

*Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión*

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**LOS JUEGOS Y SU RELACION EN EL DESARROLLO DEL  
LENGUAJE DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.P.  
NUESTRA SEÑORA DE LA MERCED,  
EN EL AÑO 2016**

Tesis presentada por:

**VELASQUEZ CUEVA, Elizabeth Elisea  
CAMPOS LOZADA, Erika Lucero**

Para optar el Título Profesional de:

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN Nivel INICIAL Especialidad: EDUCACIÓN**

**INICAL Y ARTE**

**HUACHO – PERÚ**

**2020**

Los miembros del jurado han aprobado el estilo y contenido de la tesis sustentada por:

**VELASQUEZ CUEVA, Elizabeth Elisea**

---

Mg. Katerine Pamela Ocrosoma Valdivia De Soto  
**ASESOR**

---

Dra. Victoria Flor Carrillo Torres  
**PRESIDENTE**

---

Dra. Julia Marina Bravo Montoya  
**SECRETARIO**

---

Lic. Rosa Vílchez Jaime  
**VOCAL**

**DEDICATORIA:**

A Dios todopoderoso por permitirnos estar en este mundo.

A nuestros padres por su apoyo incondicional.

A nuestras profesoras quienes con sus experiencias

Nos enseñaron el significado del ser docentes de Educación Inicial.

Erika y Elizabeth

## INDICE

Portada.....	i
Título.....	ii
Asesor y miembros del jurado.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Indice.....	v
Índice de tablas.....	ix
Índice de figuras.....	x
Resumen.....	xi
Introducción.....	xii
<b>Capítulo I: Planteamiento del problema</b>	
1.1.Descripción de la realidad problemática.....	01
1.2.Formulación del problema.....	03
1.2.1.Problema General.....	03
1.2.2.Problemas Específicos.....	03
1.3.Objetivos de la investigación.....	03
1.3.1. Objetivo General.....	03
1.3.2. Objetivo Específicos.....	03
<b>Capitulo II: Marco teórico</b>	
2.1. Antecedentes de la investigación.....	04
2.2. Bases Teóricas.....	09
2.2.1.El juego.....	09
2.2.1.1. Conceptualización del juego.....	10
2.2.1.2. Origen del juego.....	13

2.2.1.3.	Teorías del juego.....	18
2.2.1.3.1.	Teoría del excedente energético.....	19
2.2.1.3.2.	Teoría de la recapitulación.....	20
2.2.1.3.3.	Teoría de la relajación.....	20
2.2.1.4.	Importancia del juego.....	22
2.2.1.4.1.	Beneficios del juego.....	26
2.2.1.5.	Tipos de juego.....	29
2.2.1.5.1.	La clasificación del juego Russel.....	29
2.2.1.5.2.	La clasificación del juego según Piaget.....	31
2.2.1.5.3.	La clasificación según el MINEDU.....	37
2.2.2.	El desarrollo del lenguaje.....	41
2.2.2.1.	Definición de lenguaje.....	42
2.2.2.2.	Teorías explicativas del lenguaje.....	48
2.2.2.2.1.	Teoría Innatista.....	52
2.2.2.2.2.	Teoría Conductista.....	52
2.2.2.2.3.	Teoría cognitiva.....	53
2.2.2.2.4.	Teoría constructivista.....	54
2.2.2.2.5.	Teoría emergentismo.....	55
2.2.2.3.	Etapas del desarrollo del lenguaje.....	55
2.2.2.3.1.	Etapa pre lingüística.....	56
2.2.2.3.2.	Etapa lingüística.....	56
2.2.2.4.	Componentes del lenguaje.....	56
2.2.2.4.1.	La fonología.....	57
2.2.2.4.2.	La morfología y la sintaxis.....	57
2.2.2.4.3.	La semántica.....	59

2.2.2.4.4. La pragmática.....	60
2.2.2.5. Tipos de lenguaje.....	61
2.2.2.5.1. Lenguaje oral.....	61
2.2.2.5.2. Lenguaje escrito.....	63
2.2.2.5.3. Lenguaje corporal.....	68
2.2.2.5.4. Lenguaje pictórico.....	71
2.3. Definiciones conceptuales.....	72
2.4. Formulación de la hipótesis.....	75
2.4.1. Hipótesis General.....	75
2.4.2. Hipótesis Específica.....	75
<b>Capítulo III: Metodología</b>	
3.1. Diseño Metodológico.....	76
3.1.1. Tipo.....	76
3.1.2. Enfoque.....	76
3.2. Población y Muestra.....	77
3.3. Operacionalización de Variables e indicadores.....	78
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	81
3.4.1. Técnicas a emplear .....	81
3.4.2. Descripción de los instrumentos .....	81
3.5. Técnicas para el procesamiento de la información.....	82
<b>Capítulo IV: Resultados</b>	
4.1. Resultados.....	82
<b>Capítulo V: Discusión, Conclusiones y Recomendaciones</b>	
5.1. Discusión.....	97
5.2. Conclusiones.....	97

5.3. Recomendaciones.....	98
---------------------------	----

**Capítulo VI: Fuentes de información**

6.1. Fuentes bibliográficas.....	99
----------------------------------	----

6.2. Fuentes hemerográficas.....	100
----------------------------------	-----

6.3. Fuentes documentales.....	100
--------------------------------	-----

6.4. Fuentes electrónicas.....	101
--------------------------------	-----

## LISTA DE TABLAS

<b>Tabla</b>		<b>Página</b>
1	Población.....	78
2	Operacionalización de variables.....	78
3	Variable 1.....	79
4	Variable 2.....	80
5	Juego motor.....	83
6	Juego social.....	84
7	Juego cognitivo.....	85
8	Lenguaje oral.....	86
9	Lenguaje escrito.....	87
10	Lenguaje corporal.....	88
11	Tabla de correlaciones entre juego y desarrollo del lenguaje.....	89
12	Tabla de correlaciones entre juego motor y desarrollo del lenguaje..	91
13	Tabla de correlaciones entre juego social y desarrollo del lenguaje..	93
14	Tabla de correlaciones entre juego cognitivo y desarrollo del lenguaje.....	95



## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura</b>		<b>Página</b>
1	Gráfico de barras dimensión juego motor.....	83
2	Gráfico de barras de la dimensión juego social.....	84
3	Gráfico de barras de la dimensión juego cognitivo.....	85
4	Gráfico de barras de la dimensión lenguaje oral.....	86
5	Gráfico de barras de la dimensión lenguaje escrito.....	87
6	Gráfico de barras de la dimensión lenguaje corporal.....	88
7	Correlaciones entre juego y desarrollo del lenguaje.....	90
8	Correlaciones entre juego motor y desarrollo del lenguaje .....	92
9	Correlaciones entre juego social y desarrollo del lenguaje .....	94
10	Correlaciones entre juego cognitivo y desarrollo del lenguaje .....	96

## RESUMEN

El presente trabajo se trata de investigar la relación el juego y el desarrollo del lenguaje en los niños de cuatro años, se parte desde la perspectiva de mirar al niño como un ser activo, que desde que nace tiene iniciativas, competencias y derechos, sobre todo, a que se respete su tiempo madurativo para favorecer así un desarrollo saludable e integral. Así mismo como el juego es la mejor herramienta para el aprendizaje, que es indispensable que el niño juego, y está demostrado que el juego es parte de la vida del niño.

Y que más cuando esto se realiza a través de los juegos que es la forma mediante el cual el niño construye aprendizaje. Nos pusimos como objetivo de determinar la relación entre el juego y el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.

Así mismo esta investigación de tipo descriptiva recogió datos precisos, que nos permitieron arribar a las conclusiones que exponentes al final. Esperamos que esta investigación no solo sea el inicio de seguir investigación sobre este tema que es muy relevante dado que no solo es el juego que ayudara; sino las diversas estrategias que podamos emplear como docentes, padres de familia y entorno que ayuden a desarrollar en lenguaje en los niños.

**Palabras claves:** Aprendizaje, desarrollo, juego, juego cognitivo, juego motor, juego simbólico, lenguaje, lenguaje corporal, lenguaje oral, lenguaje pictórico.

## Abstract

The present work is about investigating the relationship between play and language development in four-year-old children. It is based on the perspective of looking at the child as an active being, who since birth has initiatives, competences and rights, especially, that their maturing time be respected in order to favor a healthy and integral development. Likewise, the game is the best tool for learning, which is essential for the child to play, and it is shown that the game is part of the child's life.

And what else when this is done through games that is the way in which the child builds learning. We aimed to determine the relationship between the game and the development of the language of four-year-old children of the IEP Our Lady of Mercy, in the district of Huacho in 2016.

Likewise, this research of descriptive type collected precise data, which allowed us to arrive at the conclusions that exponents at the end. We hope that this research is not only the beginning of continuing research on this subject that is very relevant since it is not only the game that will help; but the various strategies that we can use as teachers, parents and environment that help develop language in children.

**Keywords:** Learning, development, game, cognitive game, motor game, symbolic game, language, body language, oral language, pictorial language.

## **INTRODUCCIÓN**

El presente trabajo de investigación titulado: “Los juegos y su relación en el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de La Merced, en el año 2016”, se desarrolló con el objetivo de determinar la relación entre el juego y el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.

En el primer capítulo se trata sobre el planteamiento del problema a investigar, descripción de la realidad problemática, la formulación del problema, los problemas y objetivos planteados.

En el segundo capítulo las bases teóricas que sustentan la presente investigación, los antecedentes, el marco teórico, las definiciones conceptuales y la hipótesis de la investigación.

En el tercer capítulo la metodología de la investigación donde se tomó como muestra a “los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Nuestra Señora De La Merced del distrito de Huacho”, se aplicaron como instrumento en esta investigación la entrevista y el cuestionario.

En el cuarto capítulo los resultados de la investigación, en el quinto capítulo las conclusiones y recomendaciones; y finalmente en el sexto capítulo la bibliografía empleada en la presente investigación.

En tal sentido, lo ponemos a vuestra consideración, el presente trabajo, esperando sirva para reflexionar sobre el juego y el desarrollo que son temas bastantes

amplios, a su vez esta investigación será como punto de partida para investigaciones futuras sobre el mismo tema o afines.

## CAPÍTULO I

### Planteamiento del problema

#### 1.1. Descripción de la Realidad Problemática

No cabe duda que el juego desde el inicio de los tiempos desde la aparición del ser humano como tal es el espacio que tiene el niño para poder interactuar y así poder desarrollar de manera integral todas con las que nace intelectuales como psicomotoras, (Piaget J. , 1983). Se refiere que el juego, conecta sin duda, nuestra funciones más placenteras y coherente con la esencia de niño y a la que le dedican gran parte de su tiempo. Además de que es muy bien conocido por ser una herramienta efectiva a través de la cual los niños empiezan a reconocer el mundo que los rodea y a asimilar su entorno, es decir, facilita su aprendizaje.

Por tanto, es una actividad que está completamente ligada al mundo infantil y que se puede aprovechar para desarrollar diversas habilidades, entre ellas, el lenguaje.

Que el juego apoya favorablemente el adecuado desarrollo de los pequeños eso no está en debate, pero algo que no se puede obviar es la importancia del juego en el lenguaje de los niños y niñas.

Desde los primeros meses, Jiménez , (2008) Afierma que emplean sus juegos para aumentar sus capacidades, cognitivas, lingüísticas, motrices y sociales. Es decir, el juego es una herramienta de desarrollo integral del niño. (pág. 53) Por eso, veremos en esta investigación qué relación existe entre juego y lenguaje, y qué actividades se puede hacer para fomentarlo.

Piaget. Afirio que Lo más importante que se puede decir en relación al juego y al lenguaje es el enlace entre la lengua materna que aprende con mayor rapidez en una

situación de juego. Además, curiosamente, (Jiménez , 2008) considera las formas de hablar más complejas aparecen primero durante el juego que en situaciones cotidianas. No sería la primera vez que oímos a niños pequeños decir "si te portas bien y me obedeces, yo te doy un trozo de tarta" o alguna frase de estructura similar. Sin embargo, ¿cuánto tiempo pasa hasta que vuelve a decir algo parecido en su día a día?

Sin discusión, el juego tiene algo mágico que hace que en los niños sientan el impulso por la adquisición y el desarrollo del lenguaje. También nos empeñamos, a que nuestros niños hablen perfectamente puede hacer que este proceso que se da durante el juego no aparezca tan a menudo como debería...

Si hablamos de bebés, podemos confrontar como los adultos y los niños mayores hablan con ellos de una forma bastante singular como si existiese otro alfabeto y de forma muy lúdica (el mencionado baby-talk), y nos damos cuenta entonces de que lo que hace que un niño desarrolle su lenguaje son las oportunidades que tenga de jugar con el lenguaje libremente o estimulado.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema General**

¿Existe una relación entre juego y el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.

### **1.2.2. Problemas Específicos**

- Poco uso del juego motor en el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.

- Falta de información sobre los juegos sociales en el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.
- Desconocimiento del juego cognitivo en el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.

### **1.3. Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1. Objetivo General**

Determinar la relación entre el juego y el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.

#### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Identificar al juego motor para el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016
- Conocer sobre los juegos sociales en el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.
- Reconocer al juego cognitivo en el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.



## **CAPÍTULO II**

### **Marco Teórico**

#### **2.1. Antecedentes de la Investigación**

De las bibliografías investigadas tenemos las siguientes referencias:

Cavenago, (2015) En la tesis titulada “Actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años del IEI Luigi Giussani del distrito de Puente Piedra”, de la Universidad Católica Sedes Sapientia, cuyo “objetivo propuesto fue determinar qué actividades lúdicas podemos aplicar para estimular la pronunciación en los niños del aula de cuatro años del IEI Luigi Giussani de Puente Piedra. Se utilizó como instrumentos de evaluación y observación las matrices de capacidades” (Cavenago, 2015, pág. 79), las fichas de observación, y los cuadros de entrada y salida para analizar el desarrollo de la expresión del lenguaje oral desde un punto de vista, principalmente fonológico, pero abierto a todos los progresos comunicativos del niño.

Al término de esta investigación Cavenago, (2015), verificó que el 40.9% de “los niños mejoraron su pronunciación haciéndola más comprensible gracias a la estimulación de los músculos oro faciales y el control de la respiración a través de las actividades lúdicas. Además, los niños descubrieron la importancia del lenguaje oral” (Cavenago, 2015, pág. 80) así comisar sus ideas, opiniones, necesidades y se valen de él para comunicarse con los demás.

Es así Cavenago, (2015) refiere que formulan oraciones, expresiones, frases de manera clara y pausada a fin de expresar sus ideas, intereses, conocimientos y

emociones. Así también firma que las particularidades, el 13.6% de los niños que al inicio de estas actividades eran muy tímidos y se manifestaban, ya sea de forma muy concisa, utilizando frases cortas y en algunos casos solo por señas, lograron mejorar la comunicación produciendo ideas más completas, con una pronunciación más clara lenguaje oral. Finalmente, el 45.5% de los niños presentaban una buena pronunciación, de lo que se desprende que las actividades ayudaron a fortalecer sus músculos oro faciales y sus capacidades de comunicación vinculándolas.

En podemos hablar de la investigación de Filiberto López , (2014) “El juego didáctico y el desarrollo del lenguaje”. En su trabajo Desarrollado en la Universidad de Rafael Landívar República de Guatemala cuyo objetivo fue instaurar “la aplicación del juego didáctico para el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de primer grado de primaria en las once escuelas del Sector 1204.4, del municipio de Comitancillo, departamento de San Marcos (Filiberto López , 2014, pág. 81).

Dicha investigación trata del “Juego didáctico para el desarrollo del lenguaje, tema popular en el ámbito familiar, social, escolar, infantil y otros, pero no tratado pedagógicamente con procedimientos adecuados para el desarrollo de competencias específicas en niños y niñas del primer grado de primaria” (Filiberto López , 2014, pág. 80).

Cuando la necesidad de perfilarlo como tema de investigación, previo a ello, se tuvo que presentar varios temas a la Comisión Pedagógica de la Universidad, elegir el área de aplicación en la jurisdicción educativa del municipio de Comitancillo, donde funcionan las varias escuelas de la aldea Tuilelén, que fueron sujetas al estudio respectivo.

Fue necesario proponer varios temas para que finalmente aprobaran el tema “Juego Didáctico en el Desarrollo del Lenguaje” y que presento a consideración de aquellos cuya labor es mejorar, buscar y aplicar estrategias pertinentes y coherentes que respondan a las exigencias de la educación y la sociedad.

Filiberto L,( 2014) dice la formulación del problema así también los objetivos, hipótesis, variables, alcances y límites. Para los cimientos de la investigación se podio a los diferentes medios de consulta, se elaboraron los instrumentos dirigidos a 151 estudiantes, como a los padres de familia, 10 directores, 10 docentes, se aplicaron los instrumentos, se analizaron los resultados, existe una conclusión en que el juego didáctico no es utilizado por los docentes siendo irreconocible para los estudiantes, padres de familia, formulándose una proposición como resultado de lo investigado, con las recomendaciones respectivas, una bibliografía de consulta, actualizada y existente en el medio guatemalteco (Filiberto López , 2014, pág. 80).

Las conclusiones a las que arribaron fueron:

- El Juego Didáctico es un tema nuevo como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje para los docentes, directores, padres, madres de familia y estudiantes lo que es de dominio común es el juego como tal, como, recreo, momento de descanso o de diversión y por eso a los niños se les deja en libertad para hacer lo que quieren en esos momentos. (Filiberto López , 2014, pág. 80)
- En las diez escuelas no se verifica la funcionalidad del juego didáctico como herramienta de trabajo o de aprendizaje, para el desarrollo del lenguaje en los niños.

- Los niños desconocen la aplicación del juego didáctico para el desarrollar la habilidad del lenguaje, debido a que desde su casa y en la escuela, solamente conocen al juego como receso, o descanso y no como una estrategia de aprendizaje. (Filiberto López , 2014, pág. 81)
- En la opinión de padres y madres de familia lo único que se conoce en la escuela son los juegos tradicionales, utilizados para diversión, por lo mismo es considerado por ellos como pérdida de tiempo y de poca importancia, y prefieren que sus hijos pasen la mayoría de tiempo en las aulas, pero no verifican la participación de los niños en el verdadero juego didáctico. (Filiberto López , 2014, pág. 82)

Por ello no existen formas cómo plantear a los niños niñas estrategias del juego didáctico, para el desarrollo del lenguaje y por consiguiente se deben proponer juegos específicos para primer grado.

Bautista Salazar y Mateo Sifuentes, (2013) afirma con la tesis titulada “Influencia del juego como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños del II ciclo de la I.E.I. N° 659 María Montessori de Chonta”, de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, cuyo objetivo fue “determinar el nivel de influencia del juego como estrategia didáctica en el aprendizaje en niños del II Ciclo de la institución educativa “María Montessori”, del distrito de Santa María, provincia de Huaura” (Bautista Salazar & Mateo Sifuentes, 2013, pág. 63).

El tipo de la investigación utilizado Por Bautista y Mateo corresponde al descriptivo, la población fue los niños de 3 a 5 años del II ciclo de “I.E.I. María Montessori, perteneciente a la Unidad de Gestión Educativa Local N° 09 de la provincia de Huaura”; (Bautista Salazar & Mateo Sifuentes, 2013) considerando una

población de 78 niños; así como conclusiones en relación con los objetivos e hipótesis planteados en esta investigación que mencionaremos:

- Como resultado de este trabajo concluimos que si existe una relación directa entre el juego y la estrategia lúdica en el aprendizaje de los niños, dado que se ha demostrado por los resultados de los instrumentos aplicados que las maestras de la I.E.I. “María Montessori” de Chonta están desarrollando varias habilidades en los niños, desde el aspecto motor, afectivo y cognitivo. (Bautista Salazar & Mateo Sifuentes, 2013)
- Así mismo podemos decir que las docentes han sido mediadoras y modelos para sus niños, teniendo en cuenta que el protagonista en el juego es el niño. De tal forma que desde la perspectiva con la que se ha venido trabajando el juego a lo largo de las sesiones de aprendizaje las docentes han hecho de que los niños jueguen y es bueno y necesario para los propios niños porque promueve su desarrollo. Les facilita la adquisición de determinadas destrezas y aprendizajes. (Bautista Salazar & Mateo Sifuentes, 2013)
- Posibilitar y fomentar el juego de los niños no quiere decir necesariamente dirigir el juego. La intervención de los adultos debe consistir en facilitar las condiciones que permitan el juego, en estar a disposición del niño, no en dirigir ni imponer el juego, como lo han demostrado las docentes de la I.E.I. María Montessori. (Bautista Salazar & Mateo Sifuentes, 2013)
- Así mismo mediante la observación del juego, las docentes puede

seguir la evolución del niño, sus nuevas adquisiciones, las relaciones con sus compañeros, con los adultos, su comportamiento, por eso ante la pregunta de que si tienen una actitud observadora las docentes de la I.E.I. María Montessori en un 100% contestaron que sí. (Bautista Salazar & Mateo Sifiente, 2013)

- Finalmente podemos decir que las docentes dejaron del lado el método tradicional de las clases que solo han obstaculizado el logro y desarrollo de habilidades en los niños, sino que vienen aplicando el juego como estrategia lúdica de aprendizaje que logro en los niños que sean más dinámicos, creativos y que hayan desarrollado mejores sus habilidades. (Bautista Salazar & Mateo Sifiente, 2013)

## **2.2. Bases Teóricas**

### **2.2.1. El juego**

Alvarez, (2001) afirma:

El juego es una actividad peculiar propia de los niños. El juego forma parte del ser humano en sus diferentes etapas de progreso, a diferencia de los mayores, con quienes se identifica claramente cuando están jugando y cuando no, los niños y niñas viven su evolución como un jugando consigo mismo. En cierto sentido el juego infantil constituye la acción en la que el niño o niña satisface su necesidad de aprender. Los niños y niñas tienen la capacidad lúdica asociada a cualquier actividad que realizan debido, posiblemente, al esfuerzo que considera

el aprendizaje en los primeros dos o tres años de vida. Sin una motivación producida por la vivencia placentera de su tarea sería impensable que pudieran desarrollar tal cantidad y variedad de aprendizajes en tan corto espacio de tiempo. (Alvarez, 2001, págs. 25-26)

Es así que la particularidades de la primera infancia se convierte en juego cualquier experiencia es jugando como se realizan la mayoría de los aprendizajes. Desde esta visión el juego, la experiencia vivencial de él es inseparable del esfuerzo y del aprendizaje. A continuación abordaremos puntos referentes al concepto del juego, sus características, importancia, tipos entre otros.

#### **2.2.1.1. Conceptualización del juego**

Piaget, J. (1991). En sus estudios de Psicología sobre “El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo” (pág. 55). Que provoca el desarrollo de las estructuras de comportamiento.

En el ámbito educativo, el juego satisface ciertas necesidades básicas de los estudiantes de un patrón psicológico, social y pedagógico y permite desplegar una gran diversidad de destrezas, habilidades y conocimientos que son vitales para la conducta escolar y personal nuestros estudiantes (Jiménez , 2008).

UNICEF, (2006) difunde, “el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959” (pág. 8) en el principio 7: "El niño

deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho" (pág. 9).

Zuberman, (2000). Nos dice que "el juego puede ser considerado o bien como medio, o bien como fin", Es ahí "La importancia del juego para el crecimiento, para la calidad de vida de la gente, para las relaciones interpersonales, ha sido tratado en múltiples textos de psicología y antropología". (pág. 252) Es cuando la pedagogía hace repercusión e importancia y lo desarrolla también en numerosos tratados. "Todo esto, da cuenta del juego como fin. La pedagogía, también lo trata como medio. En este caso, el juego forma parte del método. Así el juego es una valiosa herramienta para el aprendizaje. Ambas dirán que el ser humano" (Zuberman, 2000, pág. 253) también, a través del juego, especialmente en algunas de las etapas aprende.

Cadena (2003) afirma que para conseguir "campeones hay que trabajar desde edades muy tempranas y de hecho esto se puede aplicar incluso antes del nacimiento del niño. A parte del condicionante genético heredado, es de suma importancia que la madre lleve una vida sana" (pág. 78). Es cuando los niños logran el equilibrio en el líquido amniótico argumentando que un "niño de veinticuatro horas puede nadar, pasado este tiempo el niño comienza a experimentar el miedo por lo que se hunde perdiendo su capacidad natatoria. Por tanto la natación es el ejercicio potencial primero del niño" (Cadena, 2003, pág. 78). Apartar de los seis meses: El niño es capaz de mantenerse sentado y posteriormente podrá levantarse, este es un



ejercicio que da tonicidad a las estructuras musculares. Esto significa que “Con un año y gracias al proceso de crecimiento de la masa encefálica y de la mielinización de sus fibras nerviosas adquiere tres nuevas actividades, andar, hablar y masticar. A los dos años: aparece el juego espontáneo” (Cadena, 2003, pág. 78). Es cuando se le reduce en el marco familiar suele ser individual, pero no deja de ser vital. “El niño juega con lo que tiene a su alcance y donde esté. Pese a la espontaneidad de estos juegos pueden tener una finalidad dirigida para favorecer el desarrollo de la inteligencia y de la adaptación” (pág. 79). Esta edad se perfecciona el hablar y andar. A los tres años: se produce una importante actividad motriz la cual se debe dejar de interrumpir de forma voluntaria. El niño tiende a repetir lo aprendido hasta conseguir su dominio. Más tarde y tras incorporar el nuevo aprendizaje al sistema psicomotor, lo emplea en nuevas combinaciones más complejas.

El juego también tiene un concepto sociológico para:

Huizinga, (1938) en su libro "Homo Ludens", dice:

“El juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo,... pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría" (Huizinga, 1938, págs. 49-63).

Freire, M. (1989) Por otra parte, narra sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados." (pág. 149)

En resumen, para los niños jugar no es pasar tiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones. Por medio del juego el niño crea una secuencia de hipótesis con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en su etapa adulta, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del razonamiento y estableciendo un lazo entre el juego y la vida misma. (Freire, M, 1989, pág. 73)

#### **2.2.1.2. Origen del juego**

En la historia, todas las sociedades dieron el valor respectivo al juego que dándole un significado al juego, conforme a la ideología, religión, costumbres, educación e influencias imperantes de la época. No pudiendo determinar el origen exacto del juego y tiempo exacto de su origen el juego es una actividad tan natural que, proveniente de tiempos anteriores a nuestra cultura desde el origen del mismo hombre.

Tal es así que este concepto ha contribuido tajante a la evolución de innumerables significado en esta actividad, que se han ido planteando a lo largo de la historia. Así entendemos la importancia del juego en la evolución del ser humano debemos hacer referencia a su etimología, sus diversas definiciones, su contexto cultural y lenguaje común, los cuales le atribuyen diversas definiciones.

(RAE, 2006) En el Diccionario Español de la Real Academia, el vocablo “juego”, que proviene del latín “iocus”, es definido como la “acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. También es considerado como una

acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este otorga” (RAE, 2006, pág. 63).

El vocablo “jugar”, deriva del latín “iocari”, y se define como hacer algo con el sólo fin de alegrarse o divertirse, hacer travesuras, siendo parte en un juego. Si ambos términos son un medio de distracción, relajación, recreación, educación, o de entretenimiento, esta concepción del juego es el que más diversas definiciones ha experimentado a lo largo de nuestra historia.

El significado de juego presenta algunas diferencias entre los distintos pueblos de la época antigua. Para los griegos, “el juego significaba todas aquellas acciones propias de los niños y expresaba lo que hoy llamamos niñerías”. Los hebreos, utilizaban la palabra juego para referirse a las “bromas y a la risa”. Mientras que para los romanos, juego significaba “alegría, jolgorio”.

Posterior a la época, la palabra juego, en todas las lenguas (jogo, play, joc, game, spiel, jeu, gioco, urpa, giuoco, jolas, joko, etc.) empezó a ser sinónimo de alegría, satisfacción, diversión, que se ocupa tanto en la infancia como en los tiempos de ocio y recreo en la adultez.

Fue en la antigüedad, cuando se inicia a construir el concepto de juego, asociándolo a los distintos ámbitos de la vida cotidiana. Uno de los primeros filósofos en mencionar y reconocer la importancia de lo práctico que era el juego fue: (Platón, 2015), “quien consideraba que la educación se basaba en el juego y estimaba que se debía comenzar por la música para la formación del alma y, posteriormente, con la educación física para el cuerpo” (Platón, 2015, pág. 53). De la misma manera.

Aristóteles, (2002.), menciona en su teoría de la eutropelia, que significa la virtud del juego, lo ubica justo en el medio entre “el espíritu de la relajación lúdica y el exceso en la seriedad. Preocupado por la educación y formación del hombre, plantea la idea de que los niños menores de cinco años para evitar” (Aristóteles, 2002, pág. 120).

La inactividad corporal debe realizar “Actividades que son proporcionados por varios sistemas y a través del juego. Además, en su libro IV de la Ética se recomienda el juego como una actividad complementaria al descanso. Otros autores clásicos del periodo, destacan la función del juego” (pág. 119) en la formación del carácter y personalidad de un individuo. Así lo registra Aristóteles en su libro VIII de la Política, en donde menciona la función de: “los juegos en la educación de los ciudadanos. Con el transcurso del tiempo, bajo el predominio del cristianismo, los juegos fueron perdiendo su valor, ya que se les consideraba profanos e inmorales, desprovistos de significado e importancia” (Aristóteles, 2002, pág. 121).

A partir del siglo XVI, “los humanistas de aquella época, comenzaron a advertir el valor educativo de los juegos, siendo los colegios jesuitas los primeros en recuperarlos en la práctica” (Aristóteles, 2002, pág. 79).

Importantes pedagogos, como:

Juan Amós Comenio en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el XVIII y principios de XIX, señalaron que para un buen desarrollo del niño, se deben tomar en cuenta sus intereses, y el juego es una actividad atractiva y agradable, en donde, se ejercitan los sentidos y se utiliza la inteligencia. Fröbel, (1887), quién abiertamente reconoció “la

importancia del juego en el aprendizaje, y estudió los tipos de juego que se necesitan para desarrollar la inteligencia, señaló que “la educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades de auto-expresión y participación social” (Fröbel, 1887, pág. 102).

Desde una perspectiva psicoanalítica, uno de los más conocidos expositores, Freud , (1920). Señala que el “juego está relacionado con la expresión de los deseos que no pueden ser satisfechos en la realidad y por lo tanto las actividades lúdicas que el niño realiza le sirven de manera simbólica.

Sin abandonar los aspectos psicológicos y educativos” (Freud S. , 1920, pág. 23) así también.

Piaget J. (1991), afirma que el juego es una forma de descarga o actividad para gastar energía, más bien es el conductor que contribuye al “desarrollo intelectual del niño. El juego se hace más significativo cuando el niño tiene acceso a una libre manipulación de elementos y situaciones, en donde él pasa a reconstruir objetos y reinventar cosas, lo cual implica una adaptación más compleja” (Piaget, 1964/1995, pág. 146).

Vygotsky, (1982). define El juego como actividad social, quien señala que gracias a la interacción con los otros niños o sus pares, se llega a lograr papeles o juego de roles que son necesarios. Su fantasía creatividad e imaginación como la representación simbólica de su entorno se dada a través del “juego simbólico, mediante la interacción y la comunicación que se produce entre el sujeto y su entorno, y en donde el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que para él tienen un distinto significado” (Vygotsky, 1982, pág. 243). Como cuando, corre con la escoba como si ésta fuese un caballo.

Este panorama del juego no debe quedar reducida a lo educativo y psicológicos, ya que en el estudio de las ciencias sociales este concepto se encuentra definido desde el “punto de vista de la antropología y la sociología. Desde una perspectiva antropológica, el juego ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor” (Vygotsky, 1982, pág. 249). Como también al arte, a la lengua, a la literatura, a las costumbres, a la guerra. “El juego es una constante en todas las civilizaciones. Ha servido de vínculo entre los pueblos y ha facilitado la comunicación entre los seres humanos” (Vygotsky, 1982, pág. 253).

Algunos teóricos, como Huizinga, Gruppe, Cagigal, Moor, Blanchard y Cheska, señalan que el juego es un elemento antropológico fundamental en la educación, ya que potencia la identidad del grupo social, contribuye a fomentar la cohesión y la cooperación del grupo y por tanto, favorece los sentimientos de comunidad, por lo que el juego resulta ser un mecanismo de identificación del individuo y del grupo. “Jugar no es estudiar, ni trabajar, pero jugando, el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (Ortega R. , 1992, pág. 83).

Ortega, (1992) Define desde una visión sociológica, el juego transmite y desarrolla costumbres y conductas sociales, por ende, a través de él, el niño aprende valores morales y éticos. Como define Orlick, jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación. Sin embargo, si deformas el

juego de los niños premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros, los engaños y el juego sucio, estás deformando las vidas de los niños (Ortega R. , 1992, pág. 49).

(Rubio, 1980) Desde un punto de vista antropológico-social y psicológico, señala que el juego “es la actividad propia del niño, constitutiva de su personalidad. Conjuga aspectos fundamentales para su desarrollo pues no solo le permite satisfacer sus..., ir percibiendo sutilmente los rasgos de su entorno social hasta tocar las raíces culturales de sus mayores” (Rubio, 1980, pág. 97).

“Como se puede apreciar, numerosas y diversas son las definiciones del juego. De los aportes de diversos autores, se puede señalar que es una actividad libre, que se desarrolla de forma espontánea, con tendencia recreativa y que sigue las reglas” (Rubio, 1980) planteadas por los niños o estudiantes y que las variaciones constantes.

En conclusión, “el objetivo principal del juego es estimular las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras y sociales; transmitir valores, actitudes, formas de pensar, formas de relación, necesarias para la integración en una determinada sociedad”. (Rubio, 1980, pág. 99)

### **2.2.1.3. Teorías del juego**

Hallamos diferentes teorías que desean explicar la causa o la procedencia del juego como la acción esencial en la subsistencia del hombre, de ahí que coexiste una gran heterogeneidad en definiciones y expectativa para esta actividad recreativa.

La propincuidad teórica al juego se posiciona históricamente en torno a la

segunda mitad del siglo XIX y principios del siglo XX. Los razonamientos más conocidos son la teoría del excedente energético y del entrenamiento, de la síntesis y la de la laxitud.

#### **2.2.1.3.1. Teoría del excedente energético.**

Spencer, (1955). A mitad del siglo XIX, Herbert S. Propone una teoría sobre el juego y este juego aparece como derivación del exceso de energía que tiene el individuo. “Para realizar esta afirmación se apoya en la idea de que la infancia y la niñez son las etapas de la vida en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir” (Spencer, 1985, pág. 53), transmitiendo sus necesidades y estas se encuentran recubiertas por la intervención de los adultos, y consume el excedente de su energía a través del juego, ocupando en esta actividad grandes espacios de tiempo que le quedan libres.

Grooss, (1898). Teoría del pre ejercicio, Un poco más tarde, es, Karl quien propone una explicación alternativa conocida como teoría del pre ejercicio. Según este autor” la niñez es una etapa en la que el niño se prepara para ser adulto, practicando a través del juego las distintas funciones que tendrá que desempeñar cuando alcance ese estatus” (Grooss, 1898, pág. 103).

Ortega (1992) Indica que “la importancia de este planteamiento se centra en destacar el papel del juego sobre el desarrollo del individuo” (Ortega, 1992, pág. 83).



### **2.2.1.3.2. Teoría de la recapitulación**

Stanley Hall (1904) Esta teoría fue propuesta por el y plantea que el juego es una característica del comportamiento ontogenético, que recoge el funcionamiento de la evolución filogenético de la especie. “El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutaban haciendo cabañas, lo cual podría reflejar la actividad que, los primitivos de la especie humana” (Hall, 1904, pág. 109), realizaban habitualmente al tener que proporcionarse una vivienda para protegerse.

### **2.2.1.3.3. Teoría de la relajación**

Lazarus, (1883) Esta teoría de la relajación o distensión, propuesta por Moritz Lazarus afirma que “el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más duras. El juego sirve como elemento importante de distensión y de la recuperación de la fatiga de esas actividades más serias” (Lazarus, 1883, pág. 23).

Ya entrados en el siglo XX, específicamente en el año 1923, Buytendijk,(1923) manifiesta “que el juego es una actividad propia de la niñez. Para este autor el juego es el resultado de elementos como ambigüedad de movimientos, impulsividad, timidez, curiosidad” (pág. 75)

Beltrán, (1991) dice “el juego siempre es juego” con “algún objeto, con algún elemento” y no solo. De acuerdo con Claparède,

esta teoría no explica “la existencia de formas de juego en otras etapas del ciclo vital como adolescencia y edad adulta, y asimismo restringe el concepto de juego al limitarlo exclusivamente a juego con objetos (juguetes), excluyendo de las actividades lúdicas todas aquellas caracterizadas” (Beltrán, 1991, pág. 297) es sólo por el agregado físico.

Freud A. , (1965) manifiesta El “psicoanálisis también tiene su modo peculiar de entender el juego. Uno de los aspectos más destacados de este planteamiento reside en admitir que el juego es una expresión de los instintos del ser humano y que a través de él” (Freud S. , 1920, pág. 179), expresa que “el individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes. Desde el psicoanálisis se plantea que el juego tiene un destacado valor terapéutico, de salida de conflictos y preocupaciones personales” (Freud S. , 1920, pág. 180)

Piaget J. , (1973) Con posterioridad, Jean da “una atribución más cognitiva a los juegos, que relaciona directamente el juego con la génesis de la inteligencia. En consecuencia habrá un juego característico de la etapa sensorio-motriz hasta llegar al predominante de las operaciones concretas y formales” (Piaget J. , 1973, pág. 178). De la misma manera aclara El juego está dosificado, desde la “vista de los mecanismos que conducen a la adaptación, por la asimilación, es decir, a través del juego el niño adapta la realidad y los hechos a sus posibilidades y esquemas de conocimiento. El niño repite y reproduce diversas acciones”

(Piaget J. , 1973, pág. 203) teniendo en cuenta las imágenes, los símbolos y las acciones que le resultan familiares y conocidas.

#### **2.2.1.4. Importancia del juego**

El Juego es la esencia del niño, y el trebejo está vinculados entre sí manteniendo una estrecha relación, y en la evolución de nuestra especie tienen un mismo comienzo, de ahí que sea imposible separar unos de otros. En el Génesis, cuando el plan original subsistía de la recolección de los que casualmente encontraban los nómades en su vagabundear errante, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la trabajo por subsistencia, así la infancia, entendida como tal, no existía. (zapata, 1989).

Aun cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida errante, iniciándose el cultivo como forma de vida que estar en un lugar definido, los niños estaban prestos a colaborar en el proceso productivo, y para ello se les daban instrumentos apropiadas para su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas, al trabajo en correspondencia con sus destrezas motoras, no definidos como, juguetes (zapata, 1989) sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la masa golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real.

A medida que se da la evoluciona el hombre, de las misma forma sus actividades comienzan a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes de la producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria (zapata, 1989). Esto va

a tener una repercusión muy importante en el desarrollo de la especie humana.

zapata, (1989) afirma “Que puede entonces dedicar intervalo para actividades que no estén directamente ligadas al proceso productivo, y la atención a situaciones que antes le eran totalmente remotas a darle un tiempo” (zapata, 1989, pág. 11). Ya va a constituir paulatinamente un proceso de socialización netamente relacionado con su desarrollo psíquico cada vez más avanzado. ¿Y qué pasaba entonces con los niños? Les era imposible participar directamente en la labor productiva por su progresiva complejidad, el hombre crea objetos que, aunque reflejan el instrumento de la vida real, no son ya una réplica más pequeña de aquel, sino un nuevo tipo de cosa que ya no sirve para hacer la acción verdadera sino para "practicarla", zapata, (1989). y que habrían de “realizar en la vida adulta, Surge el juguete, que no es más que una reproducción del instrumento, en el que está impresa su función más no su estructura verdadera, reflejando de manera más o menos aproximada su diseño y objetivo” (zapata, 1989, pág. 12). Óscar en el año Esto va a “plantear decididamente la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en el cual los niños se encuentren y ejerciten para su vida futura, surge la infancia como período de dicha preparación” para sus futuras situaciones (zapata, 1989). En ese tiempo los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para ellos, van a realizar su entretenimiento con los juguetes, las acciones y el juego de roles que han recrear como adultos, aparece el juego una unión de tener un nivel de posibilidades sociales, motrices y psíquica, una reproducción de la vida real.

De esta manera, la infancia, según Oscar “el juego y el juguete nacen en el devenir evolutivo de los primeros individuos, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta” (zapata, 1989, pág. 23).

Siendo juego el aspecto más recreativo del Desarrollo y crecimiento, favorece habilidades Psíquicas promueve el pensamiento crítico, creatividad, razonamiento.

Para el Las habilidades socioemocionales y habilidades motrices de resistencia que surgen es el entorno por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños, fantasías de un modo espontáneo. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

El juego le permite al niño conocer el entorno donde se desarrolla, descubrir su cuerpo, relacionarse y socializar, desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos. “El juego es un medio primordial en el aprendizaje de los niños de nivel inicial. Las diversas teorías del juego proponen diferentes criterios para reconocer esta actividad, a partir de los cuales podríamos decir que se está jugando” (García, 2009, pág. 173) cuando la actividad realizada:

- Produce placer al sujeto que la realiza. Interesa más la acción que el resultado.
- La meta de la acción es el juego mismo y no el aprendizaje. Prescinde de las limitaciones de la realidad.
- Ejercita funciones o capacidades del sujeto. Satisface necesidades afectivas del sujeto.
- Crea una situación imaginaria.

(García, 2009, pág. 179)

La intención de jugar la diferencia de una actividad similar realizada como trabajo. García, (2009) afirma

Que estos criterios responden a diferentes modos de entender el juego y reflejan la complejidad de esta actividad, que en ciertos momentos puede responder a unos u otros de los criterios señalados.

Así mismo podemos mencionar que el juego tiene gran importancia por tener un valor en la niñez:

- El juego es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego.
- El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares.
- Muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego.
- El juego de los niños refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea.
- A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.
- El juego estimula todos los sentidos. Enriquece la creatividad y la imaginación. Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas.

(García, 2009, pág. 192)

También dice García, (2009) que el juego facilita el desarrollo de:

- Habilidades físicas- agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.
- Habla y lenguaje- desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes.
- Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- Inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar.
- Inteligencia emocional- auto-estima, compartir sentimientos con otros.

(García, 2009, pág. 201)

El juego García, (2009) dice facilita el aprendizaje sobre:

- Su cuerpo- habilidades, limitaciones.
- Su personalidad- intereses, preferencias.
- Otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.
- El medio ambiente- explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- La sociedad y la cultura- roles, tradiciones, valores.
- Dominio propio- esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
- Solución de problemas- considerar e implementar estrategias.
- Toma de decisiones- reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

(García, 2009, pág. 213)

#### **2.2.1.4.1. Beneficios del juego**

Vilaró, (2014) enfatiza que “a) Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico b) Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos c) La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas” (Vilaró, 2014, pág. 23). de la misma manera el también afirma “d) Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, al ayudar al equilibrio emocional e) Con los juegos de imitación se ensaya y se ejercita para la vida de adulto” (Vilaró, 2014, pág. 27) también manifiesta que en esta actividad “f) también Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales g) El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos” (Vilaró, 2014, pág. 30).

Vilaró, (2014) el refirma que

Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y ajustar más sus movimientos.

Juegos que favorecen el desarrollo de la psicomotricidad. Montar en corre pasillos, triciclos, bicicletas, patinar, o andar con monopatines, realizar marchas, carreras, saltos, pisar una línea en el suelo, juegos con balones, pelotas, raquetas, aros, juegos de hacer puntería: meter goles, encestar, y jugar a la carretilla, volteretas, piruetas, zancos, y otros Los juegos de movimiento, pueden ser utilizados como una preparación importante para el aprendizaje porque favorecen la psicomotricidad, coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo, aspectos claves para todo el aprendizaje posterior. (Vilaró, 2014, pág. 33)

Cavenago, (2015) Al considerar al juego la forma de expresión intelectual y afectiva de los niños, asegura que es indispensable que toda persona que se relacione con ellos trate de comprender su importancia y características. “El juego espontáneo es historia real, drama, novela, cuento, comedia, tragedia, poesía, epopeya, cuyo director, actor y protagonista es el niño y la niña. En el juego el niño y la niña establecen un espacio y un tiempo propios” (Cavenago, 2015, pág. 129) en donde coloca los objetos (juguetes) que simbolizan animales, personas de la misma forma Vanesa en



dice que en lo general, cran diferentes símbolos u “objetos de la realidad. En el juego se pueden cambiar a capricho del niño y de la niña tanto el espacio y el tiempo como la forma, el funcionamiento y las relaciones entre personas y objetos. Así mismo el juego” (Cavenago, 2015, pág. 83) puede ser abandonado temporal o definitivamente según el interés del niño y niña.

Ramírez, Gallardo y McNeil. (2004). dicen “que el juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas” (Ramirez et al., 2004, pág. 203). Los juegos le permiten al grupo (a los estudiantes) descubrir” nuevas facetas” de su “imaginación”, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. “El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad” (Ramirez et al., 2004, pág. 213).

El juego es una actividad no programada totalmente de momento, además de que el “juego es el cambio para construir libremente su espíritu creador, consiguientemente el juego se orienta 14 sobre la misma práctica. El jugador se preocupa por el resultado de su actividad. La interacción del juego es la recreación de las escenas”

(Ramirez et al., 2004, pág. 220) . Manifiesta que los niños proyectan imágenes del mundo real en su fantasía propia de la edad, de lo cual participan en el juego de roles de los diferentes personajes imaginarios, que el pequeño lo asigna. Según ellos El juego les permite; “que el niño tenga una actitud espontánea, de libertad y cuando el niño juega hace una recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico. El niño expresa una actitud lúdica que tiene necesidades psicobiológicas lo que le permiten” (Ramirez et al., 2004, pág. 21). El juego además les permite prepararse para el futuro. Otra cosa interesante es el grado hasta donde el niño y la niña es capaz de fantasear para llegar a la realidad, observar cuando los niños y las niñas juegan de súper héroes o heroínas quizás de príncipes y princesas, papá, mamá, hijo, poner en práctica lo que ven. Ramírez (2004). Asegura que el juego es evolutivo, “empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su contexto. Por medio del juego el niño y la niña, se socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio” (Ramirez et al., 2004, pág. 233).

#### **2.2.1.5. Tipos de juegos**

Para lograr valorar el posible rol que le corresponde al juego en la educación infantil, es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos, porque “el papel que desempeña el juego” a lo largo del crecimiento y desarrollo

del sujeto cambia en función del tipo de juego concreto al que nos refiramos, y de la fase de progreso en la que se encuentre el individuo.

Habitualmente se clasifican en empleo de contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales. En realidad, las diferentes tipologías propuestas para describir los juegos dependen muchísimo del marco teórico a partir del cual se estudian. Nosotros aquí nos vamos a detener en dos clasificaciones, ya clásicas, la de Rüssel y la de Piaget.

#### **2.2.1.5.1. La Clasificación del juego de Rüssel**

El juego es relevancia. Porque no se aprende para jugar simplemente se juega en grupos y en ocasiones en solitario el juego, es la actividad donde el niño considera hasta formas impensadas de juego así Arnulf. Considera que “el juego es la base existencial de la infancia, una manifestación de la vida que se adapta perfectamente a la inmadurez del niño, al desequilibrio en el desarrollo de las diversas funciones” ( Rüssel, 1985, pág. 73)

Rüssel (1985) clasifica el juego en modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí son cuatro:

**Juego configurativo.** Es aquí donde concretamente representa la predisposición común de la infancia a “dar forma”. La predilección a la estructura la dispara o despiden los niños en todos los juegos, de modo que el fruto resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) ( Rüssel, 1985). Esto dependen más del deleite o gozo que derive de la actividad que de

la intención planeada e intencional de modelar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra terminada.

**Juego de entrega.** Los juegos en la niñez no sólo son el producto de una su disposición de estructurar, sino también de dar o subordinar limitando el material. Puede imperar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de contribución y ayuda en el juego ( Rüssel, 1985) En los juegos de entrega hay siempre un nexo cambiante entre Distribución y entrega. Por ejemplo: en el juego con la pelota el niño se ve arrastrado a jugar de un estilo señalado por los restringido del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.), pero, por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, etc.) ( Rüssel, 1985). Hay gran variedad de juegos de entrega: pelotas, aros, trompos, correr en vehículos, triciclos, escúter, instrumentos de arrastre, etc.

El juego de representación de personajes según Arnulf dice; Mediante los juego de entrega el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como centro configurativo esas facultades del personaje que lo nombraron específicamente la atención ( Rüssel, 1985). Organiza el personaje en un breve número de atributos así por ejemplo; del león no toma más que el rugir y el andar felino. En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir empático con cierto olvido de la propia. “Este doble salir de sí mismo hace que

el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado se olvida de sí y por otro se impregna del otro” ( Rüssel, 1985, pág. 193).

**El juego reglado.**es Arnulf que dice “Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas” ( Rüssel, 1985, pág. 199) sea inalcanzable la actividad original, y en gran modo autónomo del yo. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción. Los pequeños suelen ser muy exigentes y acatamiento de la regla, no con acepción formalista, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las acata fácilmente. Acatamiento que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y adultos. El juego de reglas es uno de los que más perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ven ya la regla como una exigencia cuasi-sagrada, sino como pautas dentro de ellas debemos buscar toda posibilidad para ganar ( Rüssel, 1985). Dice que ahora el fin no es jugar ...es ser ganador.

#### **2.2.1.5.2. La Clasificación del juego según Piaget**

Por otra parte (Piaget J. , (1946/1992) define a lo establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza

progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple:

**Los juegos de ejercicio.** Para Piaget (1983) Son característicos del periodo **sensorio-motor** (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que usan para reafirmar lo adquirido. Les agrada la repetida de actos, el resultado inmediato de los diversos efectos producidos. Estas acciones “inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro... constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras” (Piaget, 1964/1995, pág. 193) que actividades de abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período. “Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz” (Piaget, 1964/1995, pág. 195) esto despliega principalmente una satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

**Los juegos simbólicos:** Son característicos de la etapa **pre conceptual** (2-4 años). Abarca la representación de un objeto por

otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará grandemente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de invención, imaginación e utopía: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. El niño empieza a “hacer como si”: atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones. Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. “La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.)” (Piaget J. , 1983, pág. 153). Los movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante. “En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro. El proceso de pensamiento, hasta ahora unido estrechamente a lo inmediato, al presente, a lo concreto, se vuelve más complejo” (Piaget, 1964/1995, pág. 155). Dice que el

niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir. Sus “juegos están marcados entonces por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa, caracterizando las conductas particulares” (Piaget, 1964/1995, pág. 179). A partir de la etapa intuitiva; (4-7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que, “al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social. El pensamiento intuitivo es una clase de pensamiento con imágenes que conduce al inicio de la lógica” (Piaget, 1964/1995, pág. 147). Es así que las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de manera lineal “según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto. Sin embargo, las características mismas del nivel intuitivo ponen en evidencia el límite del razonamiento de los niños” (Piaget, 1964/1995, pág. 162).

Piaget (1995) dice que a esta edad, “ya que éstos tienden a centrarse sobre un solo aspecto de la situación y a desestimar otras dimensiones presentes, además de ser poco dados a considerar los



objetos o acontecimientos desde un punto de vista distinto al suyo” (pág. 166).

Los juegos de edificación o estructura no son una etapa más dentro de esta sucesión. Marcan un lugar promedio, el nexo de cambio entre los diferentes etapas de juego y las conductas adaptadas. Como, cuando los movimientos, de realización o de actividades está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa. El juego se convierte entonces en una especie de estructura de elementos que toman formas distintas. Si el “mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, etc., puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos” (Piaget J. , 1983, pág. 177) también cuando combinamos para hacer un todo. Las formas de actividades en el juego que responden a tal definición se llaman “juegos de ensamblaje o de construcción”.

Los juegos de preceptos o reglas surgen progresivamente y desordenado entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. “La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de infantil situadas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Es sobre todo durante el periodo de siete a once años” (Piaget J. , 1983, pág. 179) cuando se desarrollan los juegos

de reglas simples y concretas, “directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto” (Piaget J. , 1973, pág. 166) tomando una forma más elaborada. “Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas” (Piaget J. , 1973, pág. 167) (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.). El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado. A través de los juegos de reglas, los niños/as “desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo” (Piaget J. , 1973, pág. 169).

Podemos considerar el juego de reglas simples como característico de la Etapa de las **Operaciones concretas** (7-12 años) “En esta etapa de desarrollo, las operaciones concretas del pensamiento, ya esbozadas en el nivel precedente bajo la forma de simples manipulaciones, se organizan y se coordinan, pero sólo actúan sobre objetos concretos” (Piaget J. , 1973). El niño se vuelve más apto para controlar varios puntos de vista distintos; empieza para

Jean considerar los objetos y los acontecimientos bajo diversos aspectos, y es capaz de anticipar, “reconstituir o modificar los datos que posee. Lo que le permiten dominar progresivamente operaciones como la clasificación, la seriación, la sucesión, la comprensión de clases, de intervalos, de distancias, la conservación” (Piaget J. , 1973, pág. 99). De longitudes, de superficies y la elaboración de un sistema de coordenadas. “El niño accede pues, a partir de esta etapa, a una forma de pensamiento lógico pero aún no abstracto. Las actividades lúdicas correspondientes a esta etapa específica se caracterizan ante todo por un nuevo interés marcado por los juegos” (Piaget J. , 1983, pág. 79) de reglas simples, las consignas, los montajes bien estructurados, bien ordenados y las actividades colectivas que se parecen cada vez más a la realidad, y con roles más complementarios.

**En la etapa de las operaciones formales** (A partir de los 12 años) el adolescente se interesa por “los juegos de reglas complejas, de estrategias elaboradas, de montajes técnicos o mecánicos precisos y minuciosos que llevan planos, cálculos, reproducciones a escala, maquetas elaboradas. Se interesa también por el teatro, el mimo, la expresión corporal, gestual, y los juegos” (Piaget J. , 1983, pág. 81) sensoriales y motores de tipo deportivo que conllevan reglamentos y roles colectivos, complementarios. Puede en cualquier momento, volver hacia atrás y retomar actividades lúdicas de niveles anteriores, pero en general, su modo de pensamiento y las

actividades lúdicas conquistadas ya no sufrirán modificaciones cualitativas adicionales, según Piaget, y “le servirán, si están bien integradas, para toda la vida. Desde las teorías del ciclo vital y del procesamiento de la información en la actualidad, sin embargo, se cuestiona que con posterioridad a la adolescencia no haya cambios cualitativos” (Piaget J. , 1983, pág. 89). En el desarrollo humano. La característica del “pensamiento formal consiste en reflexionar de manera sistemática sobre otros razonamientos, en considerar todas las relaciones posibles que pueden existir, en analizarlas para eliminar lo falso y llegar a lo verdadero. En este nivel de desarrollo, el pensamiento” (Piaget J. , 1983, pág. 90) actúa sobre los mismos contenidos operatorios; se trata aún de clasificar, de seriar, de nombrar, de medir, de colocar o desplazar en el tiempo y en el espacio, etc.; “pero el razonamiento se aplica más a los enunciados que explican estas operaciones que a las realidades concretas que éstas describen. Este tipo de razonamiento complejo y sistemático vale para todo tipo de problemas. El adolescente puede entonces integrar” (Piaget J. , 1983) lo que ha aprendido en el pasado y considerar a la vez su “vida actual y sus proyectos de futuro. El interés por esta nueva forma de razonamiento le conduce a preocuparse por cuestiones abstractas, a construir teorías, a interesarse por doctrinas complejas, a inventar modelos sociales nuevos, acercamientos metafísicos o filosóficos inéditos” (Piaget J. , 1983, pág. 93). Las actividades lúdicas que se asocian a este

nivel de desarrollo y que seguirán hasta la edad adulta, conllevan también todas las características de dicho nivel.

### **2.2.1.5.3. La Clasificación según el Ministerio de Educación**

Existen múltiples organizaciones sobre modelos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente organización te ayudará a discernir qué área del desarrollo está estimulando y conocerás sus preferencias individuales.

- a. **Juego motor:** Minedu, (2012) El esparcimiento o juego motor está ligado a la actividad e indagación en el propio cuerpo y la percepción que pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. “Los niños pequeños disfrutaban mucho con el juego de tipo motor que se encuentran en etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos” (Minedu, 2012, pág. 30). se sugiere que el niño realice actividades de tipo motor en áreas al aire libre, donde cuente con suficiente espacio para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

- b. **Juego social** Minedu, (2012). El juego social se señala porque predomina la interacción con sus pares como objeto de juego del niño. “Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas” (Minedu, 2012, pág. 31) así juega a reflejar la propia imagen en el espejo. Los niños de mayor edad evidenciamos la necesidad de esperar el turno o auto regularse, pero también el juego de “abrazarse”. Los juegos socioemocionales los ayudan a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con empatía, afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera única.
- c. **Juego cognitivo** la recreación de tipo cognitivo pone en movimiento la indagación cognitiva del niño. El juego cognitivo se inicia desde que es bebé cuando esta en contacto con objetos del entorno que busca indagar y manipular. Más adelante, el apego del niño por resolver un problema o provocación activa su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si posee varios cubos intenta construir una torre con ellos, logra obtener objeto con una silla o palos, los juegos de mesa como someter o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos (Minedu, 2012).

- d. **El juego simbólico:** pensamiento, la conexión de personas y la creación como. El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la eficacia de la puesta en práctica de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo. El juego simbólico o de simulación necesita de la observación del mundo real versus el mundo irreal y que los demás distinguen ambos mundos. Al entender lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”. Es este juego simbólico el que da las pautas de intercambiar elementos y así originar situaciones y mundos místicos, basados en la experiencia, la imaginación y las memorias de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que” (Minedu, 2012). Y entre los 12 y 15 meses surgen de manera definida las habilidades para representar situaciones imaginarias. El niño es capaz, desde entonces, de recordar imágenes o símbolos obtenidos como resultado de actividades que imita. Esta nueva capacidad le permite al niño iniciar la práctica de este tipo de juego, el cual es fundamental para su vida, su desarrollo y aprendizaje. Las formas tempranas de juego simbólico se observan cuando el niño juega a “hacerse el dormido” sin estarlo o “tomar la leche” de una tacita vacía.
- Dice también el Minedu que “A partir de los 18 meses observamos el juego simbólico más definido, cuando el niño empieza a incluir objetos que usa para simular una acción: darle de comer a una muñeca con una cuchara de palo, por ejemplo” (Minedu, 2012, pág. 33).

Luego, el niño es capaz de “convertir” a las muñecas en agentes de las acciones imaginarias que simula. De esta forma, una muñeca puede ser la “mamá” que le da el biberón a su hijito o hija, que no son sino otros muñecos más pequeños. Sin embargo, la competencia simbólica avanzada permite que un plátano se transforme en un teléfono si así el juego lo requiere (Minedu, 2012).

Es este juego simbólico los tipos de juego que originan más impacto positivo en el desarrollo y el aprendizaje del niño. Jugar simbólicamente es el manejo de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad no existente por un objeto (símbolo o signo) que le recuerda la representa mentalmente. En otras palabras, se trata de cambiar un objeto para representar una realidad ausente con éste (Minedu, 2012).

### **2.2.2. El desarrollo del lenguaje**

Puyuelo, (2000). El Habla es la capacidad que adquirimos los seres humanos para comunicarnos por medio de una serie de señales sonoras o visuales en un sistema de comunicación arbitrario, común y complicado. Por ello, la adquisición del lenguaje es la transición que en el ser humano da inicio o desde antes de su nacimiento y permanece durante la vida.

El lenguaje humano según Payuelo se manifiesta de dos maneras: oral y escrito. El lenguaje oral es el desarrollo de la capacidad de comunicarse verbal y lingüísticamente por medio de una conversación en una situación, contexto y



universo eventual determinado; es decir seda en forma hablada mediante el uso de sonidos distintos y de recursos suprasegmentales como la entonación. “El lenguaje escrito se efectúa a través de signos gráficos que representan determinados sonidos del lenguaje y hace uso de claves ortográficas como los signos de puntuación. Ambas formas del lenguaje deben ser asimiladas y aprendidas, sin embargo entre ellas” (Puyuelo, 2000). Existiendo disimilitud en el nivel de competencia psicolingüística. Por una parte, es la lengua oral una actividad lingüística prevalente, asimilándose sin un adiestramiento juicioso y no necesita de un gran recopilación “lingüístico ni de una riqueza de estructuración gramatical. En cambio, el lenguaje escrito es secundario; ya que su aprendizaje requiere de una enseñanza formal y sistemática y está plasmado gráficamente en un texto lo que hace más censurable al lector” (Puyuelo, 2000, pág. 175)

#### **2.2.2.1. Definición de lenguaje**

Cassany, Luna y Sanz, (1994) Afirieron que el lenguaje es la facultad que tenemos las personas y sirve para comunicarse con todos los miembros de su grupo social o especie. En el caso de las personas, “lenguaje articulado y desarrollado a través de signos convencionalmente establecidos por la misma sociedad por naturaleza. Y para fortalecer este punto de vista se ha hecho una investigación profunda en donde se encontró la opinión de diferentes autores” (pág. 39)

Cassany, (1994) Señala que: el lenguaje es la expresión precisa que adopta en cada comunidad la capacidad humana del lenguaje. En este sentido es, además del medio que permite la comunicación entre los miembros de esta comunidad, un signo de adscripción social, es decir, de pertenencia a un grupo humano

determinado. No se puede hablar de lengua sin hablar de sociedad, sin tener en cuenta que el lenguaje es una comunicación social y que estos hechos sociales se vehiculan a ella. Por otra parte, el sistema de signos que utiliza un ser humano es parecido al sistema de signos de las personas de su mismo grupo y distinto de otros grupos. Que emplean comunicación, y muy especialmente la lengua oral. (Cassany, 1994). La comunicación oral es la piedra angular de la sociedad, común a todas las culturas, lo que no sucede con la lengua escrita. Se desconoce de laguna sociedad que haya creado un sistema de comunicación que no sea el lenguaje oral. Además, el lenguaje tiene una magnitud social que no puede ignorar la escuela.

Zamora, D, (2003). El lenguaje es una competencia específica del hombre que le permite comunicar el pensamiento y los sentimientos. El lenguaje es un sistema de signos convenidos por la sociedad; es el progreso social social. “Los signos del lenguaje son un factor que acelera las actividades psíquicas superiores, tales como la percepción, la memoria, el entendimiento, el pensamiento, la actividad teórica. La actividad lingüística tiene una función exclusiva e insustituible para las actividades psíquicas cognoscitivas” (Zamora, D, 2003, pág. 239). La conciencia que poseen las personas es de carácter lingüístico. El lenguaje es el instrumento del pensamiento. El pensamiento tiene naturaleza lingüística. “El lenguaje es igualmente decisivo como apoyo de la memoria, como complemento indispensable de la percepción y como recurso básico de la imaginación. El lenguaje verbal y otros” (Zamora, D, 2003, pág. 241). signos convencionales de información, por ejemplo, mapas, gráficos, diagramas, sistemas de numeración, son instrumentos psicológicos que influyen en la estructuración y el desarrollo de las funciones psíquicas.

Tipos de lenguaje. Según Zamora (2003) : “Las clasificaciones psicológicas de los actos de lenguaje toman en cuenta diversos criterios: grado de complejidad del mecanismo psicofisiológico que entra en acción; grado de programación requerido; grado de actividad voluntaria; interioridad y exterioridad del lenguaje” (pág. 243). Entre los tipos de lenguaje que son más comunes destacan los siguientes: lenguaje activo comunicativo o mono lógico y lenguaje reactivo comunicativo o dialogal. Estos temas también lo aborda: England, N. (2002). El lenguaje humano es un sistema simbólico de comunicación que usa sonidos como los símbolos principales. Los sonidos en sí no tienen significado y no tienen ninguna relación natural con lo que representan, sino que llegan a tenerlo por convención, o sea un acuerdo entre los hablantes del mismo idioma. Así “jay” en el idioma Kakchikel o casa en el idioma castellano, tienen su significado, porque la gente que habla kakchikel o castellano está de acuerdo en que estas combinaciones de sonidos representan algo donde vivir y protegerse de los elementos. Se puede notar que no son los mismos sonidos que representan este concepto en los dos idiomas, y por eso se puede decir que no hay nada en la naturaleza de los sonidos que tengan que ver con el concepto de una vivienda, sino que es el acuerdo entre hablantes o el entendimiento convencional que les da significado. Uno de los papeles del lenguaje es establecer la relación entre sonido (los símbolos primordiales) y conceptos (pensamiento expresado en palabras)

Ediciones Vimana, S.A de C.V (2008). Juegos de Ingenio. Numerosas personas olvidan que el juego y los juguetes forman parte de la vida y que éstos son una expresión de la cultura, una cultura actual que pone a jugar a los niños y niñas solos y solas, en vez de permitir encuentros y desencuentros, y hacer creer que con unos juguetes nuevos y modernos creen que en estos radican la verdadera

utilidad del juego. La vida de los niños es jugar, y juegan por instinto y surgen espontáneamente. El juego es una fuente inagotable de aprendizaje y ensayo de la vida los juegos son para jugar con otros, porque las relaciones que se establecen en el juego son importantes ya que durante el juego el niño inicia su trato y relación con otros, descubre nuevas realidades, ejercita su lenguaje, se adapta al medio, permite desarrollar capacidades de todo tipo. (Ehrenberg, 2007, pág. 103).

El uso del lenguaje representa la diferencia esencial entre seres humanos y animales. “La capacidad de dar nombre a las cosas no dota de poder sobre las mismas, en el sentido de que se puede manipularlas simbólicamente. Este poder casi mágico de las palabras ha sido reconocido tanto en el folklore” (Ehrenberg, 2007, pág. 105) como en la religión.

Por ejemplo, “Rumpelstiltskin” el personaje de un cuento o fábula, pierde su poder cuando se descubre el nombre. La importancia del lenguaje para los individuos fue vívidamente reflejada por Helen Keller, (2013) cuando describió el momento en el que comprendió por primera vez el significado de una palabra: De repente experimenté una “sensación nebulosa. Entonces supe que a-g-u-a significaba esa cosa maravillosa y fresca que fluía por mi mano. La palabra viva despertó mi alma y la dejó en libertad, todo tenía un nombre, y cada nombre hacía nacer un nuevo pensamiento” (Helen Keller, 2013, pág. 80) cada objeto que tocaba parecía llenarse de vida. Eso se debía a que ahora lo veía todo con esa visión nueva y extraña que había “descendido sobre mí. También Helen dice que Las palabras y sus combinaciones casi infinitas en frases, ideas y conceptos, no proporcionan las unidades básicas de pensamiento. La mayoría de las informaciones que se transmiten llegan a través del lenguaje” (Helen Keller, 2013, pág. 83) y la mayor parte del pensamiento se produce por medio de signos

lingüísticos. Se dispone también de otros caminos de información, y se aprende mucho del mundo a través de los sentidos; pero el lenguaje desempeña un papel fundamental para ayudar a ordenar y comprender lo que llega a través de esas vías (Helen Keller, 2013, pág. 85).

#### **2.2.2.2. Teorías explicativas del lenguaje**

En nuestro tiempo no existe aún una teoría absoluta aceptada como explicativa de la obtención del lenguaje, se pueden destacar las siguientes teorías:

##### **2.2.2.2.1. Teoría Innatista**

(Chomsky, 1998) . Es uno de sus representantes quienes sostienen que desde que nacen lo hacen con un sistema de preferencias lingüísticas innatas y es el entorno que determina cuáles se activan y cuáles no. Esta teoría plantea que las personas poseen un dispositivo de adquisición del lenguaje (DAL) que programa el cerebro para analizar el lenguaje escuchado y descifrar sus reglas del desarrollo Humano según (Papalia & Wendkos , 1997).

Chomsky postula como suposición básica que existe en los niños un interés innato para hacer efectivo el aprendizaje del lenguaje que no puede ser explicado por el medio externo puesto que la lengua está determinada por estructuras lingüísticas específicas que restringen su adquisición. La importancia de la teoría Innatista radica en que Chomsky persiste en la figura creadora de la competencia que tiene usa el lenguaje para crear o producir un

número de oraciones infinito, nunca antes expresadas o escuchadas (Chomsky, 1998). Los supuestos en que se fundamenta este modelo son los siguientes:

La enseñanza del lenguaje es específico del ser humano.

La reproducción tiene pocos o ningunos efectos para aprender el lenguaje de otros.

Los empeños del adulto, dirigidos a corregir los errores de los niños, no ayudan al desarrollo del lenguaje (Chomsky, 1998).

La mayoría de las pronunciaciones de los niños y de las niñas son creaciones personales y no repuestas aprendidas de otras personas.

La teoría Innatista ve en primer lugar, la estructura mental que posee los niños y la preferencia innata para apropiarse del lenguaje y en segundo lugar, importancia rol activo de quien aprende frente a su capacidad generar algo nuevo en oraciones (Chomsky, 1998).

#### **2.2.2.2.2. Teoría Conductista**

Para Skinner, (1980). Quien “propuso esta teoría fundamentándola en un modelo de condicionamiento operante o proceso de aprendizaje mediante el cual se logra que una respuesta llegue a ser más probable o frecuente” (Skinner, 1980, pág. 65). El empleó el modelo de “condicionamiento operante” con animales y concluyó que podría alcanzar resultados semejantes si lo aplicaba a niños y personas mediante el proceso de “estímulo - respuesta – recompensa”. El aprendizaje del vocabulario y de la gramática se logra por “condicionamiento operante”. Los adultos que se

encuentran alrededor de los niños recompensan la vocalización de rubricas correctas gramaticalmente, la presencia de nuevas palabras en el vocabulario y la formulación de preguntas y respuestas (Skinner, 1980). Las figuras principales en los que se sustenta el modelo acerca del proceso de adquisición del lenguaje son los siguientes:

Esta apropiación del lenguaje en las personas posterga un poco de la adquisición de comportamiento aprendidas por otros grupos. Son estos pequeños que imitan el lenguaje de los adultos y estas imitaciones son un componente crítico del aprendizaje del lenguaje. Los mayores corrigen las equivocaciones de los más pequeños que aprenden a través del ensayo y error. Parte de lo que utiliza el niño en su lenguaje es la imitación de del lenguaje de los adultos (Skinner, 1980).

Aquí debemos remarcar que esta teoría se centra en el campo extralingüístico, principalmente tiene la influencia del entorno como mediador del aprendizaje, así como la idea de que el uso del lenguaje responde a la satisfacción de determinadas necesidades por parte de los niños (Papalia & Wendkos , 1997).

#### **2.2.2.2.3. Teoría Cognitiva**

Jean Piaget, Respalda su teoría y el presupone la lengua está condicionado por el desarrollo de la inteligencia. Para Jean Piaget el “desarrollo de la inteligencia empieza desde el nacimiento, antes de que el niño hable, por lo que el niño aprende a hablar a medida que su desarrollo cognitivo alcanza el nivel concreto deseado”

(Piaget J. , 1973). Siendo el pensamiento el que hace posible el lenguaje, lo que significa que el ser humano, al nacer no posee lenguaje, el niño lo adquiere como parte del desarrollo cognitivo. Piaget, lo nombra habla egocéntrica a la primera habla del niño porque la usa para comunicar sus pensamientos y deseos no así comunicarse socialmente con otras personas. Simplemente son ideas de pensar e intenciones. Podría afirmarse que el habla egocéntrica precede al habla socializada. (Piaget J. , 1983). Una de las afirmaciones de Piaget es que el aprendizaje empieza con las primeras vivencias sensorio motoras, las cuales son los fundamentos del desarrollo cognitivo y el lenguaje, donde el aprendizaje continúa por la construcción de estructuras mentales, basadas éstas en la integración de los procesos cognitivos propios donde la persona construye el conocimiento mediante la interacción continua con el entorno. Para que el niño alcance su desarrollo mental, es fundamental que atraviese desde su nacimiento diferentes y progresivas etapas del desarrollo cognitivo, etapas que no puede saltarse ni pueden forzarse en el niño a que las alcance con un ritmo acelerado. Estas etapas se denominan:

- Etapa sensorio-motriz; inicia con el nacimiento y concluye a los 2 años.
- Etapa pre operacional: de los 2 años hasta los 6 años.
- Etapa de operaciones concretas: de los 7 años a los 11 años.
- Etapa de operaciones formales: 12 años en adelante.



Formulo, dos tipos de lenguaje que nombro en dos etapas bien definidas: el pre lingüístico y la lingüística (Piaget J. , 1983).

#### **2.2.2.2.4. Teoría Constructivista**

Vygotsky L. , (1962) sustenta el “constructivismo social”. Esta perspectiva se fundamenta en que la actividad mental está íntimamente relacionada al concepto social, estrechando una interrelación entre los procesos mentales y el influjo del contexto sociocultural en el que estos procesos se desarrollan (pág. 77).

Vygotsky, fue el primero en destacar el rol fundamental del habla para la formación de los procesos mentales. En su concepción, Vygotsky (1962). señala que el habla tiene dos funciones: “la comunicación externa con los demás y la manipulación interna de los pensamientos internos de la persona consigo misma y aunque ambos usan el mismo código lingüístico parten de actividades distintas, desarrollándose independientemente aunque a veces puedan coincidir” (pág. 79).

Bruner También encontramos a Jerome que afirma que la actividad mental está ligada al contexto social de las personas, dándose una íntima interrelación entre los procesos mentales y la influencia del contexto sociocultural en el que se desarrolla las estos procesos que progresan ( Bruner., 1996, pág. 43). Para Bruner, están en constante cambio. Su desarrollo y progreso está determinado por diversos estímulos y apoderados sociales culturales como su familia, docentes, amigos y demás personas que

son parte de su comunidad y del entorno; es así que el niño está en contacto con una serie de sucesos y vivencias que le permiten adquirir conocimientos previos ( Brunner., 1996).

Desde esta perspectiva, el niño (a) se apropia del mundo a través de las actividades que crea, más tarde lo hace a través del lenguaje para que al final, tanto la acción como la imagen son traducidas en lenguaje.

Para Bruner el lenguaje debe ser adquirido en situaciones sociales concretas, y vivencial intercambio de comunicación. Es para el el entorno sociocultural en el que se desarrollan los niños una pieza clave en el progreso intelectual, el desarrollo del lenguaje que va dirigido a la acción comunicativa o bien responde a una necesidad del ser humano. Ya que para desarrollar el lenguaje el niño necesita ayuda relacionarse con las demás personas utilizando el lenguaje mientras hace algo ( Brunner., 1996).

#### **2.2.2.2.5. Teoría Emergentismo**

Bates y MacWhinney, (1989). Proponen que el lenguaje surge de la actividad de un sistema primario.

Desagregada de la alternativa constructivista, la aproximación emergentista comprende la interiorización del lenguaje como una estructura que surge de las limitaciones en interacción. “Las constricciones, que hacen parte de este proceso de interacción, ejercen presiones que moldean y dan forma a la estructura lingüística infantil. Como se mencionó anteriormente, el concepto

de emergencia supone un llegar-a-existir de nuevas formas o propiedades” ( Bates & MacWhinney, 1989, pág. 33). A través de procesos progresivos o repitente intrínsecos al sistema.

El lenguaje, desde esta óptica sugiere las interacciones del sistema-organismo con el mundo real más próximo (un sistema de mayor complejidad). “La emergencia es un principio general que puede ser aplicado a la comprensión del cambio y la novedad en todos los sistemas naturales y es la clave que subyace al principio de auto organización” ( Bates & MacWhinney, 1989, pág. 53)

Se expondrá los momentos del desarrollo desde que surgen los primeros sonidos y el surgimiento del vocabulario.

### **2.2.2.3. Etapas del Desarrollo del Lenguaje**

Existen distintos investigadores: Lenneberg, 1967; Brown y Frazer, 1964; Bateson, 1975; Stampe e Ingram, 1976; Einsenson, 1979; Bruner, 1976 y entre los que han investigado o descrito, el progreso del lenguaje en dos momentos: primero la pre lingüística y segundo la lingüística.

Que marcan el nacimiento de nuevas propiedades y cualidades fonéticas, sintácticas y semánticas a medida que el niño se desarrolla.

#### **2.2.2.3.1. Etapa pre lingüística**

Este periodo consiste en el desarrollo de los sonidos que componen las palabras y el desarrollo de pautas gestuales y vocales.

Nombrada: la etapa pre verbal, Entendida entre los 10 a 12 meses de edad. Se determina en una expresión buco-fonatoria baja

comunicación. Llamada también nivel fónico puro, debido a que el infante emite sólo sonidos onomatopéyicos.

Comprendido en el primer año de vida, la comunicación que establece el niño con entorno más próximo especial y particularmente con su cuidador o materna, es afectivo y gestual.

Lingüísticamente es el cuidador o madre deba utilizar, el lenguaje afectivo y gestual, el lenguaje verbal. Siempre acompañada de gesto y a las actividades de la madre con su hijo.

La fase pre verbal poco atendida por los especialistas, pero gracias a las investigaciones actuales, cumple un rol relevante e importante en la adquisición de las bases del desarrollo lingüístico, siendo las expresiones vocales (sonidos o grupo de sonidos de simple significación) como las expresiones verbales (sonidos, grupo de sonidos, palabras aisladas, etc.) fundamentales en el desarrollo,

Es el llanto, donde el bebé pone en ejercicio el aparato fonador, permitiéndole también la necesaria oxigenación de la sangre y el establecimiento de la respiración normal.

Llegando a término en el segundo mes, el llanto ya no es un acontecimiento mecánico, sino que el tono del sonido cambia con el contenido afectivo del dolor, el hambre u otra molestia; es decir, la variación de la tonalidad está relacionada con el estado de bienestar o malestar del bebé. Es en el llanto que el bebé logra comunicar sus necesidades a su entorno más cercano y, como se da cuenta de que gracias al llanto sus necesidades son saciadas, lo

usará intencionalmente, no constituyéndose un mero reflejo o sonido indiferenciado.

Comunicándose él bebe con su entorno próximo, especialmente con su madre o cuidadora, comprendiendo cada vez mejor la madre con él bebe.

la fase del balbuceos surgen sonidos debido a las actividades espontaneas del aparato fonador, aun no imitan a la madre o cuidador Sin embargo, los niños aplican la capacidad de discriminar los sonidos del lenguaje adulto que oyen y muestran un especial interés por los sonidos que corresponden al lenguaje de las personas más cercanas.

Al llegar al primer año ya desarrollan los movimientos articulados que necesitan para adquirir el lenguaje y diversas funciones comunicativas. Al terminar el primer año de vida, los niños son capaces de comunicarse las personas más cercanas a través de gestos y algunas vocalizaciones de su estado.

#### **2.2.2.3.2. Etapa lingüística**

Es en el primer año de edad que comienza la etapa propiamente lingüística, en la que el niño va integrando el "contenido" (idea) a la "forma" (palabra) para alcanzar un objeto.

Iniciándose en palabras aisladas correspondientes a verbos, nombres o adjetivos pero nunca a palabras funcionales como preposiciones o conjunciones.

La primera palabra puede diferir mucho de la edad que es entre los doce y dieciocho meses. Ellas se emiten en el contexto de los gestos, por ejemplo cuando el niño extiende la mano para pedir su juguete favorito, pero, en lugar de limitarse a emitir un gemido acompaña el gesto de la palabra pelota.

Cuando surgen las primeras palabras aisladas del niño siendo estas comunicativas es que algunos autores proponen que son como frases que se transmiten en un mensaje mucho más complejo, que se deduce del contexto no verbal en que se producen. Por ello se denominan Holo frases.

Las Holo frases, apoyan al niño realizar funciones comunicativas como pedir, negar,... etc.

Algunas de las características más importantes de este periodo son:

**De 12 a 18 meses:**

- “Primeras palabras” y utilización de la “Holo frase” (empleo de una única palabra que tiene el valor de una frase completa para expresar intenciones o describir situaciones).
- Uso de “onomatopeyas” para designar objetos del entorno que tienen sonidos propios.
- empleo de la sobre extensiones (generalización: por ejemplo llamar perro a otros animales cuadrúpedos) e infra extensiones (concretizar sin extender la palabra, por ejemplo, sólo designar como coche al suyo y no al resto).

**De 18 a 24 meses:**

- Frases de dos palabras

- Habla telegráfica ( se dicen las palabras cruciales y se omiten las innecesarias)

**De 2 a 3 años:**

- incremento del vocabulario (500 palabras).
- Aparece la función simbólica del lenguaje.

**2.2.2.4. Componentes del lenguaje**

El lenguaje constituye un “sistema muy complejo, por lo que para poder comprenderlo mejor es necesario dividirlo en sus tres componentes principales: forma, contenido y uso” lo define (Bloom, 1978) . La forma incluye la fonología, morfología y sintaxis, esto es, los componentes que conectan sonidos o símbolos en un orden determinado.

A su vez el contenido, “abarca el significado o semántica, mientras que el uso se denomina pragmático. Estos cinco componentes constituyen el sistema fundamental de reglas del uso del lenguaje” (Owens, 2003, pág. 83).

Cuando se hace uso del lenguaje, se codifican ideas (semántica); para ello se emplea un símbolo para representar un acontecimiento, un objeto, o una relación. Owens, Para “comunicar dichas ideas a otras personas, se recurre a ciertas formas que incluyen las unidades sonoras apropiadas (fonología), el orden apropiado de las palabras” (Owens, 2003, pág. 89).siendo esta la (sintaxis), y las palabras adecuadas con una determinada organización interna (morfología), con el objetivo de “clarificar al máximo su significado- Los hablantes utilizan estos componentes para lograr ciertos objetivos comunicativos, tales como obtener información, expresar su

acuerdo, o responder a estímulos anteriores (pragmática)” (Owens, 2003, pág. 89).

#### **2.2.2.4.1. La fonología**

Es la inclinación por los sonidos de la expresión lingüística de una lengua determinada desde un punto de vista práctico e inexacto. Organizando los sonidos en un sistema, valiéndose de sus caracteres articulatorios y de la distribución o suma de los contextos en que pueden aparecer. (Onieva, 1993). La fonología es la especialidad que estudia la norma que guía, la distribución y la secuencia de los sonidos del habla, y la configuración de las sílabas. Asimismo según Martínez Celdrán, (1989). La fonología estudia la maneras de expresión que se evidencian en los fonemas, los rasgos claros y las sílabas. Los fonemas son esquemas mentales de los sonidos considerados como una unidad o segmentos mínimos y sucesivos que constituyen los significantes lingüísticos de una determinada lengua. (Martínez Celdrán, 1989, pág. 61). Los rasgos son las diferencias simultáneas que dan unidad al fonema, se vuelve distintivo cuando cumple la función de oposición. Las sílabas son las unidades básicas para la combinación de fonemas y variantes, el esquema elemental alrededor del cual se constituye todo.

#### **2.2.2.4.2. La morfología y la sintaxis**

Es la descripción de como la esquema interno de las palabras como de las reglas de combinación de los sintagmas en oraciones



Dubois, (1979). Este componente lingüístico comprende el estudio de las reglas que participan en la construcción de las palabras sino también las posibles combinaciones que estas puedan tener al interno de las distintas secuencias oracionales en las que se estructura una lengua. “El estudio realizado es grande, ya que se ocupa de describir las reglas de ordenamiento y funcionamiento tanto de las unidades morfológicas como de las sintácticas.

La morfología tiene que ver con la organización interna de las palabras” (Dubois, 1979).

Es desde este momento que los morfemas que son la unidad mínima de significado que existe en una lengua. “Asimismo proporciona información sobre como el niño aprende a utilizar las reglas que gobiernan la lengua de su medio, mientras que la sintaxis informa cómo y cuándo aprende los principios y las reglas que rigen el orden entre palabras” (Dubois, 1979, pág. 63).

Es la sintaxis que va a determina los acuerdos de las cuales depende la forma o estructura de una oración. “Dichas reglas especifican la organización de las palabras, las frases, las cláusulas, el orden y la organización de las oraciones, así como las relaciones entre las palabras, los tipos de palabras y otros elementos de la oración” (Dubois, 1979, pág. 72). Las oraciones se organizan según su función. “La sintaxis especifica que combinaciones de palabras pueden considerarse aceptables o gramaticales y cuáles no. Además de las reglas para combinar palabras la sintaxis también especifica que tipos de palabras pueden aparecer en los sintagmas

nominales y los verbales”, así como la relación entre ambos tipos de sintagmas (Owens, 2003, pág. 79)

#### **2.2.2.4.3. La semántica**

Es el estudio del “significado de las palabras” y de las “combinaciones de las palabras”. En esta parte de la lingüística que se ocupa del significado de los signos lingüísticos y de sus posibles combinaciones en las diferentes organizaciones del sistema lingüístico, es decir en las palabras, en las frases, en los enunciados y en el discurso. “Desde el punto de vista estructuralista, la semántica, estudia la organización interna de las reglas que permiten la formación e interpretación de los significados en las distintas lenguas, mientras que desde el punto de vista funcional” (Dubois, 1979, pág. 123). se interesa más por cómo varía el significado en función de variables externas a él, como son el contexto de habla, el conocimiento de los interlocutores, el tipo de discurso, es decir por el significado intencional. Por otro lado Dubois afirma que la semántica se preocupa del contenido del lenguaje y de la manera en que las personas son capaces de representar su mundo de objetos y sucesos, así como de sus relaciones mediante el uso de un código lingüístico; considera también el sistema de significados que lo condicionan en su relación con la realidad y sus implicaciones cognitivas (Dubois, 1979). Estudia las relaciones de unos significados con otros y los cambios de significación que experimentan esas palabras, tiene que

ver con las relaciones entre la forma del lenguaje y como percibe los objetos, vivencias y relaciones, es decir con el pensamiento. Las palabras que se utilizan no representan la realidad en sí misma, sino las ideas o concepciones que se tienen sobre esa realidad (Owens, 2003)

#### **2.2.2.4.4. La pragmática**

Acosta y Moreno, (2001) afirman que la pragmática se trata del estudio del lenguaje en contextos sociales; inclinándose por las reglas que gobiernan el uso social del lenguaje en un contexto determinado, analizando el funcionamiento del lenguaje en otros entornos: comunicativos, es decir, escudriñan las reglas que explican o regulan el uso intencional del lenguaje, teniendo en cuenta que se trata de un sistema social compartido que dispone de normas para su correcta utilización en contextos concretos.

La pragmática se encarga de la intención comunicativa del hablante y del empleo que hace del lenguaje para su puesta en acción, teniendo en cuenta las interacciones: las intenciones comunicativas, el orden en el discurso y las presuposiciones en contextos conversacionales y narrativos (Acosta, & Moreno , 2001). Para Owens (2003), cuando utilizan el lenguaje con la “intención de influir sobre los demás o de transmitir información, se hace evidente el uso de la pragmática, que constituye un conjunto de reglas relacionadas con el uso del lenguaje en el seno de un contexto netamente comunicativo” (Owens, 2003).

## **2.2.2.5. Tipos del Lenguaje**

### **2.2.2.5.1. Lenguaje oral**

Es un sistema de signos empleados, por los seres humanos a través de sus órganos naturales de fonación, llamado lenguaje: El habla es el acto oral de expresión de una lengua, ósea las personas hablan realizaciones orales de una lengua. Sin excepción los lenguajes se construyen con signos. El signo integra a una lengua: es el lingüístico.

El progreso del lenguaje oral en la etapa de la niñez tiene suma importancia, ya que este mecanismo permitirá a niños y niñas realizar un aprendizaje escolar satisfactorio, sobre el que se fundamentarán todos los conocimientos posteriores.

Es vinculo de la comunicación en las personas es el lenguaje oral, la voz y el habla, es el canal por donde la persona expresa y comprender ideas, pensamientos, sentimientos, conocimientos y actividades. El lenguaje hablado se da como resultado de un proceso de imitación y maduración con una gran riqueza de estímulos que existen en el entorno.

La adquisición del lenguaje oral se concibe como el desarrollo de la capacidad de comunicarse verbal y lingüística por medio del dialogo en una situación determinada y respecto a determinado contexto y espacio temporal.

El lenguaje oral es la capacidad de comprender y usar iconos verbales como forma de comunicación, o bien se puede definir como un sistema estructurado de símbolos que cataloga los objetos, las relaciones sociales.

#### **2.2.2.5.2. Lenguaje escrito**

Es símbolo de la lengua por medio del sistema de escritura la cual es un sistema de representaciones gráfica de una lengua, por medio de signos grabados o dibujados sobre un soporte. Es un método de comunicación humana que se realiza por medio de signos visuales que constituyen un sistema.

La escritura es una actividad compleja, que resulta altamente necesaria al igual que la lectura para acceder a los saberes organizados que forman parte de la cultura.

En la evolución del proceso de escritura nos encontramos con una serie de etapas, que vale la pena conocer para saber dónde se encuentra cada escolar. Entonces, de esta manera poder planificar basándonos en su nivel inicial de conocimientos, planteando actividades que permitan confrontar aquello que sabe con el nuevo conocimiento.

Según estos autores el proceso de adquisición de la lengua escrita se puede dividir en tres períodos, que son:

- Período Preverbal Icónico
- Período Verbal Transcriptor
- Período Textual Escritural

En el primer período la lengua escrita queda confundida con el dibujo figurativo. El niño dibuja la lengua escrita que ve en el entorno que lo rodea y le atribuye valores simbólicos. El dibujo figurativo que el niño representa como escritura ha sido internalizado a través de las observaciones e intercambios con los adultos, por lo cual no es una simple imitación pasiva, sino que tiene un programa de qué es leer y de qué es escribir.

Estamos ante un simbolismo de primer orden, que según Vigotsky, (1986) “consiste en que el lenguaje escrito se transforma en un sistema de signos que simbolizan directamente las relaciones entre ellos” (Vygotsky, 1982, pág. 163). Dentro de este período podemos encontrar:

1. Dibujo y Trazo: “el niño distribuye el espacio para ambas representaciones en forma diferenciada sosteniendo que en uno de los sectores el espacio “está dibujado” mientras que en otro “está escrito” (Vigotsky, 1986, pág. 164).
2. Trazo sin dibujo: “diferencia el dibujo de lo que es la escritura. Tiende a llenar toda la página con trazos para representar una página escrita que ha visto” (Vigotsky, 1986).
3. Trazo con horizontalidad: “el trazo es siempre horizontal, teniendo a representar la parte del renglón”.
4. Segmentación del trazo: “segmenta el trazo para representar las especiaciones propias de un texto y aún de las palabras. Diferenciación de protografemas” (Vigotsky, 1986, pág. 170).

5. Imitación convencional: “imita cierto conjunto de letras convencionales correspondientes al alfabeto, pero no pueden captar el valor fonográfico de éste. En los textos escritos de los niños no sólo aparecen letras, sino también signos gráficos (números, signos del tipo X, +, etc)” (Vigotsky, 1986). Y letras de adorno o incluso logotipos. “Estas letras se construyen siempre en mayúscula impresa, no sólo porque puede ser el más frecuente en los textos escritos sino también porque representa un menor esfuerzo de trazado. El segundo período Verbal Transcriptor se caracteriza por la utilización” (Vigotsky, 1986) de un modelo operativo basado en el descubrimiento y exploración de la realidad con valor verbal explícito entre la lengua oral y la escrita. Esto quiere decir, que la correlación “fonema- grafema” funciona en el conjunto de las letras, entonces, son niños que utilizan las letras, cuyo valor “fonográfico” conocen, “para construir palabras o secuencias mayores operando combinatoriamente. El niño en esta etapa comienza a asociar algunos grafemas (letras), que él había logrado imitar con ciertos sonidos (fonemas). Utilizan estrategias de 2º orden,” (Vigotsky, 1986). consisten en que para el niño el lenguaje escrito sería un sistema de signos que designan los sonidos y las palabras del lenguaje hablado. O sea, que no se diferencian las funciones que utiliza la lengua escrita con las que utiliza la lengua oral. Dentro de este período se encuentran:

1. La representación fonográfica esquemática: no produce las consonantes implosivas, ejemplo: “cato” por “canto”, rasgos propios

del habla infantil; omisión de vocales marginales en el núcleo vocálico complejo, ejemplo: “selo” por “cielo”.

2. La Escritura Fonográfica Avanzada: emplean estrategias basadas en la correlación de clase de sonidos y grafemas. “En el tercer período Textual Escritural, el niño procesa la lengua escrita como un simbolismo, pero con una estructura Verbal propia, diferente en lo funcional y en lo cognitivo a la de la lengua oral. Supone una operatividad fuertemente” (Vygotsky L. , 1962) descontextualizada. No se afirma que estos últimos niños hayan integrado ya, toda la complejidad verbal de la lengua escrita. No sólo significa que recubra la sonoridad de la lengua con grafías, sino también que utilice la lengua escrita con las mismas funciones con que utilizaría la lengua oral.

### **2.2.2.5.3. Lenguaje corporal**

Tipo de lenguaje no verbal en que los signos de naturaleza sonora, típicos del lenguaje natural y articulado, son sustituidos por señas o gestos para enviar un mensaje.

El lenguaje corporal ha sido objeto de mucho estudio y también origen de bastantes mitos como el que dice que casi un noventa por ciento de la comunicación es no verbal.

La expresión corporal es una actividad que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, y la comunicación humana. Es un lenguaje por medio del cual el individuo puede sentirse, percibirse, conocerse y manifestarse. La práctica de la



expresión corporal proporciona un verdadero placer por el descubrimiento del cuerpo en movimiento y la seguridad de su dominio.

El lenguaje corporal permite transmitir nuestros sentimientos, actitudes y sensaciones, el cuerpo utiliza un lenguaje muy directo y claro, más universal que el oral, al que acompaña generalmente para matizar y hacer aquel más comprensible. Todos los otros lenguajes (verbal, escrito,...) se desarrollan a partir del lenguaje corporal. Los padres conocen los sentimientos de sus hijos a través de este lenguaje, sabemos cuándo un niño está triste, no es necesario que lo diga, sus gestos y movimientos nos lo indican, El lenguaje corporal utiliza principalmente los gestos y el movimiento.

#### **a. Evolución del gesto**

La expresión por medio del gesto es natural en el niño desde los primeros meses:

**De 0 a 3 meses:** Reconocimiento del rostro y demostración de afecto. Responde positivamente a la presencia de los demás por la imagen o la voz. Mira al adulto, sonrío, vocaliza.

**De 4 a 6 meses:** Reconocimiento del rostro y demostración de afecto u hostilidad. Responde positiva o negativamente según el caso.

**De 6 a 7 meses:** Responde a estímulos insignificantes del rostro. La respuesta es facial o vocal. Ante una cara extraña responde de

modo negativo (no sonríe, llanto). Vuelve la cabeza o manifiesta otros signos de atención al oír su nombre.

**De 7 a 9 meses:** Reconocimiento y demostración de afecto. Diferencia a personas conocidas de extraños, gestos de inquietud ante los extraños (agarrarse a la madre, volver la cabeza). Utiliza emisiones vocales, gritos, gestos de la cabeza y brazos para atraer la atención. Extiende los brazos, coge un objeto que se le ofrece. Comprende la posición del adulto a su comportamiento a través del tono y los gestos de desagrado.

**De 10 a 12 meses:** Comprende y utiliza el nombre de un cierto número de personas, al comienzo de sus frases incluye palabras con función de llamada (¡mira!, ¡oh!). “Continúa sirviéndose de gestos pero al mismo tiempo utiliza palabras que designan la acción, objeto o persona que debe realizarla, comprende órdenes verbales o con un mínimo de gestos” (Vygotsky L. , 1962, pág. 99).

Tiende a repetir palabras. Comprende el no como descripción de una situación.

A partir de esta edad, el gesto acompaña a otras formas de comunicación, principalmente la oral. Este lenguaje no sólo le permitirá comunicar sentimientos, emociones, necesidades, sino un mayor conocimiento y control del cuerpo (actividad, movimiento, reposo, relajación, etc....)”. (Vygotsky L. , 1962).

## **b. Evolución del movimiento según Wallon**

**Anabolismo:** La primera etapa de desarrollo coincide con la vida intrauterina. A partir del 4º mes el feto realiza reflejos de posturas, al igual que el recién nacido (Wallon, 1987). Impulsividad motriz: Coincide con el nacimiento. Son simples descargas musculares.

**Estadio emocional:** Entre los 2-3 meses y los 8-10 meses, el niño está unido a su ambiente familiar de una manera tan íntima que no parece saber distinguirse de él. Las primeras emociones las manifiesta con la función postural

**Estadio sensorio motor:** Entre los 10-18 meses. El lenguaje y la marcha serán dos adquisiciones fundamentales de este periodo. Los desplazamientos le permitirán conocer los espacios más lejanos y al mismo tiempo, identificar de manera más completa los objetos que descubre o que encuentra a voluntad. El lenguaje contribuirá igualmente, “de ahí que sus preguntas versen sobre el nombre de los objetos y el lugar donde se encuentran

Estadio del personalismo: 3 a 6 años. El movimiento servirá de soporte y acompañante de las representaciones mentales, la imitación” (Wallon, 1987). Juega un papel esencial, no se limita a simples gestos sino que será la de un papel, un personaje, un ser preferido. Dominar la imitación supone según Wallon dominar el propio cuerpo. El movimiento no solo es parte del niño sino que es propio del niño, el desarrollo de la motricidad es la base para el desarrollo físico, intelectual y emocional, por ello es importante

que los padres propicien la expresión corporal en los niños, que se muevan, conozcan su cuerpo y tengan conciencia del espacio. Jugar con ellos, sobre todo en lugares amplios y seguros, permitirán al niño moverse con autonomía y destreza. Promover el lenguaje gestual a través de juegos de imitación como representar animales o personajes de un cuento permiten no solo desarrollar el lenguaje comprensivo y expresivo sino también promueven la iniciativa, la desinhibición, el ingenio y la imaginación favoreciendo el bienestar emocional del niño.

#### **2.2.2.5.4. Lenguaje pictórico**

Lenguaje que comunica diferentes mensajes a través de imágenes, íconos y dibujos.

Es el conjunto de las técnicas (colores, materiales, herramientas, manera de pintar y de representar las cosas y las personas) que pertenecen a un mismo pintor o a una escuela de pintura o bien a una temporada artística.

Permite la identificación y el reconocimiento de las formas pictóricas. Según el trazo varia su expresión plástica: Trazo continuo y cerrado: propósito descriptivo Trazo grueso y vehemente: expresivo Trazo abierto: imaginativo y poético Trazo curvilíneo: sensualidad.

Al hacer referencia a la luz en la pintura, estamos hablando de una luz ilusoria, la cual el autor puede utilizar a su gusto; ya sea como un elemento de la composición o como un elemento expresivo. El

tratamiento que el autor haga de la misma determina ambos valores: “Luz diáfana y homogénea: equilibrio y armonía. Luz contrastada: dinamismo y expresividad. Luz cenital: orden y estatismo. Luz oblicua: movimiento y profundidad.

Es la esencia de la pintura y tiene valor por sí mismo” (Wallon, 1987).

**División de colores:** Primarios o puros: “tienen color propio

Secundarios o binarios: están compuestos por 2 colores primarios

Colores intermedios: se obtienen de la mezcla de un primario y un secundario. Complementarios: cada color primario tiene su

complementario en el color secundario” (Wallon, 1987, pág. 63).

Cálidos: nos producen sensación del calor y la luz por asociación con el fuego y la luz solar. Fríos: nos producen sensación de frío por su Asociación con la oscuridad de la noche.

Esta es la técnica de la cual nos valemos para representar sobre un plano “de dos dimensiones, las tres dimensiones de cualquier modelo, con la ilusión óptica de la realidad misma del objeto y del espacio. Se basa siempre en los puntos de fuga que se encuentran sobre una línea imaginaria llamada horizonte” (Wallon, 1987, pág.

65). Elementos de la perspectiva: El punto de vista Plano del cuadro Plano geometral Plano de horizonte Línea de horizonte Línea de tierra Punto.

### 2.3. Definiciones Conceptuales

- **APRENDIZAJE:** El aprendizaje es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción. El **aprendizaje** es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, las experiencias, la instrucción, el razonamiento y la observación (Rojas, 2001).
- **DESARROLLO:** Es un proceso por el cual cada ser humano tiene que vivir para ir creando una madurez adecuada a su edad. Es una secuencia de cambios tanto del pensamiento como sentimientos y sobre todo el más notorio es el físico, dándose estos cambios se llega a una madurez tanto intelectual, social como muscular y de esta manera el individuo se va desarrollando en todas sus dimensiones. (<https://www.significados.com>, 2019)
- **JUEGO:** El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social (<https://www.significados.com/juego/>, 2019).
- **JUEGO COGNITIVO:** Se trata de actividades con el objetivo de potenciar el desarrollo de los procesos cognitivos (<https://www.significados.com/cognitivo/>, 2019) (atención, imaginación, memoria, pensamiento, percepción) mediante la utilización de juegos. Este constituye un factor determinante para desarrollar el lenguaje como estrategia fundamental en la planeación y ejecución de actividades

del nivel preescolar. Se describen algunos juegos que pueden ser empleados, de forma sistemática y creativa por las educadoras para el logro de este propósito.

- **JUEGO MOTOR:** Los juegos de movimientos, (<https://glosarios.servidor-alicante.com/educacion-fisica/juegos-motores>, 2019) además de desempeñar un papel significativo en el desarrollo físico y psíquico de niños y niñas en edades tempranas, constituye un excelente medio educativo que influye en las formas más diversas y complejas de la evolución del niño. Proporciona el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar, capturar, equilibrio, reptación, destreza, flexibilidad, rapidez y resistencia entre otros. De las cualidades morales y evolutivas como la voluntad, el valor, la perseverancia, la ayuda mutua, la disciplina y el colectivismo, etc.
- **JUEGO SIMBOLICO:** Es la capacidad de realizar representaciones mentales y jugar con ellas. Juego simbólico espontáneo, en educación infantil o en cualquier otro espacio social: parque, jardines, calle, su casa, etc., <https://www.simbolics.cat/cas/juego-simbolico-que-es/> al juego que realiza un niño o varios niños sin que nadie, solamente ellos, les dirija el juego. El juego simbólico espontáneo, es el que surge entre ellos o realiza un niño solo sin otro tipo de intervenciones ni objetivos educativos externos, ni tiene un objetivo educativo. El juego simbólico espontáneo, de forma natural, es el que realizan los niños cuando juegan solos o con otros compañeros.
- **LENGUAJE:** el lenguaje es la capacidad que poseemos los seres humanos para hacer ciertas cosas por medio de una serie de señales sonoras o visuales en un sistema de comunicación arbitrario, convencional y complejo.
- **LENGUAJE CORPORAL:** Tipo de lenguaje no verbal (<https://www.guiainfantil.com/>, <https://www.guiainfantil.com/>, 2019).en que los

signos de naturaleza sonora, típicos del lenguaje natural y articulado, son sustituidos por señas o gestos para enviar un mensaje.

- LENGUAJE ORAL: La lengua es un sistema de signos desarrollados, por los hombres a través de sus órganos naturales de fonación, como realización de un lenguaje: El habla es el acto oral de expresión de una lengua, por tanto los hombres hablan realizaciones orales de una lengua (<https://www.guiainfantil.com/>, 2019).
- LENGUAJE PICTORICO: Lenguaje que comunica diferentes mensajes a través de imágenes, íconos y dibujos (<https://www.guiainfantil.com>, 2019).

## **2.4. Formulación de la Hipótesis**

### **2.4.1. Hipótesis General**

Los juegos se relacionan con el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.

### **2.4.2. Hipótesis Específicas**

- Los juegos motores se relacionan con el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.
- Los juegos sociales se relacionan con el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.
- Los juegos cognitivos se relacionan con el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.



## **CAPÍTULO III**

### **Metodología de la Investigación**

#### **3.1. Diseño Metodológico**

La investigación se orientó con un conjunto de métodos, procedimientos y técnicas en sus distintas etapas, fases, pasos y operaciones.

##### **3.1.1. Tipo**

El tipo de investigación utilizado corresponde al descriptivo porque nos permite describir y medir las dos variables de estudio: el juego y desarrollo del lenguaje.

Según lo planteado por (Hernández, Fernández y Baptista , 2010), que manifiestan que este tipo de investigación descriptiva consiste en buscar y especificar propiedades, características y rasgos de cualquier fenómeno que se analice.

##### **3.1.2. Enfoque**

La presente investigación es de tipo descriptivo basado en un enfoque cuantitativo, de acuerdo con los objetivos e hipótesis planteados.

#### **3.2. Población y Muestra**

Es el conjunto de todos los elementos a los cuales se refiere la investigación. Así

mismo la (Acuña, 1998) como “Un conjunto finito o infinito de personas, cosas o elementos que presentan características comunes”.

La población objeto de estudio de investigación son niños de cuatro años de la I.E.P.

La Merced del distrito de Huacho en el año 2016.

Tabla 1.  
*Población.*

NIVELES	%
<b>Población:</b> 24 niños de la I.E.P. La Merced	100
<b>Muestra:</b> 20 niños de la IEP La Merced	88.2

*Fuente: Elaboración propia*

### 3.3. Operacionalización de variables e indicadores

Tabla 2.  
*Operacionalización de variables.*

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
EL JUEGO	Juego motor	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejora la coordinación motriz.</li> <li>- Equilibrio</li> <li>- Fuerza</li> <li>- Manipulación de objetos.</li> <li>- Discriminación sensorial.</li> </ul>	Observación Directa Cuestionario
	Juego social	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participa con sus compañeros.</li> <li>- Juego con sus compañeros.</li> <li>- Respeta reglas del juego.</li> <li>- Sabe perder.</li> <li>- Sabe esperar su turno</li> </ul>	
	Juego cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimula la memoria,</li> <li>- Estimula la imaginación,</li> <li>- Estimula la creatividad</li> <li>- Desarrolla la función simbólica</li> <li>- Desarrolla el rendimiento la comunicación y el lenguaje</li> </ul>	
DESARROLLO	- Lenguaje oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Describe láminas y imágenes</li> <li>- Señala las figuras según lo indicado.</li> </ul>	Observación Directa

DEL LENGUAJE		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repite las frases que se le va nombrando.</li> <li>- Expresa verbalmente algunos estados de ánimos muy intensos.</li> <li>- Arma una frase con una imagen mencionada.</li> </ul>	Cuestionario
	- Lenguaje escrito	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Copia su nombre.</li> <li>- Copia letras que observa.</li> <li>- Escribe una carta a su mama con símbolos no convencionales.</li> <li>- Se expresa a través del dibujo.</li> <li>- Crea rimas con dibujos.</li> </ul>	
	- Lenguaje corporal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresa sus emociones a través del lenguaje corporal.</li> <li>- Expresa sentimiento, deseos e ideas mediante el lenguaje gestual.</li> <li>- Dramatiza diferentes situaciones.</li> <li>- Practica actividades de expresión corporal.</li> <li>- Adapta su movimiento a diferentes ritmos musicales.</li> </ul>	

Tabla 3.  
Variable 1: El juego

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
<b>JUEGO MOTOR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mejora la coordinación motriz.</li> <li>- Equilibrio</li> <li>- Fuerza</li> <li>- Manipulación de objetos.</li> <li>- Discriminación sensorial.</li> </ul>	05	Bajo Medio Alto	0-1 2-3 4-5
<b>JUEGO SOCIAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participa con sus compañeros.</li> <li>- Juego con sus compañeros.</li> <li>- Respeta reglas del juego.</li> <li>- Sabe perder.</li> <li>- Sabe esperar su turno</li> </ul>	05	Bajo Medio Alto	0-1 2-3 4-5
<b>JUEGO COGNITIVO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimula la memoria,</li> <li>- Estimula la imaginación,</li> <li>- Estimula la creatividad</li> <li>- Desarrolla la función simbólica</li> <li>- Desarrolla el rendimiento la comunicación y el lenguaje</li> </ul>	05	Bajo Medio Alto	0-1 2-3 4-5
<b>EL JUEGO</b>		15	Bajo Medio Alto	0-5 6-10 11-15

Tabla 4.  
Variable 2: El desarrollo del lenguaje

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
<b>LENGUAJE ORAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Describe láminas y imágenes</li> <li>- Señala las figuras según lo indicado.</li> <li>- Repite las frases que se le va nombrando.</li> <li>- Expresa verbalmente algunos estados de ánimos muy intensos.</li> <li>- Arma una frase con una imagen mencionada.</li> </ul>	05	Bajo Medio Alto	0-1 2-3 4-5
<b>LENGUAJE ESCRITO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Copia su nombre.</li> <li>- Copia letras que observa.</li> <li>- Escribe una carta a su mamá con símbolos no convencionales.</li> <li>- Se expresa a través del dibujo.</li> <li>- Crea rimas con dibujos.</li> </ul>	05	Bajo Medio Alto	0-1 2-3 4-5
<b>LENGUAJE CORPORAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresa sus emociones a través del lenguaje corporal.</li> <li>- Expresa sentimiento, deseos e ideas mediante el lenguaje gestual.</li> <li>- Dramatiza diferentes situaciones.</li> <li>- Practica actividades de expresión corporal.</li> <li>- Adapta su movimiento a diferentes ritmos musicales.</li> </ul>	05	Bajo Medio Alto	0-1 2-3 4-5
<b>Desarrollo del Lenguaje</b>		15	Bajo Medio Alto	0-5 6-10 11-15

### 3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

#### 3.4.1. Técnicas a emplear

Los instrumentos son los diferentes medios con los cuales se van a operativizar y registrar las informaciones y datos siendo las siguientes:

A. Para la recolección de informaciones:

- Fichas de centros de documentación
- Fichas de fuentes
- Fichas de contenidos

## B. Para la recolección de datos

- Observación
- Cuestionario

### **3.4.2. Descripción de los Instrumentos**

- Fichas de centros de documentación: Las fichas de centros de documentación, son aquellas en las que detallaremos información de los lugares en los que podremos encontrar información referente a nuestro tema.
- Fichas de fuentes: La ficha de fuentes es la recopilación de información acerca de autores que han escrito o tienen relación con nuestro tema de investigación.
- Fichas de contenidos: Las fichas de contenidos son las que nos permiten recopilar extractos importantes de obras de algunos autores, y estos están relacionados con nuestra investigación, sirviéndose como marco teórico.
- Guías de Observación: que consiste en mirar detenidamente las particularidades del objeto de estudio para cuantificarlas.
- Guion de cuestionario: la cual se aplicó a los niños del segundo ciclo de la I.E.P. La Merced del distrito de Huacho.

## **3.5. Técnicas para el Procesamiento de la Información**

### **3.5.1. Procesamiento Manual**

Se realizará para la determinación para determinar la influencia de los juegos en el desarrollo del lenguaje de los niños del cuatro años de la I.E.P. La Merced del distrito de Huacho, para lo cual se utilizarán guías de observación para los niños

y un cuestionario.

### **3.5.2. Procesamiento Electrónico**

Una vez aplicado las guías de observación y cuestionarios, se tabuló con el software Microsoft Excel, luego del cual se procedió a la tabulación e interpretación de los resultados obtenidos que nos permitieron expresar los resultados en una tabla con sus porcentajes respectivos.

### **3.5.3. Técnicas Estadísticas**

Estarán orientadas a las medidas de tendencia por ser la investigación de tipo descriptiva.

## CAPÍTULO IV

### Resultados

#### 4.1. Descripción de los Resultados

##### 4.1.1. Análisis descriptivo por variable dependiente:

Tabla 5.  
*El juego motor*

**Juego motor**

Categorías	f	%
Bajo	5	25%
Medio	9	45%
Alto	6	30%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura

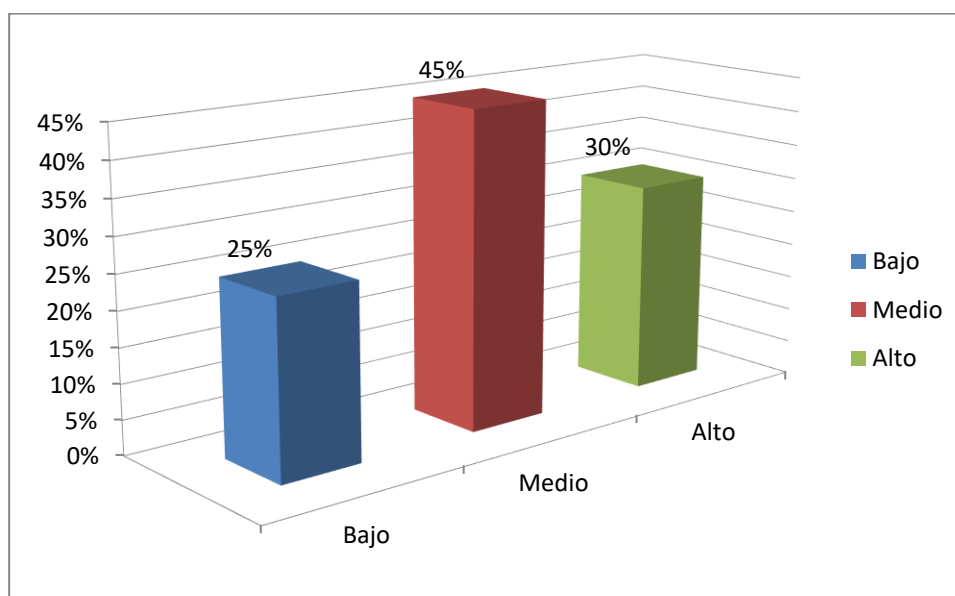


Figura 1. Gráfico de barras de la dimensión juego motor

De la fig. 1, un 45% de los niños del cuatro ciclo de la I.E.P La Merced del distrito de Huacho, lograron un nivel medio en la dimensión juego motor, un 30% muestran un nivel alto y otro 25% presentan un nivel bajo.

Tabla 6.  
*Juego social.*

### Juego social

Categorías	f	%
Bajo	2	10%
Medio	5	25%
Alto	13	65%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

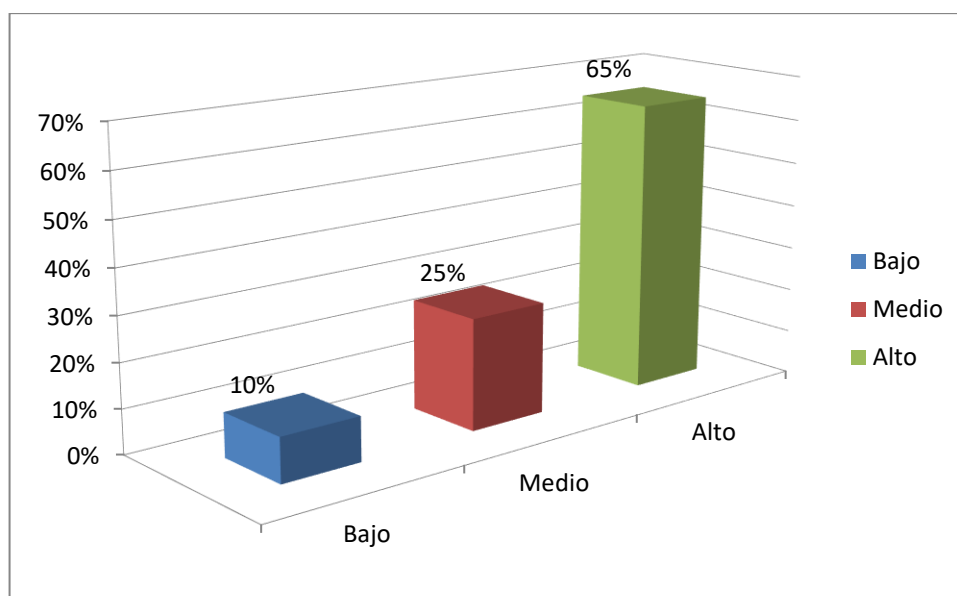


Figura 2. Gráfico de barras de la dimensión juego social.



De la fig. 2, un 65% de los niños de cuatro años de la I.E.P. La Merced del distrito de Huacho, lograron un nivel alto en la dimensión juego social, un 25% muestran un nivel medio y un 10% presentan un nivel bajo.

Tabla 7.  
*Juego cognitivo.*

<b>Juego cognitivo</b>		
<b>Categorías</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Bajo	3	15%
Medio	4	20%
Alto	13	65%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

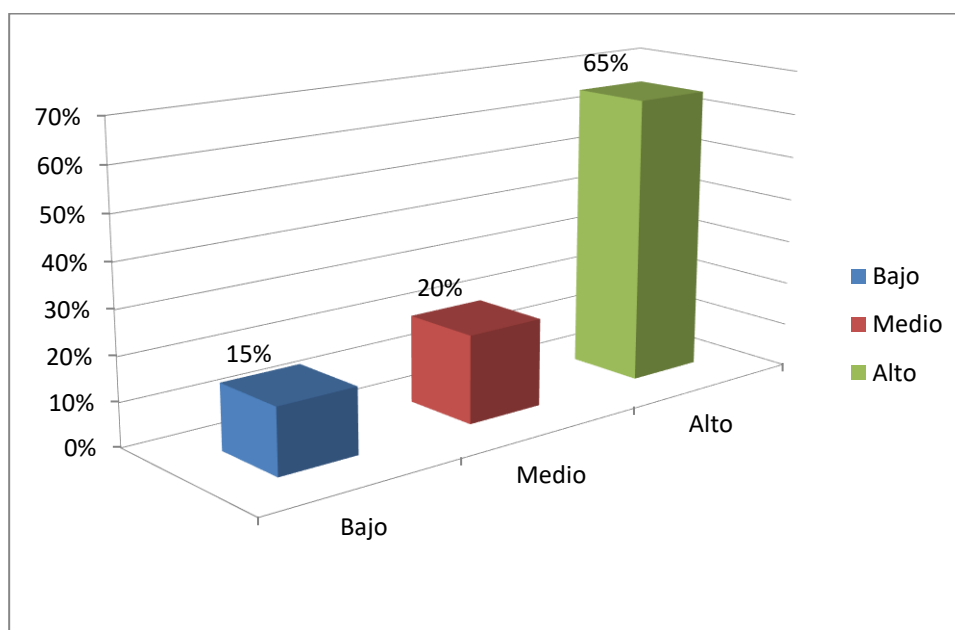


Figura 3. Gráfico de barras de la dimensión juego cognitivo.

De la fig. 3, un 65% de los niños de cuatro años de la I.E.P. La Merced del distrito de Huacho, de lograron un nivel alto en la dimensión juego cognitivo, un 20% muestran un nivel medio y un 15% presentan un nivel bajo.

#### 4.1.2. Análisis descriptivo por variable independiente

Tabla 8.  
*Lenguaje oral.*

#### Lenguaje oral

<b>Categorías</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Bajo	3	15%
Medio	11	55%
Alto	6	30%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

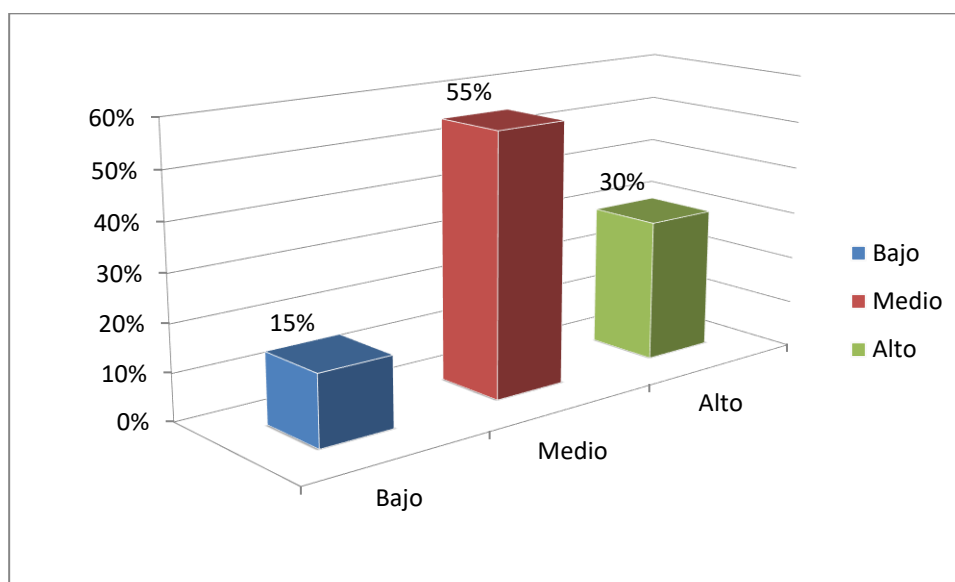


Figura 4. Gráfico de barras de la dimensión: lenguaje oral.

De la fig. 4, un 55% de los niños de cuatro años de la I.E.I. La Merced del distrito de Huacho, lograron un nivel medio en la dimensión lenguaje oral, un 30% muestran un nivel alto y un 15% presentan un nivel bajo.

Tabla 9.  
*Lenguaje escrito.*

### Lenguaje escrito

<b>Categorías</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Bajo	2	10%
Medio	6	30%
Alto	12	60%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

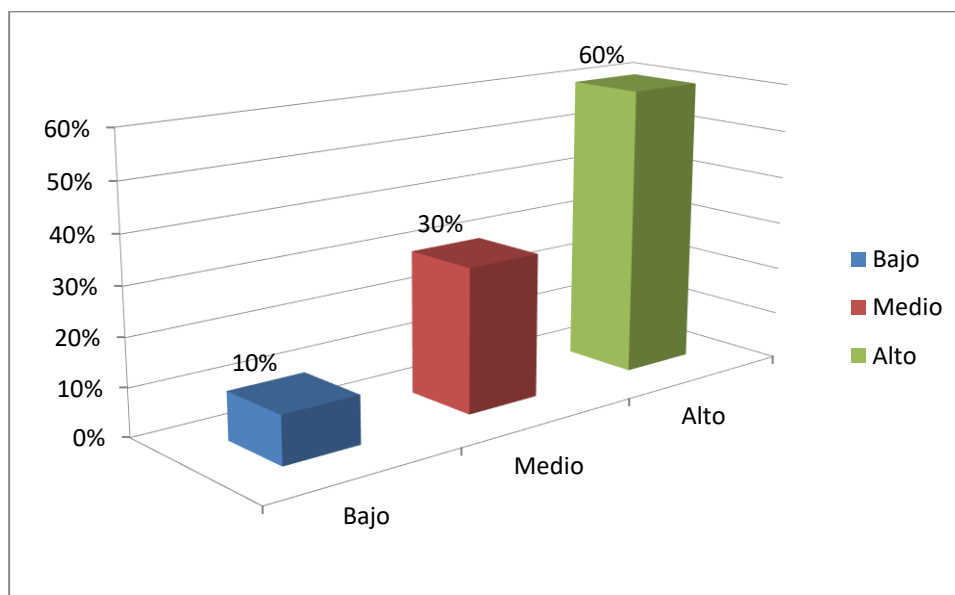


Figura 5. Gráfico de barras de la dimensión: lenguaje escrito

De la fig. 5, un 60% de los niños de cuatro años de la I.E.P. La Merced del distrito de Huacho, lograron un nivel alto en la dimensión lenguaje escrito, un 30% muestran un nivel medio y un 10% presentan un nivel bajo.

Tabla 10.  
*Lenguaje corporal.*

### Lenguaje corporal

<b>Categorías</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Bajo	3	15%
Medio	8	40%
Alto	9	45%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

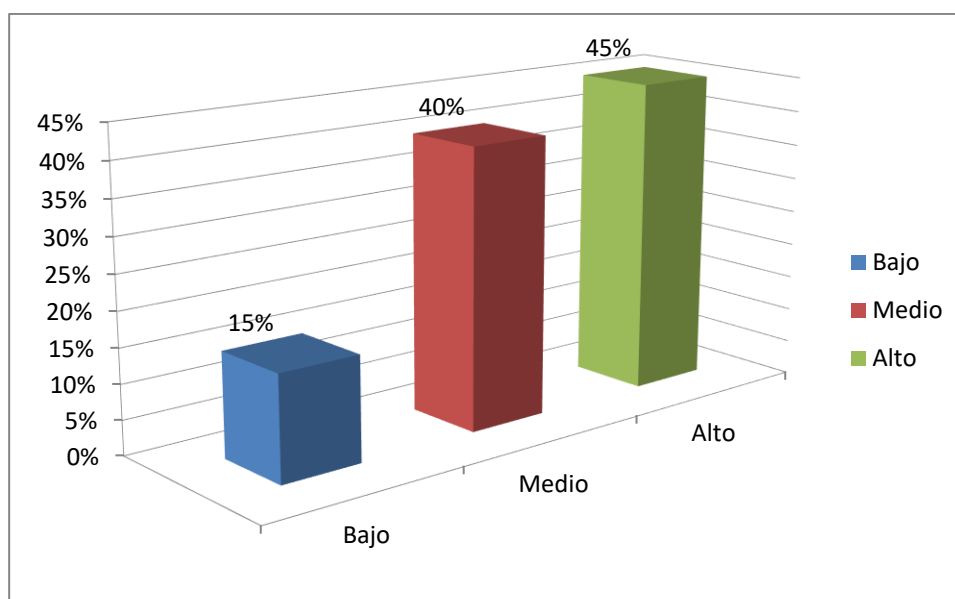


Figura 6. Gráfico de barras de la dimensión: Lenguaje corporal.

De la fig. 6, un 45.0% de los niños de cuatro años de la I.E.P. La Merced del distrito de Huacho, lograron un nivel alto en la dimensión lenguaje corporal, un 40% muestran un nivel medio y un 15% presentan un nivel bajo.

#### 4.2. Contrastación de hipótesis

##### Hipótesis General

Hipótesis Alternativa Ha: Los juegos se relacionan con el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.

Hipótesis nula H<sub>0</sub>: Los juegos no se relacionan con el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.

Tabla 11.

*Tabla de correlaciones entre el juego y desarrollo del lenguaje.*

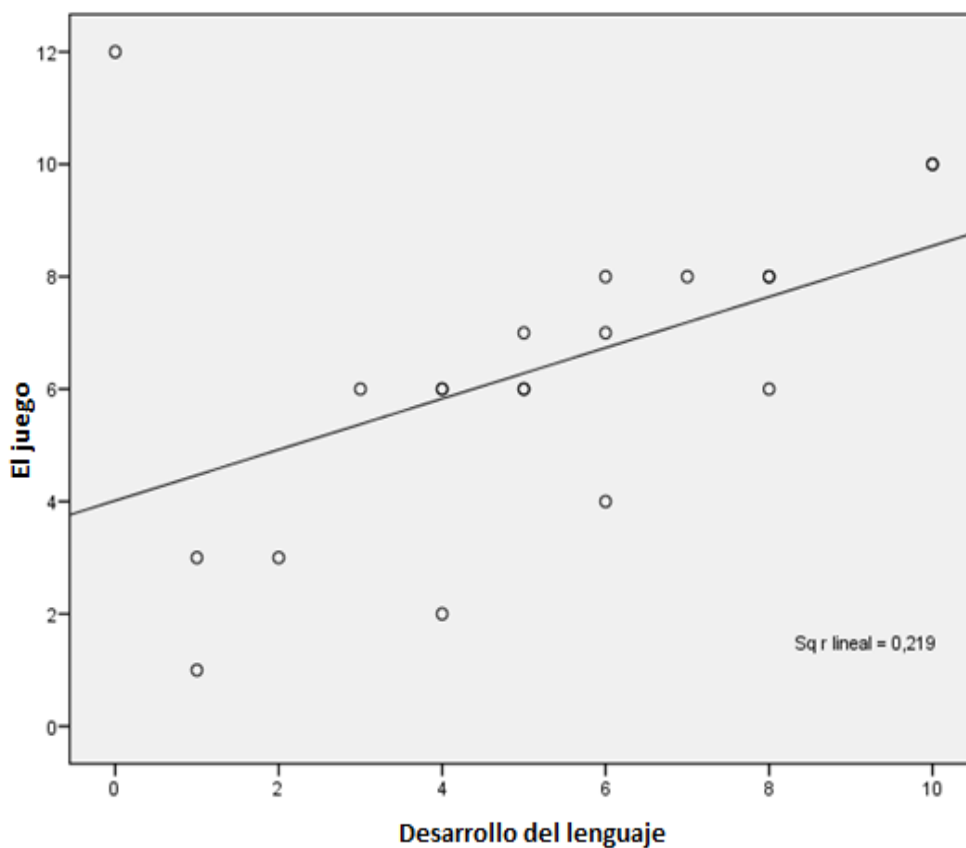
<b>Correlaciones</b>				
			El juego	Desarrollo del lenguaje
Rho de Spearman	El juego	Coeficiente de correlación	1.000	.563**
		Sig. (bilateral)	.	.010
		N	20	20
	Desarrollo del lenguaje	Coeficiente de correlación	.563**	1.000
		Sig. (bilateral)	.010	.
		N	20	20

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 11 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r=0.563$ , con una  $p=0.000(p<.05)$  con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación entre el juego y el desarrollo del lenguaje en los niños de cuatro años en la I.E.P. La Merced del distrito de Huacho en el año 2016.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **moderada**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



*Figura 7.* Correlaciones entre el juego y el desarrollo del lenguaje.

**Hipótesis Específica 1:**

Hipótesis Alternativa Ha: Los juegos motores se relacionan con el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.

Hipótesis nula H<sub>0</sub>: Los juegos motores no se relacionan con el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.

Tabla 12.

*Tabla de correlaciones entre el juego motor y el desarrollo del lenguaje.*

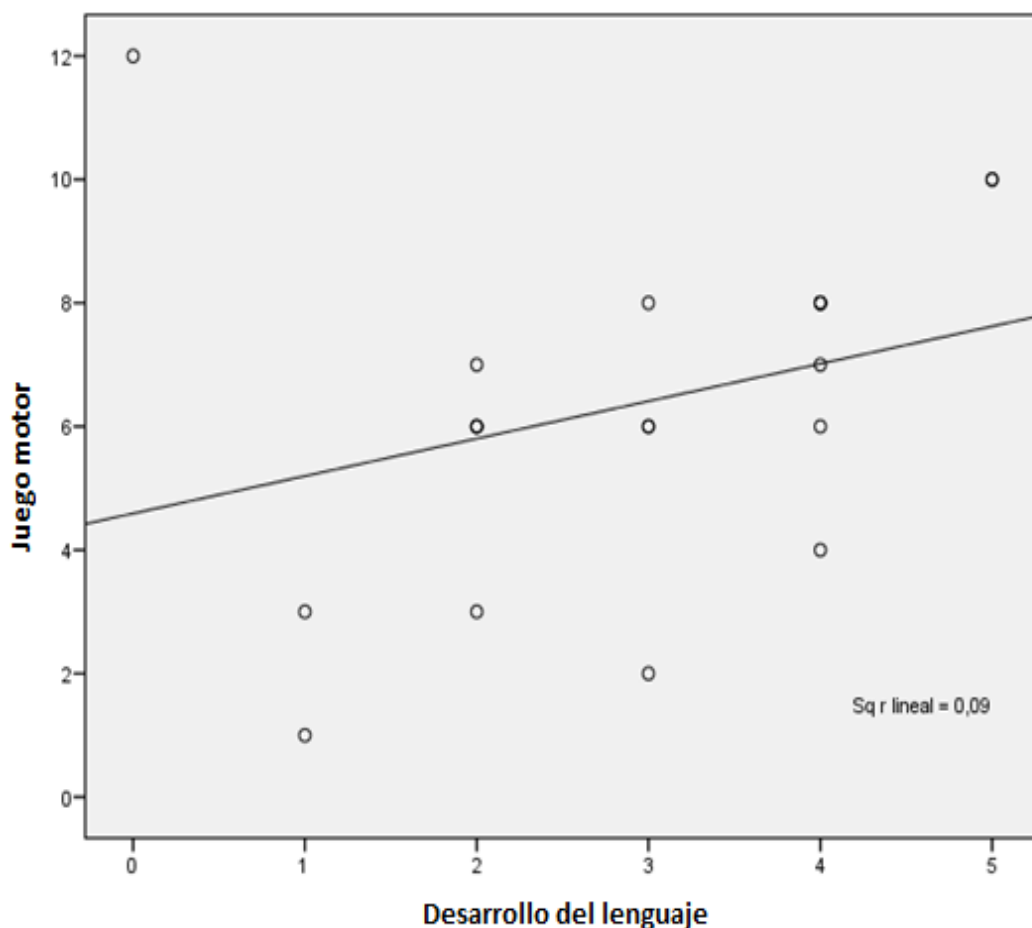
<b>Correlaciones</b>				
			Juego motor	Desarrollo del lenguaje
Rho de Spearman	Juego motor	Coeficiente de correlación	1.000	.444*
		Sig. (bilateral)	.	.050
		N	20	20
	Desarrollo del lenguaje	Coeficiente de correlación	.444*	1.000
		Sig. (bilateral)	.050	.
		N	20	20

\*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 12 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r = 0.444$ , con una  $p=0.000$  ( $p<.05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación entre el juego motor y el desarrollo del lenguaje en los niños de cuatro años en la I.E.P. La Merced del distrito de Huacho en el año 2016.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **moderada**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



*Figura 8.* Correlaciones entre actividad autónoma y el juego motor.

### **Hipótesis Específica 2:**

Hipótesis Alternativa  $H_a$ : Los juegos sociales se relacionan con el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.

Hipótesis nula  $H_0$ : Los juegos sociales no se relacionan con el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.



Tabla 13.

*Tabla de correlaciones entre el juego social y el desarrollo del lenguaje*

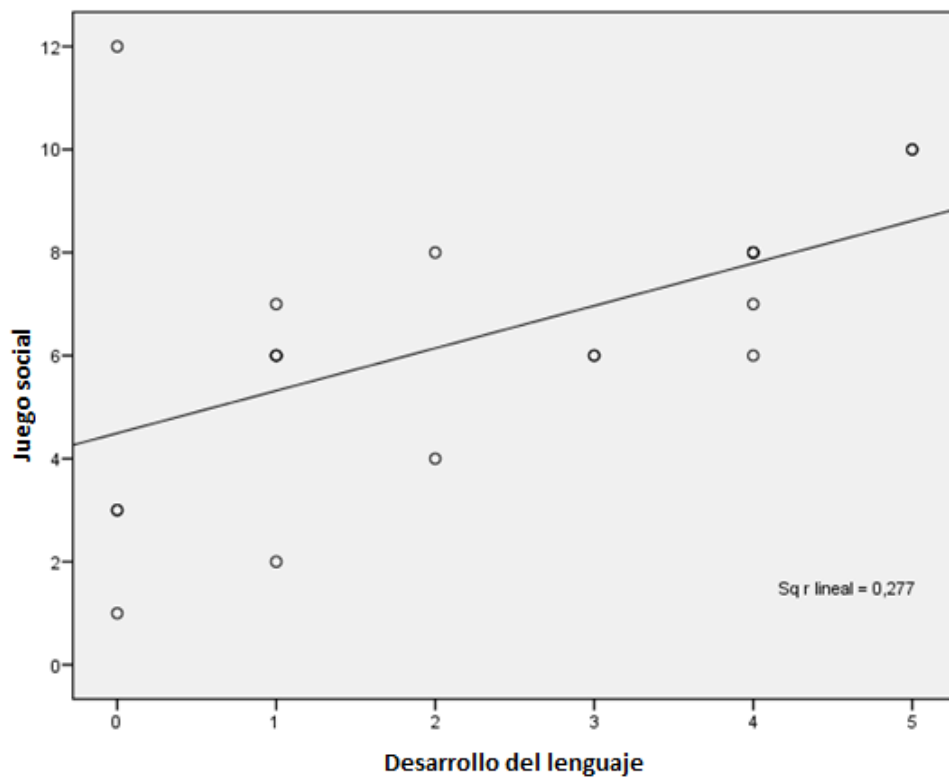
<b>Correlaciones</b>				
			Juego social	Desarrollo del lenguaje
Rho de Spearman	Juego social	Coeficiente de correlación	1.000	.585**
		Sig. (bilateral)	.	.007
		N	20	20
	Desarrollo del lenguaje	Coeficiente de correlación	.585**	1.000
		Sig. (bilateral)	.007	.
		N	20	20

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 13 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r=0.585$ , con una  $p=0.000$  ( $p<.05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que existe relación entre el juego social y el desarrollo del lenguaje en los niños de cuatro años en la I.E.P. La Merced del distrito de Huacho en el año 2016.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **moderada**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:



*Figura 9.* Correlaciones entre actividad juego social y el desarrollo del lenguaje.

### **Hipótesis Específica 3:**

Hipótesis Alternativa Ha: Los juegos cognitivos se relacionan con el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.

Hipótesis nula  $H_0$ : Los juegos cognitivos se relacionan con el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años de la IEP Nuestra Señora de la Merced, del distrito de Huacho en el año 2016.

Tabla 14.

*Tabla de correlaciones entre juego cognitivo y desarrollo del lenguaje.*

<b>Correlaciones</b>				
			Juego cognitivo	Desarrollo del lenguaje
Rho de Spearman	Juego cognitivo	Coeficiente de correlación	1.000	.444*
		Sig. (bilateral)	.	.050
		N	20	20
	Desarrollo del lenguaje	Coeficiente de correlación	.444*	1.000
		Sig. (bilateral)	.050	.
		N	20	20

\*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Como se muestra en la tabla 14 se obtuvo un coeficiente de correlación de  $r = 0.444$ , con una  $p=0.000$  ( $p<.05$ ) con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto se puede evidenciar estadísticamente que

existe relación entre el juego cognitivo y desarrollo del lenguaje en los niños del cuatro años de la I.E.P. La Merced del distrito de Huacho en el año 2016.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **moderada**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

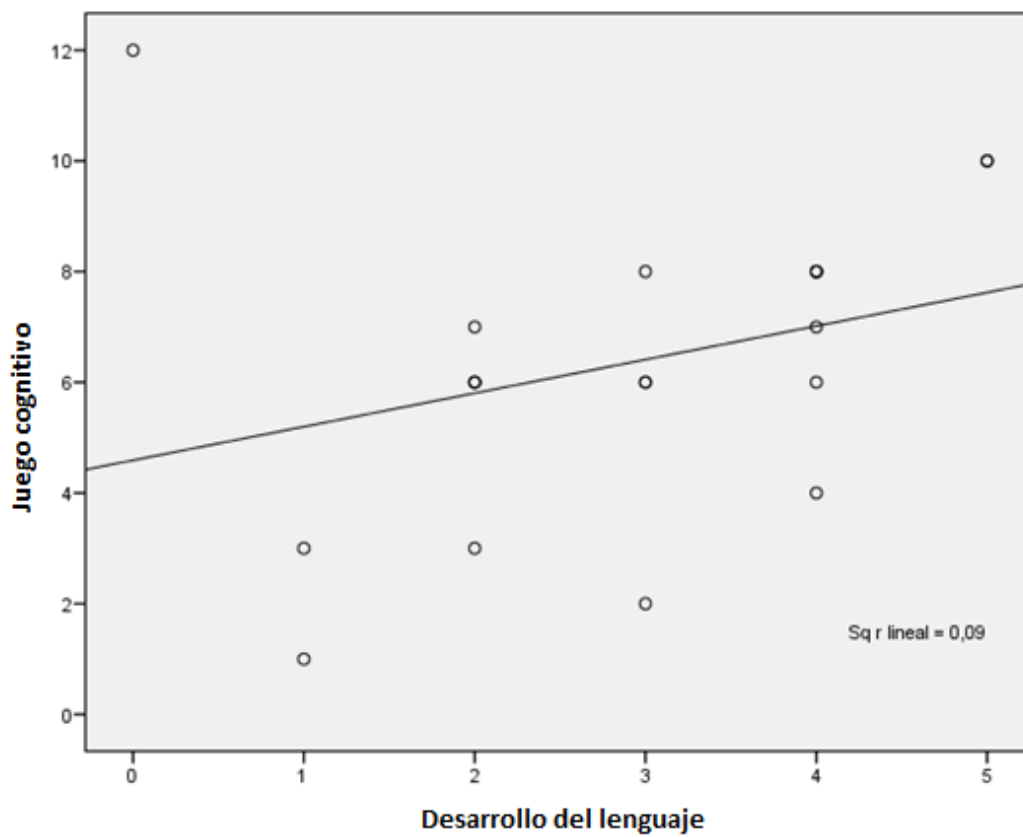


Figura 10. Correlaciones entre juego cognitivo y desarrollo del lenguaje.

## CAPÍTULO V

### Discusión, Conclusiones y Recomendaciones

#### 5.1. Discusión

De los resultados obtenidos en la presente investigación, consideramos que:

- Las variables de juegos son muy amplias, hemos tratado de tocar los juegos que más se emplean con los niños; así mismo la variable desarrollo del lenguaje en sus dimensiones oral, escrito y corporal.
- Consideramos que se puede ampliar la investigación con más variables y edades de niños para realizar una comparación de los resultados, y saber el grado de relación entre las diferentes edades.

#### 5.2. Conclusiones

- **PRIMERA:** Existe relación entre el juego y el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años en la I.E.P. La Merced del distrito de Huacho en el año 2016, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.563, representando una **moderada** asociación.

De las pruebas realizadas a las hipótesis específicas evidenciamos que:

- **SEGUNDA:** Existe relación entre el juego motor y el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años en la I.E.P. La Merced del distrito de Huacho en el año 2016,, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de

0.444, representando una **moderada** asociación.

- **TERCERA:** Existe relación entre el juego social y el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años en la I.E.P. La Merced del distrito de Huacho en el año 2016, ya que la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.585, representando **moderada** asociación.
- **CUARTA:** Existe relación entre el juego cognitivo y el desarrollo del lenguaje de los niños de cuatro años en la I.E.P. La Merced del distrito de Huacho en el año 2016,, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.444, representando una **moderada** asociación.

### 5.3. Recomendaciones

- Primero tocar otras dimensiones que permitan conocer la relación entre el juego y el desarrollo del lenguaje, sino también ampliando. Dado que no solo los tipos de lenguaje son importantes, sino sus etapas, etc.
- Segundo considerar otras edades o grupo etareos de niños y realizar una comparación, para comprobar la relación existe.

## CAPÍTULO VI

### Bibliografía

(s.f.).

Bates, E., & MacWhinney, B. (1989). *The crosslinguistic study of sentence processing*. New York: Cambridge University Press.

Bruner., J. (1996). *Hacia una teoría de la instrucción*. Mexico: Uteha.

Rüssel, A. (1985). *El Juego de los Niños* (2ª edición ed.). Barcelona: Editorial Herder.

Acosta, , V., & Moreno , A. (2001). *Dificultades del Lenguaje en ambientes Educativos*. Barcelona : Masson S.A.

Acuña, B. (1998). *Como se elabora un proyecto de Investigacion*. maxico: BL-Venezuela.

Alvarez, M. (2001). Pequeños lectores, escritores y poetas. Juegos de lenguaje para niños. *Educere*, 561-562.

Aristóteles. (2002). *Ética a Nicómaco*. Madrid: Alianza.

Bautista Salazar, D. C., & Mateo Sifuentes, C. S. (2013). "Influencia del juego como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños del II ciclo de la I.E.I. N° 659 María Montessori de Chonta". *"Influencia del juego como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños del II ciclo de la I.E.I. N° 659 María Montessori de Chonta"*. unjpsc, Huacho, Peru.

Beltrán, J. M. (1991). *Sentido psicológico del juego-A. Tripero (Ed.). Juegos, juguetes y ludotecas*. Madrid, España: Publicaciones Pablo Montesino.

Bloom, L. y. (1978). *Language development and language disorders*. Nueva York: Wiley.

Buytendijk. (1923). *Bildung der Jugend durch lebendiges Tun-Educación de la juventud a través de actividades vivas*. holanda: Der Neue Geist-Verlag,.

Cadena, A. (. (2003). *El desarrollo del niño a través del juego*. Universidad Rafael Landívar, Guatemala.

Cassany, D. (1994). *Enseñar Lengua* (edición ed.). Barcelona: Editorial Graó.



- Cavenago, V. (2015). "Actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años del IEL Luigi Giussani del distrito de puente - piedra". *"Actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años del IEL Luigi Giussani del distrito de puente - piedra"*. Universidad Católica Sede Sapiencia., Lima, Peru.
- Chomsky, N. (1998). *Una aproximación naturalista a la mente y al lenguaje*. Barcelona: Prensa Ibérica.
- Dubois. (1979). *Diccionario de leinguistica*. Madrid: Alianza.
- Ehrenberg, O. (2007). *fled the repression in Mexico*. london: recalls.
- Filiberto López , G. (2014). "Juego didáctico y desarrollo del lenguaje". *"Juego didáctico y desarrollo del lenguaje"*. Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango.
- Freire, M. (1989). *La evolución psicológica del niño*. España: Grijalbo. Barcelona,.
- Freud , S. (1920). *Más allá del principio de placer* (2° ed.). España: Editorial Biblioteca Nueva: Madrid.
- Freud, A. (1965). *Normalidad y patología en la niñez*. Buenos Aires: Paidós.
- Fröbel, F. (1887). *The education's Man*. Traducción de WN Hailmann D. Appleton y Cía. Nueva York, EUA: WN Hailmann D. Appleton.
- García, A. M. (2009). *CONSEJOS Y ORIENTACIONES PARA UNA INFANCIA FELIZ*. España: Copyright.
- Grooss. (1898). *Los juegos*. Paris: alcan editiur.
- Hall, S. (904). *Teoria de la recapitulacion* . España: Nueva York. Appleton. .
- Helen Keller. (2013). *Una nueva vision*. California: Amasson.
- Hernández, Fernández y Baptista . (2010). METODOLOGÍA de la investigación. En D. R. Sampier, *METODOLOGÍA de la investigación* (pág. 255). mexico: The McGraw-Hill.
- <https://glosarios.servidor-alicante.com/educacion-fisica/juegos-motores>. (22 de 08 de 2019). <https://glosarios.servidor-alicante.com/educacion-fisica/juegos-motores>. Obtenido de <https://glosarios.servidor-alicante.com/educacion-fisica/juegos-motores>: <https://glosarios.servidor-alicante.com/educacion-fisica/juegos-motores>
- <https://www.guiainfantil.com>. (22 de 08 de 2019). Obtenido de <https://www.guiainfantil.com>
- <https://www.guiainfantil.com/>. (22 de 08 de 2019). Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/>
- <https://www.guiainfantil.com/>. (22 de 08 de 2019). <https://www.guiainfantil.com/>. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/>: <https://www.guiainfantil.com/>

- <https://www.significados.com>. (18 de agosto de 2019). *Fecha de actualización: 27/05/2019*.  
*Cómo citar: Coelho, Fabián (27/05/2019). "Desarrollo". En: Significados.com. Dispo*  
*<https://www.significados.com/desarrollo/> . Obtenido de Fecha de actualización:*  
 27/05/2019. *Cómo citar: Coelho, Fabián (27/05/2019). "Desarrollo". En:*  
 Significados.com. *Disp <https://www.significados.com/desarrollo/> Consultado: 22 de*  
 agosto de 2019, 02:40 am.: <https://www.significados.com>
- <https://www.significados.com/cognitivo/>. (<https://www.significados.com/cognitivo/> de 08  
 de 2019). *<https://www.significados.com/cognitivo/>. Obtenido de*  
<https://www.significados.com/cognitivo/>: <https://www.significados.com/cognitivo/>
- <https://www.significados.com/juego/>. (20 de agosto de 2019).  
*<https://www.significados.com/juego/>. Obtenido de*  
<https://www.significados.com/juego/>: <https://www.significados.com/juego/>
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Madrid: Alianza 2000.
- Jiménez , C. (2008). *El juego, nuevas miradas desde la neuropedagogía*. Colombia:  
 Cooperativa Editorial Magisterio.
- Lazarus, M. (1883). *la teoría de la relajación* . Berlín : universidad de Bersia.
- Martínez Celdrán. (1989). *Fonología general Española*. Barcelona,: Editorial Teide.
- Minedu. (2012). *Favoreciendo la Autonomía y el Juego*. Lima: Impreso en Perú / Printed in  
 Peru.
- Onieva, J. (1993). *La gramática de la Real Academia Española*. España: Playor.
- Ortega. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Barcelona,;  
 Barcelona edición Altamar S.A, .
- Ortega, R. (1992). *infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Al-far.
- Owens, R. E. (2003). *esarrollo del lenguaje*. Madrid: Prentice Hall.
- Papalia, D., & Wendkos , S. (1997). *Psicología del desarrollo*. Colombia,: Mc.- Graw Hill  
 Santafé de Bogotá,.
- Piaget. (1964/1995). *Seis estudios de Psicología*. Colombia: Labor, S.A.
- Piaget, J. (1973). *Memoria e inteligencia*. Londres: Routledge y Kegan Paul.
- Piaget, J. (1983). *Periodo del Desarrollo Humano*. MADRID: Casa del Libro.
- Platón. (2015). *Banquete, trad. E. Ludueña*. Buenos Aires: Colihue.
- Puyuelo, M. (2000). *Logo Pedia -evaluacion del lenguaje*. España- Barcelona: Masson  
 Doyma.

- RAE. (2006). *Asociación de Academias de la Lengua Española*. España: Espasa Calpe, 2006.
- Ramirez et al. (2004). *Los Juegos Métodos creativos de enseñanza*. Cuba: Las Tunas,.
- Rojas, F. (2001). *Enfoques sobre el aprendizaje humano*. Colombia: Universidad Simón Bolívar.
- Rubio, C. (1980). *El juego popular aplicado a la educación*. Madrid: cincel.
- Skinner, B. F. (1980). *Herrnstein y la evolución del conductismo. Estudios de Psicología*. Barcelona: Fontanella.
- Spencer, H. (. (1985). *Principios de psicología*. Madrid: Espasa-Calpe.
- UNICEF. (2006). *Convención sobre los Derechos del Niño · UNICEF Comité Español /7*. España: IMPRENTA.
- Vygotsky, L. (1986). *Thought and language*. Cambridge: MA.: MIT Press.
- Vilaró, M. (2014). El desarrollo emocional a través del. *El desarrollo emocional a través del*. Universidad Internacional de La Rioja, Barcelona.
- Vygotsky. (1982). *El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño*. Leningrado: Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn.
- Vygotsky, L. (1962). *Pensamiento y lenguaje*. Cambridge: MIT Press.
- Wallon, H. (1987). *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil*. Madrid: Visor-Mec. .
- Zamora, D. (2003). *La Narrativa de la postguerra*. Alicante: Alicante.
- zapata, O. (1989). *Juego y aprendizaje escolar*. Mexico: Edit.Pax.
- Zuberman, J. (2000). *ciento seis juegos en el agua*. Buenos Aires: Paidós.