, material digital, laminas, dibujos mediante frases sencillas.

RECURSOS

- Rincón de lectura.
- Cuento en forma de mandil.

PROCESO O METODOLOGIA

DESARROLLO:

- La docente se pondrá el mandil y se presentará ante los niños.
- Explicar que los personajes de la historia que va a contar se encuentran en su mandil y que van a descubrir de qué historia trata.
- Los niños podrán acercarse a palpar con sus manos el material del que está hecho y las figuras que se pueden desprender y volver a pegar.
- Permitir que los niños que deseen puedan volver a contar la historia.

GRUPO DE EDAD: 2 a3 años

INDICADOR DE LOGRO: Responder preguntas sobre el cuento narrado y manipular el material.

NÚMERO DE NIÑOS: 9 niños/as.

TIEMPO DE LA ACTIVIDAD: 10 a 15 minutos.

RECOMENDACIÓN: La educadora debe ser clara en el momento de las consignas.

RESULTADO POR ACTIVIDAD: Desarrollar su lenguaje verbal.

ACTIVIDAD N°5

CUENTOS DE TITERE DE DEDO

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Disfrutar de las imágenes y gráficos como medio de expresión del lenguaje no verbal para la comunicación de ideas y pensamientos.

DESTREZA: Realizar trazos mediante el garabateo controlado para expresar gráficamente sus representaciones mentales de objetos, animales y personas.

CONTENIDO: Describe imágenes de acciones que le gustan

RECURSOS

- Rincón de lectura.
- Cuento en forma de títere de guante.

PROCESO O METODOLOGIA

MOTIVACION: Incentivar a los niños/as a comentar cuales de las partes fueron sus favoritas.

DESARROLLO:

- Colocar el títere en el interior de la mano
- Realizar movimientos llamativos.
- Contar la historia, moviendo la mano de forma exagerada, para captar la atención de los niños.
- Permitir que los niños manipulen el guante e intenten contar la historia.
- Al término de la actividad enseñar a los estudiantes que guarden el títere dentro de su cajita y lo dejemos dormir hasta otra ocasión.

GRUPO DE EDAD: 2 a3 años

INDICADOR DE LOGRO: Responder preguntas sobre el cuento narrado.

NÚMERO DE NIÑOS: 9 niños/as.

TIEMPO DE LA ACTIVIDAD: 10 a 15 minutos.

RECOMENDACIÓN: La educadora debe ser clara en el momento de las consignas.

RESULTADO POR ACTIVIDAD: Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal en los niños.

ACTIVIDAD N°6

JUEGO DE MARIONETAS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Descubre de las imágenes y gráficos como medio de expresión del lenguaje no verbal para la comunicación de ideas y pensamientos.

DESTREZA: Describe imágenes de diferentes de tipo de texto como cuentos, revistas, rótulos material digital entre otros.

CONTENIDO: Menciona las actividades que realizan diariamente de forma secuencial

RECURSOS

- Rincón de lectura.
- Cuento en forma de títere marionetas.

PROCESO O METODOLOGIA

MOTIVACION: Motivamos a los niños y niñas a poner atención en el cuento de las marionetas de los “TRES CHANCHITOS”

DESARROLLO:

- Colocar las marionetas dentro del titiritero.
- Realizar movimientos llamativos.
- Contar la historia, moviendo la mano de forma exagerada, para captar la atención de los niños.
- Permitir que los niños manipulen las marionetas e intenten contar la historia.
- Al término de la actividad enseñar a los estudiantes que guarden las marionetas dentro de su cajita y lo dejemos dormir hasta otra ocasión.

GRUPO DE EDAD: 2 a3 años

INDICADOR DE LOGRO: Responder en forma secuencial lo visto y escuchado del cuento.

NÚMERO DE NIÑOS: 9 niños/as.

TIEMPO DE LA ACTIVIDAD: 10 a 15 minutos.

RECOMENDACIÓN: La educadora debe ser clara en el momento de las consignas.

RESULTADO POR ACTIVIDAD: Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal en los niños.

ACTIVIDAD N°7

LEER IMAGENES

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Disfrutar de las imágenes y gráficos como medio de expresión del lenguaje no verbal para la comunicación de ideas y pensamientos.

DESTREZA: Identificar algunos logotipos de productos y objetos conocido en las propagadas de su entorno.

CONTENIDO: Inicia la lectura de imágenes, propagadas, stickers, productos conocidos.

RECURSOS

- Rincón de lectura.
- Pictograma del cuento “EL PATITO FEO”.

PROCESO O METODOLOGIA

MOTIVACION: Entonar la canción “Veo Veo”

DESARROLLO:

- Contar la historia con movimientos corporales de forma exagerada, para captar la atención de los niños.
- Permitir que manipulen las imágenes del pictograma.
- Formular junto con los niños un nuevo título para el cuento.
- Al término de la actividad enseñar a los niños a guardar en su lugar el material utilizado.

GRUPO DE EDAD: 2 a3 años

INDICADOR DE LOGRO: Adquiere la lectura de imágenes de pictogramas.

NÚMERO DE NIÑOS: 9 niños/as.

TIEMPO DE LA ACTIVIDAD: 10 a 15 minutos.

RECOMENDACIÓN: La educadora debe ser clara en el momento de las consignas.

RESULTADO POR ACTIVIDAD: Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal en los niños.

ACTIVIDAD N°8
MASCARAS DE ANIMALES.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Comprende el significado de palabras, frases y oraciones que permitan la expresión de sus ideas y deseos a los demás.

DESTREZA: Demostrar la comprensión del significado de frases y oraciones, respondiendo algunas preguntas sencillas sobre el contenido de un cuento leído por el adulto.

CONTENIDO: Nombra los personajes principales de un cuento.

RECURSOS

- Rincón de lectura.
- Cuento de la “Granja”

PROCESO O METODOLOGIA

MOTIVACION: Motivamos a los niños y niñas a poner atención en el cuento de las marionetas de los “LA GRANJA”

DESARROLLO:

- Ir narrando el cuento con máscaras de platos en forma de animales.
- Realizar movimientos llamativos.
- Contar la historia, moviendo corporales de forma exagerada, para captar la atención de los niños.
- Permitir que los niños manipulen las máscaras de los animales intenten identificar que animal es y su sonido.
- Al término de la actividad enseñar a los estudiantes que guarden las máscaras dentro de su cajita y lo dejemos dormir hasta otra ocasión.

GRUPO DE EDAD: 2 a3 años

INDICADOR DE LOGRO: Logra el niño/a nombrar los personajes principales del cuento.

NÚMERO DE NIÑOS: 9 niños/as.

TIEMPO DE LA ACTIVIDAD: 10 a 15 minutos.

RECOMENDACIÓN: La educadora debe ser clara en el momento de las consignas.

RESULTADO POR ACTIVIDAD: Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal en los niños.

ACTIVIDAD N°9

JUEGO DE DISFRACES

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incrementa paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación crecientes, así como la estructuración progresiva de oraciones, para comunicarse facilitando su interacción con los otros.

DESTREZA: Maneja en su lenguaje verbal un número significativo de palabras.

CONTENIDO: Dialoga con otras niñas y niños en juego.

RECURSOS

- Rincón de lectura.
- Disfraces infantiles.

PROCESO O METODOLOGIA

MOTIVACION: Motivamos a los niños y niñas a que vamos jugar con los disfraces.

DESARROLLO:

- Colocarse cada niño/a unos disfraces que más le guste.
- Indicar que jugaremos en grupo de amigos.
- Luego narrar una corta historia con los niños y sus disfraces.
- Permitir que los niños jueguen entre sus amigos
- Al término de la actividad enseñar a los niños que guarden los disfraces, en donde corresponde para otra ocasión.

GRUPO DE EDAD: 2 a3 años

INDICADOR DE LOGRO: Dialoga entre amigos.

NÚMERO DE NIÑOS: 9 niños/as.

TIEMPO DE LA ACTIVIDAD: 10 a 15 minutos.

RECOMENDACIÓN: La educadora debe ser participe en momento del juego de disfraces.

RESULTADO POR ACTIVIDAD: Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal en los niños.

ACTIVIDAD N°10

JUEGO DE DADO DE ANIMALES

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incrementa paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación crecientes, así como la estructuración progresiva de oraciones, para comunicarse facilitando su interacción con los otros

DESTREZA: Realiza movimientos más complejos de mejilla, lengua, labios y glotis.

CONTENIDO: Ejercita movimientos a través de juego con mejillas, lengua, labios y glotis.

RECURSOS

- Rincón de lectura. * Una mermelada *El dado de animales.

PROCESO O METODOLOGIA

MOTIVACION: Motivamos a los niños y niñas a indicar que hoy jugaremos al dado loco.

DESARROLLO:

- Sentarse cómodamente en los sillones del rincón de lectura.
- Colocarse poco de mermelada alrededor de los labios e cada niños/a..
- Luego pedir que uno por uno lance el dado y decir “el dado loco dice que imites el sondo de una gallina...etc.”
- Luego hacer ejercicios vocablos para quitarse la mermelada.
- Al término de la actividad enseñar a los estudiantes que guarden el dado loco en su lugar.

GRUPO DE EDAD: 2 a3 años

INDICADOR DE LOGRO: Realiza movimientos a través de juego con mejillas, lengua, labios y glotis.

NÚMERO DE NIÑOS: 9 niños/as.

TIEMPO DE LA ACTIVIDAD: 10 a 15 minutos.

RECOMENDACIÓN: La educadora deberá utilizar la creatividad, imaginación y ser divertida con los niños/as

RESULTADO POR ACTIVIDAD: Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal en los niños.

CANCIONERO.



Déjalo

Susanita tiene un ratón

Susanita tiene un ratón,
un ratón chiquitín
que come chocolate y turrón
y bolitas de anís.

Duerme cerca del radiador
con la almohada en los pies
y sueña que es un gran campeón
jugando al ajedrez.

Le gusta el fútbol,
el cine y el teatro,
baila tango y rock'n roll
y si llegamos y nota que observamos,
siempre nos canta esta canción.

(Bis)



<https://www.pinterest.com/pin/37436178777768>

[4934/](#)



Dejalo Ser Dejalo Ser



Veo veo...

Dejalo Ser

Veo, veo...
¿Qué ves?
Una cosita
¿Y qué cosita es?
Empieza con la 'A'
¿Qué será, qué será, qué será?
¡Elefante!
¡No, no, no!
¡Eso no, no, no, eso no, no, no es así!
Con la A se escribe amor,
con la A se escribe además
la alegría del ansigo y un
montón de cosas más.

Veo, veo...
¿Qué ves?
Una cosita
¿Y qué cosita es?
Empieza con la 'E'
¿Qué será, qué será, qué será?
¡Ejantamiento!
¡No, no, no!
¡Eso no, no, no, eso no, no, no es así!
Con la E de la emoción,
estudiamos la expresión
y entonamos esta canción,
encontramos la verdad.

Veo, veo...
¿Qué ves?
Una cosita
¿Y qué cosita es?
Empieza con la letra 'I'
¿Qué será, qué será, qué será?
¡Invidia!
¡No, no, no!
¡Eso no, no, no, eso no, no, no es así!
Con la I nuestra ilusión
va intentando imaginar
cuál insólita inquietud
una infancia sin maldad.

<http://expresonartisticaocb.blogspot.com/2017/01/la-cancion-infantil-aquella-cancion-con.html>



soy una taza



Soy una taza, una tetera,



Una cuchara y un cucharón,



Un plato hondo, un plato llano,



Un cuchillito y un tenedor.



Soy un salero, azucarero,



La batidora y la olla exprés, ichu chu!

<https://www.imageneseducativas.com/coleccion-de-cuentos-con-pictogramas/>



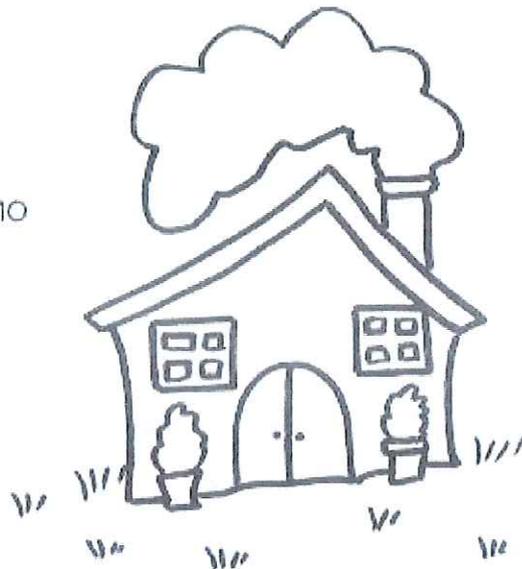
LA CASITA

YO TENGO UNA CASITA
QUE ES ASÍ, Y ASÍ.

QUE CUANDO SALE EL HUMO
SALE ASÍ Y ASÍ.

QUE CUANDO QUIERO
ENTRAR
GOLPEO ASÍ Y ASÍ.

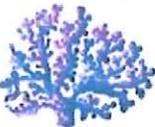
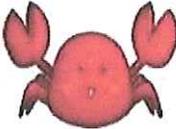
ME LIMPIO LOS ZAPATOS
ASÍ Y ASÍ.



<http://expresonartisticaocb.blogspot.com/2017/01/la-cancion-infantil-aquella-cancion-con.ht>



Pictogramas

En un día de  en el
Fondo del mar, el 
Fue visitar a su amiga
La  que vivía en
un  de 
Cuidado con las 
Dijo un  cuando se
acercaba al  te
pueden robar el 



<https://www.pinterest.com/pin/258394097357230567/>

LA  CON MUGIDOS, LE DIJO AL 

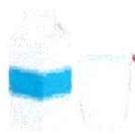
QUE EL  ESTABA REBOZANDOSE EN EL 

SENTADA LA  HA PUESTO UN 

TROTANDO VA EL 

A AVISAR AL 

SON LOS ANIMALES DE LA GRANJA:

LA  QUE DA  EL 

LOS  Y LA 

EL  Y LOS 

TODOS ANIMALES DE LA GRANJA SON

<https://www.imageneseducativas.com/coleccion-de-cuentos-con-pictogramas/>

LOS TRES CERDITOS

Eran  que decidieron irse al bosque, y hacerse una 
cada uno. El  mayor se la hizo , el  mediano hizo su 
y el  más pequeño, que era el más trabajador hizo su . El  mayor terminó muy pronto y se puso a descansar, pero... "Toc-toc",
¿Quién es?, soy el  y si no abres, soplaré y soplaré y tu 
derribaré. Entonces el  sopló y  hasta que la casa
, pero el  consiguió escapar a casa de su hermano
mediano. Estaban los  en la  cuando llegó
el  y dijo... abris la , o soplaré y  y la 
derribaré ... y sopló y  y la casa , pero ellos pudieron
escapar a  de su hermano pequeño. Al poco tiempo llegó el

<https://www.imageneseducativas.com/coleccion-de-cuentos-con-pictogramas/>

RESULTADOS

Facilitar a los niños y niñas el material necesario para el rincón de lectura teniendo en cuenta su espacio y las opiniones de los niños y niñas con respecto a los materiales didácticos dentro del rincón de lectura para así ayudarle en su desarrollo del lenguaje verbal y no verbal.

- ✓ Perfeccionar la vocalización de palabras mediante las actividades ubicadas en el rincón de lectura.
- ✓ Implementar como material pedagógico y lúdico el rincón de lectura ayudando en el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de los niños de 2 a 3 años , que permite la interacción directa con el material, logrando una mayor independencia y autonomía de los niños/as en su aprendizaje y en su vida cotidiana.

CONCLUSIONES

Para la realización de esta guía se ha utilizado métodos didácticos los mismos que harán que las docentes puedan usar el rincón implementando en el centro infantil “José María García” de una manera correcta y que sea muy útil para el desarrollo del lenguaje verbal y no verbal de los niños de 2 a 3 años con actividades lúdicas y entretenidas para que a los niños se le sea más llamativo el momento de aprender.

- Los integrantes del centro infantil partiendo de docentes poseen un nuevo método de como impartir su enseñanza de manera agradable a partir de las experiencias.
- Se observó que los niños aprenden de una manera muy creativa y llamativa, prestando más atención a las actividades realizadas.
- El CDI cuenta con material que es de gran ayuda, siendo lúdico y entretenido para los niños.