



*Aseorías y Tutorías para la Investigación Científica en la Educación Puig-Salabarría S.C.
José María Pino Suárez 460-2 esq a Lerdo de Tejada, Toluca, Estado de México. 7223898473*

RFC: ATI120618V12

Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.

<http://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticaayvalores.com/>

Año: VII Número: 2 Artículo no.:1 Período: 1ro de enero al 30 de abril del 2020.

TÍTULO: Condiciones pedagógicas del trabajo para formar el habla gramaticalmente correcta de los niños de edad 5 y 6 años por medio de juegos didácticos de ordenador.

AUTORES:

1. Dra. Vladimir Revazov.
2. Dra. Anastasiia Kryvorotko.
3. Dra. Victor Philippov.
4. Dra. Andrey Telesh.
5. Dra. Oleksiy Klochko.
6. Dra. Irina Plyushch.

RESUMEN: En el artículo se describe un estudio detallado del desarrollo del habla de los niños en el jardín de infancia, y se analizan las condiciones pedagógicas sin las cuales la asimilación por los niños de 5 y 6 años del sistema gramatical del habla materna mediante juegos didácticos sería menos eficaz. En los juegos didácticos de ordenador se empleaban diapositivas hechas en Microsoft Office 2019 (PowerPoint) y ordenadores portátiles convertibles con la diagonal de 14 pulgadas y las pantallas táctiles. El empleo de los ordenadores elevó la eficacia de los juegos didácticos realizados.

PALABRAS CLAVES: habla gramaticalmente correcta, juegos didácticos, juegos de ordenador, condiciones pedagógicas, niños de 5 y 6 años de edad.

TITLE: Pedagogical conditions of work to form grammatically correct speech of children aged 5 and 6 years through computer games.

AUTHORS:

1. Dra. Vladimir Revazov.
2. Dra. Anastasiia Kryvorotko.
3. Dra. Victor Philippov.
4. Dra. Andrey Telesh.
5. Dra. Oleksiy Klochko.
6. Dra. Irina Plyushch.

ABSTRACT: The article describes a detailed study of the development of children's speech in kindergarten, and the pedagogical conditions are analyzed without which the assimilation by the 5 and 6 year old children of the grammar system of maternal speech through didactic games would be less effective. In computer educational games, slides made in Microsoft Office 2019 (PowerPoint) and convertible laptops with a 14-inch diagonal and touch screens were used. The use of computers increased the effectiveness of educational games.

KEY WORDS: speak grammatically correct, educational games, computer games, pedagogical conditions, children 5 and 6 years old.

INTRODUCTION.

El juego es la actividad básica del niño. Es una actividad independiente y libre que surge y se realiza por iniciativa del pequeño. En el proceso mismo del juego participa la personalidad entera del niño: las emociones, la voluntad, la capacidad de conocer, las cualidades de líder, la necesidad de autoexpresión y los intereses sociales. A raíz del proceso de juego se producen cambios sorprendentes

de la personalidad del párvulo. El juego representa una actividad específica para la cual son típicas todas las características de la misma, pero existe una peculiaridad principal.

Toda actividad supone que se alcanza un objetivo. ¿En qué consiste el objetivo del juego? A primera vista puede parecer que no tiene ningún objetivo: los niños corren, saltan y gritan. Sin embargo, el juego infantil sí que tiene objetivo, si bien no siempre es evidente, pero por ello no es menos significativo, al igual que el objetivo de cualquier otra actividad. Es la aspiración del niño de ser partícipe del mundo de los adultos, una tentativa de trasladar la vida “infantil” en la “adulta”.

¿En qué consiste, pues, la actividad de juego del pequeño? El juego es un proceso con cuya ayuda el niño se prepara para la vida adulta.

Mencionando la actividad, nos referimos asimismo al proceso mismo del juego; mientras que en otra actividad, (sin juego) en primer lugar importa alcanzar un objetivo, resultado final, en el juego importa el proceso, ya que el juego, al parecer, no tiene un objetivo formulado con precisión. La manifestación del interés por el propio proceso de juego es aquella fuerza motriz indispensable que permite realizarse al juego.

Toda actividad puede realizarse como iniciativa personal. Una peculiaridad característica del juego, a nuestro juicio, siempre es una iniciativa personal; por ejemplo, uno puede trabajar tanto por obligación como por su propia voluntad, con aversión y con sentimientos de alegría. No es posible un juego sin obtener placer de éste. Un juego siempre da alegría a los participantes. Sin el proceso de juego aparecen emociones negativas el juego se detiene y se destruye.

A nuestro parecer, el juego es una actividad, un motivo que radica, en primer lugar, en el proceso mismo y no en los resultados. Para un pequeño, el juego representa, ante todo, un medio de autoexpresión y autorrealización. Le ofrece la posibilidad de rebasar el límite del espacio de su habitación y construir su propio mundo. La actividad de juego le da al niño la posibilidad de percibir

el bienestar emocional, realizar diversos deseos y aspiraciones; en primer lugar, el deseo de tomar independientemente la decisión, tal y como lo hacen los adultos, dirigir los objetos circundantes.

En el proceso de la actividad de juego se desarrolla la capacidad de imaginación del pequeño, pensamiento con imágenes y nociones. Ello tiene lugar debido a que durante el juego el niño trata de reproducir el mundo circundante, aprende a dirigir a sí mismo y a comportarse en una colectividad.

El uso de los juegos didácticos para educar al niño se estudia en las publicaciones científicas desde hace mucho, por ejemplo, Solomon, Cynthia (1978), Pressley, Michael & Samuel, Jennifer & Hershey, Marsha & Bishop, SueEllen & Dickinson, Dale (1981).

Es de especial interés el uso de los juegos al estudiar las lenguas extranjeras (Skalická, Jana, 1996), (Liu, Ping, 2009), (Ji, Sung-Hwa & Park, Eun & Cho, Yu-Jin, 2018), (Ghosn, Irma-Kaarina 2007), (Hang, Sochetra, 2017), (matemáticas Cheng, Zi-Juan, 2012). Se muestra la eficacia de los métodos de juego en la enseñanza de los niños con problemas especiales (Simpson, Kate & Keen, Deb, 2010), (McKenna, Mary 2009), (Keith, R., 2008), y en la educación en los pequeños del sentido de patriotismo y tolerancia (Reese, Debbie 2019).

El uso de los juegos de ordenador en la didáctica se estudia ya desde hace mucho (Solomon, Cynthia 1978), (Cowan, Chrissy & Shepler, Renae 1990), pero la tecnología de ordenador se está perfeccionando cada vez, proporcionando posibilidades nuevas que faltaban antes.

Los fabricantes principales de los juegos de ordenador para el desarrollo y aprendizaje en los países de la antigua URSS son las empresas “Disco nuevo”, “Media House”, “Alisa Studio”, “1C”; sin embargo, hasta la fecha no se dedican a los programas para enseñar el habla correcta a los niños. En el marco de este estudio, hemos planteado el objetivo de desarrollar programas sencillos para los juegos didácticos con el fin de formar un habla gramaticalmente correcta. Para ello hemos utilizado los ordenadores portátiles convertibles ACER Spin 3 SP314-51-51BY, 14", IPS, Intel Core i5 8250U

1.6ГГГЦ, 8Г6, 256Г6 SSD, Intel UHD Graphics 620. Poseen una pantalla táctil 14" con el sistema operativo Windows 10 Home instalado. Hemos aplicado como software Microsoft PowerPoint 2019.

DEVELOPMENT.

Methods.

El software de Microsoft PowerPoint 2019 permite crear diapositivas en las que junto con imágenes y texto se puede emplazar archivos audio y vídeo. Cumpliendo este trabajo, los pedagogos creaban juegos didácticos en forma de archivos sueltos de PowerPoint 2019. Los vídeos y las animaciones ayudaban a motivar a los niños para la actividad en el aprendizaje más que los dibujos estáticos en papel. Los niños participaban con mucho gusto en los juegos presentados valiéndose del ratón de ordenador y dibujaban con los dedos en la pantalla táctil del ordenador portátil.

Results.

La enseñanza y educación preescolar forman base de todo el sistema de instrucción que está orientado al desarrollo multilateral del niño según sus posibilidades individuales y de edad que garantizan la adquisición de hábitos y la formación de normas de la moral.

La condición básica del desarrollo multilateral de los niños es la formación del habla correcta. El grado de desarrollo del habla determina la capacidad del niño para conocer el entorno, de ello depende el carácter de las relaciones con los adultos y los coetáneos, y esto caracteriza el desarrollo psíquico del niño. Justamente los pedagogos de la educación preescolar asumen una responsabilidad enorme del desarrollo del habla coherente del niño.

El habla es una función psíquica rectora del hombre y el indicador más importante del grado de desarrollo del niño. Muchos estudios pedagógicos y psicológicos atestiguan que procesos psíquicos tales como la memoria, la percepción, la atención, la imaginación y el pensamiento se desarrollan mediante el habla. El desarrollo de la capacidad de exponer sus pensamientos en la edad preescolar

es un proceso de componentes múltiples por su esencia debido a que el desarrollo del pensamiento del hombre tiene los componentes lógicos, discursivo, así como lingüístico. La interacción del desarrollo mental, discursivo y cognoscitivo testimonia el desarrollo prioritario del lenguaje para la formación del pensamiento.

Un habla bien desarrollada sirve de fundamento para la comunicación cabal y el desarrollo de la personalidad del niño. El léxico es indicio del alto desarrollo del habla del niño, y sus rellenos son la condición necesaria más importante para la formación de los hábitos comunicativos de los niños y uno de los componentes del desarrollo del habla. La ampliación del vocabulario permite resolver el problema de y puntualización y acumulación de las ideas sobre el entorno, el desarrollo del aspecto substancial del pensamiento y la aparición de las nociones básicas. A la vez se efectúa la formación y desarrollo del aspecto operativo del pensamiento debido a que el proceso de dominación de la significación léxica se basa en las operaciones de generalización, análisis y síntesis.

La escasez del léxico impide el desarrollo general del niño, en particular, su capacidad de comunicación cabal, y a la vez un léxico grande es el factor determinante en el desarrollo del habla y un indicador del alto nivel de capacidades mentales.

Entre las tareas que afronta una institución preescolar moderna el lugar rector lo ocupa la tarea de la preparación de los niños para el aprendizaje exitoso es el habla correcta y bien formada. Cuanto más correcta y rica es el habla del niño, tanto más fácil le es exponer sus pensamientos, tanto más expresivas son sus capacidades y posibilidades para conocer el entorno, tanto más cabales y son sus relaciones con los adultos y los coetáneos, tanto más activo es el proceso de su desarrollo psíquico. Teniendo en cuenta lo expuesto importa sobre todo buscar la formación oportuna del habla de los niños, su corrección y pureza corrigiendo y previniendo diversas alteraciones y tergiversaciones con respecto a las normas generales de la lengua concreta.

En la edad preescolar en el desarrollo del habla de los niños puede ser definitivo el juego didáctico. Su relleno forma el contenido, determina las funciones discursivas y la comunicación. Los juegos didácticos son un medio bastante eficaz para fijar los hábitos gramaticales básicos del niño, puesto que gracias a la inserción en el proceso de juego y la conducta emocional dan la posibilidad de entrenar varias veces al niño en la repetición de las formas requeridas de la palabra. Los juegos didácticos, a nuestro juicio, pueden emplearse con éxito y amplitud al resolver toda la gama de problemas ligados con el desarrollo del habla del pequeño. Forman, puntualizan y fijan el vocabulario, la formación y la modificación de las palabras, sirven de maqueta para formar un habla coherente, desarrollan la capacidad de exponer libremente sus ideas.

Los juegos léxicos didácticos contribuyen a la dominación de palabras nuevas, tanto las genéricas como las específicas, inclusive en sus acepciones generalizadas. Durante dichos juegos el niño se ve en las situaciones cuando debe aplicar los conocimientos discursivos recibidos y el léxico en situaciones nuevas. Los pedagogos convierten el juego didáctico en cognoscitivo, encaminado a la educación de la capacidad de los niños para el conocimiento. Durante el juego y a través de éste la influencia en el habla del pequeño se manifiesta, sobre todo. La necesidad de la comunicación en el transcurso del juego ejerce influencia en la formación de palabras.

En los juegos léxicos los niños adquieren hábitos de describir objetos diversos, adivinarlos según la descripción, según los indicios de diferencia y afinidad, aprenden a pensar lógicamente en los objetos circundantes con los que no interactúan en ese momento. Los requisitos básicos para todos los juegos didácticos para desarrollar el habla: los niños deben hablar y oír el habla dirigida a ellos.

Los juegos didácticos son los que están encaminados al aprendizaje, profundización, ampliación y formación de las representaciones de los niños sobre el mundo circundante, a la educación y fomento de las capacidades analíticas. Durante el juego el niño reacciona a la realidad, aplica sus

conocimientos y hábitos, los comparte entre sus amigos. Los diversos juegos influyen de manera diferente sobre el desarrollo de los niños.

El lugar más importante en la educación mental lo ocupan, en nuestra opinión, los juegos discursivos didácticos en los que están presentes una tarea mental y un contenido cognoscitivo. El pequeño, participando varias veces en el juego, asimila bien los conocimientos que aplica. Resolviendo los problemas mentales durante el proceso de juego, el niño practica la reproducción y memorización espontáneas de las palabras, la clasificación de diversos objetos y fenómenos según los indicios generales o indirectos, la acentuación de las cualidades y propiedades de los objetos, de acuerdo con su indicio concreto.

Durante los juegos discursivos didácticos los niños afrontan tal o cual problema para resolver el cual se requiere la atención, esfuerzo mental, la concentración, entender las reglas y la sucesión de acciones, saber superar las dificultades. Dichos juegos contribuyen bastante al fomento de las percepciones y sensaciones de los niños, forman representaciones sobre el mundo circundante y coadyuvan a la asimilación de los conocimientos. Esos juegos dan la posibilidad de enseñar a los niños los diversos métodos en la solución de tal o cual problema práctico o mental. En ello radica su papel de desarrollo.

En la edad párvulo mayor, con ayuda de los juegos didácticos tiene lugar la formación sucesiva, puntualización, enriquecimiento y activación del vocabulario. A nuestro juicio, en el proceso del juego didáctico se precisa prestar una atención especial al desarrollo de la habilidad de comparar, generalizar y analizar. Todos los juegos discursivos didácticos, en nuestra opinión, contribuyen a la solución de uno de los problemas más importantes de la educación mental, a saber: el desarrollo del habla infantil – se forma la pronunciación correcta de sonidos sueltos, se activa y se completa el vocabulario, se desarrolla la coherencia del habla del párvulo, sus hábitos de expresar correctamente sus propios pensamientos. El objetivo de los diversos juegos discursivos didácticos precisamente

consiste en implantar a los niños, mediante los juegos, hábitos de componer por su propia iniciativa relatos de los objetos, los fenómenos naturales y las situaciones de vida.

Los juegos de palabra se basan en acciones y palabras de los jugadores. Los niños aprenden, apoyándose en sus propias representaciones de las cosas y los fenómenos, profundizan sus conocimientos de los mismos gracias a que se requiere aplicar los conocimientos y hábitos obtenidos antes en nuevas comunicaciones, en nuevas situaciones. Los pequeños deben saber resolver independientemente los diversos problemas mentales: describir los objetos, distinguir sus propiedades e indicios característicos, adivinar según la descripción, buscar y hallar los indicios de la diferencia y afinidad, componer los objetos según las diversas características y propiedades, hallar las contradicciones en los razonamientos.

En el artículo se describen los estudios realizados dedicados al desarrollo del habla de los niños en el jardín de infancia N° 43 de la ciudad de Dniepropetrovsk, se analizan las condiciones pedagógicas sin las que sería menos productiva la asimilación por los niños de 5 y 6 años del sistema gramatical del habla materna mediante los juegos didácticos.

Una de las primeras condiciones pedagógicas es la selección precisa de los juegos de enseñanza, es decir, de acuerdo con los errores gramaticales típicos para los niños de esta edad debido a que la enseñanza especializada de las formas gramaticales complejas y su fijación mediante los juegos didácticos sirve para que los niños no cometan errores gramaticales. Los juegos didácticos se seleccionaban partiendo de los resultados del experimento de constatación teniendo en cuenta la asimilación de aquellas formas gramaticales cuya aplicación ha sido difícil para los niños.

Los juegos didácticos analizados y completados por nosotros fueron divididos en tres categorías: los de asimilación de los hábitos de la formación de palabras, los de asimilación de la parte morfológica del habla y los de formación de los hábitos de la construcción de diversas oraciones.

Mediante los juegos didácticos de ordenador, los niños de 5 años han adquirido los hábitos de:

- Concordancia de los adjetivos con los sustantivos, a saber: del género neutro y femenino con los sustantivos constantes.
- Comprensión y aplicación de preposiciones espaciales (sobre, en, bajo, desde, cerca, al lado).
- Formación de formas de los sustantivos del plural y singular en casos dativo y genitivo.
- Formación de sustantivos que designan crías de pájaros y animales.
- Distribución de oraciones sencillas.

Debido a que para una mejor asimilación de tal o cual forma gramatical se requiere la fijación de ésta y su automatización en el habla infantil, en nuestra opinión, es muy importante emplear los juegos didácticos junto con la actividad docente directa. En la vida cotidiana ello ha servido a las siguientes condiciones pedagógicas.

En el proceso de la actividad docente los niños no sólo asimilan las formas gramaticales que son difíciles para ellos en el proceso de la comunicación cotidiana: la formación de los verbos en modo imperativo, la concordancia de los adjetivos con los sustantivos (sobre todo del género neutro); las formas de sustantivos del caso genitivo del plural, sino que también aprenden a trabajar con los ordenadores. En la vida cotidiana se están formando las condiciones para la comunicación discursiva con otra gente durante la cual los niños se están entrenando de modo natural en la aplicación de diversas formas gramaticales complejas. El pedagogo no sólo presta atención a los errores típicos sino que da ejemplo de la forma gramatical correcta.

Otra condición pedagógica fue la realización de juegos didácticos destinados para la formación del sistema gramatical del habla por pequeños grupos de niños.

Un pequeño número de niños que participaban en un juego didáctico elevaba el nivel de actividad discursiva de cada niño participante. Para los niños con un nivel bajo y mediano la posesión de un habla gramaticalmente correcta se daban clases grupales e individuales en forma de juegos didácticos. Esos

microgrupos constaban de 1 a 4 niños reuniendo a los niños con problemas semejantes en la asimilación de formas gramaticales. Además, los microgrupos (la composición y el número de los niños) se cambiaban según la necesidad en el proceso de estudios.

La cuarta condición pedagógica se basaba en el principio de repetición al realizar el trabajo docente con los niños. Podemos destacar, que una simple repetición de los mismos juegos didácticos producía una disminución del interés por ellos y la intensidad de su participación en el proceso; por lo tanto, tratábamos de aumentar la variabilidad del uso de los juegos didácticos con el contenido gramatical. Los juegos didácticos empleados fueron modificados según el tema léxico utilizado en un período determinado. El objetivo didáctico del juego no se cambiaba, sino que cambiaba el contenido del proceso de juego. Ello ha dado la posibilidad de formar en los niños la habilidad de utilizar las formas gramaticales asimiladas en otras situaciones, en oraciones y palabras; por ejemplo, a través del juego “Muchos –uno” los niños aprenden a formar la categoría del plural de los sustantivos en el tema “Muebles de casa” (mesa – mesas, silla – sillas, estante – estantes...) o según el tema “Mascotas” (perro – perros, loro – loros, gatito – gatitos...).

A través del juego “Da un nombre tierno” los niños aprenden formar los sustantivos con sufijos diminutivos, según el tema “Mascotas” (loro – lorito, perro - perrito), según el tema “Mi calzado” (pantufla - pantuflas, botas - botitas), según el tema “Hortalizas” (sandía - sandiíta, guisante-guisantito, pimentón – pimentoncito, cebolla - cebollita), según el tema “Frutas” pera – perita, mandarina - mandarinita, plátano - platanillo).

A través del juego “Bota y coge”, los niños fijan los hábitos de concordar el adjetivo con el sustantivo (bota la pelota, coge la manzana), formar sustantivos con sufijos diminutivos (coge el pepinito, coge el tomatito). La repetición de semejantes juegos con el material discursivo distinto activaba el interés de los niños, así como contribuía a una asimilación más eficaz de diversas formas gramaticales, la fijación de éstas en el vocabulario de los pequeños.

Los juegos didácticos de ordenado que empleamos se modificaban en función del nivel de capacitación discursiva de los niños en el período de aprendizaje determinado; por ejemplo, a través del juego “¿Quién se escondió?”, los niños se entrenaban en la formación de formas del caso genitivo de los sustantivos del plural y el singular. En el ordenador portátil aparecían cinco imágenes; por ejemplo, un perrito, un gato, una liebre, un lobo, una zorra, un oso. A los niños se les pedía mirar las imágenes y memorizarlas. Los niños cierran los ojos, el pedagogo quita 1 ó 2 imágenes. Tras pronunciar “1, 2,3 – mira” los niños abren los ojos y contestan la pregunta: “¿Quién se ha escondido?” “se ha escondido el gatito”), etc. En una variante algo más complicada de este juego didáctico a los niños se les proponía comunicar no sólo el nombre del animal sino también su color (el lobo gris, la zorra pelirroja). De manera análoga los niños practicaban la concordancia del adjetivo y el sustantivo en el caso genitivo del plural (“Faltan siete cabritos”), o bien, por ejemplo, en el juego “¿De quién son papá y mamá?”, los niños no sólo aprendían parangonar los nombres de los animales y sus crías (Cabra- chivo- cabrito, gato – gata – gatito, gallo – gallina - pollo), sino que usar esos nombres en el caso genitivo (de los cabritos, de los pollitos, de los cerditos). Para complicar más el juego se practicaba la asimilación práctica de la oración compuesta coordinada con la conjunción aversiva “y”. La perra tiene un cachorro, y la gata tiene un gatito).

Para que los niños entiendan las preposiciones de espacio se empleaba el juego “Casita”. En la variante simple del juego los niños actuaban independientemente arreglando los juguetes, colocándolos en el lugar requerido (ponemos el libro en el estante), (metemos los lápices en una cajita) y comunicando la preposición, y en la variante complicada los niños viendo la imagen comunicaban el lugar en que estaban los objetos con una preposición correcta (¿dónde está?, dilo) (el conejito está en una cama, el gatito está una alfombra, el loro está en el librero). En el juego “Comedor” los niños fijaban el hábito de la formación de los nombres de objetos de la vajilla. En la primera variante a los niños se les propone mostrar la vajilla (platos, tazas, cucharas). Después la

tarea se complicaba, a los niños se les hacía preguntas (¿De qué cosa vas a tomar la compota? De la taza. ¿De qué cosa vas a comer papilla de sémola? Del plato). Ello contribuía a una asimilación correcta del uso de las preposiciones por los niños.

Aparte de los niños normales, en el grupo experimental había varios niños con para cusia y afasia.

Un juego didáctico ofrece una buena posibilidad de proporcionar a esos niños, de manera sistematizada y planificada, hábitos y conocimientos como también educar cualidades personales determinadas.

En el proceso de aprendizaje y educación del párvulo con déficit auditivo el juego es un medio importante del proceso docente mediante el cual se forman condiciones favorables para perfeccionar todos los aspectos de la personalidad del párvulo, y el uso del ordenador lo hace más atractivo. Con una organización correcta, los juegos didácticos se convierten en uno de los medios eficaces de la corrección del desarrollo anormal del habla para los niños con déficit auditivo porque durante los juegos no sólo se produce la formación de algunas funciones psicológicas y la corrección de las mismas, sino también el desarrollo de la personalidad del niño en general. Para los niños con déficit auditivo, el juego es una fuente de diversas actividades creativas y un medio eficaz del desarrollo del aprendizaje infantil, contribuye a la formación de la percepción creadora y reflejo por los niños del mundo circundante.

A los párvulos con déficit auditivo, al igual que a los niños con oído normal, les gusta jugar. Durante los juegos tratan de reflejar las impresiones obtenidas a raíz de la observación del entorno y la comunicación con otra gente; sin embargo, prefieren principalmente jugar en juegos ordinarios, el temario de sus juegos es mucho más pobre, lo cual en gran medida está ligado con sus dificultades en la comunicación con otros niños. Sus juegos, si falta un enfoque especial del aprendizaje, tienen un carácter expreso de objetos y procesos. En los juegos de los niños con déficit auditivo podemos notar una regularidad en la repetición estereotipada, uniforme y mecánica de las acciones de juego –

palabras iguales, los mismos roles con los mismos niños, el deseo de repetir completamente las condiciones en que transcurría antes un juego similar, la aspiración a una repetición simple de los juegos precedentes del mismo temario. A causa de un desarrollo de habla insuficiente, el juego de los niños con déficit auditivo adquiere generalmente un carácter singular.

En nuestra opinión, todas las peculiaridades de la participación en la actividad de juego de los niños con déficit auditivo se deben al desarrollo detenido del habla, la capacidad limitada de exponer sus pensamientos. Los defectos en el desarrollo del aspecto semántico del habla del párvulo, que regula y generaliza las funciones de la palabra, se manifiesta en que la palabra no siempre es determinante al cumplir las acciones de juego. En el trabajo docente metodológico que se realiza con los niños con déficit auditivo, a nuestro juicio, a los juegos se les debe prestar una atención especial. Para esta categoría de párvulos, los juegos deben ser parte inalienable de su vida y no un fenómeno simple.

El deber de un pedagogo radica en organizar el trabajo relacionado con la educación y aprendizaje de juegos por los niños de tal manera que los juegos puedan cumplir con su papel importantísimo en el desarrollo de los pequeños y contribuyan a que los niños se conviertan en lo sucesivo en miembros válidos de la sociedad. Si bien en la pedagogía el uso de los juegos no es el objetivo principal, en este caso representa una tarea pedagógica especializada. En nuestra opinión, hay que resolver ese problema con toda la responsabilidad y seriedad, ya que el juego es tan importante en la vida del párvulo como el trabajo es importante para un adulto. De cómo es el niño en el juego depende en gran medida cómo será cuando sea grande; por tanto, la educación de la futura generación se realiza, ante todo, mediante los juegos.

Para los niños con defectos del habla y oído, el juego es un estímulo excelente no sólo para fijar el léxico ya conocido, sino que también para dominar el léxico nuevo, así como para perfeccionar los hábitos de la pronunciación. De la precisión de la pronunciación depende en gran medida la relación correcta y eficaz de los jugadores, la cual en muchos juegos determina el curso mismo de éstos. En

este caso se puede organizar de modo natural y motivado la comunicación discursiva. La realización de los juegos didácticos con los niños con déficit auditivo requiere del pedagogo un trabajo creativo mayor que tenga en cuenta peculiaridades específicas de esa categoría de niños, en primer lugar, desde luego, el habla poco desarrollada y la paracusia.

Discusión.

El pedagogo que emplea juegos didácticos en su trabajo, debe guiarse por varias reglas siguientes:

- a. El pedagogo debe ser una persona con la que sería interesante jugar.
- b. Los niños deben sentir las ventajas de la comunicación colectiva.
- c. Los juegos deben introducirse en el proceso de aprendizaje de una manera paulatina (el plazo de asimilación de un juego es de 2 a 4 semanas) ensañando a los pequeños cumplir con las reglas del juego.
- d. Entender el carácter pedagógico de los juegos y las condiciones de su realización: objetivos del juego, descripción del equipo y los materiales necesarios para el juego, métodos de organización del espacio de juego, exposición de las reglas y el curso del juego, objetivos que debe controlar el pedagogo, ejemplos para las tareas de juego, ejemplos de las salidas preferentes de las situaciones anormales.

Usar los juegos en medio de una situación pedagógica concreta.

El juego didáctico de ordenador como una forma de aprendizaje de los niños se realiza en el tiempo que en el horario se atribuye al aprendizaje. El juego puede alternarse con clases si es necesario forzar la actividad independiente de los niños, y generalizar el material estudiado en las clases didácticas.

Los juegos didácticos pueden realizarse en un cuarto del grupo, en la sala, al aire libre, en el espacio virtual. Ello permite alcanzar una actividad de movimiento más intensa, las vivencias directas y las impresiones variadas de los niños.

Los niños de la edad preescolar, por regla general, ya son capaces de hacer deducciones, conclusiones y generalizaciones. Para el fomento de esas capacidades infantiles prestan una ayuda importante precisamente los juegos didácticos.

Los temas de muchísimos juegos para los niños del grupo mayor prevén acciones colectivas de los niños; por ejemplo, la selección colectiva de juguetes, imágenes y objetos sueltos, la discusión de las propiedades de objetos sueltos, así como los métodos de su clasificación. Ello contribuye a la activación de los conocimientos de los niños fomenta su uso en ñas situaciones reales y eventuales. Durante el cumplimiento conjunto de la tarea de juego se produce un intercambio de ña experiencia y los conocimientos de los jugadores.

Muchos juegos prevén el control y evaluación de las acciones las situaciones de juego, como también la toma de decisión de parte de los niños. En este sentido, el objetivo de la educación radica en ayudarle al niño a hacer una opción correcta.

El juego forma las capacidades del niño para destacar en el mundo circundante lo esencial, le ayuda a comprender mejor el quid del fenómeno. El juego contribuye a la formación de la imaginación creadora del niño que es necesaria para la futura vida.

El juego educa cualidades volitivas determinadas, la capacidad de someter sus acciones a reglas determinadas del juego, acordar sus acciones con los objetivos de la colectividad. Finalmente, en el proceso del juego el niño conoce las normas y reglas de la moral y la conducta en la sociedad que ejercen una influencia sustancial en la formación de la personalidad del niño.

El juego es un medio importante de para la educación mental del niño. Reproduciendo episodios diversos de los cuetos mágicos, sucesos de la vida real el niño, analiza lo que está viendo, lo que ha oído. Mediante el juego, se educa el respeto, así como se fija y se profundiza el interés de los niños por las diversas profesiones; se entiende su utilidad y necesidad.

A nuestro juicio, una dirección correcta de los juegos didácticos ejerce influencia decisiva en el desarrollo del niño y en la formación de éste como una personalidad.

CONCLUSIONES.

En este artículo, las condiciones pedagógicas han sido utilizadas con éxito por nosotros en el transcurso del estudio, y los resultados obtenidos, en nuestra opinión, nos permiten afirmar que su presencia en el proceso de juegos didácticos contribuye felizmente a la formación del sistema gramatical del habla de los niños de la edad de 5 años.

El uso de los ordenadores ha aumentado la participación de los niños en los juegos didácticos y la eficacia del proceso de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

1. Cheng, Zi-Juan. (2012). Teaching young children decomposition strategies to solve addition problems: An experimental study. *The Journal of Mathematical Behavior*. 31. 10.1016/j.jmathb.2011.09.002.
2. Cowan, Chrissy & Shepler, Renae. (1990). Techniques for teaching young children to use low vision devices. *Journal of Visual Impairment & Blindness*. 84. 419-421.
3. Ghosn, Irma-Kaarina. (2007). Teaching Young Children a Second Language. *Language, Culture and Curriculum*. 20. 243-247. 10.2167/lcc017b.0.
4. Hang, Sochetra. (2017). Using Games to teach Young Children English Language.
5. Ji, Sung-Hwa & Park, Eun & Cho, Yu-Jin. (2018). An Analysis of Relationships among Young Children' Language Comprehension Ability, Creativity, Empathy and Optimism. *Korean Education Inquiry*. 36. 221-244. 10.22327/kei.2018.36.3.221.
6. Keith, R. (2008). Teaching Young Children to Read. *Developmental Medicine and Child Neurology - Develop Med Child Neurol*. 15. 788-788. 10.1111/j.1469-8749.1973.tb04913.x.

7. Liu, Ping. (2009). Integrating Thinking, Art and Language in Teaching Young Children. *International Education*. 39.
8. McKenna, Mary. (2009). Teaching young children with autistic spectrum disorder (ASD): A personal approach.
9. Pressley, Michael & Samuel, Jennifer & Hershey, Marsha & Bishop, SueEllen & Dickinson, Dale. (1981). Use of a mnemonic technique to teach young children foreign language vocabulary. *Contemporary Educational Psychology*. 6. 110-116. 10.1016/0361-476X(81)90039-4.
10. Reese, Debbie. (2019). Teaching Young Children about Native Americans. 1996)
11. Simpson, Kate & Keen, Deb. (2010). Teaching Young Children with Autism Graphic Symbols Embedded Within an Interactive Song. *Journal of Developmental and Physical Disabilities*. 22. 10.1007/s10882-009-9173-5.
12. Skalická, Jana. (1996). Language games for young children. *Práce se zabývá hrami jako způsobem výuky cizích jazyků*.
13. Solomon, Cynthia. (1978). Teaching young children to program in a LOGO turtle computer culture. *ACM Sigcue Outlook*. 12. 20-29. 10.1145/964041.964045.

DATA OF THE AUTHORS.

1. Vladimir Revazov. Associate Professor, Department of Philosophy and Social and Legal disciplines, North Caucasus Mining and Metallurgical Institute (state technological University), Vladikavkaz, Russia. E-mail: revazov.v@yandex.ru
2. Anastasiia Kryvorotko. Associate Professor, Dniprovsky National University, Dnipro, Ukraine. E-mail: asyast25@gmail.com
3. Victor Philippov. Associate Professor, Omsk State Transport University, Omsk, Russia. E-mail: fvm-omgups@mail.ru

4. Andrey Telesh. Associate Professor, Polytechnic Institute (branch) of the Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education "Don State Technical University" in Taganrog, Taganrog, Russia. E-mail: andrtelesh@yandex.ru
5. Oleksiy Klochko. Associate Professor, Sumy Makarenko State Pedagogical University, Sumy, Ukraine. E-mail: klochko81@ukr.net
6. Irina Plyushch. Associate Professor, Ph.D. in Geography, Reshetnev Siberian State University of Science and Technology, Krasnoyarsk, Russia. E-mail: reft@inbox.ru

RECIBIDO: 10 de diciembre del 2019.

APROBADO: 21 de diciembre del 2019.