



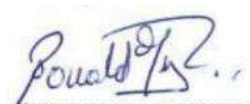
Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión
Escuela de Posgrado

**Técnicas lúdicas y estimulación del lenguaje en los niños de la Institución
Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, (Huacho, 2021)**

Tesis
**Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Gestión Educativa
con Mención en Estimulación Temprana**

Autora
Maria Leticia Ramos Caceres

Asesor
Mg. Ronald Basilio Mejia Carpio



Mg. RONALD B. MEJIA CARPIO
DOCENTE

Huacho – Perú

2026



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

Escuela de Posgrado

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Maria Leticia Ramos Caceres	41232694	02 de diciembre de 2024
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Mg. Ronald Basilio Mejia Carpio	40652142	https://orcid.org/0000-0002-3362-7673
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – POSGRADO-MAESTRÍA:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
M(o). Roberto Carlos Loza Landa	15760787	https://orcid.org/0000-0002-9883-1130
M(o). Raul Eduardo Palacios Serna	15727277	https://orcid.org/0000-0001-5132-3916
Dra. Silvia Cristina Torres Guizado	40694176	https://orcid.org/0000-0003-4753-2891

TÉCNICAS LÚDICAS Y ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 658 "FE Y ALEGRÍA", (HUACHO, 2021)

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%	19%	4%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.takey.com Fuente de Internet	1%
2	Submitted to American Public University System Trabajo del estudiante	1%
3	repository.usta.edu.co Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad de Ciencias y Humanidades Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	dspace.cordillera.edu.ec	

DEDICATORIA

Agradezco la comprensión y ayuda de mis padres durante estos tiempos difíciles. Me enseñaron a afrontar los retos sin perder la dignidad ni desistir de mi objetivo. Me dieron todo lo que soy, incluidos mis principios, valores, constancia y compromisos, todo con amor y sin pedir nunca nada a cambio.

Además, agradezco a los docentes de la universidad por su forma de apoyo y comentarios perspicaces sobre una variedad de aspectos de la vida diaria que me ayudaron a crecer como persona e investigador.

María Leticia Ramos Cáceres

AGRADECIMIENTO

Doy gracias a Dios por esta oportunidad de vida y la fuerza que a veces me falta en el crecimiento personal y profesional.

Gracias a mis madres por su apoyo incondicional, su trabajo y su ejemplo de humanidad, me hacen creer que todavía hay padres que predicán con valores.

También agradezco de manera sincera y fraterna a las autoridades, docentes y niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 658 “Fe y Alegría” en el Distrito de Huacho, quienes me brindaron un tiempo valioso durante el proceso de enseñanza y me apoyaron en la culminación de mis estudios.

A mi asesor de tesis, M(o) Ronald Basilio Mejía Carpio siempre me ha brindado tiempo de calidad, paciencia y aprendizaje continuo, además de ser un ejemplo a seguir de trabajo, amor y dedicación

Gracias a todo el profesorado del ciclo 2021, en especial a aquellos que demostraron una actitud de tacto en la docencia, por sus enseñanzas y ejemplos de profesionales comprometidos al servicio de la sociedad.

María Leticia Ramos Cáceres

ÍNDICE

DEDICATORIA	1
AGRADECIMIENTO	2
RESUMEN	6
ABSTRACT	7
CAPÍTULO I	9
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
1.1 Descripción de la realidad problemática	9
1.2 Formulación del problema	11
1.2.1 Problema general	11
1.2.2 Problemas específicos	11
1.3 Objetivos de la investigación	11
1.3.1 Objetivo general	11
1.3.2 Objetivos específicos	11
1.4 Justificación de la investigación	12
1.5 Delimitaciones del estudio	13
1.6 Viabilidad del estudio	13
CAPÍTULO II	14
MARCO TEÓRICO	14
2.1 Antecedentes de la investigación	14
2.1.1 Investigaciones internacionales	14
2.1.2 Investigaciones nacionales	16
2.2 Bases teóricas	19
2.2.1. Técnicas lúdicas	19
2.2.1.1. Técnicas de las técnicas lúdicas	19
2.2.2. Estimulación del lenguaje	20
2.2.2.1. Teorías que sustentan el lenguaje	20
2.3 Bases filosóficas	23
2.3.1. Técnicas lúdicas	23
2.3.1.1. ¿Qué son las técnicas lúdicas	23
2.3.1.2. Importancia de las técnicas lúdicas	24
2.3.1.3. Tipos de técnicas lúdicas	26
2.3.1.4. Ventajas de las técnicas lúdicas	27
2.3.1.5. Clases de técnicas lúdicas	28

2.3.1.6. Componentes de las técnicas lúdicas	29
2.3.1.7. Dimensiones de las técnicas lúdicas	30
2.3.1.8. Características de las técnicas lúdicas	32
2.3.1.9. Perfil del educador como animador de las técnicas lúdicas	34
2.3.2. Estimulación del lenguaje	36
2.3.2.1. ¿Qué es el lenguaje?	36
2.3.2.2. Importancia del lenguaje	38
2.3.2.3. Procesos del lenguaje	39
2.3.2.4. Componentes del lenguaje	41
2.3.2.5. Funciones del lenguaje	44
2.3.2.6. Dimensiones del lenguaje	45
2.3.2.7. Ejercicios para el desarrollo del lenguaje	46
2.3.2.8. Los procesos cognitivos superiores que influyen en el lenguaje	48
2.3.2.9. Etapas del desarrollo del lenguaje	50
2.4 Definición de términos básicos	52
2.5 Hipótesis de investigación	54
2.5.1 Hipótesis general	54
2.5.2 Hipótesis específicas	54
2.6 Operacionalización de las variables	54
CAPÍTULO III	56
METODOLOGÍA	56
3.1 Diseño metodológico	56
3.2 Población y muestra	56
3.2.1 Población	56
3.2.2 Muestra	56
3.3 Técnicas de recolección de datos	56
3.4 Técnicas para el procesamiento de la información	57
CAPÍTULO IV	58
RESULTADOS	58
4.1 Análisis de resultados	58
4.2 Contrastación de hipótesis	91
CAPÍTULO V	92
DISCUSIÓN	92
5.1 Discusión de resultados	92
CAPÍTULO VI	93

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	93
6.1 Conclusiones	93
6.2 Recomendaciones	94
REFERENCIAS	95
7.1 Fuentes documentales	95
7.2 Fuentes bibliográficas	97
ANEXOS	101

RESUMEN

El presente estudio tiene el siguiente propósito, determinar la influencia que ejerce las técnicas lúdicas en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, en el año escolar 2021. Para este fin la pregunta de investigación es la siguiente: ¿De qué manera influye las técnicas lúdicas en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, en el año escolar 2021? La pregunta de investigación se responde a través de la lista de cotejo sobre las técnicas lúdicas y el lenguaje, la misma que consta de 18 ítems de alternativas ordinales para la variable técnicas lúdicas y 15 ítems de alternativas ordinales para la variable el lenguaje encuestada por los niños de 5 años las que se les asignó un valor cuantitativo para procesar los datos en el sistema estadístico SPSS, este instrumento fue aplicado por el equipo de apoyo de la investigadora a los 100 sujetos muestrales seleccionados estocásticamente. Los resultados guardan relación con lo que sostiene Abanto (2021) donde determinar en qué medida las actividades lúdicas como estrategia didáctica mejoran el lenguaje hablado de niños de 4 años. Lo más importante para determinar la medida de actividad lúdica es obtener un buen puntaje en el post-test porque hay una mejora en el habla, lo que más me ayuda a determinar la medida de actividad lúdica para mejorar el habla de los niños. es una aplicación de 16 cursos de estudio. Se concluyó las técnicas lúdicas influyen significativamente en la estimulación del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, creando un ambiente de aprendizaje a partir de la expresión entre el maestro y el niño, en el que se crean espacios espontáneos para desarrollar el proceso de enseñanza del niño que no solo sea divertido, sino que también sea capaz de alcanzar sus metas subyacentes, sus conocimientos, sus experiencias e inquietudes de la acción con acceso a estimulación previamente aprendida, seguridad y un nuevo giro en el aprendizaje.

Palabras clave: técnicas lúdicas, juegos símbolos, juegos verbales, juegos de reglas y estimulación del lenguaje.

ABSTRACT

The present study has the following purpose, to determine the influence exerted by playful techniques in the stimulation of the language of children of the Initial Educational Institution No. 658 “Fe y Alegría”-Huacho, in the 2021 school year. For this purpose, the question The research is the following: How do the playful techniques influence the stimulation of the language of the children of the Initial Educational Institution No. 658 “Fe y Alegría”-Huacho, in the 2021 school year? The research question is answered through the checklist on playful techniques and language, which consists of 18 items of ordinal alternatives for the playful techniques variable and 15 items of ordinal alternatives for the language variable surveyed by the respondents. 5-year-old children who were assigned a quantitative value to process the data in the SPSS statistical system, this instrument was applied by the researcher's support team to the 100 stochastically selected sample subjects. The results are related to what Abanto (2021) maintains to determine to what extent playful activities as a didactic strategy improve the spoken language of 4-year-old children. The most important thing to determine the measure of playful activity is to obtain a good score in the post-test because there is an improvement in speech, which helps me the most to determine the measure of playful activity to improve children's speech. is an application of 16 courses of study. It was concluded that the playful techniques significantly influence the stimulation of language in the children of the Initial Educational Institution No. 658 “Fe y Alegría”, creating a learning environment from the expression between the teacher and the child, in which they create spontaneous spaces to develop the child's teaching process that is not only fun, but also capable of reaching their underlying goals, their knowledge, their experiences and concerns of action with access to previously learned stimulation, security and a new twist in The learning.

Keywords: playful techniques, symbol games, verbal games, sets of rules and language stimulation.

INTRODUCCIÓN

El lenguaje es una herramienta de comunicación básica e imprescindible para todo ser humano, por lo que se desarrolla desde los primeros años de vida, desde la vida en el útero, a través del establecimiento del vínculo afectivo entre el feto y la madre, que en gran parte constituye estructura del cerebro del niño. Al ingresar al centro de desarrollo infantil, los maestros son responsables de su desarrollo integral, incluido el lenguaje. Es por ello que no es un problema exclusivo del niño o la niña, sino que repercute en el proceso de adaptación al medio escolar y social, para lo cual se han desarrollado técnicas para estimular el lenguaje hablado de los niños.

En este marco, he realizado el presente trabajo de investigación, que busca determinar la influencia que ejerce las técnicas lúdicas en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, en el año escolar 2021; el mismo que se divide en siete capítulos:

Capítulo I: presente el “Planteamiento del problema”, describí la realidad del problema, presente la formulación del problema, los objetivos de la investigación, la justificación de la investigación, la delimitación y la viabilidad del estudio.

Capítulo II: desarrollé un “**Marco teórico**”, que consideré los antecedentes de la investigación, la base teórica, la base filosófica, las definiciones conceptuales, las hipótesis de la investigación y la operacionalización de las variables.

Capítulo III: planteé la “**Metodología**”, describí el diseño metodológico, la población y muestra, las técnicas de recolección de datos y las técnicas para el procesamiento de la información.

Capítulo IV: presenté los “**Resultados**” de la investigación y el análisis de los resultados, **Capítulo V:** presenté la “**Discusión**” de resultados, en el **capítulo VI:** presente las “**Conclusiones y Recomendaciones**” de esta investigación y en el **Capítulo VII:** revisé las “**Fuentes de información bibliográfica**”.

Luego se procede a desarrollar la tesis, definiendo cada capítulo como un proceso o un nivel. Se espera que a medida que se desarrolle esta investigación, surjan nuevas ideas, nuevos conocimientos y preguntas de investigación que harán avanzar la ciencia, la tecnología, la educación y los materiales.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

El juego es una actividad inherente a la capacidad humana ya que desarrolla múltiples funciones en la vida física, mental y emocional. En el lado físico se comienza a desarrollar la motricidad fina y gruesa, en el lado mental, la curiosidad y la imaginación, y en el lado emocional, construir una vida de sana proyección para enfrentar los desafíos de vivir en una sociedad llena de expectativas de vida significa camino duro porque el juego es esencialmente una actividad que facilita momentos de sana diversión, te libera de tensiones emocionales que pueden perjudicar tu normal desarrollo.

El ser humano interioriza su lengua materna desde muy temprana edad, y esta lengua se va estableciendo según la edad, el uso y la época. Como los niños pequeños poseen naturalmente la capacidad de comunicarse con sus padres y otros miembros de la familia, escuchar las voces de los demás es un don innato. Los adultos familiares suelen inspirar a los niños a imitarlos y recrear diversas situaciones de su vida cotidiana. Esto se debe a que los niños siempre son conscientes del mundo de los adultos que los rodea y están naturalmente interesados en él.

El lenguaje en la primera infancia es importante porque se utiliza como herramienta intermediaria entre el niño y el entorno en la comunicación, que es la base del conocimiento posterior.

Es fundamental que los padres se den cuenta de que son los primeros maestros de sus hijos, ya que el niño escucha, imita y repite todo lo que sucede a su alrededor,

lo que trae como consecuencia que el infante no pueda comunicarse de manera adecuada y comprensible.

El lenguaje es una habilidad que debe adquirirse en la infancia para poder encajar en su entorno social, saber los nombres de las cosas, decir cómo se sienten y tener pequeñas conversaciones sobre las capacidades que los niños tienen que desarrollar en el camino de su educación.

Cabe mencionar que el lenguaje del niño es básico en los primeros años de vida, y aunque tienen diferentes ritmos de aprendizaje en cuanto al aprendizaje de vocabulario, deben ser estimulados desde que nacen, teniendo en cuenta la pronunciación de cosas nuevas eso debe ser correcto, se hace para que el niño pueda escuchar y tratar de pronunciarlo, por lo que es importante que sus allegados lo hagan con un vocabulario claro y perfecto.

Muchas veces, cuando los niños van a la escuela, la pronunciación de las palabras no es buena, e incluso al expresarse, incluso en pequeñas conversaciones con maestros y compañeros, la pronunciación es poco clara. Por esta razón, observamos que los niños pequeños eran poco expresivos. No expresan sus opiniones y no hacen preguntas cuando tienen dudas.

En este caso se ha observado que un pequeño porcentaje de los niños(as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” se entristecen apenas ingresan a la escuela, pues aún no están adaptados al ambiente escolar, los docentes quienes son los encargados de la enseñanza, necesitan encontrar la mejor alternativa para sus alumnos, para desarrollarse como un todo, uno de los cuales es fortalecer su lenguaje para que puedan ser activos y comunicativos en la vida cotidiana.

Por ello, el lenguaje es uno de los ejes que desarrollan los estudiantes, ya que les permite expresarse bien en el medio; esto requiere no solo comprensión y aplicación, sino también un mejor aprendizaje del idioma local.

Esto convierte al niño en un individuo reservado que evita participar en actividades grupales, y los maestros ocasionalmente no conocen o no utilizan actividades divertidas para ayudar a los estudiantes a desarrollar su lenguaje de una manera creativa para que no se sientan presionados por sus instructores o compañeros de clase.

Por las razones anteriores, los docentes de educación inicial de 5 años enfrentan grandes desafíos, primero porque se trata de niños que han estado en confinamiento por un período de tiempo, muchos tienen barreras idiomáticas, y segundo porque tienen la responsabilidad de prevenir estas dificultades que se convierte en la barrera del lenguaje.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera influyen las técnicas lúdicas en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, en el año escolar 2021?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cómo influyen los juegos simbólicos en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, en el año escolar 2021?
- ¿Cómo influyen los juegos verbales en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, en el año escolar 2021?
- ¿Cómo influyen los juegos de reglas en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, en el año escolar 2021?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la influencia que ejerce las técnicas lúdicas en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, en el año escolar 2021.

1.3.2 Objetivos específicos

- Conocer la influencia que ejerce los juegos simbólicos en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, en el año escolar 2021.
- Establecer la influencia que ejerce los juegos verbales en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, en el año escolar 2021.

- Conocer la influencia que ejerce los juegos de reglas en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, en el año escolar 2021.

1.4 Justificación de la investigación

El lenguaje es una actividad humana única en la que los niños adquieren y desarrollan importantes habilidades educativas, como comunicativas y sociales durante los primeros años de vida.

El lenguaje es así una característica compartida por todos los miembros de la organización, que cumple una función útil y fundamental de supervivencia, es también una institución histórica y sociocultural, modificada de manera aparentemente aleatoria en el tiempo, el espacio al recoger y representar, al mismo tiempo, los valores socioculturales de una época.

El deseo de un niño de interactuar con el mundo que lo rodea e intentar imitar los sonidos que escucha se desarrolla con el tiempo y depende más o menos de qué tan motivado y contento se sienta en su entorno a medida que crece y vive, lo cual se convierte en un tema de discusión activa.

Por otro lado, este estudio se enfoca en las escuelas, las cuales juegan un rol importante en la formación y mejoramiento del lenguaje, especialmente cuando existen déficits en la comunicación en el hogar, y en ese sentido, los docentes a su vez ganan el papel principal en el aprendizaje y la influencia de otros niños.

El rendimiento escolar depende del desarrollo del lenguaje del niño. Un niño que ha desarrollado habilidades lingüísticas adecuadas puede aprender mejor a través de medios naturales. Esto ayuda en su desempeño escolar y participación en el grupo social y académico. Además, esto conduce a una mayor adaptabilidad en términos de socialización e integración tangible con los objetivos de la escuela. Por lo tanto, es necesario evaluar los aspectos expresivos e integradores del lenguaje hablado de un niño para cualquier inquietud.

El desarrollo del lenguaje, por otro lado, representa el aprendizaje a lo largo del proceso formativo del niño, lo que sugiere la relevancia de la investigación sobre este tema para ayudar a generar conocimientos que refuercen el desarrollo de la expresión oral, dicha investigación recomienda implementar un material con el fin

de ser eficaz y determinar rápidamente si su hijo está utilizando correctamente su lenguaje.

Demuestra la importancia del juego en el desarrollo y enseñanza del lenguaje expresivo como método estratégico para lograr un aprendizaje verdaderamente significativo al permitir el desarrollo de un sinnúmero de destrezas y habilidades.

1.5 Delimitaciones del estudio

- **Delimitación espacial**

Este trabajo se realizó en la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” del distrito de Huacho.

- **Delimitación temporal**

Este estudio se hizo en el lapso durante el año 2021.

1.6 Viabilidad del estudio

Hay 2 temas de investigación en mi curso de formación profesional, y este hecho me satisface con la investigación que propuse.

Los profesores profesionales son los co-asesores de mi tesis, porque en el proceso de aprendizaje involucran directa o indirectamente cuestiones relacionadas con las variables que estamos estudiando.

La manera de poder acceder a una red de internet me facilita la averiguación del informe sobre las variables estudiadas.

La forma de que pueda utilizar los medios informativos (televisión, radio, periódicos, etc.) me ayudó a darme cuenta de las similitudes y diferencias a nivel local, regional, nacional e internacional.

La dirección de la institución educativa inicial, la aceptación de profesores y alumnos elegida para nuestra investigación, nos capacita para realizar las observaciones requeridas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Hernández (2019), en su tesis titulada *“Estrategias lúdicas sobre la estimulación del lenguaje expresivo para favorecer el desarrollo social de los niños y las niñas de 4 a 5 años, del hogar infantil Josefina Quintero de la Ciudad de Sincelejo (Sucre)”*, aprobada por la Universidad Santo Tomás-Colombia, donde el investigador planteo Implementar un programa de estrategias lúdicas relacionadas con la estimulación del lenguaje expresivo para el desarrollo social de los niños de 4 a 5 años del Hogar Infantil Josefina Quintero de Sincelejo (Sucre). Desarrollo una investigación cualitativa, de tipo descriptivo y bajo el método Investigación-acción, la población estuvo constituida por 200 niños de 0 a 5 años. Los resultados sugieren que los niños y niñas en edad preescolar tienen déficits en el lenguaje expresivo. Finalmente, el investigador concluyo que:

Los niños se encuentran en un nivel entre declive y riesgo, con la prueba TELEPRE también se evidencia que los docentes no cuentan con estrategias interesantes diseñadas para disminuir estos déficits, por lo que es necesario plantear un programa interesante para desarrollar y promover el lenguaje. Niños con capacidad expresiva, se puede demostrar un progreso significativo en la pronunciación, el vocabulario y el lenguaje descriptivo a través de la evaluación de las propuestas didácticas.

Chiluisa (2019), en su tesis titulada *“Plan de Actividades Lúdicas para Estimular el Lenguaje Verbal en los niños de Educación Inicial subnivel II de la*

Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica”, aprobada por la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil-Ecuador, donde el investigador planteo crear un taller de actividades lúdicas para docentes y padres de familia que brinde estrategias y recursos para la adquisición y desarrollo del lenguaje oral de los niños de educación inicial del Instituto de Educación Básica Privada de la Universidad Católica. Desarrollo una investigación de tipo 135 niños y 7 docentes. Los resultados sugieren que el progreso tecnológico y el desarrollo social presentan varios factores y factores que dificultan el proceso de comunicación de los sistemas macro, meso y micro de los niños. Finalmente, el investigador concluyo que las instituciones educativas deben evaluar las necesidades de los docentes en cuanto a actualizaciones educativas, tecnologías, estrategias y recursos para mejorar el proceso de enseñanza.

Domínguez & Medina (2019), en su tesis titulada *“Estimulación del lenguaje oral mediante actividades didácticas para fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas”*, aprobada por la Universidad Nacional de Educación-Ecuador, donde los investigadores plantearon fomentar el lenguaje oral a través de actividades educativas para promover el desarrollo de habilidades comunicativas en niños de 4-5 años del Centro de Educación Infantil “Ciudad de Cuenca”. Desarrollaron una investigación de diseño descriptivo paradigma cualitativo, donde el investigador planteo 11 niños y 17 niñas. Los resultados demuestran la importancia de motivar el lenguaje y la comunicación en la primera infancia para lograr un desarrollo integral. Al final, los investigadores concluyeron que el objetivo general del estudio, que está relacionado con estimular el lenguaje hablado de los niños mediante la aplicación de actividades de instrucción, se logró para promover el desarrollo de las habilidades de comunicación.

Guamán (2015), en su tesis titulada *“Aplicación de las actividades lúdicas para la estimulación del lenguaje oral en niños y niñas de 3 años de edad. Guía de actividades lúdicas dirigida para los docentes en el centro infantil CIVB “El Tejar” del distrito metropolitano de Quito en el Año Lectivo 2014-2015”*, aprobada por la Tecnológico Superior “Cordillera”-Ecuador, donde el investigador planteo proporcionar actividades motivadoras mediante el uso de orientación que ayude al desarrollo del lenguaje oral de los niños. Desarrollo una investigación de tipo bibliográfica, campo y de método inductivo-deductivo, la población estuvo constituida por 15 docentes. Los resultados sugieren que el juego lúdico facilita la integración

entre la realidad y la fantasía, lo que permite a los bebés crear procesos de comunicación. Al final, el investigador concluyo que: las estrategias de juego en el desarrollo del lenguaje oral son un pilar fundamental en los primeros años de vida de los bebés, ya que les ayudará a ampliar su vocabulario.

Ruano (2015), en su tesis titulada *“Proyecto educativo para estimulación y desarrollo del lenguaje a niños de cuatro años del colegio Loyola”*, aprobada por la Universidad Rafael Landívar-Guatemala, donde el investigador planteo brindar herramientas de apoyo a los docentes de la escuela Loyola para fortalecer las habilidades del lenguaje de los niños y niñas de 4 años. Desarrollo una investigación de tipo descriptiva, la población estuvo constituida por 11 docentes y 22 niños. Los resultados sugieren que el programa educativo es beneficioso para estimular el lenguaje de los niños. Finalmente, el investigador concluyo que:

El manual del maestro debe ser una ayuda para potenciar el aprendizaje significativo de niños y niñas. Folletos para las escuelas de padres para ayudar a los padres a hacer un seguimiento en casa de lo que han aprendido en la escuela.

2.1.2 Investigaciones nacionales

Abanto (2021), en su tesis titulada *“Actividades lúdicas como estrategia didáctica para mejorar el lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Paideia la Esperanza - Trujillo, 2019”*, aprobada por la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, donde el investigador planteo determinar en cuánto mejoran las habilidades de lenguaje oral de los alumnos de 4 años de edad de la I.E.P Paideia - La esperanza cuando se utiliza el juego como estrategia didáctica. Desarrollo una investigación de tipo aplicada, de nivel explicativo, con un diseño experimental, de modalidad preexperimental, la población estuvo constituida por 120 estudiantes. Los resultados del estudio mostraron que se obtuvo un valor p significativo de $0,000 < 0,05$ tanto para el pretest como para el posttest, y se consideró aceptada la hipótesis del estudio. Finalmente, el investigador concluyo que:

Lo más importante para determinar la medida de actividad lúdica es obtener un buen puntaje en el post-test porque hay una mejora en el habla,

lo que más me ayuda a determinar la medida de actividad lúdica para mejorar el habla de los niños. es una aplicación de 16 cursos de estudio.

Díaz (2018), en su tesis titulada *“Actividades lúdicas para estimular el desarrollo de la expresión oral en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°483 del Caserío San Antonio del Distrito San José del Alto – Jaén”*, aprobada por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, donde el investigador planteo diseñar actividades recreativas para los estudiantes de 4 años del nivel educativo inicial de la institución de educación inicial N° 483 del Caserío San Antonio, en el distrito de Jaén San José del Alto, durante la docencia en el área curricular, con base en fundamentos teóricos, de Jean Piaget y Lev Semionovick Vygotsky, el objetivo es desarrollar la expresión oral. Desarrollo una investigación de tipo descriptiva con un enfoque cualitativo, la población estuvo constituida por 20 niños. Los resultados del estudio muestran que el diseño de actividades lúdicas puede ayudar a promover el desarrollo de la expresión oral. Finalmente, el investigador concluyo que:

El diagnóstico de un estudiante de 4 años del nivel de educación primaria en la Institución de Educación Primaria N° 483, Caserio San Antonio, Distrito de San José del Alto - Jaén, mostró un lenguaje oral débil e ineficiente, por lo que requirió un divertido curso de actividades, deja que se desarrollen.

Guzmán (2018), en su tesis titulada *“Estimulación temprana y desarrollo del lenguaje en inicial del distrito de Yanacancha – Pasco-2018”*, aprobada por la Universidad César Vallejo, donde el investigador planteo determinar la relación que existe entre la estimulación infantil temprana y el desarrollo del lenguaje en los niños del nivel inicial de la I.E N°34052 José Antonio Encinas Franco del distrito de Yanacancha - Pasco, 2018. Desarrollo una investigación de tipo descriptiva-correlacional, con diseño no experimental transeccional descriptivo correlacional y se utilizó la metodología de carácter cuantitativo, la población estuvo constituida por 80 niños. Los resultados sugieren una relación directa muy significativa entre los estímulos tempranos y el desarrollo del lenguaje. Finalmente, el investigador concluyo que:

Se ha establecido que existe una relación directa altamente significativa entre la estimulación temprana y el desarrollo del lenguaje de los niños

durante la fase inicial de la I.E N° 34052 José Antonio Encinas Franco, Yanacancha - Distrito de Pasco, 2018. Esto se refleja en el coeficiente Coeficiente de correlación de Pearson $r = 602^{**}$ sig .002. En otras palabras, altos niveles de estímulos tempranos corresponden a altos niveles de desarrollo del lenguaje, mientras que bajos niveles de estímulos tempranos corresponden a bajos niveles de desarrollo del lenguaje.

Taype & Casaverde (2018), en su tesis titulada *“Taller de actividades lúdicas para mejorar la pronunciación oral en niños de 3 años de la I.E.I. N°02 María Inmaculada - Abancay – 2018”*, aprobada por la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, donde los investigadores plantearon determinar el nivel de incidencia de los talleres de actividades lúdicas para una mejor pronunciación oral en los niños de 3 años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada – Abancay – 2018. Desarrollaron una investigación de enfoque cuantitativo, de nivel correlacional, tendencia no experimental de corte transversal y método de investigación deductiva, la población estuvo constituida por 15 niños y 10 niñas de 3 años. Los resultados del estudio mostraron que el 72,73% de los niños mostró la mejora de la pronunciación oral a través de actividades divertidas. Finalmente, los investigadores concluyeron que:

La I.E.I N° 02 María Inmaculada - Abancay- 2018 mejoró la pronunciación de los niños de 3 años ya que se determinó que talleres interesantes influyen en el proceso de enseñanza. La correlación es 0,963 y la significación bilateral es 0,01 per, por lo que existe un nivel muy alto de relación positiva.

Cavenago (2015), en su tesis titulada *“Actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años del IEI Luigi Giussani del distrito de Puente – Piedra”*, aprobada por la Universidad Católica Sedes Sapientiae, donde el investigador planteo 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. Desarrollo una investigación de tipo descriptiva con un enfoque cualitativo, la población estuvo constituida por 22 alumnos de 4 años. Los resultados mostraron que el 40,9% de los niños mejoraron su pronunciación gracias a la estimulación de los músculos orofaciales y el control de la respiración a través de actividades lúdicas. Finalmente, el investigador concluyo que: Los niños de 4 años del

I.E.I. “Luigi Giussani” mostraron un progreso en la pronunciación de las palabras, y pudieron expresar sus emociones, intereses y opiniones mejor que cuando usaban un lenguaje hablado claro y mejor estructurado.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. Técnicas lúdicas

2.2.1.1. Técnicas de las técnicas lúdicas

Gallardo (2018), afirma que entre la segunda mitad del siglo XIX y la primera mitad del siglo XX se desarrollaron las teorías fundamentales de las técnicas lúdicas. Aquí hay siete de los más famosos.

1. Teoría de la relajación de Lazarus (1833)

De acuerdo con la teoría de relajación, descanso, contención y regeneración de Lazarus, los juegos ayudan a los niños a recuperarse del esfuerzo y el agotamiento causados por otras actividades más dañinas.

Según López de Sosoaga (2004):

Si bien esta teoría puede ser cierta para los juegos para adultos, tiene lagunas en su análisis de los juegos para niños porque jugar juegos requiere mucho tiempo y esfuerzo por parte de los niños pequeños.
(p.54)

2. Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898)

Gross en 1899 planteó lo que llamó entrenamiento previo al ejercicio o preparación para el ejercicio. Según el autor, la infancia es el momento en que una persona se prepara para la edad adulta, utilizando juegos para realizar una variedad de tareas que realizaría en la edad adulta. Para que los niños actúen de manera independiente en la vida adulta, la teoría de Groos enfatiza el papel crítico que juega el juego en el desarrollo de las habilidades y disposiciones de los niños.

Una de las críticas a esta teoría es que, si bien las observaciones de los autores marcan un hito cualitativo en la investigación de juegos, ahora se ha explorado la idea de la naturaleza totalmente biológica de los juegos, lo que nos muestra que el desarrollo de juegos requiere interacción, socialización temprana y activa.

3. Teoría de Sigmund Freud (1856-1939)

Freud vio los juegos como expresiones del instinto, porque siguen el principio del placer, porque representan una tendencia obsesiva a disfrutar. El juego es simbólico y tiene la misma función que un sueño adulto en cuanto cumple deseos y expresa la sexualidad. Más tarde, en un trabajo sobre las fobias infantiles, Freud se vio obligado a darse cuenta de que había más en el juego que la proyección de soluciones inconscientes y simbólicas al conflicto. También se trata de experiencias reales, especialmente cuando esas experiencias son traumatizantes para los niños. Al recrearlos en sus fantasías, domina el dolor que originalmente le infligieron.

El juego tiene características simbólicas similares a los sueños que permite expresar la sexualidad y la satisfacción de los deseos, para los adultos es un sueño y para los niños es un juego. (p.8)

2.2.2. Estimulación del lenguaje

2.2.2.1. Teorías que sustentan el lenguaje

Para Jiménez (2010) existen varias teorías que explican la función del lenguaje, entre las que tenemos: el conductismo, el innatismo, el cognitivismo y el interaccionismo, las cuales se detallan brevemente a continuación:

1. Teoría Conductista

Según esta perspectiva, el lenguaje es un comportamiento humano que se distingue por el aprendizaje y los fundamentos. Las reglas de la planificación clásica y el diseño de tareas describen el lenguaje a través de sus conexiones motivacionales y afectivas con los niños. Los mecanismos básicos de interpretación del lenguaje son el refuerzo (premios, aceptación de gestos, abrazos, etc.) y el castigo (tomar algo que les gusta, ignorarlo, etc.), el modelado (imitación) y el modelado (paso a paso).

Esta contribución le permite utilizar sus habilidades no solo en el campo de la logopedia, sino también en el campo del aprendizaje y la práctica educativa. Se tienen en cuenta los factores extrínsecos más que intrínsecos, sociales o cognitivos que indudablemente mantienen un impacto en el desarrollo y adquisición del lenguaje.

2. Teoría Innatista

La teoría destaca cómo las predisposiciones genéticas juegan un papel crucial en la adquisición del lenguaje y la formación de las primeras palabras.

Chomsky fue uno de los teóricos que postuló que todos los humanos están dotados genéticamente y que la base para el aprendizaje de idiomas es universal. Explicó que, como señala el conductismo, el lenguaje hablado no se aprende a través de la imitación, el refuerzo y el castigo.

La competencia lingüística es el conocimiento tácito que cada sujeto posee sobre su propia lengua, que le permite comprender y formar oraciones de acuerdo con las formas de su propia lengua.

Chomsky señala así que los niños nacen con la capacidad de hablar, lo que les permite asimilar las estructuras comunicativas y del lenguaje, hecho que surge gracias a la teoría de la gramática universal, que establece que todas las lenguas utilizadas por los humanos comparten características comunes a propia estructura, lo que les permite reconocer y asimilar la estructura básica del lenguaje.

Chomsky señaló que una gramática completa consta de tres partes: sintaxis, fonología y semántica. La sintaxis se convierte en el elemento más importante porque le permite al hablante formar oraciones, la fonología y la semántica son solo “interpretativas”. Los elementos sintácticos especifican la estructura profunda que determina la interpretación semántica y la estructura superficial que conduce a la interpretación fonética. Así, las reglas de transformación vinculan la semántica con la fonología.

3. Teoría cognitiva

Para Piaget, autor representativo de este ejemplo, el desarrollo cognitivo es fundamental para un desarrollo óptimo del lenguaje. En este ejemplo, ciertas habilidades técnicas son requisitos previos para el aprendizaje y desarrollo adecuado del idioma. Por ello, enfatiza la importancia de los procesos internos en el aprendizaje de idiomas, enfatizando que la inteligencia funciona como un sistema de procesamiento de información, teniendo un gran impacto en el desarrollo del lenguaje.

El desarrollo de esta inteligencia se da por etapas, desde el nacimiento hasta la adolescencia y en los primeros tres años (etapa sensorio-motora) el proceso de interiorización del lenguaje hace que el nivel de pensamiento continúe, por lo tanto, el niño aprende a hablar a medida que alcanza su desarrollo intelectual. Porque es el pensamiento el que hace posible el lenguaje, un niño

nace sin lenguaje y la adquisición ocurre poco a poco como parte de su desarrollo cognitivo.

Asimismo, señala que el lenguaje es egocéntrico en los primeros años, y poco a poco se inicia como un lenguaje social. A través de su exploración, establecimiento y acumulación de planes en el entorno, el niño resuelve conflictos cognitivos, logrando así el equilibrio y la adaptación. Piaget, por su parte, enfatizó la importancia de las etapas por las que pasa un niño que permiten la maduración del lenguaje y otros aprendizajes, permitiéndole seguir progresando.

4. El enfoque interaccionista

Este enfoque se basa en dos teorías representativas: la teoría sociocultural de Brenner y de Lev Vygotsky, no obstante, ambos apuntan constantemente en la función crítica del entorno social en la mejora del habla.

El niño pequeño tiende a aprender la sintaxis adecuadamente en el lenguaje, así como imitar y seguir el ejemplo de los niños mayores. Muestra que un niño que aprende un idioma debe aprender la semántica, el vocabulario y las referencias a objetos o personas.

Los niños deben aprender la gramática, sus funciones comunicativas y el contexto de aprendizaje de su lengua a partir de la teoría interaccionista presentada por Brunner. Por lo tanto, pueden ajustarse y adaptarse en su aprendizaje del idioma gracias a las influencias lingüísticas de su cultura y sociedad.

Según la teoría de Vygotsky, el método sociohistórico tiene dos funciones básicas:

- Funciones interpsicológicas (sociales), construyendo relaciones de intercambio con los aprendices y su entorno.
- La función psicológica (intrínseca) del lenguaje como motor y herramienta para gestionar y articular ideas para la acción.

A continuación, se considerará la definición de lengua, a diferencia de lengua y habla, también se destacará la lengua oral como variable de investigación en cuanto a su desarrollo, dimensión, proceso, función e importancia en el proceso lector. Finalmente, se analizaron los estímulos hablados como parte de este trabajo. (p.110)

2.3 Bases filosóficas

2.3.1. Técnicas lúdicas

2.3.1.1. ¿Qué son las técnicas lúdicas

Según Villón (2015):

Las actividades lúdicas son esenciales para construir cambios a favor de los niños y jóvenes, así como los estándares de calidez y calidad para desarrollar la capacidad de los estudiantes para rendir un alto grado que puede desarrollarse mediante la aplicación de actividades en un contexto socioeducativo. (p. 21)

Las técnicas lúdicas consisten en crear un ambiente de aprendizaje a partir de la expresión entre el maestro y el niño, en el que se crean espacios espontáneos para desarrollar el proceso de enseñanza del niño que no solo sea divertido, sino que también sea capaz de alcanzar sus metas subyacentes, sus conocimientos, sus experiencias e inquietudes de la acción con acceso a estimulación previamente aprendida, seguridad y un nuevo giro en el aprendizaje.

Morales (2002) define la técnica didáctica:

Como procedimiento sistemático o medio utilizado por los docentes para organizar y realizar actividades grupales destinadas a facilitar el procedimiento de aprendizaje y enseñanza. Para la selección de la tecnología grupal, el instructor debe considerar las metas que se persiguen, el tamaño y madurez del grupo, las condiciones y recursos disponibles. (p.50)

La estrategia lúdica es un enfoque participativo y conversacional de la enseñanza, impulsado por el uso de técnicas, ejercicios y juegos de instrucción creativos y pedagógicamente consistentes, diseñados específicamente para producir un aprendizaje significativo en términos de conocimiento, habilidades o competencia social y la integración de valores.

Es importante que los docentes aborden proactivamente los parámetros que los estudiantes deben cumplir en el proceso de aprendizaje para crear con éxito actividades diseñadas en el aula que nos orienten de manera clara y positiva.

Ribes (2011), considera:

Las técnicas lúdicas tratan un conjunto de elementos de instrucción de manera similar o diferente, se pueden combinar de muchas maneras para crear diferentes situaciones de aprendizaje. Los juegos son los más comunes, pero hay muchos juegos modernos con estas características que se pueden jugar de varias maneras. (p.10)

Son un proceso complejo que permite que los niños aprendan sus propios límites mientras ajustan su propio comportamiento, para florecer de manera independiente y autónoma en el ámbito del pensamiento, es decir, el valor trascendental de la enseñanza es interesante porque es principalmente porque combinan la enseñanza, el compromiso, la recreación, creatividad y organizar diferentes aspectos mejores para lograr resultados en los niños, ya sea que se encuentren en una situación difícil socializando o desarrollando su aprendizaje.

Valle (2012) sostiene que “la destreza lúdica es un proceso diseñado para fortalecer las habilidades de análisis, inferencia, síntesis, etc., lo que permitirá mejorar la calidad de la educación” (p.40). Por las razones anteriores, los autores afirman que las habilidades lúdicas están diseñadas para adquirir habilidades que mejoren la educación.

Según los autores, la primera definición de habilidades lúdicas detalló el uso de una serie de pasos que conducen a aprendizajes importantes, particularmente a través de la lúdica en el salón de clases para estimular la participación de los niños en la dinámica del campo. Literatura correspondiente al primer bloque del curso.

Según Enriz (2014) en su investigación señala que la actividad lúdica “se diferencia de la vida ordinaria porque es una forma de escapar de la cotidianidad, creando nuestro propio tiempo y espacio” (p.19); los juegos para niños y adultos son una forma de evitar dificultades y crear un mundo divertido y relajante que les permita dejar explorar su creatividad.

2.3.1.2. Importancia de las técnicas lúdicas

Las técnicas lúdicas se han vuelto esenciales en el aprendizaje y enseñanza del desarrollo de habilidades de los estudiantes, permitiéndoles observar, operar, practicar y encontrar soluciones a los problemas con sus propias habilidades de aprendizaje.

Se dice que los juegos se han convertido en una actividad propia desde la infancia, porque “el deseo de jugar es de por vida, que es la diferencia más obvia entre las habilidades del juego y los adultos, y la forma y el contenido de los juegos son los mismos”. (Baena & Ruiz, 2016, pág. 74); esto quiere decir que los juegos ayudan a los niños no solo a entretenerse, sino que también les facilitan afrontar los problemas cotidianos, lo cual es un interés humano innato.

Esto significa que los juegos no solo sirven para entretener a los niños, sino que es más fácil enfrentar los obstáculos que se presentan en la vida diaria, lo cual es un interés humano innato.

De acuerdo con las suposiciones anteriores, es necesario resaltar que López y Delgado (2013) argumentan que:

El juego forma parte de las actividades cotidianas de los niños y niñas y es visto como un elemento de enseñanza porque todo el conocimiento adquirido a través del juego será más valioso ya que le brinda alegría y le permite observar, inventar, crear, construir, explorar, despertar la imaginación, iniciativa y ayuda, por eso se debe aprovechar este momento para seguir llevando a los niños y niñas a experimentar y disfrutar el verdadero sentido de la construcción del conocimiento. (p.216)

Las técnicas lúdicas son un recurso didáctico que estimula y nutre la creatividad y facilita la educación de niños exploradores y curiosos por lo que está pasando, es decir, permiten aprender jugando y brindan mucha actividad divertida. Lo que se puede incluir debe ser lo suficientemente beneficioso para el niño.

Si bien la manera en que los infantes aprenden más adelante afectará su estilo de enseñanza o la forma en que aprenden cuando son maestros, pueden sentir que las aulas deben volverse pasivas y aburridas de inmediato; en cambio, deben ser dinámicas, pero es importante no dinámicas dirigidas a el entretenimiento o la relajación se confunden con dinámicas diseñadas para introducir los temas del curso de manera dinámica e interesar a los estudiantes. La opinión del niño sobre el contenido o asunto a tratar.

Para Galarcio, Mejía y Porras (2018): Potenciar los aspectos relacionados con el pensamiento innovador, creativo y abstracto, es una manera de desarrollar

habilidades de comunicación, colaboración para comprender problemas y encontrar posibles soluciones. (p.26).

2.3.1.3. Tipos de técnicas lúdicas

Existen diferentes tipos de técnicas de juego, dado que los niños a esta edad son expresivos, es posible combinar el juego con el aprendizaje en un entorno individual o grupal. Duek (2012) tiene dos maneras de actividades en las habilidades de juego, ya sea individual o grupal, asimismo se desglosa como se detalla a continuación:

1. Técnica Lúdica individual

Para este tipo de trucos de juego, que se pueden realizar con y sin objetos, a continuación, se detalla cómo se hace, qué tipo de objetivos tiene y cómo beneficia a la sociedad:

- **Con objetos.** Las actividades para jugar incluyen los naipes, yoyos, pelotas, elásticos, etc.; los juegos modernos incluyen el enhebrado, bolos, juegos de cartas, etc.; asimismo, jugar con arcilla o materiales de reciclaje; finalmente son los programas de televisión y los videojuegos.
- **Sin objetos.** Estos incluyen juegos de imitación, dramatización (supermercados), donde un niño o niña representa un personaje que desarrolla su imaginación y creatividad; asimismo, las canciones y cuentos son parte del juego personal ya que eliminan dificultades como el miedo, ansiedad y dolor.

2. Técnica Lúdica grupal

Asimismo, afirmó que las habilidades del juego en grupo, pueden tener cosas o nada, a continuación, detallará cómo se realiza, cuáles son los objetivos y cómo promueven el desarrollo social:

- **Con objetos.** Los juegos lúdicos incluyen balones de fútbol, ajedrez, dados, dominó, cartas, globos y más; además, puedes jugar con muñecas y personajes de videojuegos y representaciones e imitaciones de animales.
- **Sin objetos.** Estos incluyen la exploración, la imitación, el juego dramático, en el que los niños se disfrazan de personajes para actuar en dramas, permitiendo la creatividad e imaginación; por lo tanto, las

representaciones de canciones, cuentos, trabalenguas, adivinanzas, formas amorfas, etc.

Cada una de las técnicas de entretenimiento enumeradas se puede utilizar individualmente o en grupo, con o sin objetos, como se mencionó anteriormente. Tenga en cuenta, que cada uno de ellos tiene como objetivo el desarrollo integral del niño, que cada uno puede ser adaptados para servir a un propósito particular. (p.661)

2.3.1.4. Ventajas de las técnicas lúdicas

Existen diversas ventajas en el uso de técnicas de aprendizaje en el juego para el desarrollo de los niños, los cual les ayudara a desarrollar sus habilidades cognitivas y mejorar su imaginación. Según Castillo (2012) el uso de las técnicas lúdicas tiene cinco ventajas, los cuales son:

- **Fortalece la autoestima.** Mediante el juego de roles, en infante comienza a imitar el comportamiento de los adultos como médicos, cocineros, policías, bomberos, etc. A través del juego, el niño se relaciona con otros niños de su misma edad; en este tipo de actividad se puede dar a los niños una mejor comprensión de sus fortalezas y debilidades que ayudan a fortalecer su amor propio.
- **Mejorar las condiciones corporales y disciplina.** Actualmente, la utilización de la tecnología de entretenimiento está desapareciendo debido al uso de los videojuegos. Los niños solían realizar una actividad física continua, pero a medida que aprenden y se desarrollan, el juego puede ayudarlos a conectarse directamente con la naturaleza. Pueden correr y saltar para lograr el equilibrio y desarrollar su orientación, postura y coordinación de lado a lado mientras respetan los procedimientos de toma de turnos del juego.
- **Desarrolla habilidades cognitivas y motrices.** El juego de roles ayuda a los niños a aumentar su autoestima y mejorar sus habilidades cognitivas como la motricidad, ya que les permite lidiar fácilmente con los conflictos que se presentan en el día a día; mediante el desarrollo de la motricidad fina y gruesa.
- **Permite detectar trastornos.** Mediante los métodos detallados, los expertos (psicólogos infantiles) utilizan algunos juegos para determinar si los bebés tienen discapacidades físicas o mentales.

- **Vincula a la familia.** Ante la pregunta de por qué sus hijos no los respetan por parte de algunos tutores legales de niños y adolescentes, una de las respuestas más frecuentes es que no hay mucho tiempo para jugar ya que es el momento en el que se está poniendo disciplina y reglas establecidas, lo que proporciona una manera de combinar ambos.

Todas esas ventajas permiten a los niños desarrollar sus habilidades y destrezas de una manera más lúdica en su entorno, sin embargo, es crucial resaltar cómo los maestros usan los juegos como una estrategia didáctica para alentar a los niños a aprender lecciones significativas.

2.3.1.5. Clases de técnicas lúdicas

Los juegos y las clases lúdicas se relacionan con los tres modos de enseñanza del juego, precedidos de reglas y técnicas de uso, el autor Antunes (2015) dice sobre la primera técnica de expresión: “se refiere a aquella forma de expresión que es mediada por el cuerpo” (p.40). Según el autor, el uso de los medios es importante para mediar e integrarse con los compañeros en el aula.

Esto se logra con el acompañamiento de los medios digitales, que es una oportunidad para desarrollar adecuadamente los juegos en el aula, además de ser innovadores, entendiendo que no todos los estudiantes y docentes se preocupan por utilizar este tipo de juegos como técnicas y estrategias dentro del aula.

Acevedo (2012) plantea en su concepto que la actividad lúdica:

Es un método de enseñanza cooperativo destinado a inculcar en los niños valores, conducta y el nivel de decisión y autodeterminación adecuados; en otras palabras, no solo fomenta la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que también contribuye a la motivación para el aprendizaje al ofrecer una variedad de los procesos de toma de decisiones. (p.40)

El uso de juegos de forma pedagógica fomenta el uso de diferentes métodos entre los docentes, lo que hará que los estudiantes se sientan atraídos por el uso de un juego o elemento ambiental, convirtiéndolo en una herramienta para aprender el comportamiento cotidiano del aula.

Baldwin (2011) considera:

Las reglas no están necesariamente relacionadas con juegos colectivos o juegos de mesa, pero en casi todos los géneros anteriores hay reglas implícitas en el desarrollo del juego. Sin embargo, cabe señalar que no es lo mismo el tipo de reglas al que nos referimos que la naturaleza del juego de reglas. (p.43)

El uso de juegos no es una regla universal, es decir, se pueden utilizar de diferentes formas en conjunto con acciones como la repetición y la participación pasiva en el aula, presentando finalmente juegos técnicos.

Cratty (2015) manifiesta:

El desarrollo del soporte tecnológico en las últimas décadas ha supuesto cambios en todos los ámbitos de la sociedad. Naturalmente, la v-advanced de las TIC ahora está trabajando en el campo de la educación, brindando una variedad de modos de juego y recursos que utilizan diferentes soportes técnicos, como computadoras, consolas de juegos o internet. (p.49)

El uso de la lúdica tiene utilidad pedagógica, reconoce los elementos esenciales del desarrollo de la dinámica del aula, se interpreta como la búsqueda de los objetivos de contenido y métodos de enseñanza y aprendizaje que deben adaptarse a las instrucciones, en lo que respecta a la evaluación y la organización escolar.

2.3.1.6. Componentes de las técnicas lúdicas

Para Barrera (2018) las actividades lúdicas constaban de diversos componentes, de las cuales seleccionamos las seis más relevantes para este estudio debido a que son las más precisas:

- **Propósito**

Todas las actividades divertidas comienzan con una interrogante, en general, ¿A que estamos jugando? Estas preguntas siempre se hacen al comienzo del juego, que con frecuencia es sugerido espontáneamente por uno o más niños o adultos.

- **Área de juegos y sus elementos**

Todos los juegos divertidos tienen un campo donde puedes hacerlas, ya sea una tabla, un círculo en el piso o un lugar para correr mientras haces magia, o donde te escondes cuando juegas al escondite.

Por lo general, esta área se selecciona arbitrariamente según el tipo de entretenimiento que se va a aplicar.

- **Cantidad de jugadores**

Cuando los niños o niñas quieren jugar, pueden hacerlo solos, por lo que también hay juegos que requieren un número determinado de jugadores.

Un grupo de jugadores no solo está formado por niños, su propósito también es fomentar la sensación de estar juntos en circunstancias únicas simplemente jugando.

- **Reglas**

En el juego las reglas son fundamentales e incuestionables, porque la base sobre la que se determinan es inquebrantable.

Cuando estas reglas se violen o se violen, el juego se retirará y terminará, el juego no se puede jugar sin las reglas.

- **Roles de los jugadores**

Los personajes son uno de los elementos constitutivos del juego y juegan un papel importante en su dinámica. Asimismo, se les pide a los jugadores que desempeñen un papel central, el equipo se divide en cazados o cazadores, se debe respetar el papel del juego para que el juego progrese sin problemas y todos puedan jugar.

- **Resultados**

Si el juego se disfruta, el tiempo puede pasar sin llegar a su fin; sin embargo, también hay juegos con resultados predeterminados, particularmente juegos de fitness, que debe verse más como un medio de expresión y comunicación que como la conclusión del juego. (p.75)

2.3.1.7. Dimensiones de las técnicas lúdicas

Las dimensiones según Paredes (2003) manifiesta lo siguiente:

- **Juegos Simbólicos:**

A través de este tipo de juegos, los niños pueden estimular su fantasía, imaginación y creatividad, y desarrollar la convivencia y el lenguaje con sus compañeros. El niño intenta simular el entorno, pero también representar a los personajes en la vida cotidiana, permitiéndoles absorber y comprender simultáneamente lo que sienten, observan y escuchan.

Por lo tanto, se considera que es una forma típica de pensar en los niños, y si la asimilación y la adaptación están equilibradas en la simbolización cognitiva, entonces también prevalece en la interacción de los niños con el significado pretendido de los objetos, incluso en el significado de los objetos en construcción. De esta manera, el niño no solo absorbe el contexto, sino que muchas veces lo combina para que pueda ser restaurado, compensado y nombrado. Sus indicadores incluyen: imaginación, lenguaje expresivo y autonomía.

- **Juegos verbales:**

Según Condemarín (2004) afirmó que los juegos de lenguaje “enfatan el carácter lúdico y creativo del lenguaje y la exploración de significados posibles. Entre ellos podemos encontrar: rimas, trabalenguas, adivinanzas, cadenas” (p.34).

Hay muchos tipos diferentes de juegos de lenguaje que se utilizan en el aula para estimular y desarrollar las habilidades lingüísticas de los jóvenes estudiantes, particularmente en las interacciones sociales.

Por otro lado, los juegos de lenguaje estimulan y desarrollan la expresión oral de los estudiantes de manera divertida y tratan de ejercitar los músculos orales. Son pasatiempos de usar las palabras de una manera que produzca efectos interesantes, lo que facilita la creatividad y el desarrollo de habilidades lingüísticas como leer, escribir y familiarizarse con un vocabulario cada vez mayor.

Dado que el lenguaje es la herramienta más poderosa para comprender e interactuar con el entorno, debe usarse de manera coherente y rigurosa porque los niños deben ser capaces de dominar la variedad de canales de comunicación que tienen a su disposición cuando se integran a la sociedad como individuos alfabetizados.

El uso de juegos de lenguaje en las escuelas ayuda a los estudiantes a socializar en grupo, desarrollar actividades con mayor facilidad y lo más importante, mejora su expresión verbal. Los juegos de lenguaje son un componente esencial de la educación de los estudiantes.

En resumen, hay muchos tipos de juegos de lenguaje, como adivinanzas, rimas, canciones, etc., que pueden desarrollar la conciencia del idioma, aumentar el vocabulario, proporcionar a los estudiantes un ambiente divertido

y entretenido, mientras que los juegos ayudan a aumentar su cultura del conocimiento. Además, a través de estos juegos, transmiten emociones y construyen vínculos afectivos en la escuela, el hogar o los entornos sociales. Sus indicadores incluyen: pronunciación y vocalización.

- **Juegos de reglas:**

Esto se basa en que cada partido debe tener sus correspondientes reglas para jugar, pero estas se pueden cambiar si se llega a un acuerdo con los jugadores. Este juego alienta a los niños a respetar las reglas adecuadas y esperar su turno o desarrollar una tolerancia al fracaso como uno de los indicadores de su conocimiento.

Estos conjuntos de reglas combinarán e integrarán todas las habilidades adquiridas: combinación intelectual o sensorio-motora, y actuarán como puntualidad bajo la regularización de caracteres canónicos relacionados con el juego en sí o mediante simples protocolos de improvisación. Como sugiere el nombre, estos juegos tienen un conjunto de reglas que los niños creen que deben seguir.

Estos son los cimientos de un aprendizaje diverso, en el que sobresalen los conceptos expresivos, sociales, lógicos. (p.65)

2.3.1.8. Características de las técnicas lúdicas

Muchos teóricos y estudiosos de la psicología también han estudiado y aclarado las características de los juegos, por lo que la investigación se limita a un breve repaso de los más relevantes.

Con base en la investigación, dijo que las características de los juegos están todas interconectadas; por supuesto, siempre está presente en los juegos reales de todo tipo. Los siguientes verbos se pueden utilizar para definir las características de un juego:

- **Evadir:** La característica más importante y la esencia del juego es esta. Las personas olvidan todo a su alrededor cuando juegan, pueden abstraer el mundo real en diferentes mundos del juego. Tienen la capacidad de interpretar papeles que no les convienen, creando situaciones fantasiosas y completamente surreal. El juego puede representar entretenimiento para

aliviar el estrés y liberar la tensión, permitiendo a los jugadores escapar de cualquier tipo de problema o preocupación.

- **Educar:** Es importante reconocer que jugar juegos es una de las mejores formas de educación disponibles actualmente. Si la educación es el proceso por el cual una persona madura y se desarrolla intentando encajar en su entorno, asimismo, la educación implica comprensión, descubrimiento y experimentación.

La primera forma en que un ser humano entra en contacto con el mundo al que está a punto de entrar es a través del juego. Las actividades y experiencias agradables que siguen ayudan a la persona a formar y desarrollar su personalidad y aprender a adaptarse a su entorno. Hablar de juegos es por lo tanto hablar de educación. (Versalles, 2002, pág. 290)

- **Motivar:** La atención y la concentración en el juego son fundamentales para la actividad. Es fácil quedar tan absorto en un juego que pierdes el contacto con la realidad y con frecuencia te olvidas del tiempo y el espacio porque jugar es una actividad que disfrutas y te diversifica. “Este estado de ensimismamiento y preocupación es lo que algunos autores llaman “tensión de juego”, y cuanto mayor es la incertidumbre, mayor es la tensión, y sigue siendo un ímpetu para una actividad inusual con gran beneficio” (Morris, 2011, pág. 11).
- **Divertir:** Un hombre sabio tiende a repetir todo lo que lo hace feliz y le trae alegría. Al jugar, la persona se distrae, se divierte y repite repetidamente estas actividades beneficiosas. La mente humana no permitiría perder tanto tiempo en actividades que no los beneficiarían de ninguna manera.

Si bien es cierto que ningún niño carece de juego, también es cierto que ningún adulto carece de juego. Esto se debe a que todos necesitan tener diferentes momentos de entretenimiento, dado que la felicidad y la alegría son las únicas cosas que importan, jugar juegos es una gran manera de pasar el tiempo. (Calero, 1999, pág. 173).

- **Respetar:** El ser humano es un ser social que sin normas les sería imposible vivir una vida plena. También son necesarios para juegos, actividades humanas e interacciones sociales. Jugar sin reglas es como jugar con

cualquier número de jugadores porque todos seguirán ciertos criterios y actuarán sin tener en cuenta a los demás. Para participar y jugar el mismo juego, los jugadores deben cumplir con las reglas del juego, que son un conjunto de pautas que se establecen antes de que comience. Las reglas permiten a los jugadores determinar cómo se desarrolla el juego, qué funciona y qué no y si es necesario, el sistema que calcula la puntuación, en este caso los ganadores y perdedores.

Las características anteriores se utilizan para definir una actividad general. Los juegos siempre han estado conectados con la humanidad, su desarrollo y evolución, así como con la vida personal y social en todas las épocas, comunidades y culturas. El juego es parte de la vida de todos sin excepción, independientemente de su raza, género, edad o clase social. Pocas actividades humanas en la historia han sido tan persistentes e importantes como los juegos.

2.3.1.9. Perfil del educador como animador de las técnicas lúdicas

Es importante que un maestro o psicólogo entienda cómo jugar, y para eso necesita tener las habilidades de juego adecuadas. La observación proporciona la oportunidad de participar en el juego y mejorar las relaciones con los estudiantes; el docente debe actuar como facilitador más que como organizador. (Zubiría, 1999, pág. 218)

La primera tarea de un maestro o psicólogo es ser un verdadero animador cuyo objetivo principal es elegir e inspirar actividades, cuando se ponen en práctica el objetivo es lograr entretener y ocupar a los estudiantes. En otras palabras, explica los objetivos del juego, anima a todos a participar y sugiere buscar soluciones.

Los docentes y psicólogos deben recordar que su propósito que es lograr objetivos específicos (aprender mediante el compromiso, la diversión y el entretenimiento), que cualquier entorno puede actuar como un escenario adecuado para lograr esos objetivos. Esto significa que hay una preparación importante que no debe pasarse por alto.

Las cualidades más destacables que debe tener un buen educador o supervisor que utilice juegos en su trabajo son las siguientes. Esto es cierto tanto en términos de su personalidad o perfil como mientras sean conscientes de los desafíos que conlleva teorizar:

- **Entusiasmo:** Cualidad que actúa como motivador personal, transmitido a los participantes o grupos de estudiantes a través del comportamiento, movimiento, lenguaje y tono de voz para una participación más plena inclusiva. El resultado del entusiasmo es un circuito cerrado que conduce a una comunicación continua, relaciones más duraderas y efectivas, y acuerdos más sinceros y espontáneos. Sin entusiasmo, los jugadores no pueden aceptar el juego. El primer requisito para una gestión eficaz del juego es el espíritu energético y emprendedor del instructor o psicólogo.
- **Responsabilidad:** Esta cualidad acompaña frecuentemente a la anterior, al tiempo que valida el compromiso del educador o del psicólogo con su trabajo. Cuando tengas responsabilidades, siempre cumplirás con tu trabajo (asistencia, puntualidad, atención), estarás preparado para nuevas formas de lograr las metas presentadas, encontrarás formas innovadoras, nuevas actividades alternativas y diferentes juegos para que las cosas sigan funcionando participantes o estudiantes. Un educador o psicólogo responsable está abierto a ideas no convencionales y dispuesto a mantenerse en contacto con una variedad de fuentes de información actuales. Adicionalmente, como parte de su responsabilidad, deben exhibir valores y comportamientos acordes con la trascendencia de su función y labor educativa. Para ello, se esforzarán por actuar con sinceridad, honestidad y sentido de la justicia.
- **Carácter abierto, espontáneo y comunicativo:** Para motivar efectivamente a los participantes o jugadores, un motivador debe poder comunicarse fácilmente con ellos y permitir una participación plena y sin restricciones. Tenemos que dejar de lado el personaje del director y el psicólogo. Por otro lado, las personas introvertidas y tímidas tienen dificultades para animar a los pacientes a jugar.
- **Confianza en sí mismo y en la actividad que propone:** Un profesor o psicólogo nervioso corre el riesgo de infundir incertidumbre y falta de confianza en sus alumnos o pacientes. Cuando no cree en las actividades presentadas durante la educación, el entretenimiento o el entretenimiento, engaña al participante o paciente y a usted mismo.

- **Creatividad, imaginación:** Elimina los elementos intelectuales de repetición, monotonía y aburrimiento, fomenta el cambio, la fantasía y la libre expresión de movimiento y emoción.

2.3.2. Estimulación del lenguaje

2.3.2.1. ¿Qué es el lenguaje?

La estimulación básica del lenguaje es importante, especialmente para los niños pequeños en edad preescolar, dado que el lenguaje se usa para algo más que la comunicación, incluido el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, rasgos de personalidad y conciencia cultural.

Bruner (1983) dijo que el lenguaje es “una forma de expresar y organizar la cultura. Las explicaciones y discusiones comienzan cuando el niño entra en la condición humana. Es durante este período de interpretación y negociación que tiene lugar la adquisición del lenguaje” (p.24). El autor agregó que el lenguaje es una forma sistemática de comunicarse con otras personas, ya que afecta el comportamiento, compartiendo y creando una realidad.

En otras palabras, es una habilidad que se desarrolla sin estar divorciada de las diferentes dimensiones de la naturaleza humana. En general, aprender un idioma no es independiente de los procesos de pensamiento, el desarrollo socioemocional o los rasgos de personalidad de uno. La evolución del lenguaje (signos y símbolos) está indisolublemente ligada a todos los aspectos de la vida biológica, volitiva, afectiva, intelectual, social, tecnológica y artística, aunque cada uno tiene sus propias características distintivas y se desarrolla a lo largo de diferentes caminos y en varios niveles.

Bigas (2008) afirma que “el lenguaje emerge como una herramienta necesaria para construir conocimiento sobre el mundo y reflexionar sobre las cosas en el proceso de interacción entre niños y maestros; niños y niños y objetos, en un proyecto común” (p.36).

El lenguaje como capacidad para comprender y producir información gramaticalmente adecuada (respetando las reglas del código lingüístico específico) y eficaz desde el punto de vista comunicativo. A través de una combinación aleatoria de símbolos de comunicación, este código permite expresar ideas sobre el mundo. Esta definición se utiliza para este análisis.

Para Luria (2000) el lenguaje “es un complejo sistema de códigos que analiza automáticamente los objetos para expresar las características y cualidades que han desarrollado a lo largo de la historia” (p.36). En consecuencia, podemos decir que la palabra es lo más importante porque tiene el poder de significar las cosas, sus características, acciones y relaciones. En otras palabras, podemos decir que la experiencia de una persona está organizada por su idioma.

Para la siguiente explicación del significado del lenguaje, Belinchón (2009) combina una serie de definiciones: “El lenguaje es un modo de estar compuesto de unidades (símbolos lingüísticos) que exhiben una organización interna de carácter formal, cuyo uso permite la entorno en el que las relaciones y las formas de acción se encarnan en formas concretas de comportamiento” (p.331).

Por el papel que juega el lenguaje como elemento estructural, el niño aprende comportamientos sociales como comer, vestirse, comunicarse y más acordes con la sociedad en la que vive. Cada uno de estos comportamientos va acompañado de instrucciones verbales (reglas) que dicen “haz esto” y “no hagas aquello”. Interiorización de aquellas fórmulas verbales ante la misma situación; reglas sociales que le permiten adaptarse al medio.

Ugalde (1989) agrega:

El lenguaje ayuda a las personas a existir en la sociedad, no solo a los individuos. Así, este proceso de socialización comienza no sólo con la convivencia, sino especialmente con el aprendizaje y uso del lenguaje grupal, que muchas veces es el vehículo de cohesión e identidad grupal. (p.18)

La función comunicativa es la función más importante en el lenguaje, ya que permite la comunicación social, las relaciones en las comunidades, permitiendo que la información se transmita de una manera económica y flexible. Los seres humanos adquieren sus habilidades lingüísticas como resultado de interacciones con otros campos académicos. El lenguaje es una herramienta de comunicación eficaz y económica y el mejor medio de transmisión cultural.

Pérez y Salmerón (2006) define:

El lenguaje humano es una herramienta de uso exclusivo de nuestra especie. Tiene varias funciones diferentes: transmitir información, comandar

pensamientos, imaginación, planificar y regular a través de la ayuda de los interlocutores y el entorno. Es un entorno turbio y complejo que complica la determinación de muchos aspectos audiofonológicos y lingüísticos en múltiples comunicaciones. (p.112)

La definición de estimulación del lenguaje es brindarle al niño la experiencia, la estimulación y otros elementos que necesita para desarrollar su lenguaje en todos los niveles.

El desarrollo del lenguaje es fundamental, especialmente en los niños pequeños en edad preescolar, ya que sirve como herramienta de pensamiento, personalidad, conciencia cultural y medio de comunicación.

Para ello, adoptaremos la definición de Oquendo (2005):

Las actividades que promueven, mejoran y desarrollan el potencial de los niños de manera completa y ocasionalmente posible son el contacto o el juego con los niños. Esto se logra repitiendo efectivamente una variedad de procesos motores y sensoriales fomentando habilidades mediante el juego, la imaginación y la exploración. (p.20)

2.3.2.2. Importancia del lenguaje

El lenguaje, es un fenómeno natural que no requiere estatus ni disciplina, es lo que diferencia a los humanos de otros seres. Tiene una conexión increíblemente estrecha con todas las actividades humanas, como la comunicación, la interacción social, el aprendizaje sobre el mundo y la expresión de pensamientos y sentimientos sin intentar ser entendido por nadie.

Los niños deben aprender a hablar con fluidez como uno de los objetivos principales del primer grado. Según Andrade y Estrada (2010):

El desarrollo del lenguaje de los niños es crucial para su evolución intelectual, emocional y física. Tanto los gestos como las palabras son necesarios para que los niños desarrollen su inteligencia, habilidades cognitivas y motrices. Esto se debe a que los niños necesitan un lenguaje que incluya tanto la pantomima como la música, así como el arte y las manos. Sin ella, su desarrollo se vería atrofiado, cuando se trata del desarrollo en general, no se puede exagerar la importancia del lenguaje. Contiene los tres elementos

necesarios del desarrollo humano: los aspectos motores, intelectuales y emocionales. Todos estos requieren que los cuidadores del niño participen para que el proceso se complete. (p.12).

El lenguaje es parte fundamental de todo niño ya que con él podemos comunicarnos con los demás de diferentes maneras, por eso es necesaria la escuela como segundo hogar después de que los padres enseñen a los niños un buen vocabulario en la formación del vocabulario de cada niño. Los docentes deben saber contactarlos, enseñarles las palabras necesarias según su edad, para que en el futuro puedan manejar y utilizar un buen diccionario por su cuenta.

Según Morris (2011): “La importancia de proporcionar a los niños al nacer un entorno rico en lenguaje no se puede exagerar. Cuando los niños no tienen una experiencia lingüística de alta calidad, corren el riesgo de quedarse atrás de sus compañeros” (p.207).

Los padres y maestros son los pilares básicos y deben trabajar en equipo para ayudar a los niños a adquirir fluidez en el idioma, de hecho, la participación de cada uno de ellos es fundamental para que los niños puedan desenvolverse en el ámbito educativo sin que sufran algún rechazo. compañeros, si no se cuenta con el apoyo necesario, pueden quedarse atrás y no poder seguir el ritmo de otros compañeros, por lo que es fundamental ayudarlos y permitirles un buen desarrollo en su vida futura.

Actualmente, los padres más conscientes de la importancia del lenguaje en la vida intelectual y social de sus hijos no se conforman con esperar a que el tiempo resuelva lo que perciben como desviaciones de la norma, y acuden ellos mismos a los especialistas en desarrollo del lenguaje. (Agudelo, 2008, pág. 5)

La mayoría de los padres en estos días ya cuentan con la información necesaria para ayudar a sus hijos cuando tienen problemas de lenguaje, ya que la tecnología cada día mejora, les facilita consultar o ver a un especialista en lenguaje, que también te ayudará a solucionar el problema del niño.

2.3.2.3. Procesos del lenguaje

El lenguaje presenta los siguientes procesos, según Puyuelo y Rondal (2003):

1. Proceso comprensivo

La capacidad de comprender y captar el lenguaje hablado comienza en el quinto mes de embarazo porque en ese momento, su sistema auditivo se habrá desarrollado por completo y podrá captar sonidos tanto del interior como del exterior de su cuerpo (como el latido del corazón o la respiración de la madre), por lo que es un buen momento para empezar a estimularlo.

Se recomienda escuchar diferentes músicas instrumentales para que puedas descubrir diferentes compases y ritmos ya que nuestro sonido comparte los mismos componentes. Durante este embarazo, mamá y papá comenzarán a hablarle al bebé y él comenzará a distinguir entre sus voces, cantar canciones con diferentes melodías para ayudarlo a entender que usamos diferentes entonaciones.

Como bebés, comienzan a utilizar el sentido visual como una herramienta complementaria al sentido auditivo, proporcionando información detallada o gráfica para apoyarse en sus decisiones. Esto permitirá que el niño asocie palabras con objetos, como mostrarle una botella o el dibujo de una botella cuando le decimos su nombre.

2. Proceso expresivo

El desarrollo del lenguaje expresivo tiene lugar durante la primera semana de vida del recién nacido. Es entonces cuando se desarrollan una variedad de habilidades comunicativas, como la intención y la intersubjetividad, que permiten transmitir y compartir el estado mental de una persona.

Como resultado, el desarrollo del lenguaje expresivo del niño se logra a través del uso de la fuerza en situaciones sociales. Esto sugiere que la adquisición de habilidades de lenguaje expresivo por parte de los niños no está aislada, sino que existe una conexión entre el uso del lenguaje, la gramática y el contenido. (p.36)

Un componente del lenguaje hablado o lenguaje expresivo es el desarrollo de la capacidad de expresarse verbalmente a través del diálogo en una situación dada y con referencia a un contexto, tiempo y espacio predeterminados.

Esta habilidad nos permite comprender y utilizar símbolos lingüísticos como medio de comunicación o como un sistema de símbolos organizados para categorizar cosa, relaciones y eventos en una cultura.

Según Castañeda (2014), las siguientes características del desarrollo progresivo del lenguaje expresivo en varias edades están relacionadas entre sí:

- ✓ La maduración de los sistemas nerviosos central y periférico del cerebro (SNC y SNP), vinculando sus cambios progresivos al desarrollo de los sistemas motor y del lenguaje general y específico.
- ✓ Desarrollo cognitivo, que incluye procesos de pensamiento tanto simbólicos como lógicos, así como la discriminación perceptual del lenguaje en el lenguaje hablado.
- ✓ El desarrollo de habilidades sociales y emocionales también está influenciado por el entorno sociocultural, las interacciones de los niños y las influencias recíprocas. (p.62)

2.3.2.4. Componentes del lenguaje

Forma, contenido y uso son las tres dimensiones que expreso Aguinaga et al. (2004) para dividir el lenguaje en, que se explican a continuación:

1. Forma

El término “forma” se refiere al componente relativo que intervienen en la caracterización y análisis de las respuestas.

Significa pronunciar fonemas respetando sus características simultáneas y reconocimiento de sonidos; organizar fonemas en morfemas para formar palabras y reconocerlas; organizar y reconocer palabras en frases y oraciones, teniendo en cuenta los protocolos establecidos por las reglas gramaticales.

Hay tres subdimensiones en esta dimensión: fonología, morfología y sintaxis.

- **La fonología:** El estudio de los sonidos de la lengua o fonogramas, que son unidades distintas, pero sin sentido que se encuentran en los sistemas de símbolos lingüísticos.

Esta sección investiga la organización de las unidades fonológicas en el lenguaje. Los niños aprenderán a distinguir, crear y combinar sonidos de su lengua materna para poder comprender las palabras que escuchan cuando otros hablan.

- **La morfología:** Examina la forma y estructura de las palabras, centrándose en el morfema, la unidad más pequeña de significado que posee cada palabra. Dicho de otro modo, tiene que ver con describir

y estudiar las morfologías verbales, los cambios en el vocabulario y los tipos de oraciones (simples, coordinadas y subordinadas) que producen los niños.

- **La sintaxis:** Es responsable de la función y organización de frases, oraciones y palabras. Cuando se combina con la morfología, se le conoce como “morfosintaxis” porque se ocupa del estudio de los patrones y reglas combinatorias que rigen la formación de la sintaxis. Sobre esta base, el objetivo de la morfosintaxis es examinar la función y la forma de los elementos discursivos y se considera un componente integral del lenguaje.

2. Contenido

Es una característica del lenguaje que se refiere al conjunto de palabras que se pueden entender o pronunciar y tienen representaciones tanto en el mundo real como en el abstracto, así como la capacidad de definir y comprender conceptos, ideas y componentes tanto de la realidad como en la fantasía. Consta de la siguiente semántica, incluidas las categorías de gestión, acciones, comandos simples, partes del cuerpo y definiciones de vocablos, etc.

La tarea de estudiar los significados de las palabras cae dentro del ámbito de la semántica, a modo de ensayo semántico, el significado de la relación entre las palabras que utilizan el sujeto como: semejanza, oposición, asociación, participación y, por último, el lenguaje figurativo.

Los contenidos evaluados en la prueba fueron: clasificación (excluida la tercera); oposición de conceptos, definición de palabras y manejo de categorías (observar instrumentos en anexo)

La composición de cada subdimensión en la prueba PLON:

- **Tercio excluso:** Esta prueba está destinada a determinar si un niño puede reconocer componentes en las imágenes que se le muestran que no pertenecen a un grupo o categoría: “Te voy a mostrar unas imágenes. Mira con atención y señala cuál no debería estar ahí”.
- **Contrarios:** Determina la técnica de identificar correctamente una palabra cuando aparece en una oración: “Yo empiezo una oración, tú la terminas. Los gigantes no son pequeños, los gigantes son”

- **Categorías:** Posición de nombrar por lo menos dos artículos en tres categorías diferentes: “Dime dos nombres de (herramienta)”
- **Definición de palabras:** Verifica si el infante puede determinar las palabras que se le están diciendo: “Ahora quiero que me expliques qué es o qué significa”

3. Uso

En esta parte se encuentra una parte pragmática, que tiene la tarea de aprender la lengua en el contexto social, centrándose al mismo tiempo en las reglas que rigen el uso de la lengua; es decir, examina las funciones de comunicación, el habla, la reflexión sobre los objetivos de comunicación, las habilidades conversacionales, los servicios humanos para el lenguaje y los recursos prosódicos.

La capacidad de ajustar adecuadamente las palabras para buscar resultados es parte de cómo se procesa y utiliza el lenguaje. Owens (2003) explica que la pragmática se refiere “al uso del lenguaje con el fin de influir en los demás o transmitir información para recibir retroalimentación y corregir errores” (p.63).

Se consideraron oraciones absurdas por contenido y forma, comprensión de metáforas, ordenamiento de números, narración y planificación al evaluar el uso, que se explica a continuación. (ver instrumentos en anexo)

El test PLON, que incluye cada una de las subdimensiones que se explican a continuación:

- **Absurdos de contenido y forma:** La comprensión del estudiante sobre la forma y el contenido en que se utiliza en la cuarta lengua sin comprender su propósito en la oración que se le dirige para identificar los errores que se examinan: “Ahora voy a leer una oración absurda, pero tienes que decir. por qué es malo. Veo con mis pies... ¿Por qué es tan malo?”
- **Comprensión de una metáfora:** Evaluar la capacidad de los niños para comprender el lenguaje metafórico a través de oraciones que contienen metáforas simples.
- **Ordenar y relatar:** La habilidad de un niño para arreglar una historia de tres marcos se mide contando la historia en el orden correcto.

- **Comprensión y adaptación:** Evalúa la capacidad del infante para responder adecuadamente a preguntas sobre situaciones sociales.
- **Planificación:** Es la capacidad de describir verbalmente actividades de planificación (por ejemplo, juegos), es decir, medir el proceso de planificación para realizar tareas. (p.87)

2.3.2.5. Funciones del lenguaje

Desde una perspectiva individual, el lenguaje cumple múltiples funciones tanto en el desarrollo general del individuo como desde una perspectiva colectiva, se refiere a cómo las personas se integran en un entorno social.

En consecuencia, según el tipo de déficit y la probabilidad de superarlo o suplirlo, las barreras lingüísticas tendrán un impacto en quienes las experimentan, tanto a nivel personal como social.

Los niños usan el lenguaje para algo más que comunicarse; también expresan sus necesidades y comportamientos, se conectan con otros y se presentan. Lo utilizan inicialmente para investigar y aprender, para calcular sus necesidades, pero también desarrollan su imaginación para crear otros mundos, darles sentido y expresarlos a través del lenguaje. Todos estos procesos ocurren naturalmente durante los primeros años de vida.

Las funciones primarias del lenguaje, según Prado (2013):

- **Función conativa o apelativa.**

Dado que el objetivo del receptor es llamar la atención del emisor e influir en él, el foco está en el receptor. Cuando un mensaje busca influir en el destinatario para que realice algún tipo de acción, predomina la función de apelación. Es común encontrar oraciones exhortativas (mandamientos, peticiones, sugerencias, etc.), pronombres en segunda persona, verbos en los tiempos imperfecto y perfecto.

- **Función expresiva o emotiva.**

La atención se centra en el hablante, que está comunicando sus sentimientos. Se deben proporcionar datos como los sentimientos, preferencias o sesiones del remitente. En estos mensajes se utilizan con frecuencia tiempos verbales exclamativos, interjectivos, en primera persona y en subjuntivo.

- **Función Informativa o referencial.**

Establecer la relación entre el mensaje actual y su referente mientras se enfoca en el referente. Cuando el propósito principal del texto es dar a conocer algunos hechos reales, la función principal es referir. Suelen encontrarse ciertos marcadores lingüísticos característicos: oraciones declarativas, terceras personas gramaticales, verbos en modo demostrativo.

- **Función Investigativa.**

Aparece en una secuencia de exposiciones de carácter ilustrativo que prueba objetivamente la veracidad del autor a través de ejemplos y casos prácticos. Predominan las oraciones complejas y largas conectadas por sintaxis (cuando era la década de los 90, ahora parece absurdo), y las formas enunciativas son las más utilizadas. Como resultado, el lenguaje es apropiado para la intención comunicativa del autor, el tipo de texto, el alcance del uso de la noticia y el tipo de opinión discursiva.

- **Función fática o de contacto.**

Diseñado para establecer, prolongar o interrumpir la comunicación, está centrado en el canal. Algunos mensajes se utilizan para comprobar la funcionalidad del canal de comunicación (así como, ¿Estás escuchando?), para recibir atención de la otra persona o para asegurarse de que todavía está prestando atención. Este enfoque en el movimiento o el contacto también puede aparecer al intercambiar frases ritualizadas para mantener la conversación (p. ej., ¿cómo dije eso?).

- **Función Literaria o Poética del lenguaje.**

El centro de atención del locutor está en el mensaje mismo, no en lo que se dijo sino en cómo se dijo. La función poética se puede encontrar tanto en el lenguaje escrito como en el hablado.

- **Función metalingüística.**

Se centra en el código: emisores y receptores reflexionan y se comunican a través del metalenguaje. Por ejemplo, cómo identificar los prefijos dentro de una palabra, cuál es el significado literal de una palabra, qué función simbólica cumple una palabra o frase en una oración, etc. (p.58)

2.3.2.6. Dimensiones del lenguaje

Según Condemarín (2004), señala que algunos aspectos forman parte del lenguaje, estos incluyen:

- **Claridad:** Es una elaboración de una idea comprensible, plenamente expresada en el volumen adecuado. También es cómo se pronuncia y se pronuncia. Un estilo claro permite al receptor capturar los pensamientos del remitente sin esfuerzo.
- **Fluidez:** Lo que permite que un hablante funcione correctamente es su capacidad para expresarse de una manera relajada y espontánea. La cantidad de información que se puede comunicar en una unidad a través del habla se denomina fluidez lingüística. También se refiere a la calidad de la transferencia de información, ya que la producción de muchas palabras por minuto no es suficiente para producir una declaración de progreso temático que demuestre el desarrollo y el progreso hacia las metas del discurso.
- **Gesticulación:** Son gestos formados por movimientos físicos conscientes o inconscientes del hablante a medida que se comunican unos a otros. La parte más expresiva del cuerpo es la cara, en particular los ojos y la boca, seguida de los movimientos de los hombros, las manos y los pies.
- **Entonación:** Estas son líneas melódicas que se utilizan en la pronunciación. La tonalidad o el tono musical de cada sonido producido, sirve como unidad de entonación. (p.67)

2.3.2.7. Ejercicios para el desarrollo del lenguaje

1. Canciones

Para Puerto (1993): la canción “es un ejercicio de memoria, vida, emoción y música. Se transmite de padres a hijos, de abuelos a nietos, de una generación a otra. Es oral, es decir, de boca a boca, cantarles, repetirles, aprender de ellos” (p.6).

Las canciones son de gran ayuda para estimular el desarrollo del lenguaje de los niños debido a los diferentes sonidos, ya sea en voz baja o alta, aprenden la pronunciación de lo que dice la canción, explican diferentes palabras, ya sean fáciles o difíciles de repetir, mientras estimulan el tiempo parcial de su hijo. escuchando para obtener los mejores resultados en su aprendizaje.

Según Argenta (2013): “La música enseña a los niños a escuchar, apela a su imaginación y promueve su creatividad, les hace pensar más, les hace comprender más sobre su entorno, acercándolos a los animales y la naturaleza” (p.17)

La música es una gran herramienta para ayudar a los niños a adquirir un lenguaje claro y comprensible, y a través de ella hace que la imaginación de los niños sea más estable e interesante, para ello, desde la educación infantil, es importante que los niños estén en contacto con la música, para que en esta manera él puede desarrollar su fluidez en el vocabulario de la manera correcta de acuerdo a su edad.

2. Rimas

Según Bécquer (2015) la rima: “Es un fenómeno rítmico, quizás el más llamativo de todos, ya que se basa en una frecuencia periódica ordenada, que luego se repite total o parcialmente, comenzando por la última vocal acentuada, fenómeno que se encuentra al final del verso” (p.23).

Esta estrategia es excelente para el vocabulario de un niño, ya que se usa a menudo al recitar un poema, a menudo encontrando sonidos repetidos al final del verso, lo que es un recurso útil para los niños en la escuela. Maestros, anímelos a tener un buen desarrollo del lenguaje.

3. Trabalenguas

Para Gervilla (2006): “Cualquiera que haya observado a un niño dirá que los trabalenguas crean en un niño ganas de repetir y recordar desde un ambiente lúdico. El juego es bueno para el desarrollo general del niño y supone que puede superarlo” (p.26).

Esta actividad es de gran ayuda para el vocabulario de los niños, sobre todo para tener una mejor pronunciación de las palabras que les cuesta pronunciar, y para ayudarles a entender los mismos o similares sonidos en los trabalenguas, para que tengan tiempo de aprender y ejercitar la memoria. para mejorar su velocidad, especialmente cuando intentan aprender o hablar nuevo vocabulario para mejorar la precisión.

4. Cuentos

Se pueden identificar dos elementos clave al inicio del proceso de aprendizaje de la lectura. El primero tiene que ver con la forma y pronunciación de los caracteres del código o la componente de la obra de arte, mientras que el segundo tiene que ver con el contenido del mensaje y está conectado con el proceso intelectual de la mente. (Pearson, 2003, pág. 111)

Contar cuentos a los niños pequeños beneficia mucho su aprendizaje y vocabulario, porque la lectura a temprana edad ayuda a enriquecer su

vocabulario, y porque los cuentos son un recurso didáctico que tanto los maestros como los padres pueden utilizar. Al mismo tiempo, es importante utilizar estas historias no solo como una forma de entretenimiento, sino también como una forma de socializar entre pares y entre padres e hijos.

2.3.2.8. Los procesos cognitivos superiores que influyen en el lenguaje

Estos procesos cognitivos de alto nivel que afectan significativamente la adquisición del lenguaje son los siguientes: percepción, atención, memoria, emoción, resolución de problemas y aprendizaje.

1. La percepción

Es la interpretación de símbolos mentales a través de procesos complejos como la experiencia cotidiana, necesidades y resultados de algún proceso de selección, organización e interpretación sensorial.

Por lo tanto, es un proceso sensorial-cognitivo; como en el caso de que si alguien toca una superficie caliente y se quema (sensación), cómo interpreta esa experiencia sensorial (percepción) y cómo recuerda lo que sucedió como resultado (memoria) lo alertará del peligro y lo incitará a tomar precauciones. Por lo tanto, el conocimiento previo, los resultados esperados y la influencia del contexto son factores cruciales en cualquier proceso de percepción. (Garayzábal & Codesido, 2015, pág. 124)

El lenguaje cognitivo se aprende en los medios, la naturaleza, las redes sociales, los canales de audio, a través de estos canales adquirimos el lenguaje, fortalecemos nuestra memoria para poder comunicarnos con nuestro entorno.

A través de la visión adquirimos el lenguaje que sucede cuando leemos un libro, periódico, noticias, pensamos en el universo, vemos un esquema o un diagrama, a través de los canales auditivos percibimos la música, la conversación e incluso nos comunicamos a través de las redes sociales. las redes o las llamadas telefónicas las personas se encuentran, el lenguaje kinestésico afecta los movimientos corporales: la postura, sonreír, abrazar, guiñar el ojo o hacer muecas.

2. La atención

Desde la perspectiva de Ballesteros (2000), clasifica como ejemplos seis tipos de atención: “origen y naturaleza de los estímulos; actitud del sujeto; desempeño motor y fisiológico; interés del sujeto; modalidad sensorial; e intensidad de los procesos atencionales” (p.138). A partir de este modelo, se trata de la capacidad de centralizar la percepción de los objetos internos y externos ya que son los mecanismos que controlan y regulan el proceso del conocimiento.

De hecho, la atención es un proceso o habilidad cognitiva que nos permite localizar, seleccionar y concentrarnos en estímulos notables, seleccionados y relevantes para mejorar la comunicación.

3. La memoria

Es uno de los procesos cognitivos más importantes en el sistema de aprendizaje, ya que sin él olvidaríamos incluso nuestros nombres, vivencias, recuerdos, nuestras historias, los nombres de nuestros padres, por eso recordarlos y aprenderlos son la misma moneda por ambas caras, están separados unos de otros.

Hay tres formas de recuperar la memoria en la memoria: se hace mediante el reconocimiento, el reaprendizaje y la replicación.

Por otro lado, se pueden identificar dos tipos de memoria: la de corto plazo y la de largo plazo. Primero, el contenido o los mensajes se retienen por un corto período de tiempo, entre 20 y 30 segundos; a la larga, se trata de una retención y almacenamiento a largo plazo de horas, años, meses o para siempre. Contiene muchas ideas sobre la naturaleza, la memoria, la realidad cultural y social, el lenguaje y el significado de algunas palabras o conceptos, y el contenido está bien organizado. Existen dos tipos de código semántico, tales como si el material es verbal o visual.

4. La emoción

Las emociones se expresan a través de expresiones verbales, como interjecciones que se destacan por ser relevantes. ¡Viva el Perú! ¿Cuál es el sabor! Por números retóricos como medida; por usar palabritas como cariño, nena y por palabritas hipócritas como Juancho, Panchito, Panchita, etc.; y la pregunta, ¿podemos ir al mercado a comprar algo? ¿Tienes frío o calor? y muchos más.

2.3.2.9. Etapas del desarrollo del lenguaje

La secuencia es la misma, independientemente de cómo cada niño desarrolle su lenguaje.

El lenguaje oral se presenta como una actividad relativamente poco autosuficiente, similar a un juego o como acompañamiento de otro tipo de comportamiento como una respuesta social sin aspectos específicamente comunicativos. Las primeras palabras y frases son respuestas directas a objetos o circunstancias familiares; el segundo año es el lenguaje de expresar los deseos; entre las edades de dos y cinco años, se desarrollan narraciones directas de experiencias.

Aunque algunas de las pruebas o exámenes realizadas a los niños en las primeras etapas se administraron con asistencia verbal, a la edad de dos años y medio; sin embargo, no está claro qué papel desempeñó este apoyo verbal en la creación de la mayoría de las respuestas.

De acuerdo con Barrera y Franca (2004) existen dos etapas fundamentales en el desarrollo del lenguaje, las cuales se desarrollan de la siguiente manera:

1. Etapa Pre- lingüística

Los niños utilizan esta etapa para aprender nuevas habilidades y hábitos practicándolos en diferentes lugares. Es el punto las acciones de un niño y un adulto se conectan. Los niños combinan su movimiento con las imágenes y los sonidos de su entorno, al examinar el mundo, al interactuar con los demás y consigo mismo y al dirigirse a sí mismo, un niño indica su disposición para aprender el lenguaje. Por ejemplo, puede observar a otra persona que percibe comparte su estado emocional o comportamiento. También mira entre dos fenómenos similares a un tercero que representa la idea que ambos transmiten. Todo esto indica que el niño ya posee los componentes esenciales del habla y el lenguaje humanos.

Según Olerón (1999) el comportamiento observado a lo largo de su desarrollo es el siguiente:

- **A las doce semanas:** El niño puede sostener la cabeza en una posición simple con el peso del cuerpo, con las manos típicamente abiertas y el reflejo de la presbicia aún no visible. Llanto a menos de dos meses,

cuando habla y gesticula, sonríe, vocaliza y cloquea, llamados “canciones de cuna” o “laleos”, estos duran entre 15 y 20 segundos.

- **A los 6 meses:** Hace ruido, aprieta la barbilla, desvía la mirada, sostiene su cabeza, se sienta apoyándose, pero después de 6 meses pierde el apoyo. Puede inclinarse hacia adelante, sostener su cuerpo con las manos e inclinarse para soportar su peso, pero aun así no puede apoyarse.
- **A los diez meses:** El niño tiene dificultades para ponerse de pie por sí mismo, se apoya en los escalones laterales y en las puertas de manera eficaz. Dado que los objetos se pueden agarrar con la muñeca y la punta de los dedos, no es necesario respirar por la boca. (p.37)

2. Etapa Lingüística

El uso del lenguaje y la adquisición de sus partes constituye cómo se combinan para transmitir el significado de los diferentes idiomas entre sí. Comienza a hablar palabras significativas al final del primer año, nunca termina y sigue mejorando.

Olerón (1999) detalló la progresión del desarrollo del lenguaje en esta etapa de la siguiente manera:

- **A los 12 meses:** cuando un niño integra el “contenido” (ideas) de un objeto o persona en particular en “forma” (palabras). Ya muestra signos de que entiende palabras y comandos simples: “Abre los ojos”, “¿Dónde está la pelota?”.
- **A los 18 meses:** el agarre, bloqueo y liberación están completamente desarrollados. Su forma de andar era rígida, entrecortada, apresurada, podía sentarse en una silla sin ayuda, podía sentarse en las escaleras.
- **A los 24 meses:** Puede correr, pero de repente se cae y solo podrá subir y bajar las escaleras con un pie. Ya debería haber control de esfínteres circadianos en esta etapa, pero este no es el caso incluso con los esfínteres nocturnos. Se debe retirar la succión del pezón, los niños ingresan a la etapa sintáctica, donde comienzan a usar conjunciones para formar “oraciones”.
- **A los 30 meses:** Tiene buena coordinación mano-ojo, puede moverse de forma independiente y puede construir torres de 6 pies cúbicos.

Puede saltar en ambos pies, detenerse un momento en un pie, dar unos pasos de puntilla, saltar de una silla.

- **A los tres años:** Demuestra un deseo de comprender las razones detrás de los eventos y cómo funcionan. Positividad y comprensión de las preposiciones a demostrar. Narrar periódicamente experiencias pasadas recientes (guiones), utilizando los tiempos verbales en tiempo presente apropiados.
- **A los cuatro años:** Puedes saltar en un solo pie, agarrar la pelota con el brazo y caminar en línea recta. Los idiomas ya están maduros y las desviaciones de las normas adultas tienden a ser más pronunciadas que gramaticales. Comenzar a construir un discurso narrativo completo.
- **A los 5 años:** Poseen un dominio de las reglas fundamentales del idioma y son capaces de expresar ideas de una manera más parecida a la de los adultos. El crecimiento del lenguaje de un niño sigue un ritmo uniforme y se extiende hacia el dominio del lenguaje, de acuerdo con sus cualidades como la herramienta humana más importante, pero este desarrollo depende en gran medida del entorno y la etapa de presentación.

2.4 Definición de términos básicos

- **El habla:** El uso del lenguaje para comunicarse con otros a través de la vocalización y la escritura se define como un acto individual y voluntario.
- **El juego:** es una actividad natural y alegre que puede desarrollar plenamente la personalidad de una persona, especialmente su capacidad creativa. Como actividad pedagógica, tiene características pedagógicas significativas e implementa elementos de inteligencia, práctica, comunicación y evaluación de manera interesante.
- **El lenguaje:** es un proceso gradual durante el cual el niño procesa debido a la constante interacción que establece con el entorno. El aprendizaje comienza con las primeras percepciones de las que es capaz el infante hasta que se familiarice con el mundo que los rodea.
- **Etapas lingüísticas:** es el estudio del lenguaje humano y lingüístico. La etapa más rica en adquisición del lenguaje comienza a la edad de un año y dura hasta los

cinco años, cuando el infante adquiriera tanto la forma como el contenido del objeto. El niño tiene actualmente un lenguaje muy fácil de entender que poco a poco se irá complejizando.

- **Etapa prelingüística:** el vínculo entre el niño y la madre en esta etapa, así como las características únicas de cada niño, son extremadamente significativas. El llanto es característico de su herramienta como forma de comunicación, por lo que también pone en funcionamiento el dispositivo generador de sonido.
- **Fonológica:** es el desarrollo de la gramática o fonemas, que representan unidades de sonido, la morfología de las unidades significativas y la sintaxis en la que las unidades se combinan en oraciones.
- **Función apelativa:** el verbo latino conatus (comenzar) sirve tanto de orden como de pregunta porque el emisor anticipa el comienzo de la respuesta del destinatario. En tal sentido, el emisor busca influir en el comportamiento del receptor, es decir, convence al receptor para que actúe o se abstenga de actuar.
- **Función fática:** esta función ayuda a establecer una conexión entre comunicadores. Los mensajes son insustanciales y carentes de contenido para establecer un saludo. El objetivo de la función es iniciar, interrumpir, prolongar o interrumpir una conversación o cualquier otro tipo de comunicación.
- **La lúdica:** es una propuesta didáctica que contiene la idea de la diversión como método de creación de nuevas oportunidades de aprendizaje, por lo tanto, se entiende que brinda un espacio para la construcción de nuevas relaciones entre alumnos y docentes, produciendo tiempo de alegría y satisfacción.
- **La música:** es muy importante, a través de la cual podrás disfrutar de diferentes melodías en distintos ambientes. La música se usa al aire libre o en actividades grupales como parte de la meditación.
- **La semántica:** esencialmente el significado de una palabra. Al igual que con las otras dimensiones lingüísticas que hemos visto, su aprendizaje requiere un proceso largo y gradual.
- **La técnica:** es un hecho práctico que se pueden lograr niveles de rendimiento, ya sea enseñando o aprendiendo, la tecnología instruccional permitirá niveles de rendimiento de enseñanza y la tecnología de aprendizaje permitirá niveles de rendimiento de aprendizaje correspondientes a los estudiantes.

- **Morfosintaxis:** estudio de la forma y funciones de los vocablos que se conoce como morfología. Conjurar oraciones e ideas con sintaxis es responsabilidad del aspecto morfológico de la gramática.
- **Técnica de la argumentación:** es una forma complementaria de un cuestionario y está diseñado para comprobar el conocimiento de los estudiantes sobre un tema, cuando se responde una pregunta, es necesario enseñar a los estudiantes a hacer argumentos para validar sus respuestas, ya que el nivel de dominio del tema está marcado.
- **Técnicas lúdicas:** son programas de juego o elementos relacionados con el juego utilizados principalmente por profesionales de la primera infancia como estrategias metodológicas para desarrollar habilidades, actitudes, aprendizajes, valores y comportamientos en los niños.

2.5 Hipótesis de investigación

2.5.1 Hipótesis general

Las técnicas lúdicas influyen significativamente en la estimulación del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

2.5.2 Hipótesis específicas

- Los juegos simbólicos influyen significativamente en la estimulación del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Los juegos verbales influyen significativamente en la estimulación del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Los juegos de reglas influyen significativamente en la estimulación del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

2.6 Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
LAS TÉCNICAS LÚDICAS	• Juegos simbólicos	• Estimula la fantasía, imaginación y creatividad.	Ítems

	• Juegos verbales • Juegos de reglas	• Desarrolla la convivencia y el lenguaje con sus iguales. • Representa personajes de la vida cotidiana. • Estimula y desarrolla el lenguaje. • Ejercita los músculos de la boca. • Conoce e interactúa con el entorno. • Respete las debidas reglas. • Combinan e integran cada una de las habilidades que se adquiere. • Acatan mutuamente las reglas	Ítems Ítems
ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE	• Claridad • Fluidez • Gesticulación • Entonación	• Expresa con claridad y coherencia. • Pronuncia y articula sonidos • Permite que el receptor capture los pensamientos del remitente sin esfuerzo. • Habla con seguridad, soltura y espontaneidad. • Se expresa de manera fluida y espontánea. • Habla con continuidad, sin pausas ni titubeos. • Expresa oralmente sus ideas apoyándose de gestos. • Transmite ideas en relación de los gestos. • Expresa ideas apoyándose con sus manos. • Realiza pausas al entonar expresiones largas • Emplea un tono de voz adecuado al mensaje que quiere transmitir.	Ítems Ítems Ítems Ítems

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

Para este estudio se utilizó un diseño no experimental transversal o transaccional. Como el plan o estrategia fue diseñado para responder a la pregunta de investigación, no se manipularon variables, trabajamos con un grupo pequeño y recolectamos los datos para ser analizados en una fracción de segundo.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población en estudio, la conforman todos los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” en el distrito de Huacho, matriculados en el año escolar 2021. Los mismos que suman 100.

3.2.2 Muestra

Dado que la población es bastante pequeña, se decidió aplicar la herramienta de recopilación de datos a toda la población.

3.3 Técnicas de recolección de datos

Para el estudio de campo se utilizaron técnicas observacionales, y para la recolección de datos se aplicaron listas de cotejo previa coordinación y cooperación con el docente, lo que me permitió estudiar dos variables cualitativas de forma cuantitativa, es decir a partir del método mixto.

Utilizamos el instrumento “lista de cotejo” sobre las técnicas lúdicas y lenguaje, que consta de 18 ítems con alternativas ordinales para la variable técnicas lúdicas y 15 ítems con alternativas ordinales para la variable lenguaje en el que se observa a los niños de 5 años, de acuerdo a su participación y actuación durante las actividades se le evalúa uno a uno a los estudiantes elegidos como sujetos muestrales.

3.4 Técnicas para el procesamiento de la información

Este estudio utiliza el sistema estadístico SPSS versión 23. Y realizar investigaciones estadísticas descriptivas: medidas de tendencia central, medidas de dispersión y curtosis.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

Luego de aplicar el instrumento de recolección de datos a los niños de 5 años de la variable técnicas lúdicas, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 1

Declama versos cortos de forma correcta.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

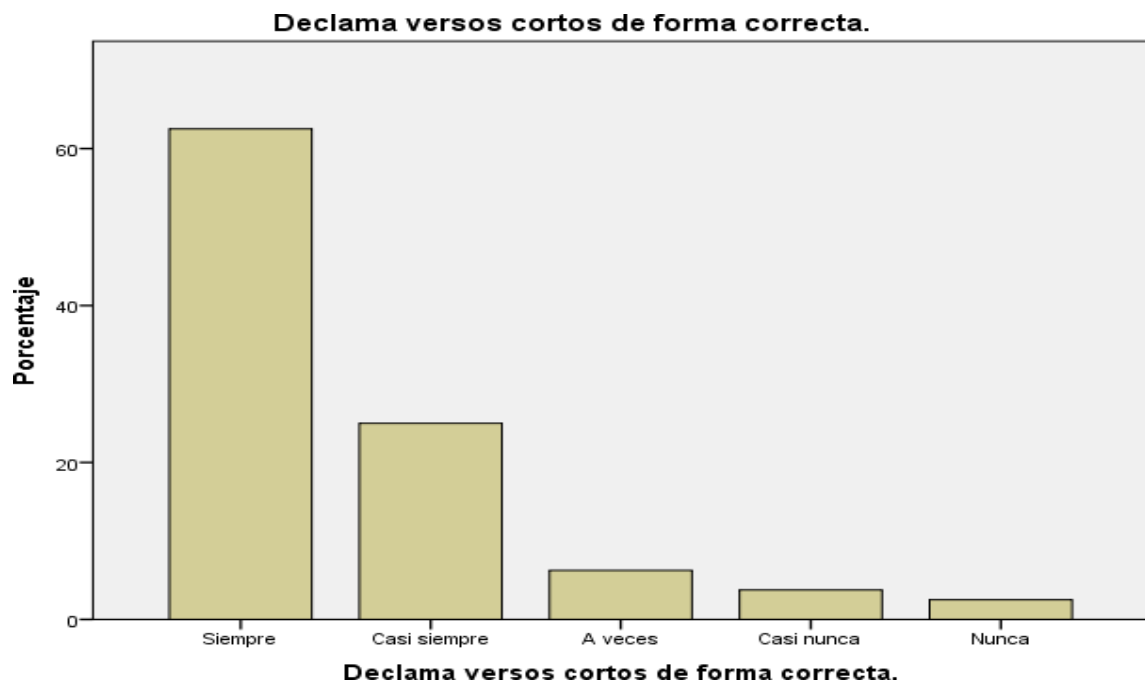


Figura 1: Declama versos cortos de forma correcta.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre declaman versos cortos de forma correcta; el 25,0% casi siempre declaman versos cortos de forma correcta, el 6,3% a veces declaman versos cortos de forma correcta, el 3,8% casi nunca declaman versos cortos de forma correcta y el 2,5% nunca declaman versos cortos de forma correcta.

Tabla 2

Expone de manera adecuada los trabalenguas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

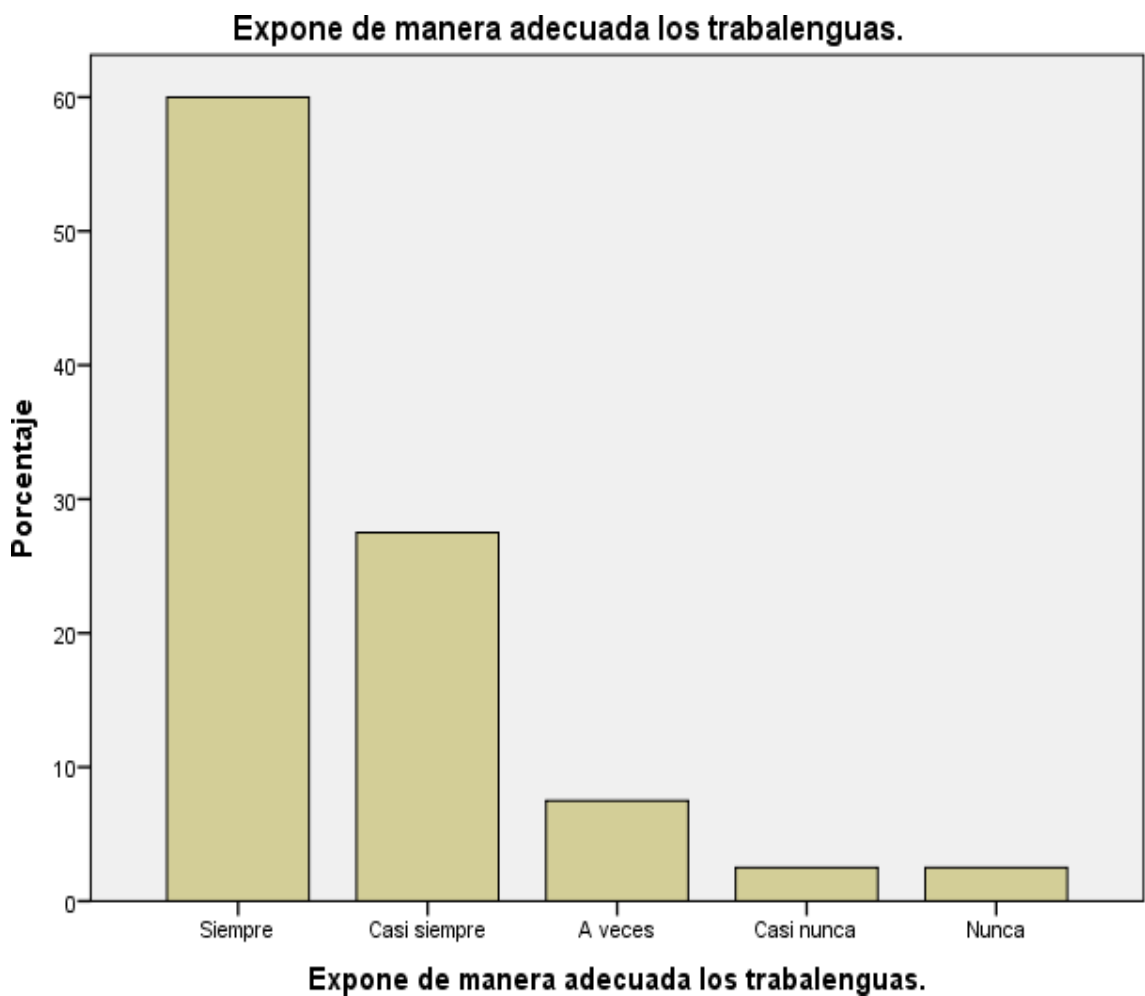


Figura 2: Expone de manera adecuada los trabalenguas.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre exponen de manera adecuada los trabalenguas; el 27,5% casi siempre exponen de manera adecuada los trabalenguas, el 7,5% a veces exponen de manera adecuada los trabalenguas, el 2,5% casi nunca exponen de manera adecuada los trabalenguas y el 2,5% nunca exponen de manera adecuada los trabalenguas.

Tabla 3

Expresa de manera correcta los vocablos en los juegos de palabras.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

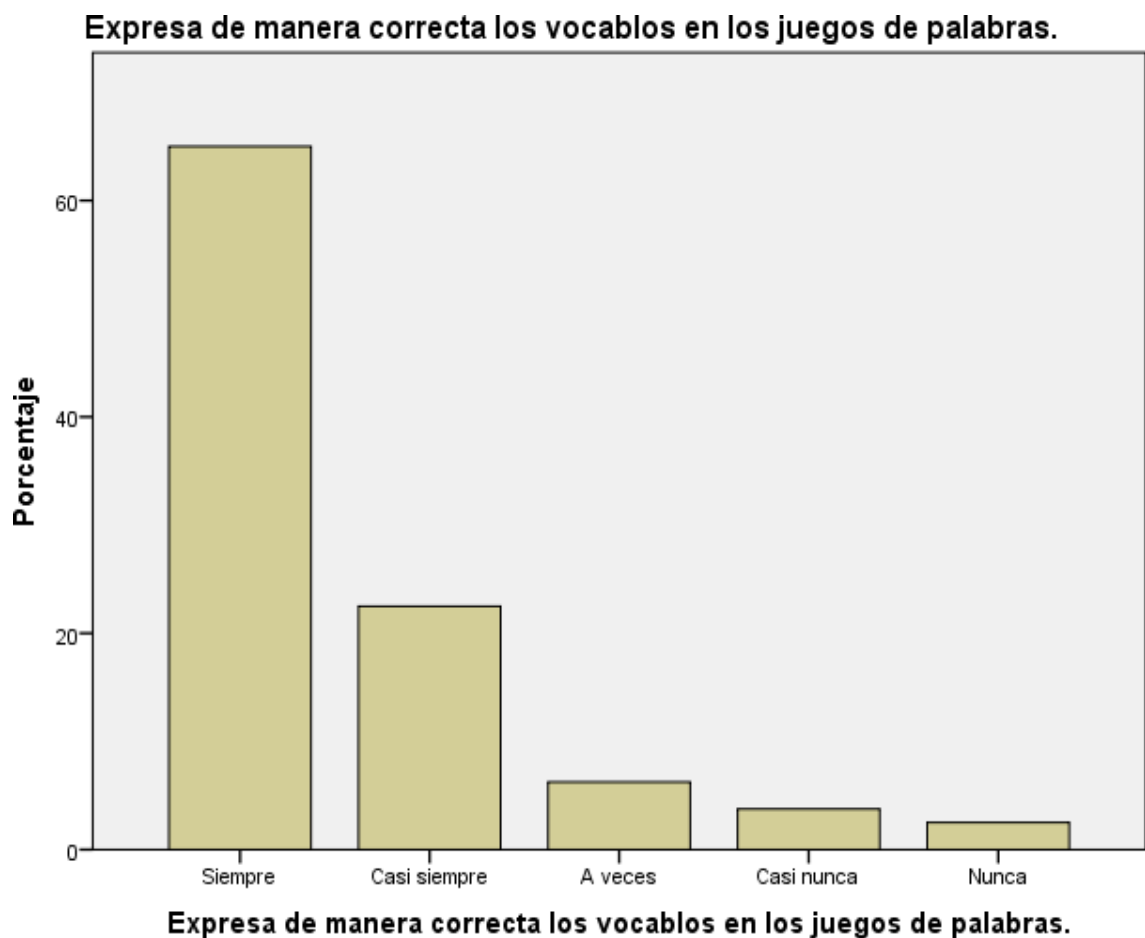


Figura 3: Expresa de manera correcta los vocablos en los juegos de palabras.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre expresan de manera correcta los vocablos en los juegos de palabras; el 22,5% casi siempre expresan de manera correcta los vocablos en los juegos de palabras, el 6,3% a veces expresan de manera correcta los vocablos en los juegos de palabras, el 3,8% casi nunca expresan de manera correcta los vocablos en los juegos de palabras y el 2,5% nunca expresan de manera correcta los vocablos en los juegos de palabras.

Tabla 4

Pronuncia palabras sencillas con claridad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

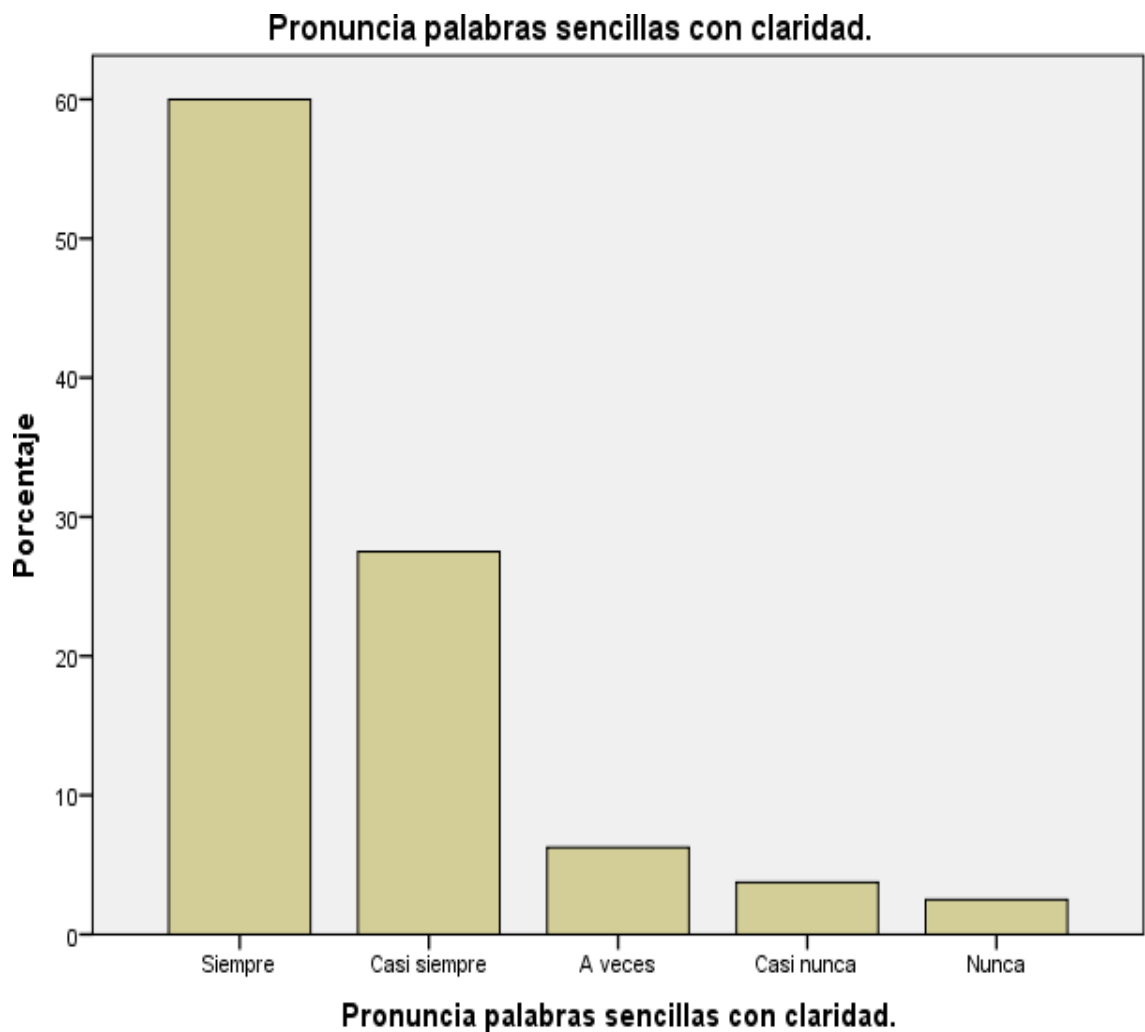


Figura 4: Pronuncia palabras sencillas con claridad.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre pronuncian palabras sencillas con claridad; el 27,5% casi siempre pronuncian palabras sencillas con claridad, el 6,3% a veces pronuncian palabras sencillas con claridad, el 3,8% casi nunca pronuncian palabras sencillas con claridad y el 2,5% nunca pronuncian palabras sencillas con claridad.

Tabla 5

Canta canciones populares.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

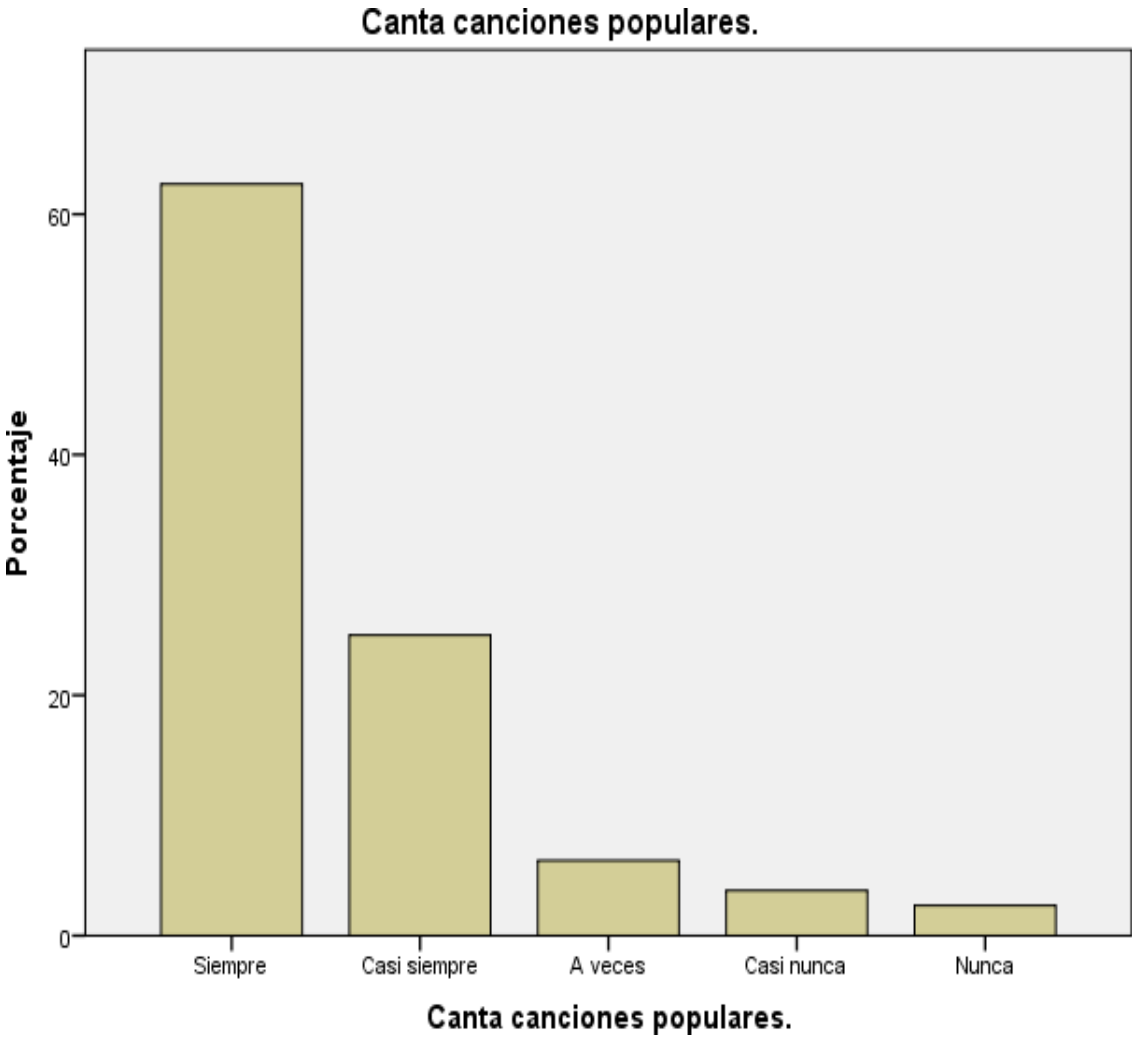


Figura 5: Canta canciones populares.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre cantan canciones populares; el 25,0% casi siempre cantan canciones populares, el 6,3% a veces cantan canciones populares, el 3,8% casi nunca cantan canciones populares y el 2,5% nunca cantan canciones populares.

Tabla 6

Pronuncia adivinanzas de manera correcta.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	4	5,0	5,0	92,5
	Casi nunca	4	5,0	5,0	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

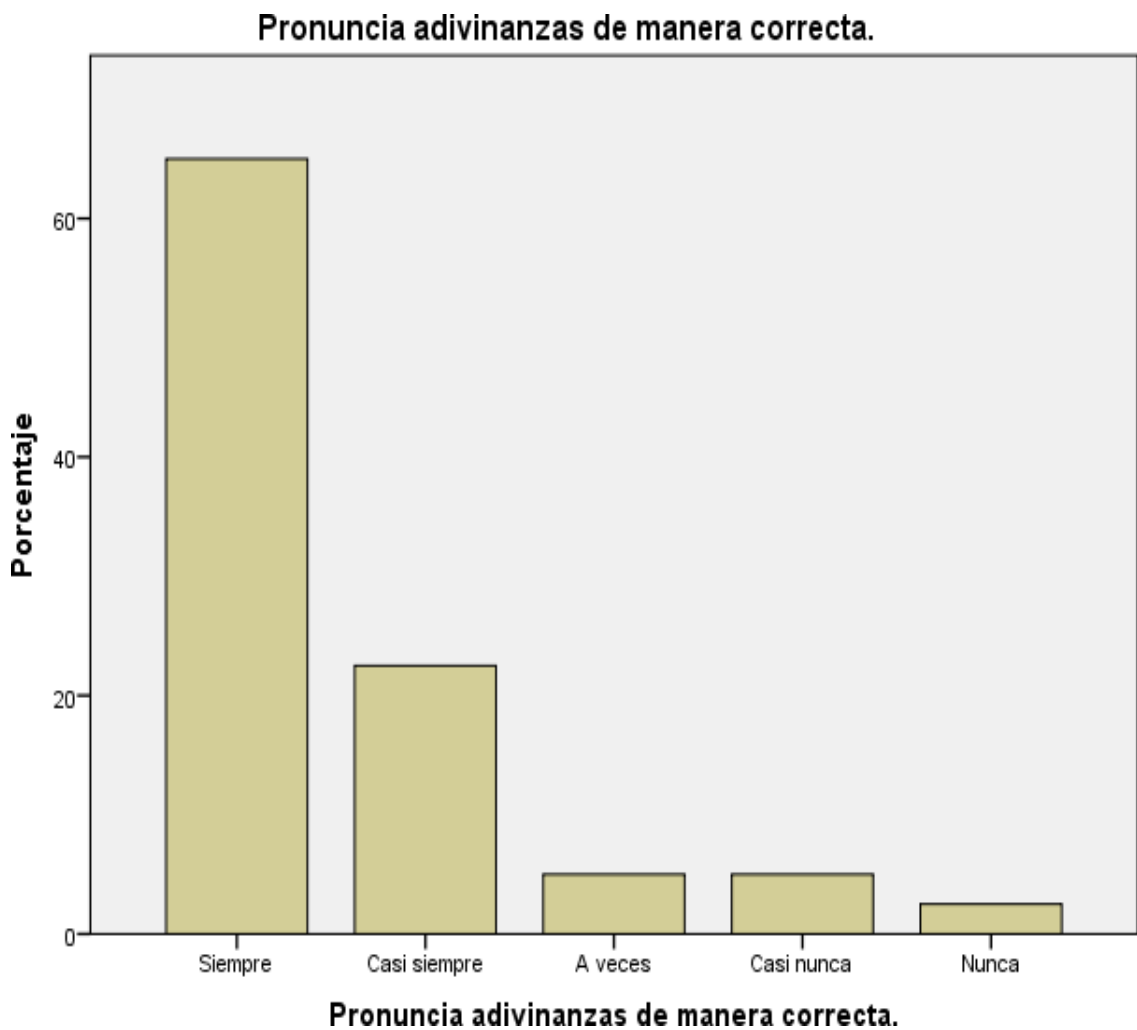


Figura 6: Pronuncia adivinanzas de manera correcta.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre pronuncian adivinanzas de manera correcta; el 22,5% casi siempre pronuncian adivinanzas de manera correcta, el 5,0% a veces pronuncian adivinanzas de manera correcta, el 5,0% casi nunca pronuncian adivinanzas de manera correcta y el 2,5% nunca pronuncian adivinanzas de manera correcta.

Tabla 7

Expresa mediante el juego, lo que desea o siente.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	54	67,5	67,5	67,5
	Casi siempre	16	20,0	20,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

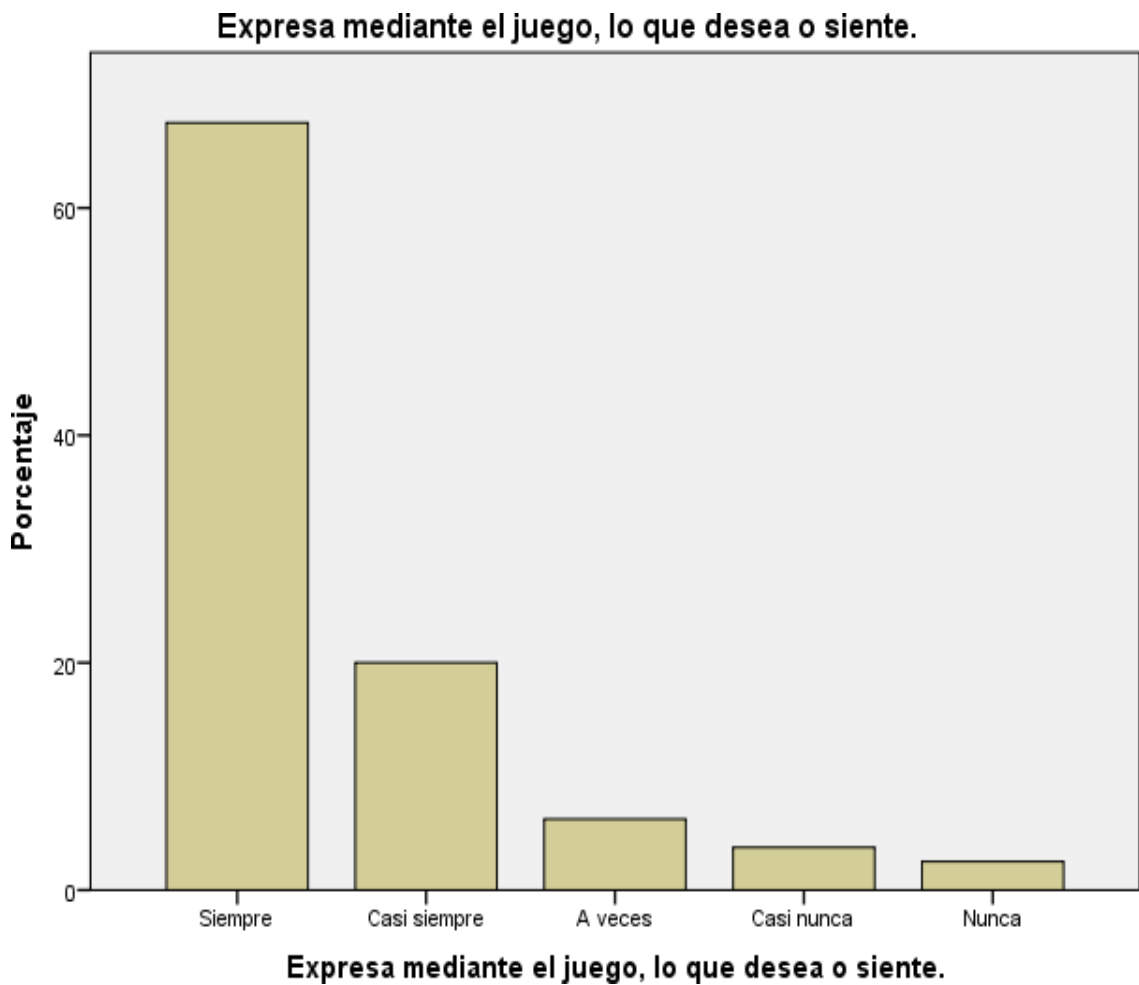


Figura 7: Expresa mediante el juego, lo que desea o siente.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 67,5% siempre expresan mediante el juego, lo que desean o sienten; el 20,0% casi siempre expresan mediante el juego, lo que desean o sienten, el 6,3% a veces expresan mediante el juego, lo que desean o sienten, el 3,8% casi nunca expresan mediante el juego, lo que desean o sienten y el 2,5% nunca expresan mediante el juego, lo que desean o sienten.

Tabla 8

Juega con libertad expresándose en actividades de su vida cotidiana.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

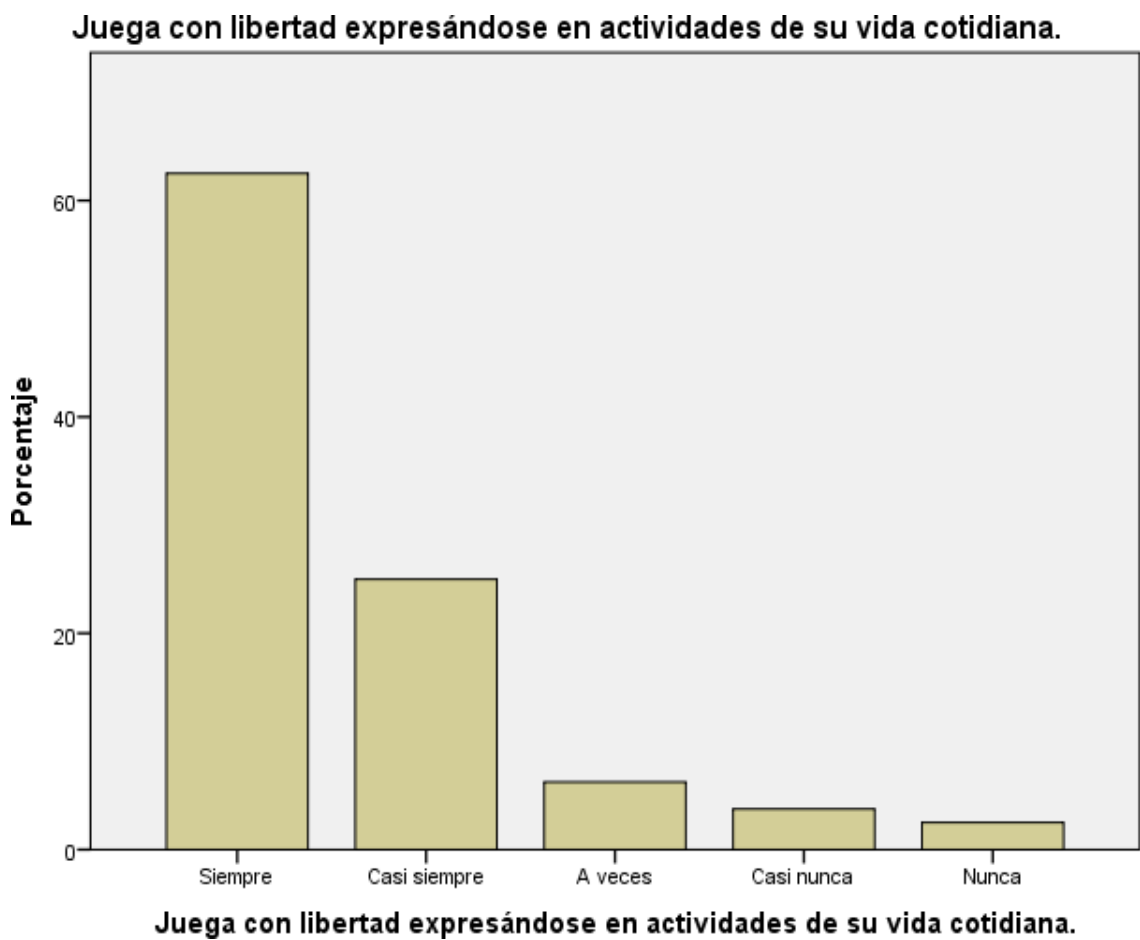


Figura 8: Juega con libertad expresándose en actividades de su vida cotidiana.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre juegan con libertad expresándose en actividades de su vida cotidiana; el 25,0% casi siempre juegan con libertad expresándose en actividades de su vida cotidiana, el 6,3% a veces juegan con libertad expresándose en actividades de su vida cotidiana, el 3,8% casi nunca juegan con libertad expresándose en actividades de su vida cotidiana y el 2,5% nunca juegan con libertad expresándose en actividades de su vida cotidiana.

Tabla 9

Participa con libertad en juegos familias dando su opinión de manera fluida y adecuada.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

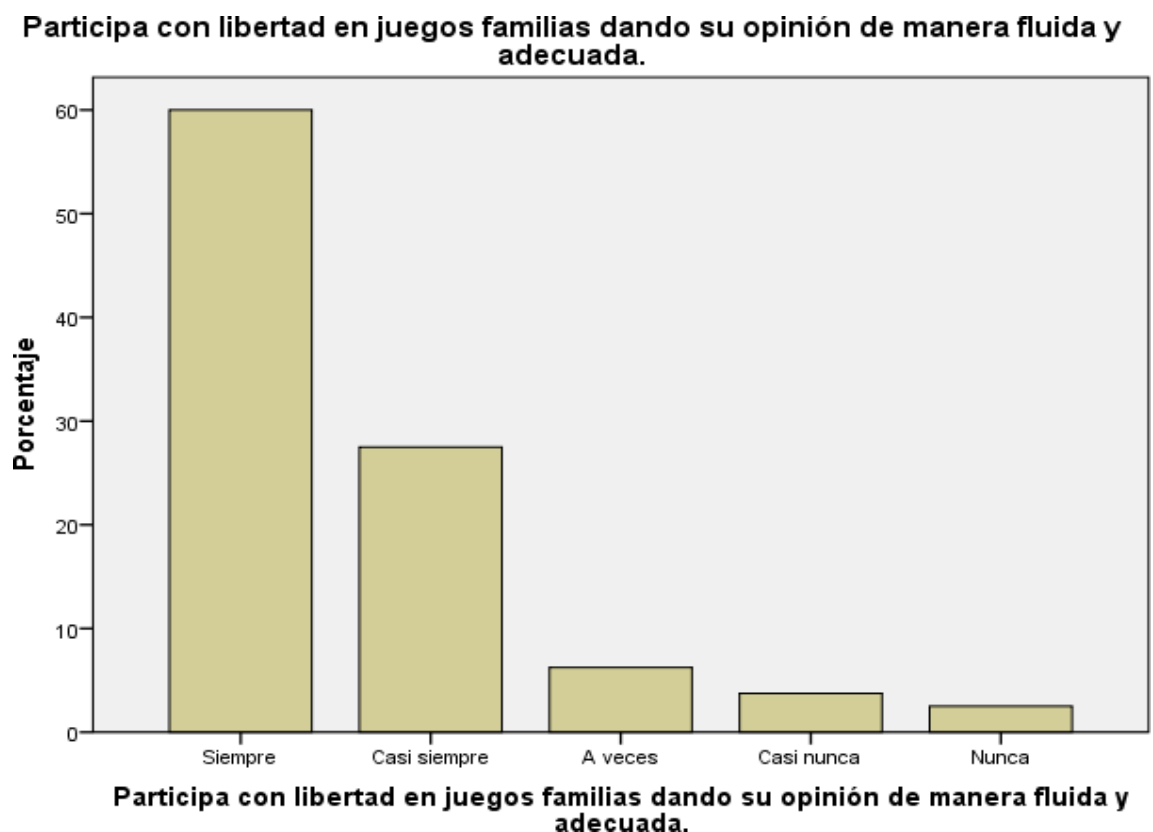


Figura 9: Participa con libertad en juegos familias dando su opinión de manera fluida y adecuada.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre participan con libertad en juegos familiares dando su opinión de manera fluida y adecuada; el 27,5% casi siempre participan con libertad en juegos familiares dando su opinión de manera fluida y adecuada, el 6,3% a veces participan con libertad en juegos familiares dando su opinión de manera fluida y adecuada, el 3,8% casi nunca participan con libertad en juegos familiares dando su opinión de manera fluida y adecuada y el 2,5% nunca participan con libertad en juegos familiares dando su opinión de manera fluida y adecuada.

Tabla 10

Imagina personajes ficticios e improvisa diálogos fluidos entre ellos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

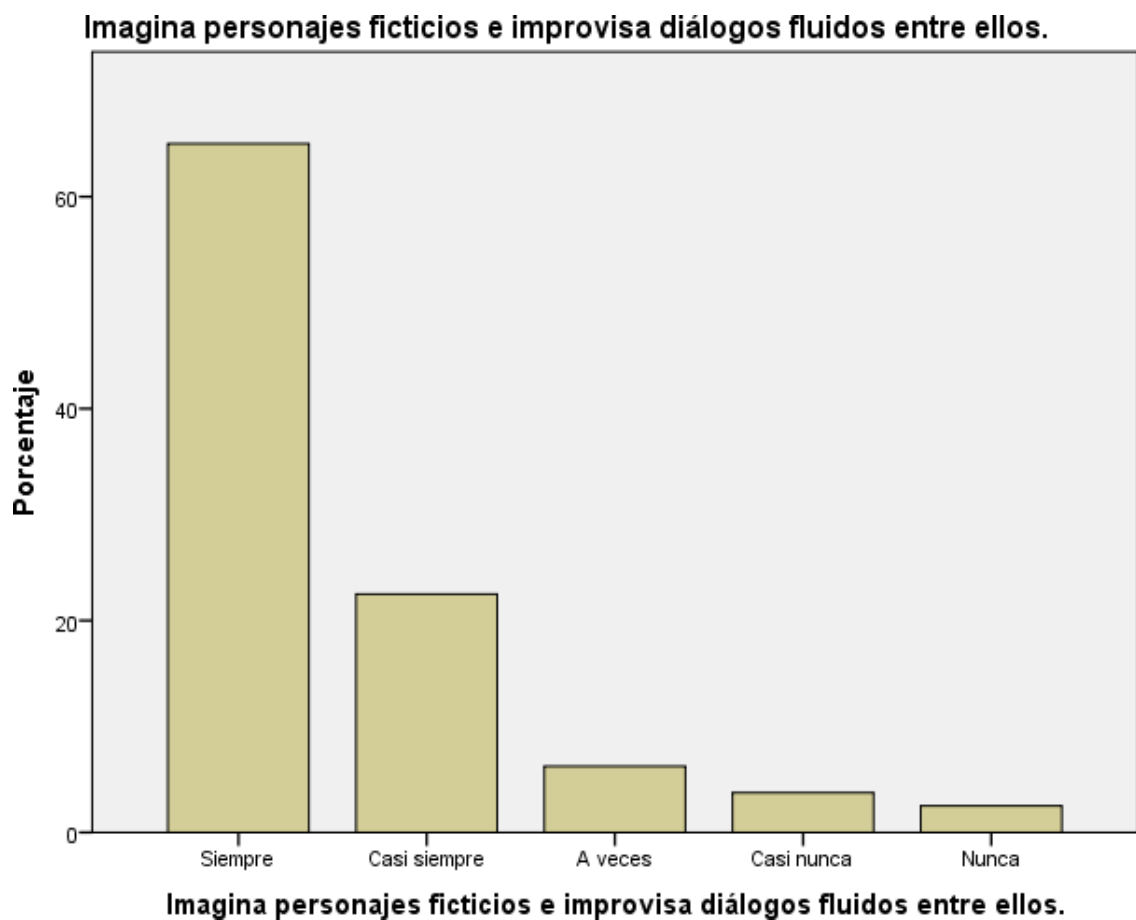


Figura 10: Imagina personajes ficticios e improvisa diálogos fluidos entre ellos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre imaginan personajes ficticios e improvisan diálogos fluidos entre ellos; el 22,5% casi siempre imaginan personajes ficticios e improvisan diálogos fluidos entre ellos, el 6,3% a veces imaginan personajes ficticios e improvisan diálogos fluidos entre ellos, el 3,8% casi nunca imaginan personajes ficticios e improvisan diálogos fluidos entre ellos y el 2,5% nunca imaginan personajes ficticios e improvisan diálogos fluidos entre ellos.

Tabla 11

Juega imitando sonidos, gestos y movimientos de animales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	4	5,0	5,0	92,5
	Casi nunca	4	5,0	5,0	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	



Figura 11: Juega imitando sonidos, gestos y movimientos de animales.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre juegan imitando sonidos, gestos y movimientos de animales; el 25,0% casi siempre juegan imitando sonidos, gestos y movimientos de animales, el 5,0% a veces juegan imitando sonidos, gestos y movimientos de animales, el 5,0% casi nunca juegan imitando sonidos, gestos y movimientos de animales y el 2,5% nunca juegan imitando sonidos, gestos y movimientos de animales.

Tabla 12

Expresa sus ideas en los juegos que participa.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	46	57,5	57,5	57,5
	Casi siempre	24	30,0	30,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

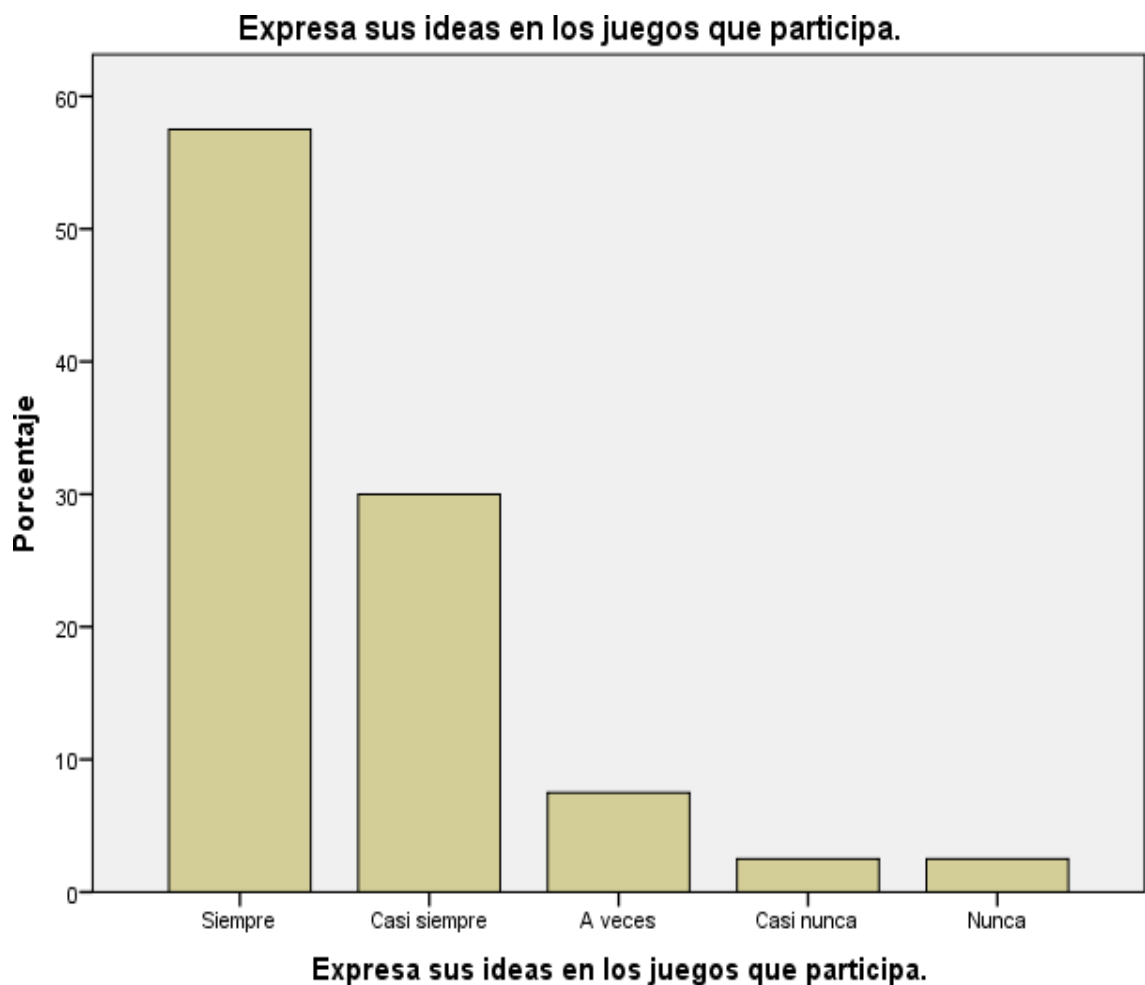


Figura 12: Expresa sus ideas en los juegos que participa.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 57,5% siempre expresan sus ideas en los juegos que participan; el 30,0% casi siempre expresan sus ideas en los juegos que participan, el 7,5% a veces expresan sus ideas en los juegos que participan, el 2,5% casi nunca expresan sus ideas en los juegos que participan y el 2,5% nunca expresan sus ideas en los juegos que participan.

Tabla 13

Da su opinión sobre las reglas del juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

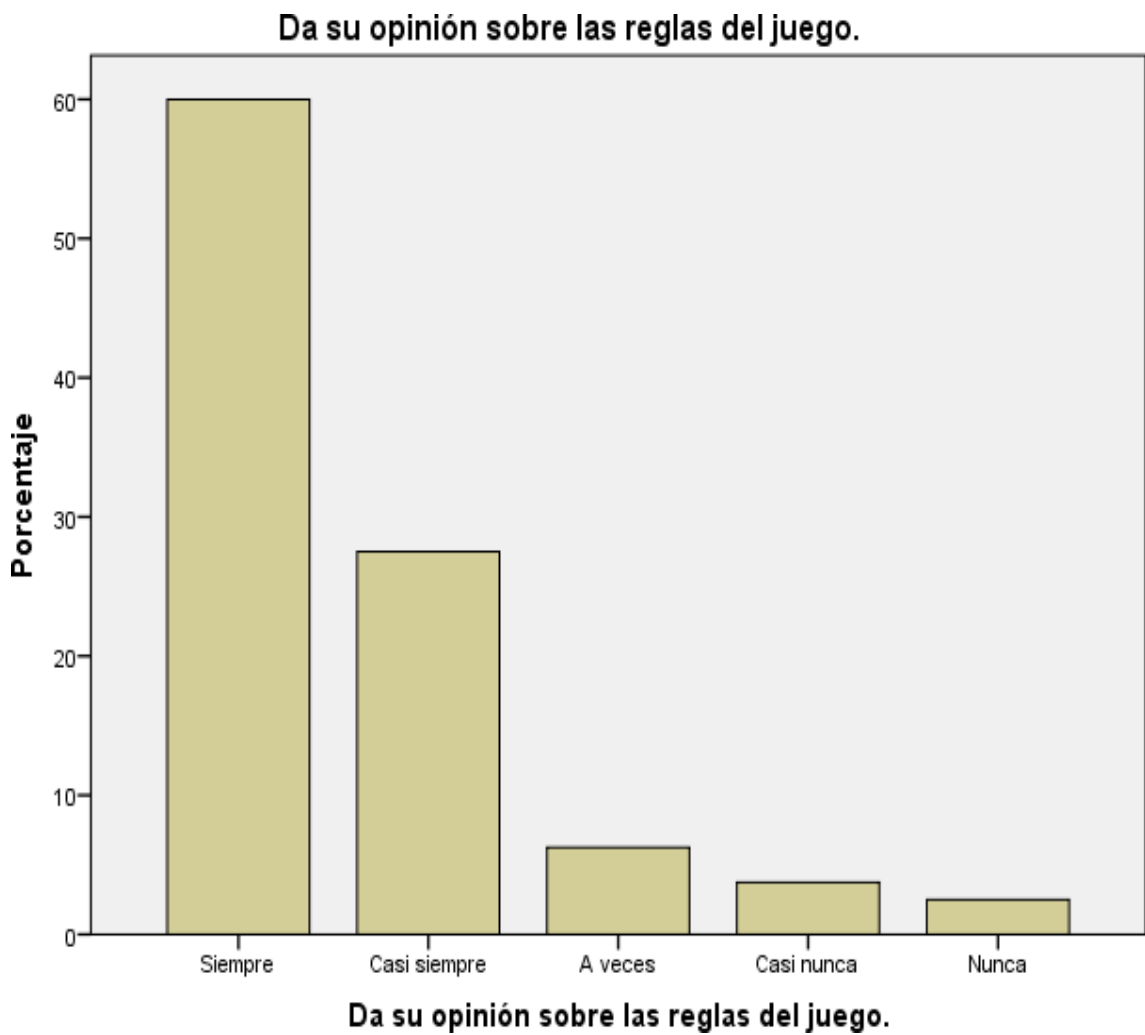


Figura 13: Da su opinión sobre las reglas del juego.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre dan su opinión sobre las reglas del juego; el 27,5% casi siempre dan su opinión sobre las reglas del juego, el 6,3% a veces dan su opinión sobre las reglas del juego, el 3,8% casi nunca dan su opinión sobre las reglas del juego y el 2,5% nunca dan su opinión sobre las reglas del juego.

Tabla 14

Acepta las reglas establecidas del juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

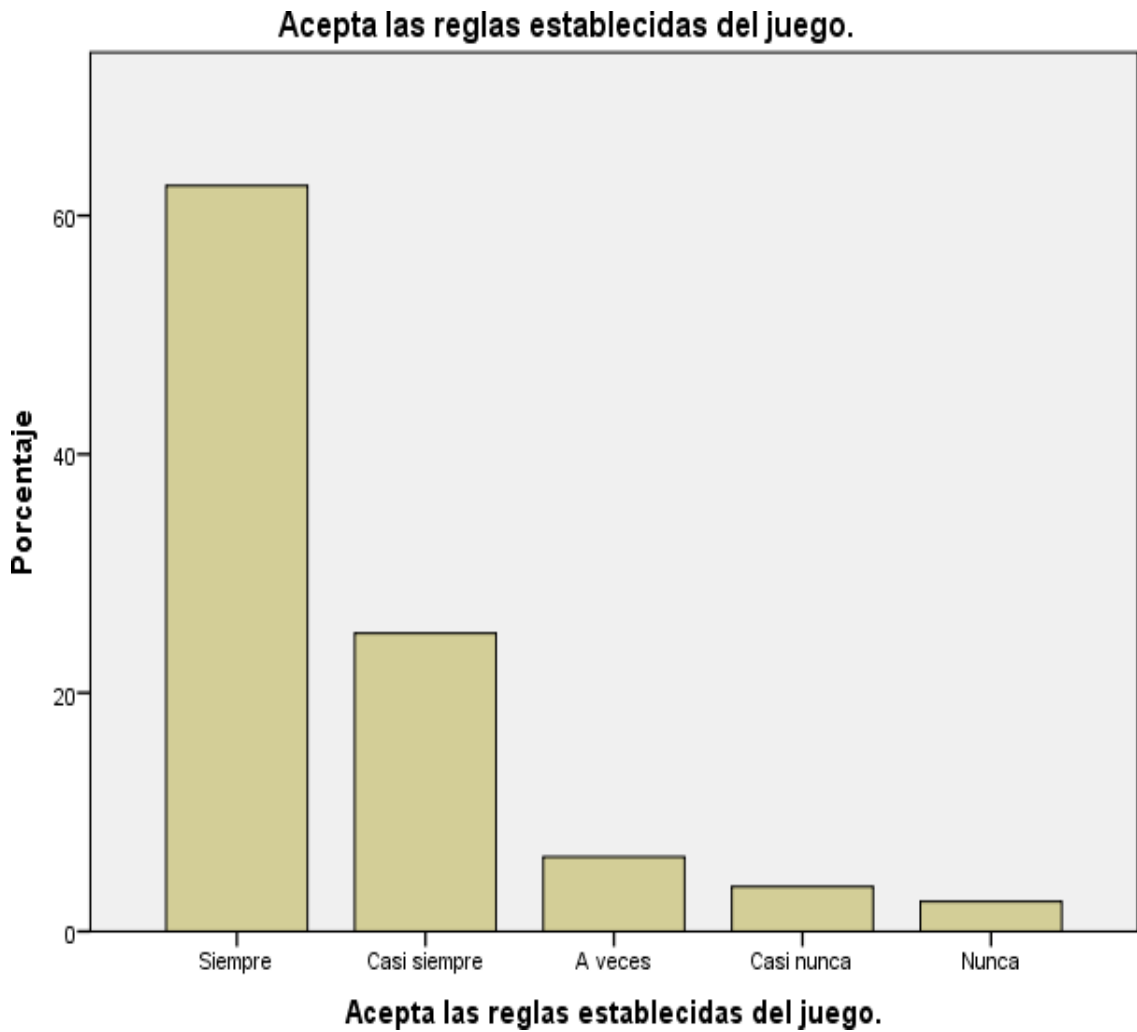


Figura 14: Acepta las reglas establecidas del juego.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre aceptan las reglas establecidas del juego; el 25,0% casi siempre aceptan las reglas establecidas del juego, el 6,3% a veces aceptan las reglas establecidas del juego, el 3,8% casi nunca aceptan las reglas establecidas del juego y el 2,5% nunca aceptan las reglas establecidas del juego.

Tabla 15

Participa en la elaboración de reglas de los juegos en los que participa.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

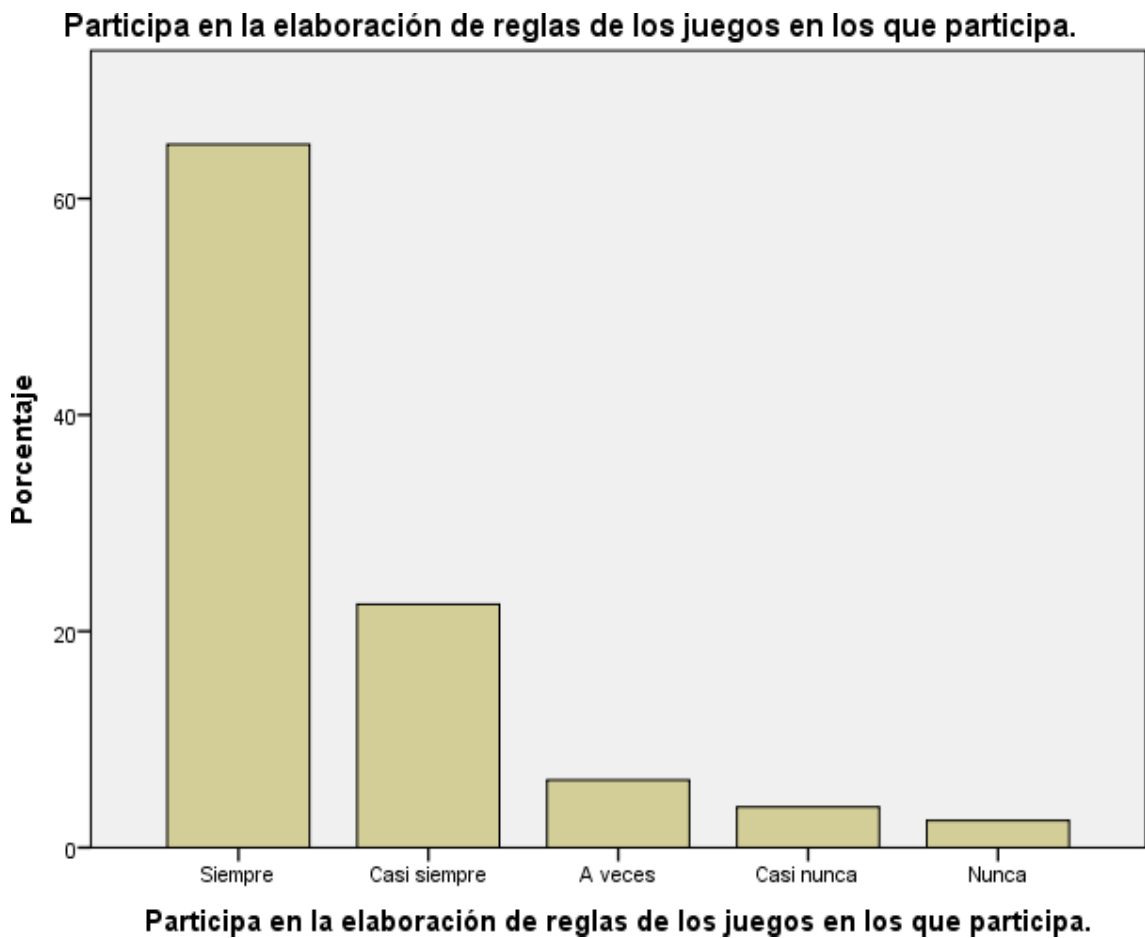


Figura 15: Participa en la elaboración de reglas de los juegos en los que participa.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre participan en la elaboración de reglas de los juegos en los que participan; el 22,5% casi siempre participan en la elaboración de reglas de los juegos en los que participan, el 6,3% a veces participan en la elaboración de reglas de los juegos en los que participan, el 3,8% casi nunca participan en la elaboración de reglas de los juegos en los que participan y el 2,5% nunca participan en la elaboración de reglas de los juegos en los que participan.

Tabla 16

Ejecuta las reglas planteadas durante el juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

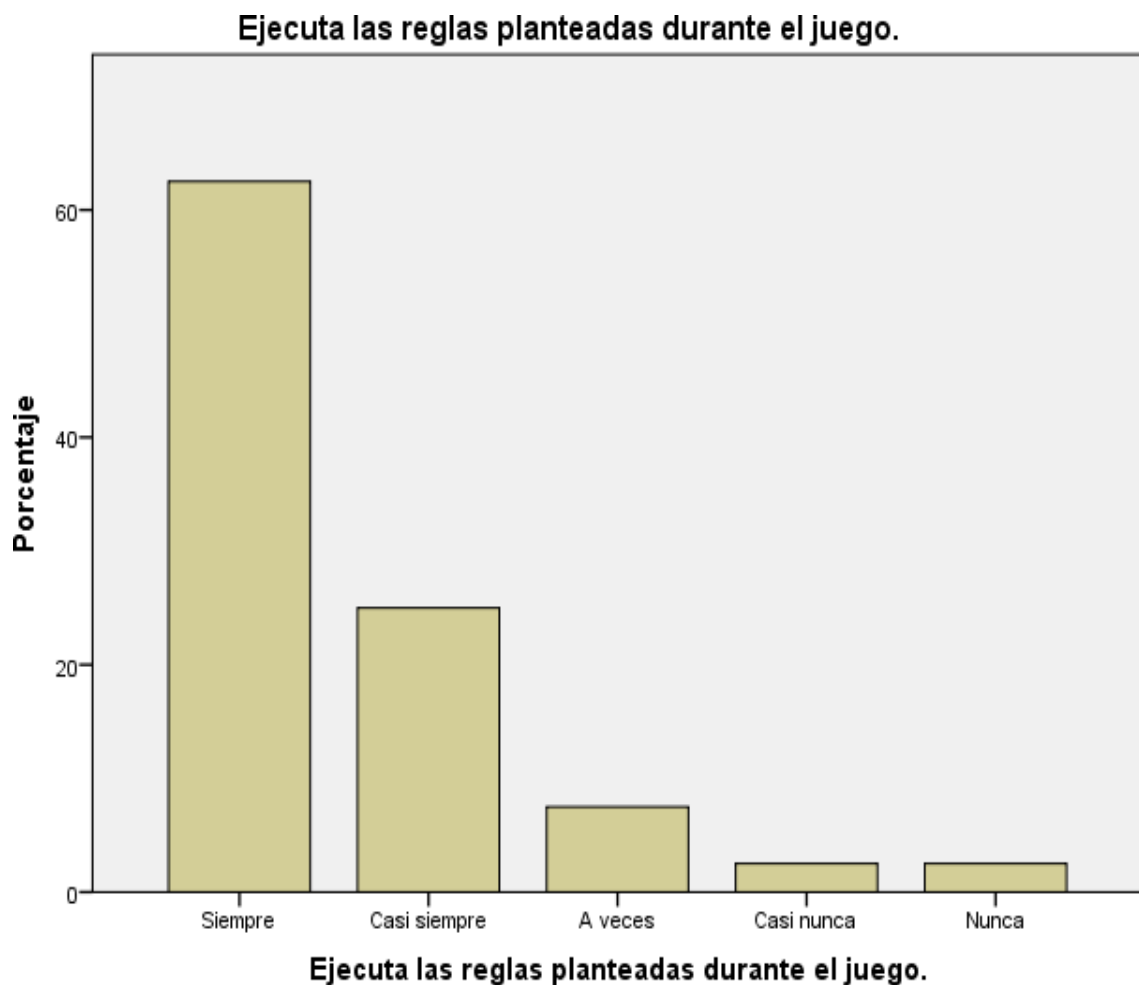


Figura 16: Ejecuta las reglas planteadas durante el juego.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre ejecutan las reglas planteadas durante el juego; el 25,0% casi siempre ejecutan las reglas planteadas durante el juego, el 7,5% a veces ejecutan las reglas planteadas durante el juego, el 2,5% casi nunca ejecutan las reglas planteadas durante el juego y el 2,5% nunca ejecutan las reglas planteadas durante el juego.

Tabla 17

Crea y comunica de manera clara las reglas del juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

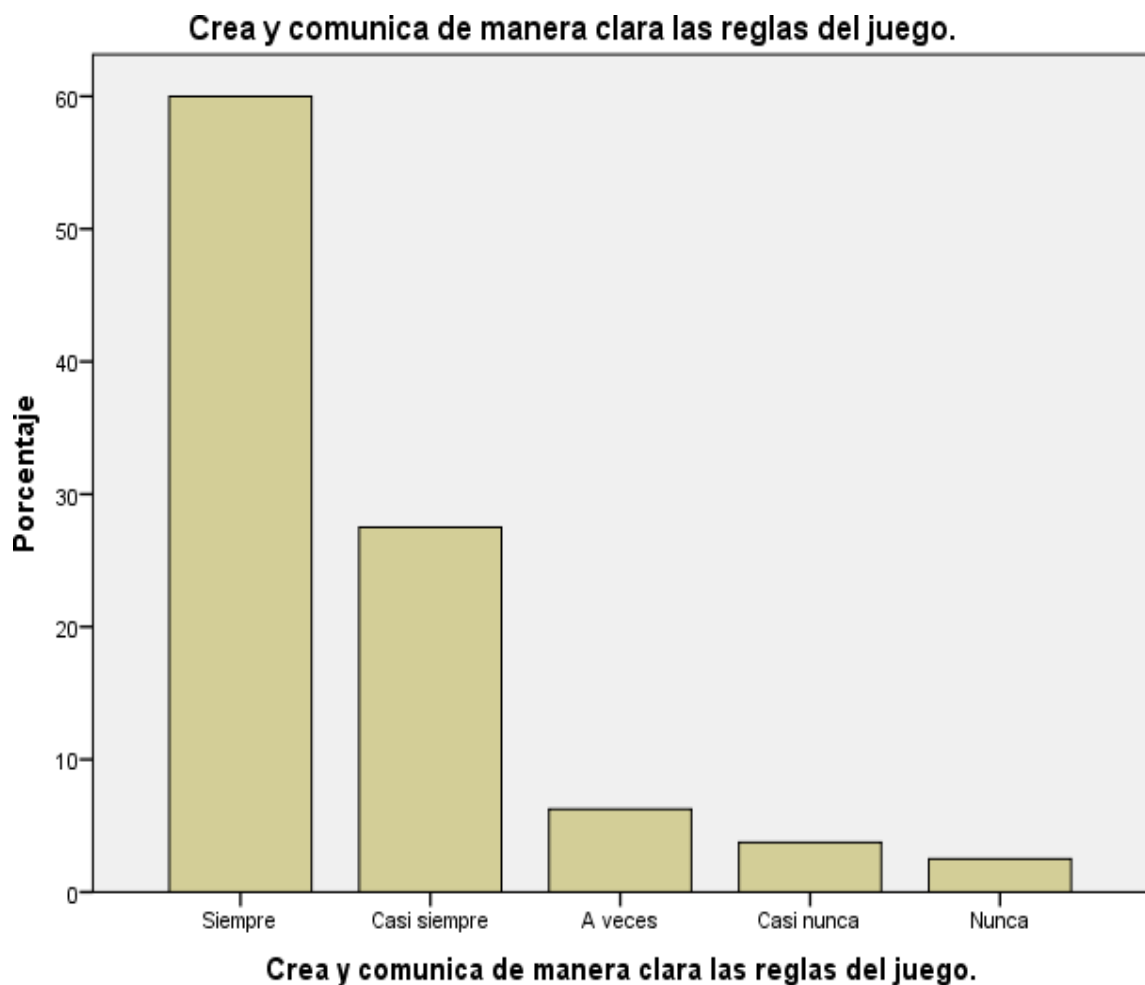


Figura 17: Crea y comunica de manera clara las reglas del juego.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre crean y comunican de manera clara las reglas del juego; el 27,5% casi siempre crean y comunican de manera clara las reglas del juego, el 6,3% a veces crean y comunican de manera clara las reglas del juego, el 3,8% casi nunca crean ni comunican de manera clara las reglas del juego y el 2,5% nunca crean ni comunican de manera clara las reglas del juego.

Tabla 18

Respetar los puntos de vista de los demás en los juegos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	



Figura 18: Respetar los puntos de vista de los demás en los juegos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre respetan los puntos de vista de los demás en los juegos; el 22,5% casi siempre respetan los puntos de vista de los demás en los juegos, el 6,3% a veces respetan los puntos de vista de los demás en los juegos, el 3,8% casi nunca respetan los puntos de vista de los demás en los juegos y el 2,5% nunca respetan los puntos de vista de los demás en los juegos.

Luego de aplicar el instrumento de recolección de datos a los niños de 5 años de la variable lenguaje, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 1

Pronuncia correctamente las palabras trabadas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	4	5,0	5,0	92,5
	Casi nunca	4	5,0	5,0	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

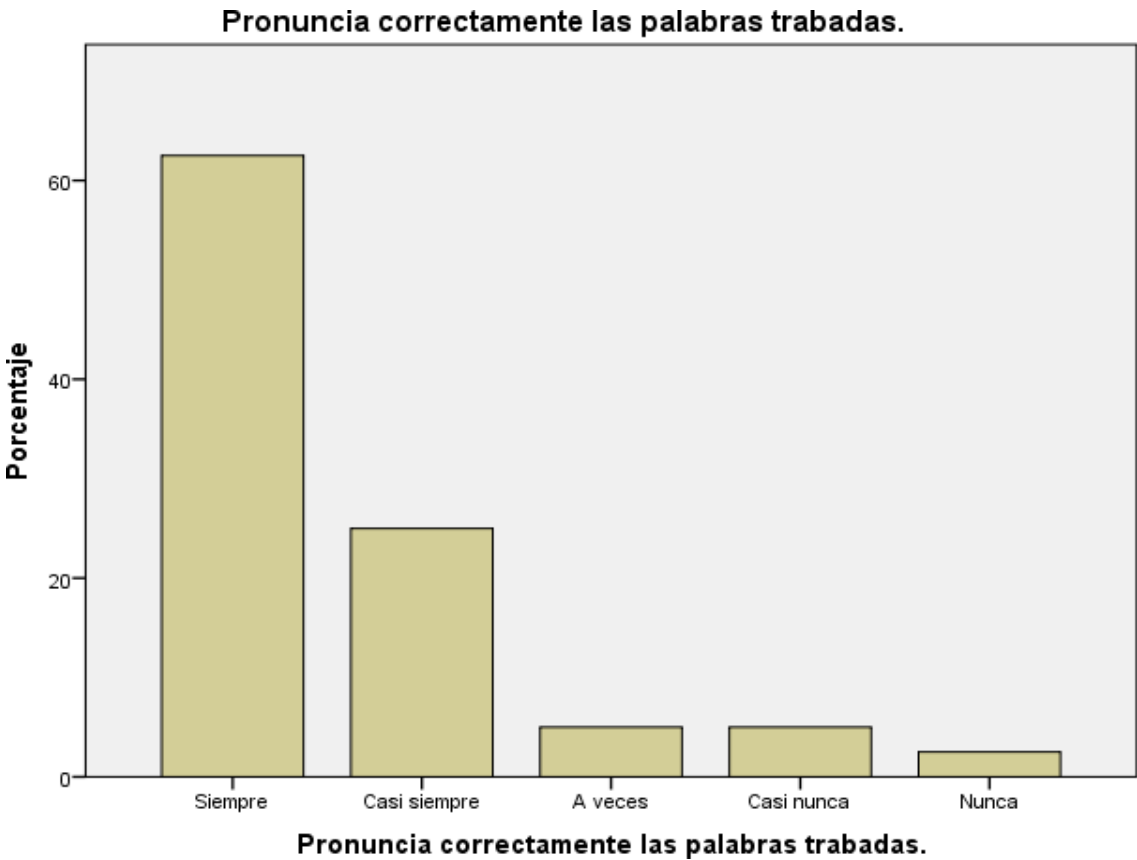


Figura 1: Pronuncia correctamente las palabras trabadas.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre pronuncian correctamente las palabras trabadas; el 25,0% casi siempre pronuncian correctamente las palabras trabadas, el 5,0% a veces pronuncian correctamente las palabras trabadas, el 5,0% casi nunca pronuncian correctamente las palabras trabadas y el 2,5% nunca pronuncian correctamente las palabras trabadas.

Tabla 2

Expresa sus opiniones de manera coherente.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

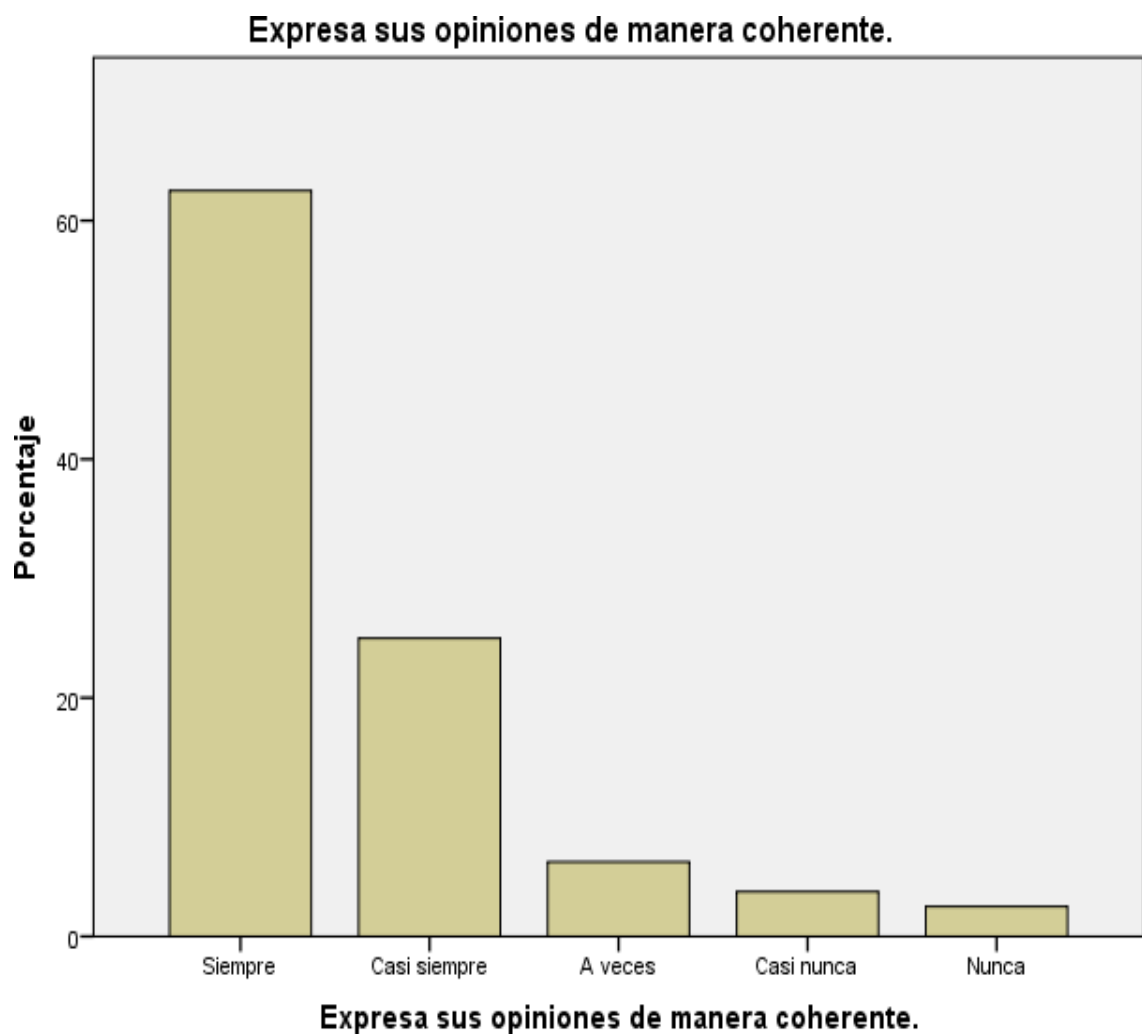


Figura 2: Expresa sus opiniones de manera coherente.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre expresan sus opiniones de manera coherente; el 25,0% casi siempre expresan sus opiniones de manera coherente, el 6,3% a veces expresan sus opiniones de manera coherente, el 3,8% casi nunca expresan sus opiniones de manera coherente y el 2,5% nunca expresan sus opiniones de manera coherente.

Tabla 3

Expresa sus ideas con claridad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

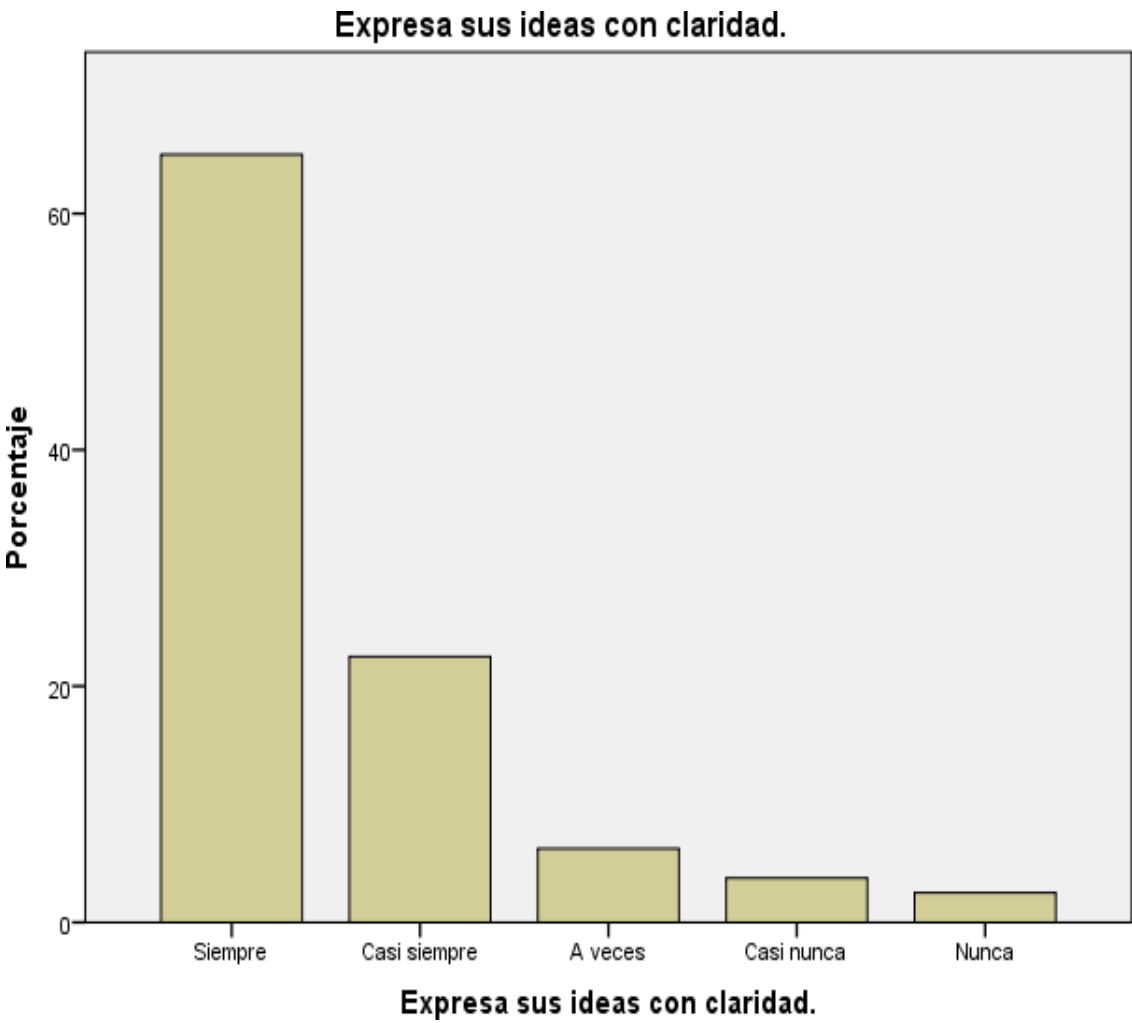


Figura 3: Expresa sus ideas con claridad.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre expresan sus ideas con claridad; el 22,5% casi siempre expresan sus ideas con claridad, el 6,3% a veces expresan sus ideas con claridad, el 3,8% casi nunca expresan sus ideas con claridad y el 2,5% nunca expresan sus ideas con claridad.

Tabla 4

Emplea un lenguaje sencillo para expresarse.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

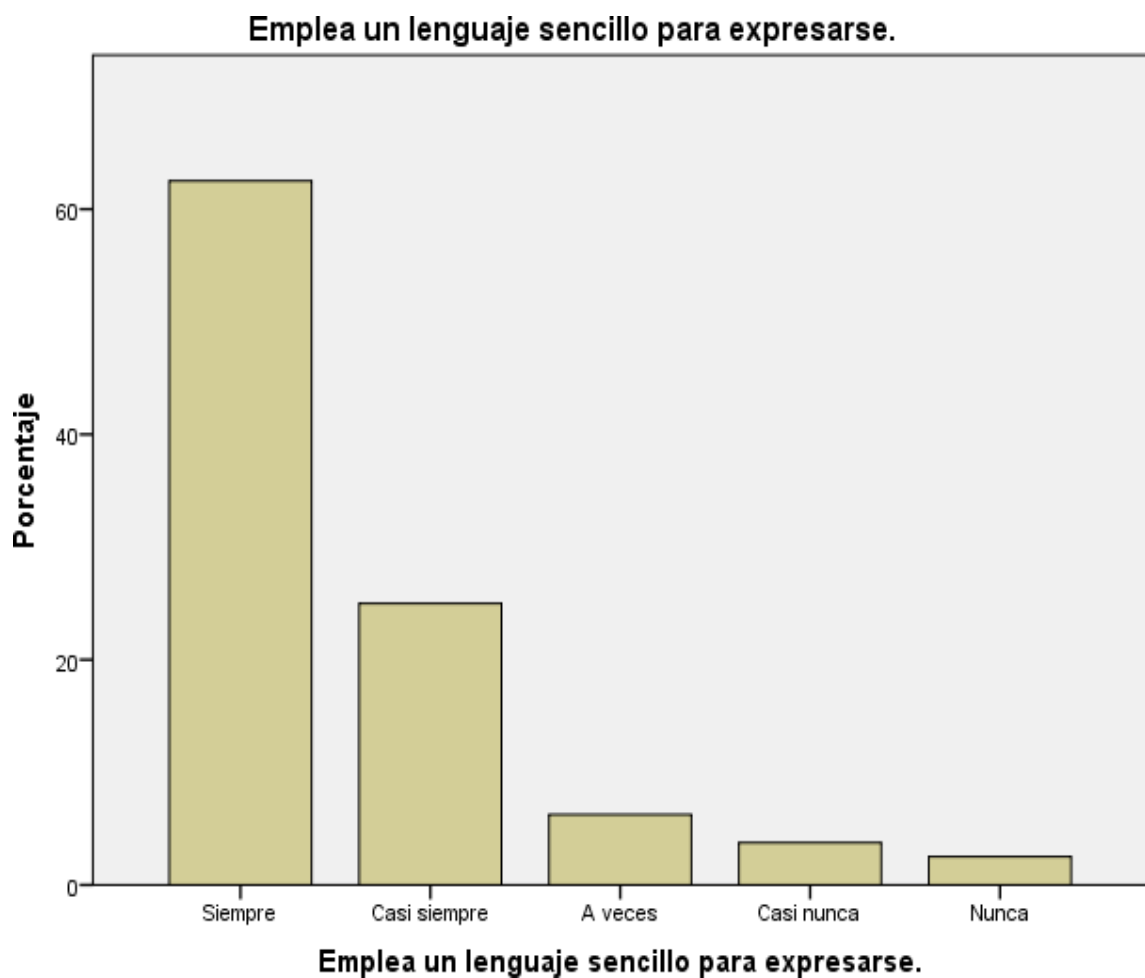


Figura 4: Emplea un lenguaje sencillo para expresarse.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre emplean un lenguaje sencillo para expresarse; el 25,0% casi siempre emplean un lenguaje sencillo para expresarse, el 6,3% a veces emplean un lenguaje sencillo para expresarse, el 3,8% casi nunca emplean un lenguaje sencillo para expresarse y el 2,5% nunca emplean un lenguaje sencillo para expresarse.

Tabla 5

Usa oraciones para iniciar una conversación.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

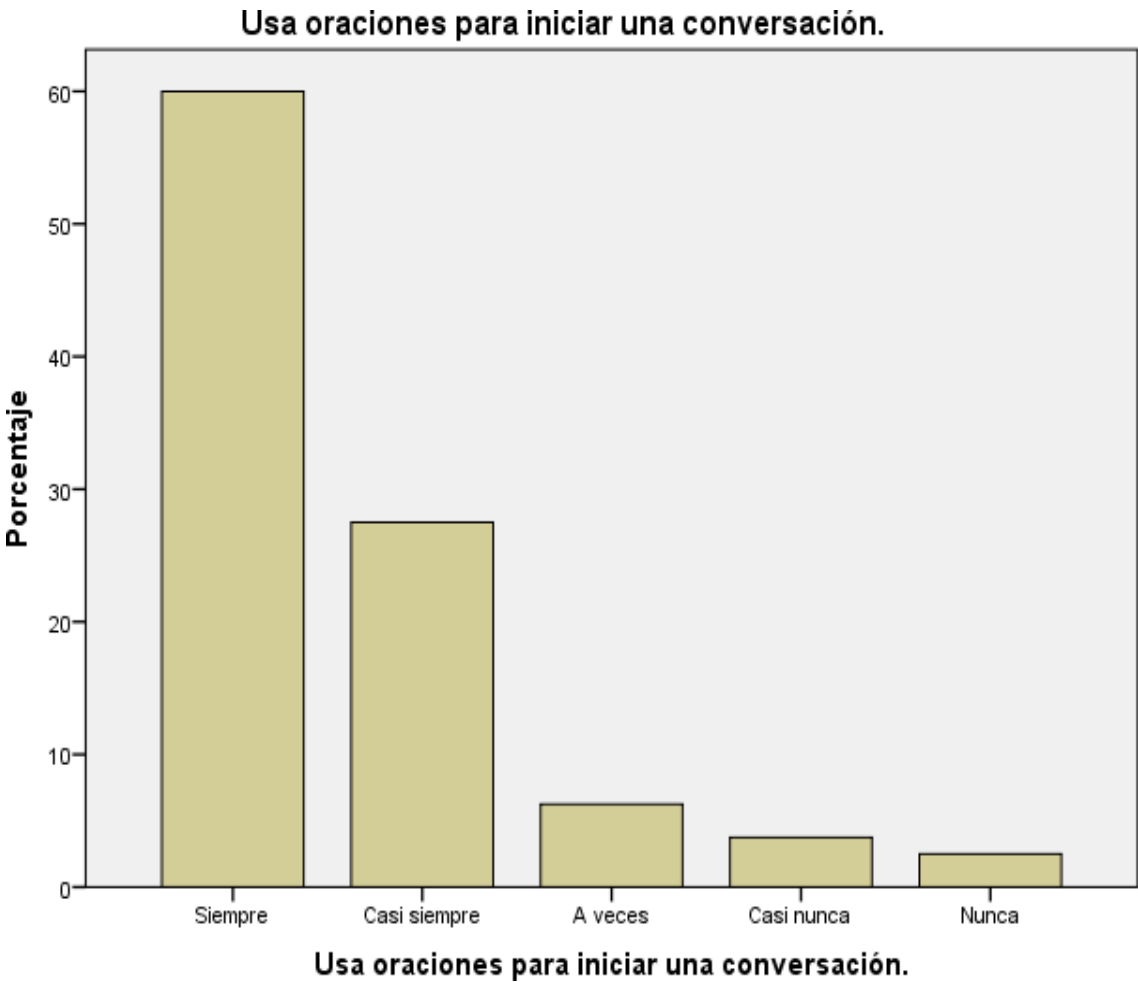


Figura 5: Usa oraciones para iniciar una conversación.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre usan oraciones para iniciar una conversación; el 27,5% casi siempre usan oraciones para iniciar una conversación, el 6,3% a veces usan oraciones para iniciar una conversación, el 3,8% casi nunca usan oraciones para iniciar una conversación y el 2,5% nunca usan oraciones para iniciar una conversación.

Tabla 6

Utiliza un vocabulario apropiado para su edad al mantener una conversación.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Utiliza un vocabulario apropiado para su edad al mantener una conversación.

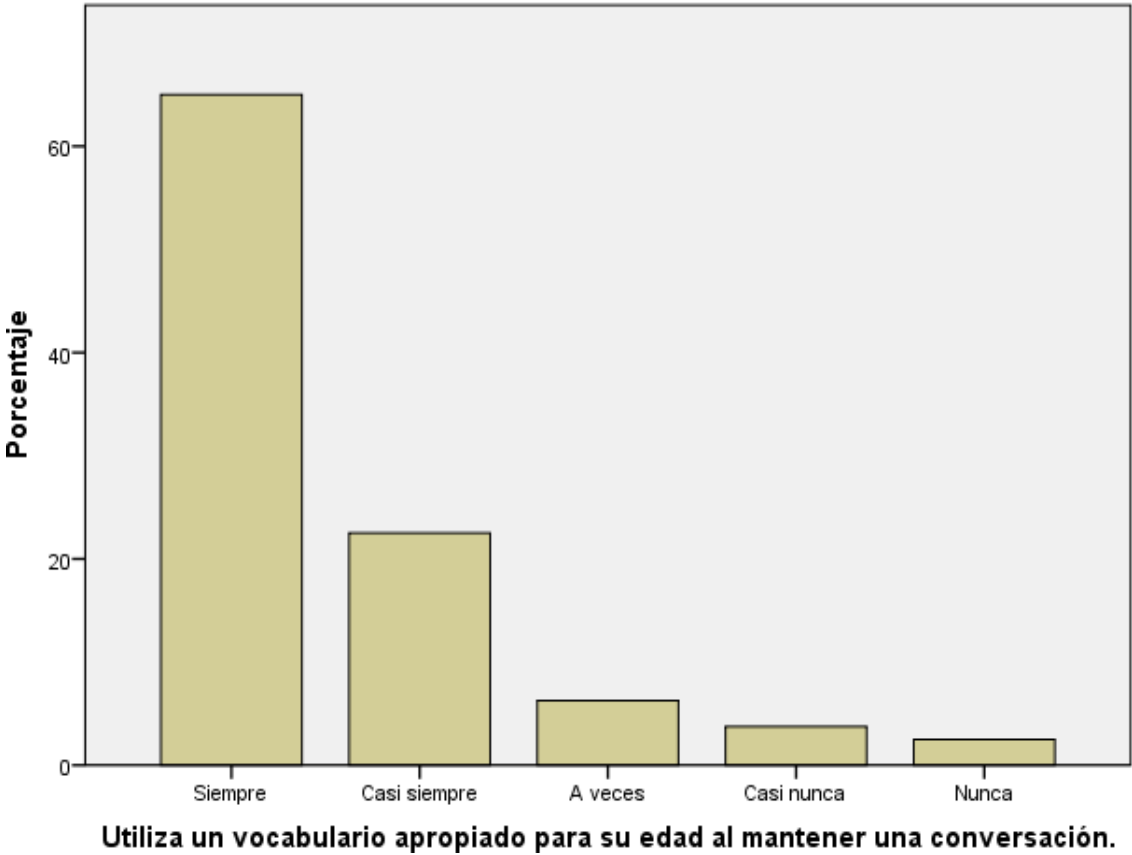


Figura 6: Utiliza un vocabulario apropiado para su edad al mantener una conversación.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre utilizan un vocabulario apropiado para su edad al mantener una conversación; el 22,5% casi siempre utilizan un vocabulario apropiado para su edad al mantener una conversación, el 6,3% a veces utilizan un vocabulario apropiado para su edad al mantener una conversación, el 3,8% casi nunca utilizan un vocabulario apropiado para su edad al mantener una conversación y el 2,5% nunca utilizan un vocabulario apropiado para su edad al mantener una conversación.

Tabla 7

Emite sus necesidades sin balbucear.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	4	5,0	5,0	92,5
	Casi nunca	4	5,0	5,0	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

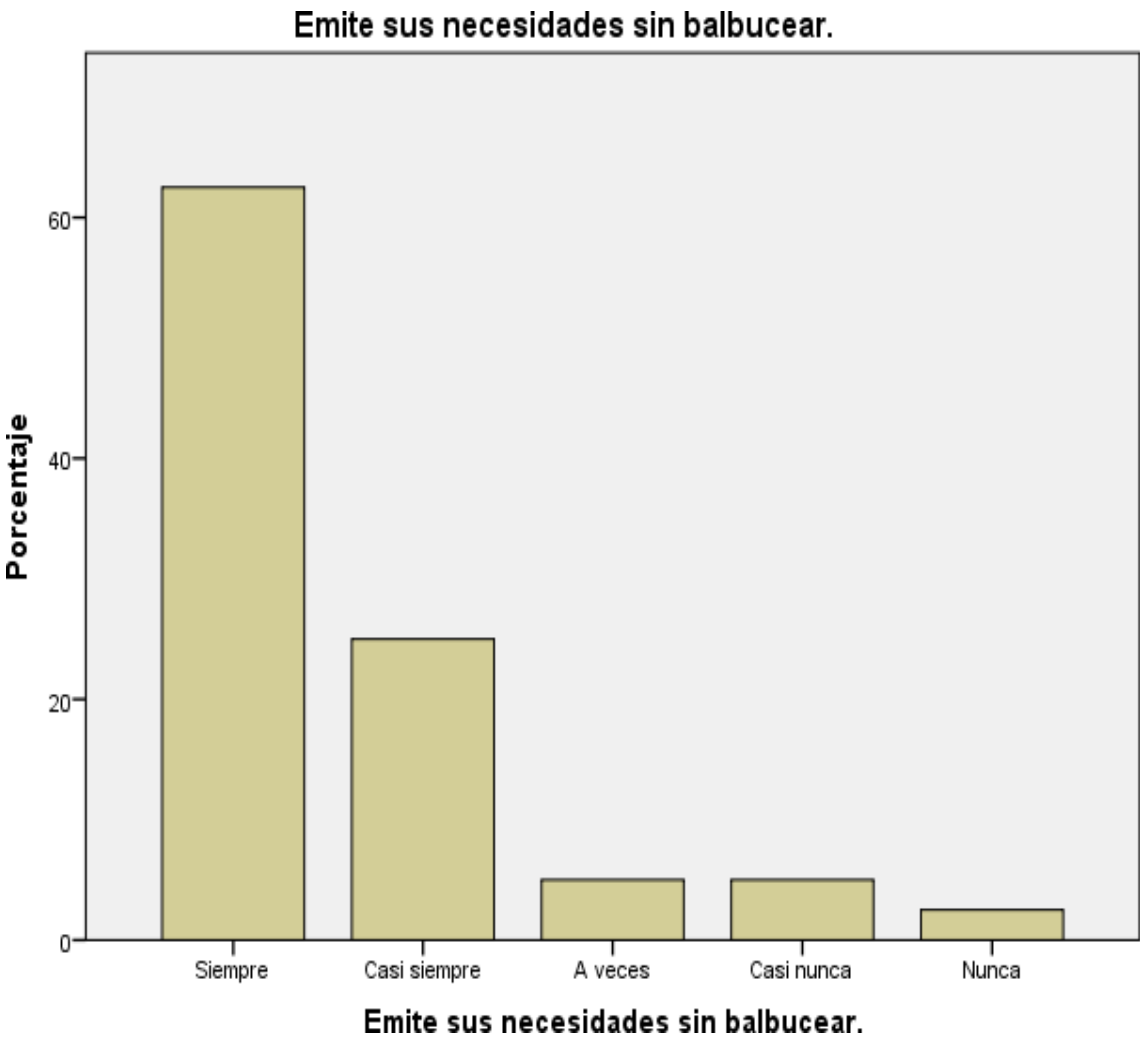


Figura 7: Emite sus necesidades sin balbucear.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre emiten sus necesidades sin balbucear; el 25,0% casi siempre emiten sus necesidades sin balbucear, el 5,0% a veces emiten sus necesidades sin balbucear, el 5,0% casi nunca emiten sus necesidades sin balbucear y el 2,5% nunca emiten sus necesidades sin balbucear.

Tabla 8

Expresa sus ideas de manera espontánea.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	



Figura 8: Expresa sus ideas de manera espontánea.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre expresan sus ideas de manera espontánea; el 22,5% casi siempre expresan sus ideas de manera espontánea, el 7,5% a veces expresan sus ideas de manera espontánea, el 2,5% casi nunca expresan sus ideas de manera espontánea y el 2,5% nunca expresan sus ideas de manera espontánea.

Tabla 9

Emplea movimientos y gestos según las ideas que trasmite.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

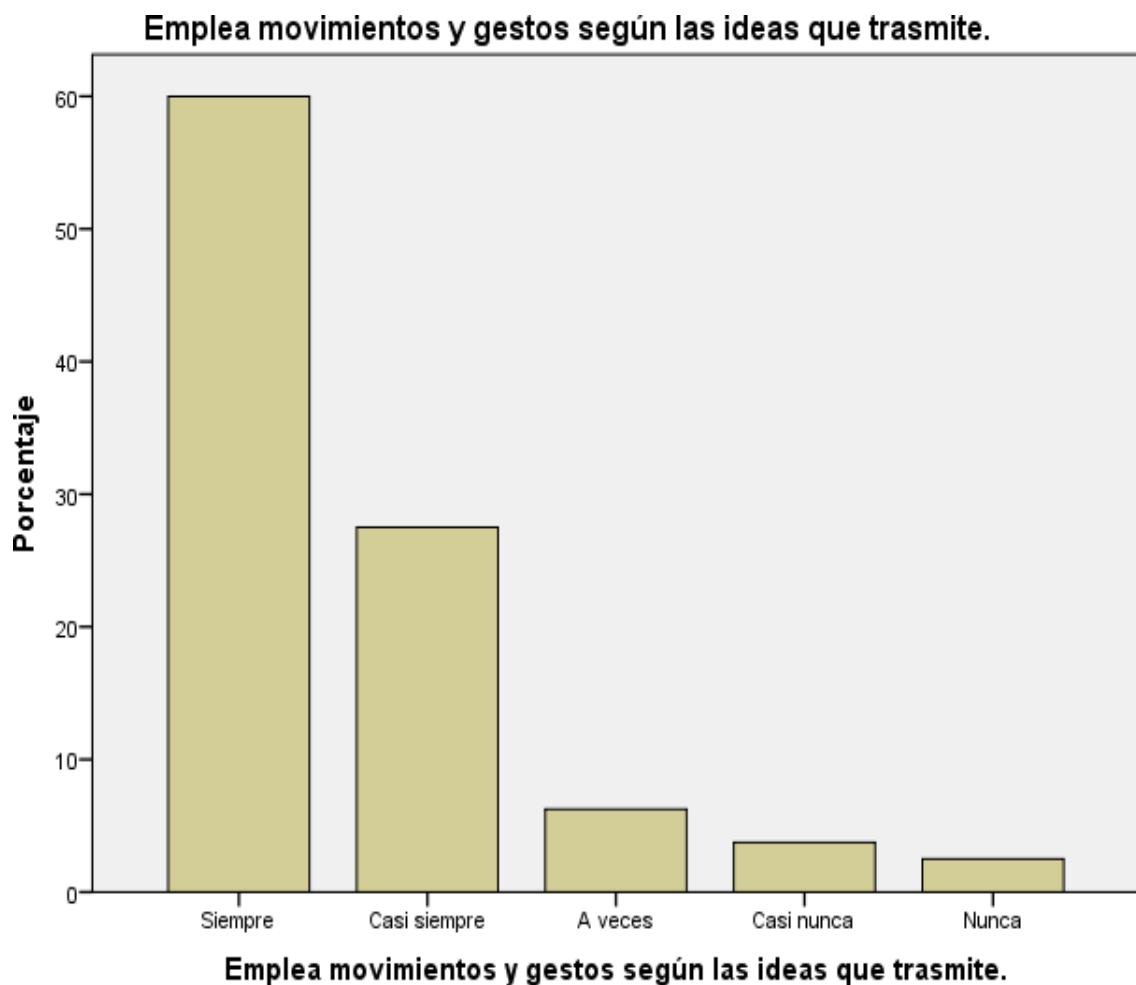


Figura 9: Emplea movimientos y gestos según las ideas que trasmite.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre emplean movimiento y gestos según las ideas que transmiten; 27,5% casi siempre emplean movimiento y gestos según las ideas que transmiten, el 6,3% a veces emplean movimiento y gestos según las ideas que transmiten, el 3,8% casi nunca emplean movimiento ni gestos según las ideas que transmiten y el 2,5% nunca emplean movimiento ni gestos según las ideas que transmiten.

Tabla 10

Emite sus emociones acompañadas de gestos faciales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

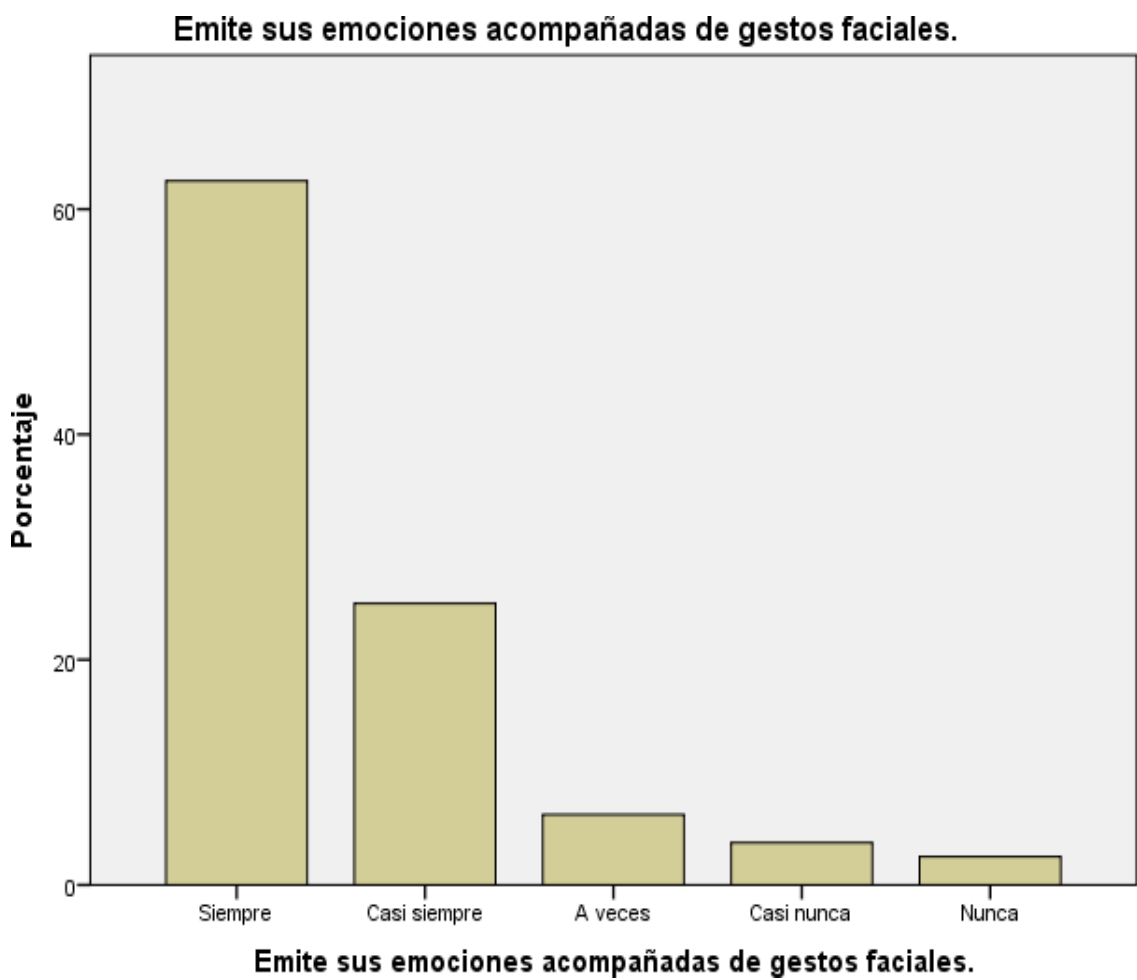


Figura 10: Emite sus emociones acompañadas de gestos faciales.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre emiten sus emociones acompañadas de gestos fáciles; el 25,0% casi siempre emiten sus emociones acompañadas de gestos fáciles, el 6,3% a veces emiten sus emociones acompañadas de gestos fáciles, el 3,8% casi nunca emiten sus emociones acompañadas de gestos fáciles y el 2,5% nunca emiten sus emociones acompañadas de gestos fáciles.

Tabla 11

Realiza gestos teniendo en cuenta las ideas que transmite.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

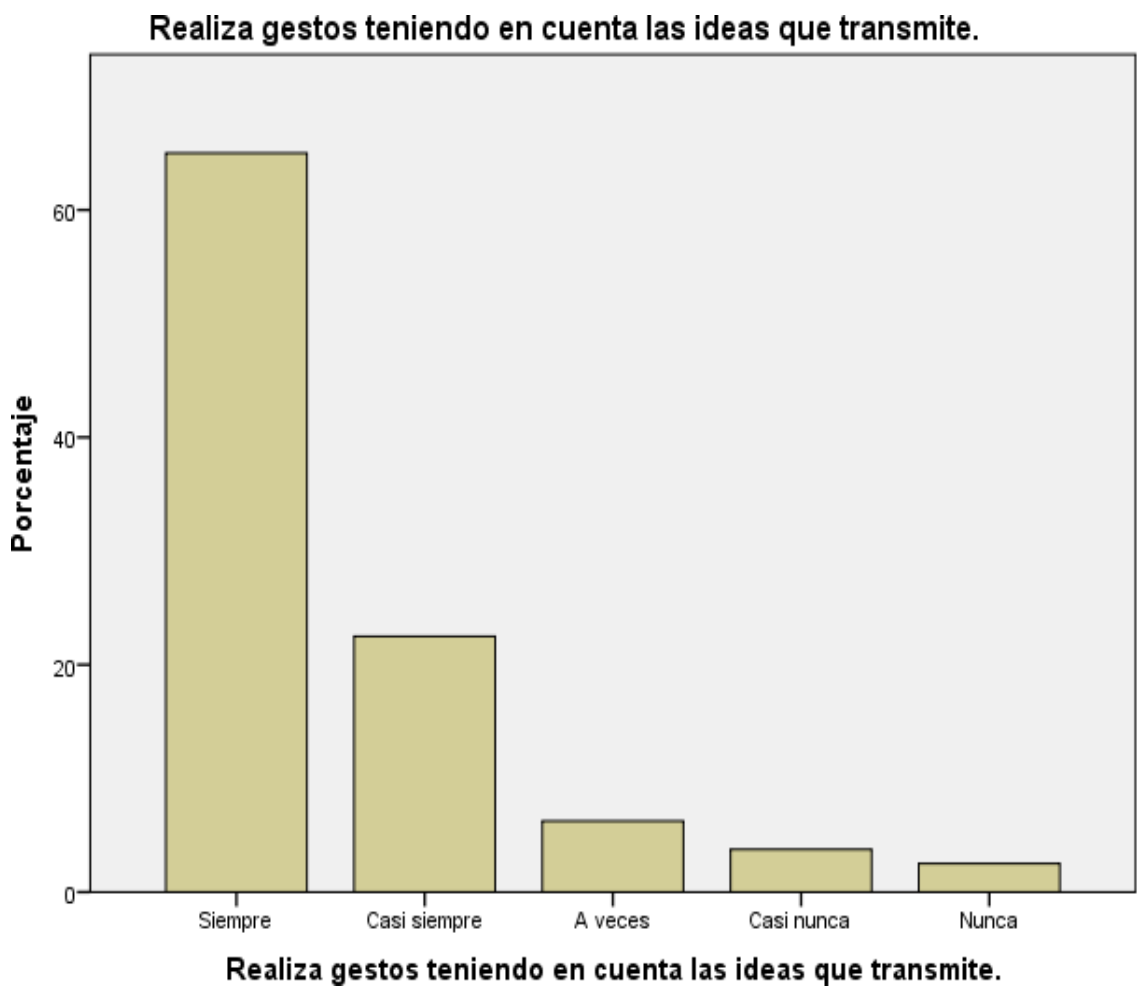


Figura 11: Realiza gestos teniendo en cuenta las ideas que transmite.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre realizan gestos teniendo en cuenta las ideas que transmiten; el 22,5% casi siempre realizan gestos teniendo en cuenta las ideas que transmiten, el 6,3% a veces realizan gestos teniendo en cuenta las ideas que transmiten, el 3,8% casi nunca realizan gestos teniendo en cuenta las ideas que transmiten y el 2,5% nunca realizan gestos teniendo en cuenta las ideas que transmiten.

Tabla 12

Expresa sus ideas con ayuda de sus manos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	54	67,5	67,5	67,5
	Casi siempre	16	20,0	20,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

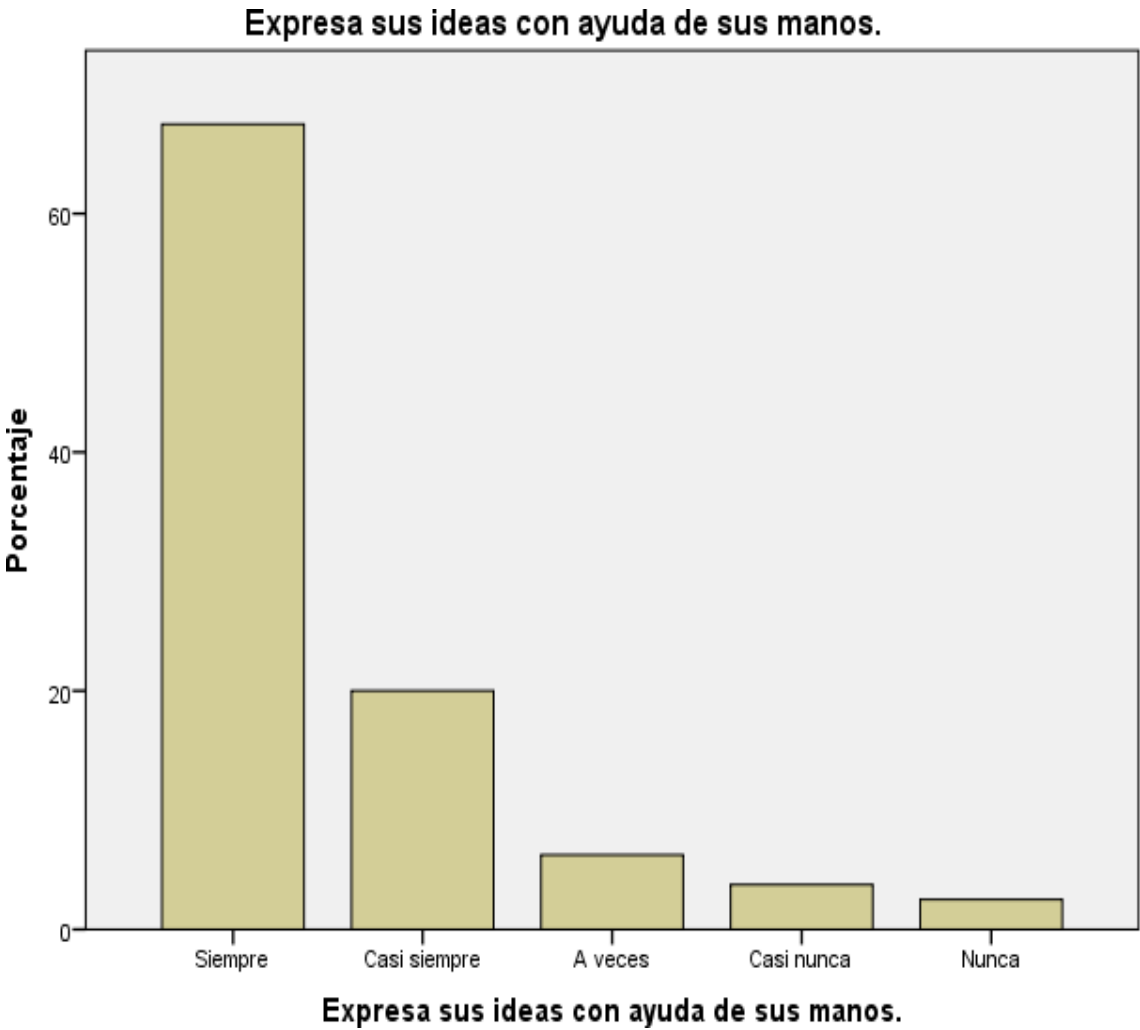


Figura 12: Expresa sus ideas con ayuda de sus manos.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 67,5% siempre expresan sus ideas con ayuda de sus manos; el 20,0% casi siempre expresan sus ideas con ayuda de sus manos, el 6,3% a veces expresan sus ideas con ayuda de sus manos, el 3,8% casi nunca expresan sus ideas con ayuda de sus manos y el 2,5% nunca expresan sus ideas con ayuda de sus manos.

Tabla 13

Utiliza un tono de voz apropiado para emitir ideas que involucren preguntas o admiración.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Utiliza un tono de voz apropiado para emitir ideas que involucren preguntas o admiración.

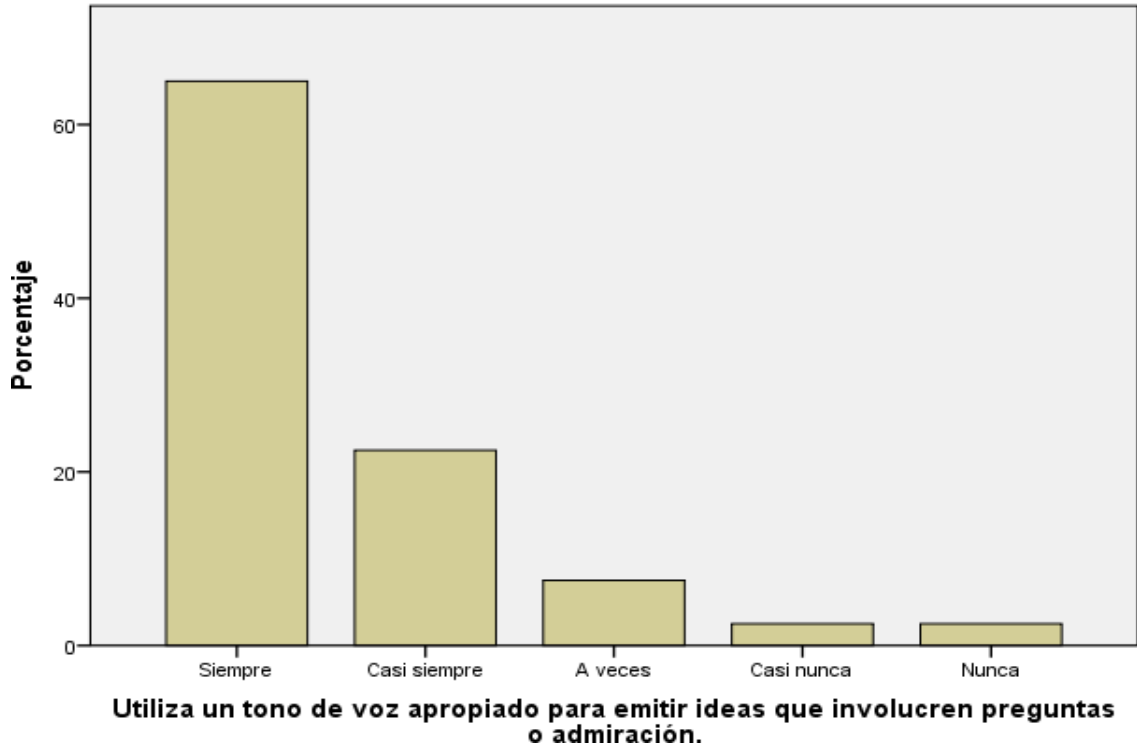


Figura 13: Utiliza un tono de voz apropiado para emitir ideas que involucren preguntas o admiración.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre utilizan un tono de voz apropiado para emitir ideas que involucren preguntas o admiración; el 22,5% casi siempre utilizan un tono de voz apropiado para emitir ideas que involucren preguntas o admiración, el 7,5% a veces utilizan un tono de voz apropiado para emitir ideas que involucren preguntas o admiración, el 2,5% casi nunca utilizan un tono de voz apropiado para emitir ideas que involucren preguntas o admiración y el 2,5% nunca utilizan un tono de voz apropiado para emitir ideas que involucren preguntas o admiración.

Tabla 14

Realiza pausas al interpretar oraciones largas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

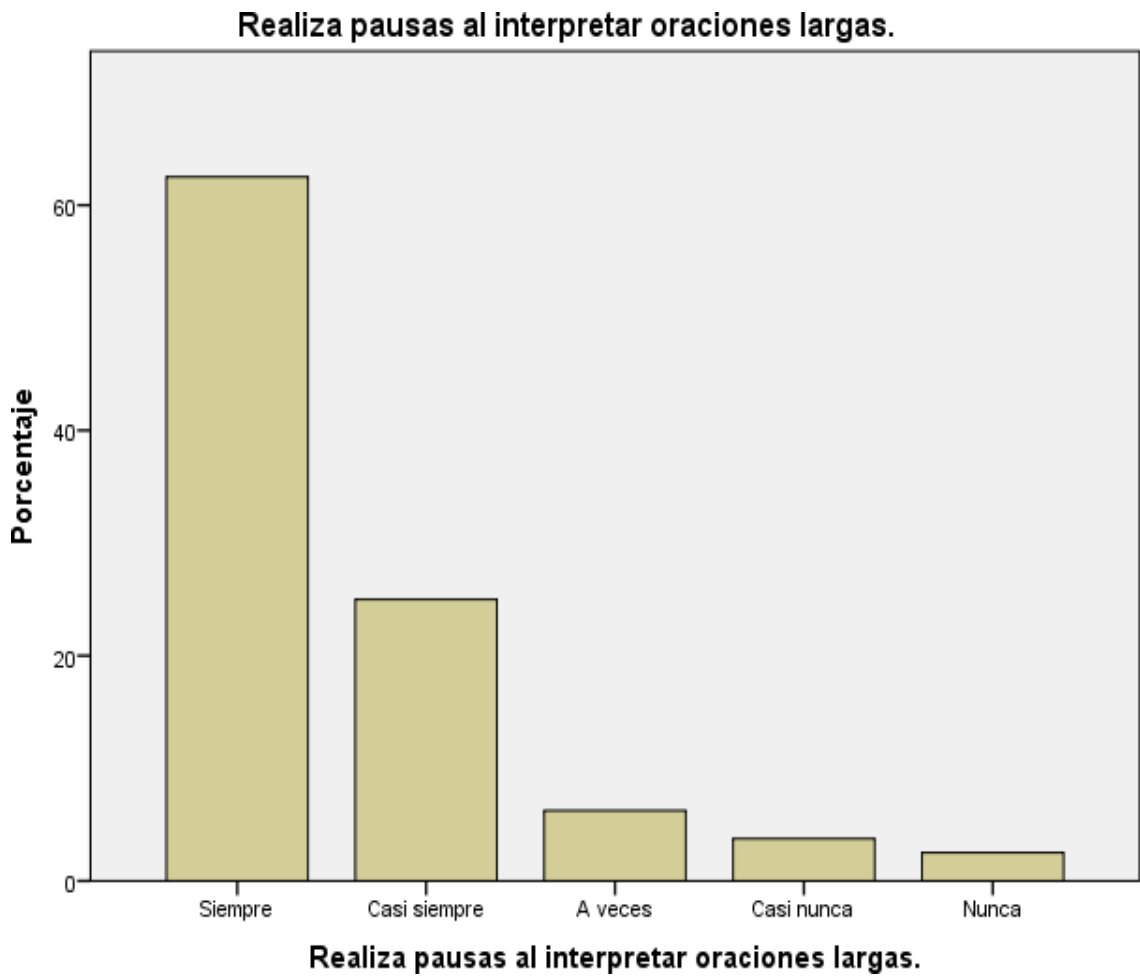


Figura 14: Realiza pausas al interpretar oraciones largas.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre realizan pausas al interpretar oraciones largas; el 25,0% casi siempre realizan pausas al interpretar oraciones largas, el 6,3% a veces realizan pausas al interpretar oraciones largas, el 3,8% casi nunca realizan pausas al interpretar oraciones largas y el 2,5% nunca realizan pausas al interpretar oraciones largas.

Tabla 15

Utiliza un tono de voz apropiado para transmitir ideas que incluyen admiración.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Utiliza un tono de voz apropiado para transmitir ideas que incluyen admiración.

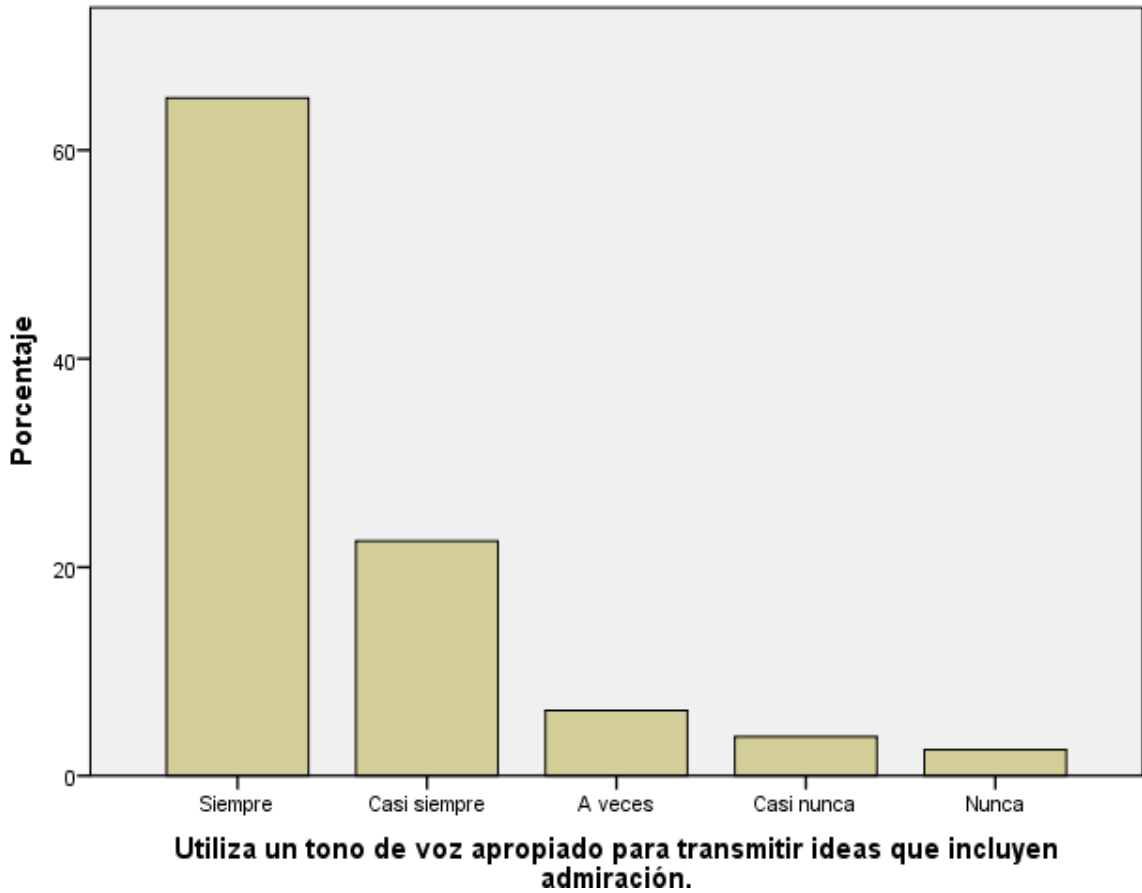


Figura 15: Utiliza un tono de voz apropiado para transmitir ideas que incluyen admiración.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre utilizan un tono de voz apropiado para transmitir ideas que incluyen admiración; el 22,5% casi siempre utilizan un tono de voz apropiado para transmitir ideas que incluyen admiración, el 6,3% a veces utilizan un tono de voz apropiado para transmitir ideas que incluyen admiración, el 3,8% casi nunca utilizan un tono de voz apropiado para transmitir ideas que incluyen admiración y el 2,5% nunca utilizan un tono de voz apropiado para transmitir ideas que incluyen admiración.

4.2 Contrastación de hipótesis

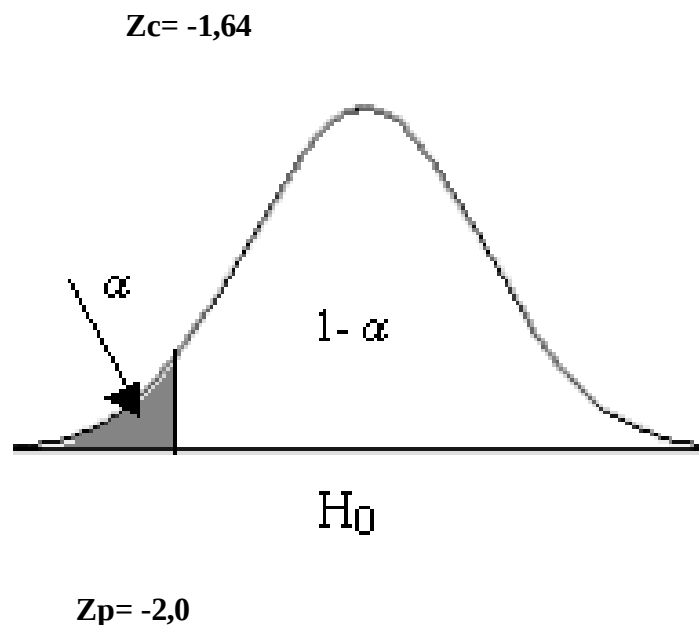
Paso 1:

H₀: Las técnicas lúdicas no influyen significativamente en la estimulación del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

H₁: Las técnicas lúdicas influyen significativamente en la estimulación del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:



Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Se pudo comprobar que las técnicas lúdicas influyen significativamente en la estimulación del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

A partir de los hallazgos encontrados, aceptamos la hipótesis general que; las técnicas lúdicas influyen significativamente en la estimulación del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

Estos resultados guardan relación con lo que sostienen Hernández (2019), quien en su estudio concluyo que: los niños se encuentran en un nivel entre declive y riesgo, con la prueba TELEPRE también se evidencia que los docentes no cuentan con estrategias interesantes diseñadas para disminuir estos déficits, por lo que es necesario plantear un programa interesante para desarrollar y promover el lenguaje. Niños con capacidad expresiva, se puede demostrar un progreso significativo en la pronunciación, el vocabulario y el lenguaje descriptivo a través de la evaluación de las propuestas didácticas. También guardan relación con el estudio de Ruano (2015), quien llego a la conclusión que: el manual del maestro debe ser una ayuda para potenciar el aprendizaje significativo de niños y niñas. Folletos para las escuelas de padres para ayudar a los padres a hacer un seguimiento en casa de lo que han aprendido en la escuela.

Pero en lo que concierne a los estudios de Abanto (2021), así como de Díaz (2018) concluyeron que: determinar en qué medida las actividades lúdicas como estrategia didáctica mejoran el lenguaje hablado de niños de 4 años. Lo más importante para determinar la medida de actividad lúdica es obtener un buen puntaje en el post-test porque hay una mejora en el habla, lo que más me ayuda a determinar la medida de actividad lúdica para mejorar el habla de los niños. es una aplicación de 16 cursos de estudio.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Se comprobó que las técnicas lúdicas influyen significativamente en la estimulación del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, creando un ambiente de aprendizaje a partir de la expresión entre el maestro y el niño, en el que se crean espacios espontáneos para desarrollar el proceso de enseñanza del niño que no solo sea divertido, sino que también sea capaz de alcanzar sus metas subyacentes, sus conocimientos, sus experiencias e inquietudes de la acción con acceso a estimulación previamente aprendida, seguridad y un nuevo giro en el aprendizaje.

Los juegos simbólicos influyen significativamente en la estimulación del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, estimulando su fantasía, imaginación y creatividad, y desarrollar la convivencia y el lenguaje con sus compañeros. Por lo tanto, se considera que es una forma típica de pensar en los niños, y si la asimilación y la adaptación están equilibradas en la simbolización cognitiva, entonces también prevalece en la interacción de los niños con el significado pretendido de los objetos.

Los juegos verbales influyen significativamente en la estimulación del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, ya que enfatizan el carácter lúdico, creativo del lenguaje y la exploración de significados posibles. Entre ellos podemos encontrar: rimas, trabalenguas, adivinanzas. Por otro lado, estimulan y desarrollan la expresión oral de los alumnos de forma divertida y tratan de ejercitar los músculos orales, lo que facilita la creatividad y el desarrollo de habilidades lingüísticas como leer, escribir y familiarizarse con un vocabulario cada vez mayor.

Los juegos de reglas influyen significativamente en la estimulación del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”, alentando a respetar las reglas adecuadas y esperar su turno o desarrollar una tolerancia al fracaso como uno de los indicadores de su conocimiento.

6.2 Recomendaciones

Los juegos o las actividades lúdicas permiten que los estudiantes absorban lo que se imparte y permiten que los maestros reconozcan la participación y los logros de los estudiantes en el salón de clases.

El lenguaje es fundamental para la primera etapa del desarrollo de los niños, por lo que lo mejor es profundizar en temas que correspondan al juego simbólico y al desarrollo cognitivo de los niños.

Para potenciar el desarrollo de los componentes del lenguaje, se recomienda desarrollar un plan de trabajo que implemente actividades lúdicas en un ambiente virtual de aprendizaje e involucre a los padres de familia en las actividades propuestas por los docentes.

Para la realización de actividades lúdicas se recomienda el uso de símbolos y juegos de imitación, estos deben ser individualizados de acuerdo a las necesidades del infante, con suficiente lenguaje y práctica sonora, lo que contribuirá en gran medida a fortalecer y desarrollar la comunicación, interacción y relaciones mutuas con el infante.

REFERENCIAS

7.1 Fuentes documentales

- Abanto, R. (2021). *Actividades lúdicas como estrategia didáctica para mejorar el lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Paideia la Esperanza - Trujillo, 2019*. Trujillo: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Antunes, C. (2015). *Juegos para estimular las inteligencias multiples*. Madrid: Narcea.
- Argenta, F. (2013). *La música y los niños*. Chile: Vela.
- Baena, A., & Ruiz, P. (2016). El juego motor como actividad física, organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista Digital de Educación Física*, 7(38), 73-86.
- Ballesteros, S. (2000). *Psicología general: un enfoque cognitivo para el siglo XXI*. Madrid: Universitas.
- Barrera, F. (2018). *Las actividades lúdicas y el desarrollo de la pronunciación en niños de 4 años de la I.E. "Mirko Artemio Valverde Almeida" del distrito de Amarilis-Huánuco 2018 (tesis)*. Huánuco.
- Barrera, L., & Franca, L. (2004). *Psicolingüística y desarrollo del español I*. Caracas: Monte Ávila.
- Bécquer, G. (2015). *Rimas y leyendas*. Madrid.
- Belinchón, M. (2009). *Lenguaje no literal y aspectos pragmáticos de la comprensión*. Madrid: Trotta.
- Bigas, M. (2008). El lenguaje oral en la escuela infantil. *Glosas Didácticas*, 33-39.
- Bruner, J. (1983). *El habla del niño: Aprendiendo a usar el lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Calero, A. (1999). *Comprensión y evaluación lectoras en educación primaria : un acercamiento constructivista /*. Barcelona: Praxis.
- Castañeda, P. (2014). *El lenguaje verbal del niño: ¿Cómo estimular, corregir y ayudar para que aprenda a hablar bien?* Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Cavenago, V. (2015). *Actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años del IEI Luigi Giussani del distrito de Puente - Piedra*. Lima: Universidad Católica Sedes Sapientiae.
- Chiluisa, M. (2019). *Plan de Actividades Lúdicas para Estimular el Lenguaje Verbal en los niños de Educación Inicial subnivel II de la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica*. Guayaquil: Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.
- Condemarín, M. (2004). *Lectura: teoría, evaluación y desarrollo*. Santiago: Andrés Bello.

- Damian, M. (2006). Desarrollo de la comunicación y del lenguaje: indicadores de preocupación. *Rev Pediatr Aten Primaria*, 79-93.
- Díaz, R. (2018). *Actividades lúdicas para estimular el desarrollo de la expresión oral en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°483 del Caserío San Antonio del Distrito San José del Alto - Jaén*. Jaén: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Domínguez, D., & Medina, N. (2019). *Estimulación del lenguaje oral mediante actividades didácticas para fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas*. Azogues: Universidad Nacional de Educación.
- Duek, C. (2012). El juego infantil contemporáneo: medios de comunicación, nuevas prácticas y clasificaciones. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 34(3), 649-664.
- Enriz, N. (2014). Juego, concepto y ordenamiento de una práctica escurridiza. *Espacios en Blanco. Revista de Educación*, núm. 24, 17-33.
- Fraile, A., Aguinaga, G., Armentia, M., Uriz, N., & Olangua, P. (2004). *PLON-R. Prueba de lenguaje oral navarra revisada*. Madrid - España.
- Galarcio, L., Mejia, M., & Porras, N. (2018). *Incidencia de la lúdica como estrategia didáctica para enseñanza en el grado transición de la institución educativa rural la trinidad del municipio de Arboletes*. UNIMINUTO.
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogía. IV Congreso Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa*.
- Garayzábal, E., & Codesido, A. (2015). *Fundamentos de la psicolingüística*. Madrid: Síntesis, S. A.
- Gervilla, A. (2006). *Didáctica Básica de la Educación Infantil*. Madrid: Narcea.
- Guamán, I. (2015). *Aplicación de las actividades lúdicas para la estimulación del lenguaje oral en niños y niñas de 3 años de edad. Guía de actividades lúdicas dirigida para los docentes en el centro infantil CIVB "El Tejar" del distrito metropolitano de Quito en el Año Le*. Quito: Tecnológico Superior "Cordillera".
- Guzmán, M. (2018). *Estimulación temprana y desarrollo del lenguaje en inicial del distrito de Yanacancha – Pasco-2018*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Hernández, K. (2019). *Estrategias lúdicas sobre la estimulación del lenguaje expresivo para favorecer el desarrollo social de los niños y las niñas de 4 a 5 años, del hogar infantil Josefina Quintero de la Ciudad de Sincelejo (Sucre)*. Sincelejo: Universidad Santo Tomás.
- Jiménez, J. (2010). *Adquisición y desarrollo del lenguaje*. España: Pirámide.
- López de Sosoaga, A. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica*. España: Bilbao.
- López, E., & Delgado, A. (2013). El juego como generador de aprendizaje en preescolar. *Revista Criterios- 20 (1)*, 203-218.
- Luria, A. (2000). *Conciencia y lenguaje*. Madrid: Visor.

- Morales, A. (2002). *El abc del docente*. México: Universidad Autónoma de Campeche.
- Morris, C. (2011). *Psicología: Un nuevo enfoque*. México: Prentice-Hall.
- Olerón, P. (1999). *El niño y la adquisición del lenguaje*. Madrid: Morata.
- Oquendo, V. (2005). *Actividades para estimular el lenguaje a través de la literatura infantil en niños y niñas de 4 a 5 años (Tesis)*. Universidad Politécnica Salesiana: Ecuador.
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy: Teoría de la Actividad Lúdica*. Sevilla: Wanceulen.
- Prado, M. (2013). *Técnicas de articulación fonológica para el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 5 años de la unidad educativa "Liceo Cristiano Peninsular" del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena durante el año lectivo 2012-2013. (Tesis)*. Ecuador: Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Puerto, J. (1993). *Cancionero para niños*. Madrid: De la Torre.
- Puyuelo, M., & Rondal, J.-A. (2003). *Manual de desarrollo y alteraciones del lenguaje: aspectos evolutivos y patología en el niño y el adulto*. Barcelona: Masson.
- Ribes, D. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Colombia: Ediciones de la U.
- Ruano, C. (2015). *Proyecto educativo para estimulación y desarrollo del lenguaje a niños de cuatro años del colegio Loyola*. Guatemala de la Asunción: Universidad Rafael Landívar.
- Taype, M., & Casaverde, S. (2018). *Taller de actividades lúdicas para mejorar la pronunciación oral en niños de 3 años de la I.E.I. N°02 María Inmaculada - Abancay - 2018*. Abancay: Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac.
- Ugalde, M. d. (1989). El lenguaje Caracterización de sus formas fundamentales. *LETRAS* 20-21, 15-34.
- Versalles, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 289-296.
- Villón, J. (2015). *Técnicas lúdicas recreativas y su influencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje en los niños y niñas del cuarto grado de la escuela Carmen Calisto De Borja, Cantón Santa Elena, período lectivo 2014-2015*. La libertad-Ecuador.
- Zubiría, J. (1999). *Las vanguardias pedagógicas en la sociedad del conocimiento*. Quito: UTPL.

7.2 Fuentes bibliográficas

- Abanto, R. (2021). *Actividades lúdicas como estrategia didáctica para mejorar el lenguaje oral en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Paideia la Esperanza - Trujillo, 2019*. Trujillo: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Antunes, C. (2015). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Madrid: Narcea.

- Argenta, F. (2013). *La música y los niños*. Chile: Vela.
- Baena, A., & Ruiz, P. (2016). El juego motor como actividad física, organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista Digital de Educación Física*, 7(38), 73-86.
- Ballesteros, S. (2000). *Psicología general: un enfoque cognitivo para el siglo XXI*. Madrid: Universitas.
- Barrera, F. (2018). *Las actividades lúdicas y el desarrollo de la pronunciación en niños de 4 años de la I.E. "Mirko Artemio Valverde Almeida" del distrito de Amarilis-Huánuco 2018 (tesis)*. Huánuco.
- Barrera, L., & Franca, L. (2004). *Psicolingüística y desarrollo del español I*. Caracas: Monte Ávila.
- Bécquer, G. (2015). *Rimas y leyendas*. Madrid.
- Belinchón, M. (2009). *Lenguaje no literal y aspectos pragmáticos de la comprensión*. Madrid: Trotta.
- Bigas, M. (2008). El lenguaje oral en la escuela infantil. *Glosas Didácticas*, 33-39.
- Bruner, J. (1983). *El habla del niño: Aprendiendo a usar el lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Calero, A. (1999). *Comprensión y evaluación lectoras en educación primaria : un acercamiento constructivista /*. Barcelona: Praxis.
- Castañeda, P. (2014). *El lenguaje verbal del niño: ¿Cómo estimular, corregir y ayudar para que aprenda a hablar bien?* Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Cavenago, V. (2015). *Actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años del IEI Luigi Giussani del distrito de Puente - Piedra*. Lima: Universidad Católica Sedes Sapientiae.
- Chiluisa, M. (2019). *Plan de Actividades Lúdicas para Estimular el Lenguaje Verbal en los niños de Educación Inicial subnivel II de la Escuela de Educación Básica Particular Universidad Católica*. Guayaquil: Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.
- Condemarín, M. (2004). *Lectura: teoría, evaluación y desarrollo*. Santiago: Andrés Bello.
- Damian, M. (2006). Desarrollo de la comunicación y del lenguaje: indicadores de preocupación. *Rev Pediatr Aten Primaria*, 79-93.
- Díaz, R. (2018). *Actividades lúdicas para estimular el desarrollo de la expresión oral en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°483 del Caserío San Antonio del Distrito San José del Alto - Jaén*. Jaén: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Domínguez, D., & Medina, N. (2019). *Estimulación del lenguaje oral mediante actividades didácticas para fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas*. Azogues: Universidad Nacional de Educación.

- Duek, C. (2012). El juego infantil contemporáneo: medios de comunicación, nuevas prácticas y clasificaciones. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 34(3), 649-664.
- Enriz, N. (2014). Juego, concepto y ordenamiento de una práctica escurridiza. *Espacios en Blanco. Revista de Educación*, núm. 24, 17-33.
- Fraile, A., Aguinaga, G., Armentia, M., Uriz, N., & Olangua, P. (2004). *PLON-R. Prueba de lenguaje oral navarra revisada*. Madrid - España.
- Galarcio, L., Mejia, M., & Porras, N. (2018). *Incidencia de la lúdica como estrategia didáctica para enseñanza en el grado transición de la institución educativa rural la trinidad del municipio de Arboletes*. UNIMINUTO.
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogía. IV Congreso Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa*.
- Garayzábal, E., & Codesido, A. (2015). *Fundamentos de la psicolingüística*. Madrid: Síntesis, S. A.
- Gervilla, A. (2006). *Didáctica Básica de la Educación Infantil*. Madrid: Narcea.
- Guamán, I. (2015). *Aplicación de las actividades lúdicas para la estimulación del lenguaje oral en niños y niñas de 3 años de edad. Guía de actividades lúdicas dirigida para los docentes en el centro infantil CIVB "El Tejar" del distrito metropolitano de Quito en el Año Le*. Quito: Tecnológico Superior "Cordillera".
- Guzmán, M. (2018). *Estimulación temprana y desarrollo del lenguaje en inicial del distrito de Yanacancha – Pasco-2018*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Hernández, K. (2019). *Estrategias lúdicas sobre la estimulación del lenguaje expresivo para favorecer el desarrollo social de los niños y las niñas de 4 a 5 años, del hogar infantil Josefina Quintero de la Ciudad de Sincelejo (Sucre)*. Sincelejo: Universidad Santo Tomás.
- Jiménez, J. (2010). *Adquisición y desarrollo del lenguaje*. España: Pirámide.
- López de Sosoaga, A. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica*. España: Bilbao.
- López, E., & Delgado, A. (2013). El juego como generador de aprendizaje en preescolar. *Revista Criterios- 20* (1), 203-218.
- Luria, A. (2000). *Conciencia y lenguaje*. Madrid: Visor.
- Morales, A. (2002). *El abc del docente*. México: Universidad Autónoma de Campeche.
- Morris, C. (2011). *Psicología: Un nuevo enfoque*. México: Prentice-Hall.
- Olerón, P. (1999). *El niño y la adquisición del lenguaje*. Madrid: Morata.
- Oquendo, V. (2005). *Actividades para estimular el lenguaje a través de la literatura infantil en niños y niñas de 4 a 5 años (Tesis)*. Universidad Politécnica Salesiana: Ecuador.
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy: Teoría de la Actividad Lúdica*. Sevilla: Wanceulen.

- Prado, M. (2013). *Técnicas de articulación fonológica para el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 5 años de la unidad educativa "Liceo Cristiano Peninsular" del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena durante el año lectivo 2012-2013. (Tesis).* Ecuador: Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Puerto, J. (1993). *Cancionero para niños.* Madrid: De la Torre.
- Puyuelo, M., & Rondal, J.-A. (2003). *Manual de desarrollo y alteraciones del lenguaje: aspectos evolutivos y patología en el niño y el adulto.* Barcelona: Masson.
- Ribes, D. (2011). *El juego infantil y su metodología.* Colombia: Ediciones de la U.
- Ruano, C. (2015). *Proyecto educativo para estimulación y desarrollo del lenguaje a niños de cuatro años del colegio Loyola.* Guatemala de la Asunción: Universidad Rafael Landívar.
- Taype, M., & Casaverde, S. (2018). *Taller de actividades lúdicas para mejorar la pronunciación oral en niños de 3 años de la I.E.I. N°02 María Inmaculada - Abancay - 2018.* Abancay: Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac.
- Ugalde, M. d. (1989). El lenguaje Caracterización de sus formas fundamentales. *LETRAS* 20-21, 15-34.
- Versalles, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 289-296.
- Villón, J. (2015). *Técnicas lúdicas recreativas y su influencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje en los niños y niñas del cuarto grado de la escuela Carmen Calisto De Borja, Cantón Santa Elena, período lectivo 2014-2015.* La libertad-Ecuador.
- Zubiría, J. (1999). *Las vanguardias pedagógicas en la sociedad del conocimiento.* Quito: UTPL.

ANEXOS

Anexo 1: Lista de cotejo para los niños de 5 años



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN

Instrucciones: mediante la ficha de observación se dará a conocer el nivel que cada estudiante presenta durante la actividad, por ende, se ha planteado las siguientes alternativas.

1	2	3	4	5
NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE

Nº	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	JUEGOS VERBALES					
1	Declama versos cortos de forma correcta					
2	Expone de manera adecuada los trabalenguas					
3	Expresa de manera correcta los vocablos en los juegos de palabras					
4	Pronuncia palabras sencillas con claridad					
5	Canta canciones populares					
6	Pronuncia adivinanzas de manera correcta					
	JUEGOS SIMBÓLICOS					
7	Expresa mediante el juego, lo que desea o siente					
8	Juega con libertad expresándose en actividades de su vida cotidiana					
9	Participa con libertad en juegos familiares dando su opinión de manera fluida y adecuada					
10	Imagina personajes ficticios e improvisa diálogos fluidos entre ellos					
11	Juega imitando sonidos, gestos y movimientos de animales					
12	Expresa sus ideas en los juegos que participa					
	JUEGOS DE REGLAS					
13	Da su opinión sobre las reglas del juego					

14	Acepta las reglas establecidas del juego					
15	Participa en la elaboración de reglas de los juegos en los que participa					
16	Ejecuta las reglas planteadas durante el juego					
17	Crea y comunica de manera clara las reglas del juego					
18	Respeto los puntos de vista de los demás en los juegos					

Anexo 2: Lista de cotejo para los niños de 5 años



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN

Instrucciones: mediante la ficha de observación se dará a conocer el nivel que cada estudiante presenta durante la actividad, por ende, se ha planteado las siguientes alternativas.

1	2	3	4	5
NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE

Nº	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	CLARIDAD					
1	Pronuncia correctamente las palabras trabadas					
2	Expresa sus opiniones de manera coherente					
3	Expresa sus ideas con claridad					
4	Emplea un lenguaje sencillo para expresarse					
	FLUIDEZ					
5	Usa oraciones para iniciar una conversación					
6	Utiliza un vocabulario apropiado para su edad al mantener una conversación					
7	Emite sus necesidades sin balbucear					
8	Expresa sus ideas de manera espontánea					
	GESTICULACIÓN					
9	Emplea movimientos y gestos según las ideas que trasmite					
10	Emite sus emociones acompañadas de gestos faciales					
11	Realiza gestos teniendo en cuenta las ideas que transmite					
12	Expresa sus ideas con ayuda de sus manos					
	ENTONACIÓN					
13	Utiliza un tono de voz apropiado para emitir ideas que involucren preguntas o admiración					

14	Realiza pausas al interpretar oraciones largas					
15	Utiliza un tono de voz apropiado para transmitir ideas que incluyen admiración					

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Las técnicas lúdicas en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, en el año escolar 2021.				
PROBLEMA	OBJETIVO	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
Problema general ¿De qué manera influyen las técnicas lúdicas en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, en el año escolar 2021? Problemas específicos • ¿Cómo influyen los juegos simbólicos en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, en el año escolar 2021?	Objetivo general Determinar la influencia que ejerce las técnicas lúdicas en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, en el año escolar 2021. Objetivos específicos • Conocer la influencia que ejerce los juegos simbólicos en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, en el año escolar 2021.	Técnicas lúdicas - ¿Qué son las técnicas lúdicas - Importancia de las técnicas lúdicas - Tipos de técnicas lúdicas - Ventajas de las técnicas lúdicas - Clases de técnicas lúdicas - Componentes de las técnicas lúdicas - Dimensiones de las técnicas lúdicas - Características de las técnicas lúdicas	Hipótesis general Las técnicas lúdicas influyen significativamente en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N°658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021. Hipótesis específicas • Los juegos simbólicos influyen significativamente en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.	Diseño metodológico Para el presente estudio utilizamos el diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Ya que el plan o estrategia concebida para dar respuestas a las preguntas de investigación, no se manipulo ninguna variable, se trabajó con un solo grupo, y se recolectaron los datos a analizar en un solo momento. Población La población en estudio, la conforman todos los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría” en el distrito de Huacho, matriculados en el año escolar 2021. Los mismos que suman 100. Muestra A razón de contar con una población bastante pequeña, se decidió aplicar el instrumento de recolección de datos a la población en su conjunto. Técnicas de recolección de datos Para la investigación de campo se utilizó la técnica de la

• ¿Cómo influyen los juegos verbales en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, en el año escolar 2021? • ¿Cómo influyen los juegos de reglas en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, en el año escolar 2021?	• Establecer la influencia que ejerce los juegos verbales en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, en el año escolar 2021. • Conocer la influencia que ejerce los juegos de reglas en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, en el año escolar 2021.	- Perfil del educador como animador de las técnicas lúdicas Estimulación del lenguaje - ¿Qué es el lenguaje? - Importancia del lenguaje - Procesos del lenguaje - Componentes del lenguaje - Funciones del lenguaje - Dimensiones del lenguaje - Ejercicios para el desarrollo del lenguaje - Los procesos cognitivos superiores que influyen en el lenguaje - Etapas del desarrollo del lenguaje	• Los juegos verbales influyen significativamente en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021. • Los juegos de reglas influyen significativamente en la estimulación del lenguaje de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.	observación y para la recolección de los datos, se aplicó la lista de cotejo previa coordinación y trabajo con los docentes, lo que me permitió estudiar a las dos variables cualitativas de manera cuantitativa, es decir desde el enfoque mixto. Utilizamos el instrumento “lista de cotejo” sobre las técnicas lúdicas y lenguaje, que consta de 18 ítems con alternativas ordinales para la variable técnicas lúdicas y 15 ítems con alternativas ordinales para la variable lenguaje en el que se observa a los niños de 5 años, de acuerdo a su participación y actuación durante las actividades se le evalúa uno a uno a los estudiantes elegidos como sujetos muestrales. Técnicas para el procesamiento de la información Este estudio utiliza el sistema estadístico SPSS versión 23. Y realizar investigaciones estadísticas descriptivas: medidas de tendencia central, medidas de dispersión y curtosis.
---	--	--	---	---