

**UNIVERSIDAD NACIONAL**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**“EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL  
LENGUAJE ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE  
LA I.E.I. N° 086 “DIVINO NIÑO JESÚS”-  
HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2020”**

**TESIS**

**PRESENTADO POR:**

**VALERIA MARCELA LOAYZA GAMARRA**

**LISSET ELIZABETH SALVATIERRA SOLORZANO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(a) EN  
EDUCACIÓN Nivel INICIAL Especialidad: EDUCACIÓN INICIAL Y**

**ARTE**

**ASESORA:**

**Dra. BERNARDITA RUTH PADILLA DELGADILLO**

**HUACHO – 2021**

# EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

## INFORME DE ORIGINALIDAD

17%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://repositorio.unfv.edu.pe">repositorio.unfv.edu.pe</a> Fuente de Internet	4%
2	<a href="http://repositorio.unjfsc.edu.pe">repositorio.unjfsc.edu.pe</a> Fuente de Internet	3%
3	<a href="http://documents.mx">documents.mx</a> Fuente de Internet	2%
4	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Unviersidad de Granada Trabajo del estudiante	1%
6	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
8	<a href="http://prezi.com">prezi.com</a> Fuente de Internet	<1%
9	<a href="http://repositorio.unprg.edu.pe">repositorio.unprg.edu.pe</a> Fuente de Internet	



# UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACION  
UNIDAD DE GRADOS Y TITULOS

## ANEXO: 08

### DECLARACIÓN JURADA DEL INVESTIGADOR

(Para reconocimiento de asesor)

YO, Liset Elizabeth Saluatierra Solorzano  
Identificado con DNI N° 72658961 Declaro bajo juramento que la Tesis  
Titulada EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE  
LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. N° 086 "DIVINO NIÑO  
JESÚS" - HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2020

es ASESORADO: Por DRA. BERNARDITA RUTH PADILLA DELGADILLO  
Con Código DNU-126 y DNI N° 09073710

Adscrito a la Facultad de Educación, es original, para obtener el Título Profesional de:  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN NIVEL INICIAL ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL  
Y ARTE

El cual será desarrollado de manera: individual:  grupal

Con VALERIA MARCELA LOAYZA GAMARRA

Firmo la Declaración Jurada, doy fe y conformidad que la investigación es **Inédita**, y  
debidamente referenciada, caso contrario, me someto a la sanción correspondiente.

Huacho, 13 de JULIO del 2021



Firma y sello del Asesor

Firma del Interesado

## **TÍTULO**

**“EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. N° 086 “DIVINO NIÑO JESÚS”- HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2020”**

**TESIS PARA**

**OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADAS EN EDUCACIÓN Nivel INICIAL Especialidad: EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE**

**PRESENTADO POR: VALERIA MARCELA LOAYZA GAMARRA**

**LISSET ELIZABETH SALVATIERRA SOLORZANO**

**ASESORA: Dra. BERNARDITA RUTH PADILLA DELGADILLO**

**UNIVERSIDAD NACIONAL**

**JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**HUACHO – 2021**

**JURADO EVALUADOR**

---

**Dra. CARRILLO TORRES VICTORI FLOR**  
**Presidente(a)**

---

**M(o). LOZA LANDA ROBERTO CARLOS**  
**Secretario(a)**

---

**M(o). FLORES CARBAJAL ZILDA JULISSA**  
**Vocal**

---

**Dra. PADILLA DELGADILLO BERNARDITA RUTH**  
**Asesora**

## **DEDICATORIA**

A mis padres:

Gracias por educarme y hacer de mí una buena persona, muchos de mis logros se los debo a ustedes, son y serán siempre la persona que más admirado en esta vida, gracias a usted puedo llevar a cabo este trabajo de investigación. Fueron, son y serán mi mayor fuente de inspiración para mi desarrollo personal y profesional.

*Valeria Marcela Loayza Gamarra*

Madre tus esfuerzos son impresionantes y tu amor no tiene precio para mí. Junto a mi padre me has educado, me has provisto de todo y todo lo que he necesitado, sus enseñanzas las aplico todos los días; Realmente tengo mucho que agradecerte. Su ayuda fue fundamental para completar mi tesis.

*Liset Elizabeth Salvatierra Solorzano*

## AGRADECIMIENTO

A nuestra asesora la Dra. Bernardita Ruth Padilla Delgadillo, la más especial atención y agradecimiento por su paciencia y apoyo incondicional en la planificación del proceso y culminación de esta tesis de manera insuperable.

También agradecemos a las autoridades de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús” en Huacho, docentes, padres de familia y niños de 3 años por brindarles orientaciones y propuestas metodológicas, como el trabajo de investigación actual de las facilidades brindadas para nuestra planificación, desarrollo y ejecución de esta investigación.

A mi familia, debo destacar a las personas que siempre me anima, me da su confianza, su apoyo y sus consejos; para poder superar las dificultades y retos que la vida siempre nos da, **muchas gracias**.

*Valeria Marcela Loayza Gamarra*

*Liset Elizabeth Salvatierra Solorzano*

# ÍNDICE

DEDICATORIA .....	IV
AGRADECIMIENTO .....	V
ÍNDICE.....	VI
RESUMEN .....	VIII
ABSTRACT .....	IX
INTRODUCCIÓN .....	X
CAPITULO I .....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Formulación del problema .....	2
1.2.1. Problema general .....	2
1.2.2. Problemas específicos .....	2
1.3. Objetivos de la investigación.....	3
1.3.1. Objetivo general.....	3
1.3.2. Objetivos específicos.....	3
1.4. Justificación de la investigación .....	3
1.5. Delimitación del estudio .....	4
1.6. Viabilidad de estudio.....	4
CAPITULO II .....	6
MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. Antecedentes de la investigación.....	6
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	6
2.1.2. Antecedentes nacionales .....	7
2.2. Bases teóricas.....	9
2.2.1. El juego .....	9
2.2.2. Desarrollo del lenguaje oral .....	11
2.3. Bases filosóficas.....	13
2.3.1. El juego .....	13
2.3.2. Desarrollo del lenguaje oral .....	31
2.4. Definición de términos básicos .....	49
2.5. Formulación de hipótesis .....	50
2.5.1. Hipótesis general.....	50
2.5.2. Hipótesis específicas .....	50



2.6. Operacionalización de las variables .....	51
CAPÍTULO III .....	53
METODOLOGIA.....	53
3.1. Diseño metodológico .....	53
3.2. Población y muestra.....	53
3.2.1. Población .....	53
3.2.2. Muestra .....	53
3.3. Técnicas de recolección de datos.....	53
3.3.1. Técnicas a emplear .....	53
3.3.2. Descripción de los instrumentos.....	53
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información.....	54
CAPITULO IV .....	55
RESULTADOS .....	55
4.1. Análisis de resultados.....	55
4.2. Contratación de hipótesis .....	86
CAPÍTULO V .....	87
DISCUSIÓN.....	87
5.1. Discusión de resultados.....	87
CAPITULO VI .....	88
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	88
6.1. Conclusiones.....	88
6.2. Recomendaciones .....	89
CAPITULO VII .....	90
FUENTE DE INFORMACIÓN .....	90
7.1. Fuentes bibliográfica .....	90
ANEXOS .....	92
ANEXOS .....	94

## RESUMEN

Las personas necesitan el lenguaje para poder comunicarse y representar sus pensamientos y sentimientos, pero cada vez son más los niños que tienen barreras idiomáticas específicas que dificultan sus habilidades sociales y su progreso en la etapa educativa. Esta investigación, por tanto, se centra en la mejora de las distintas dimensiones del lenguaje a través del juego en la primera infancia y en el seguimiento de si estas actividades afectan al alumnado o, por el contrario, no lo desarrollan. Por lo tanto, el objetivo de este estudio fue averiguar en qué medida estos juegos influían en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años de educación infantil.

El objetivo de este estudio es, determinar la influencia que ejerce el juego en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020. Para este fin la pregunta de investigación es la siguiente: ¿De qué manera influye el juego en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?

La pregunta de investigación se responde a través de lista de cotejo el juego en el desarrollo del lenguaje oral, la misma que fue aplicada por el equipo de apoyo de las investigadoras; para este caso la lista de cotejo, consta de 14 ítems en una tabla de doble entrada con 5 alternativas para la variable el juego y 17 ítems con 5 alternativas para la variable del lenguaje a evaluar a los niños de 3 años. A razón de contar con una población bastante pequeña, decidimos aplicar la herramienta de recolección de datos a toda la población, se analizaron las siguientes dimensiones; juego libre, juego dirigido, juego de reglas de la variable el juego y las dimensiones; aspecto fonológico, aspecto gramático, aspecto semántico, aspecto pragmático de la variable desarrollo del lenguaje oral.

Se concluyo que el juego influye significativamente en el desarrollo del lenguaje oral, porque permite que los niños desarrollen su aprendizaje y comprendan la realidad del mundo que los rodea, mejora su capacidad de comprender cosas reales en la comunidad que desarrollan a medida que obtienen una mejor comprensión del mundo que desarrollan. Así que hagamos del juego una actividad verdaderamente satisfactoria, agradable para nuestros alumnos y cuya imaginación sea aceptada y respetada porque forma parte de ella.

**Palabras clave:** aspecto fonológico, aspecto gramático, aspecto semántico, aspecto pragmático, lenguaje oral y juego.

## ABSTRACT

People need language to be able to communicate and represent their thoughts and feelings, but more and more children have specific language barriers that hinder their social skills and their progress in the educational stage. This research, therefore, focuses on the improvement of the different dimensions of language through play in early childhood and on monitoring whether these activities precede the students or, on the contrary, do not develop it. Therefore, the objective of this study was to find out to what extent these games influenced the development of oral language in preschool children.

The objective of this study is to determine the influence that the game exerts on the development of oral language in 3-year-old children from the I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, during the 2020 school year. For this purpose, the research question is the following: How does play influence the oral language development of 3-year-old children from the I.E.I. No. 086 "Divine Child Jesus"-Huacho, during the 2020 school year?

The research question is answered through a checklist of the game in the development of oral language, the same one that was applied by the support team of the researchers; For this case, the checklist consists of 14 items in a double-entry table with 5 alternatives for the game variable and 17 items with 5 alternatives for the language variable to be evaluated in 3-year-old children. Due to having a fairly small population, using the data collection tool to apply to the entire population, the following dimensions were analyzed; free game, directed game, game of rules of the variable the game and the dimensions; phonological aspect, grammatical aspect, semantic aspect, pragmatic aspect of the oral language development variable.

It is concluded that the game significantly influences the development of oral language, because it allows children to develop their learning and understand the reality of the world around them, improves their ability to understand real things in the community that develops a measure that obtains a better understanding of the developing world. So let's make the game a truly satisfying activity, enjoyable for our students and whose imagination is accepted and respected because it is part of it.

**Keywords:** phonological aspect, grammatical aspect, semantic aspect, pragmatic aspect, oral language and game.

## INTRODUCCIÓN

El juego es uno de los elementos educativos más importantes en el proceso de aprendizaje, independientemente del nivel educativo en el que se trabaje. Muchos autores han contribuido a ampliar el significado del juego, explicando sus características, teoría y aplicaciones útiles a lo largo de la historia. El uso del juego como fuente de educación física debe abordar muchos aspectos que facilitan que los estudiantes hagan el bien y facilitan el trabajo de los maestros.

En este marco, he realizado el presente trabajo de investigación, que busca determinar el juego en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020; 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”.

Entonces procedo con el desarrollo de la tesis, cada capítulo define un proceso o nivel. Esperamos que a medida que se desarrolle esta investigación, se desarrollen nuevos conocimientos y se creen nuevas ideas y preguntas para la investigación, avanzando así en ciencia, tecnología, educación y materiales.

Para cualquier proyecto de investigación, será suficiente estar bien versado en el uso de métodos científicos, una amplia voluntad de actuar y el espíritu de innovación.

# CAPITULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción de la realidad problemática

El nivel de educación inicial contribuye al desarrollo complejo del niño, teniendo en cuenta su desarrollo físico, afectivo y cognitivo. El desarrollo integral del niño es la base del desarrollo humano, es la base del desarrollo del país. Aquí es donde comienzan y se consolidan los elementos más importantes del desarrollo integral de una persona: la capacidad de aprender y pensar estrategias; confianza en uno mismo y confianza en las posibilidades; formas de relacionarse con los demás y la capacidad de amar; un sentido de autoestima y respeto por los demás; espíritu empresarial y capacidad; se les considera capaces y productivos; la ayuda a los demás y la cohesión de sentimientos y comportamientos.

La capacidad de hablar es un principio que distingue a los humanos de otras especies. El habla nos permite exteriorizar pensamientos, recuerdos, conocimientos, deseos ya la vez interiorizar, es lo que nos pone en contacto directo con nuestros semejantes, es el medio de comunicación más importante. La comunicación es única y tiene diferentes tipos: oral, escrita, etc. En general, en el proceso de comunicación intervienen muchos elementos que forman un todo. Estos componentes son: remitente, destinatario, código, mensaje, canal y contexto.

Es en este contexto que se dio la presente investigación, donde la iniciamos y dijimos que según muchos autores, el lenguaje es muy importante para el desarrollo de todo niño, porque tiene una estrecha relación mental que contribuye a un aprendizaje sólido, para el desarrollo del habla infantil, mediada por la intervención de determinados factores cuando el niño visita el centro, debe seguir unos elementos básicos para asegurar el mejor desarrollo en todos sus aspectos; para este caso, será interesante saber cómo se puede utilizar el juego como fuente de acercamiento para lograr el desarrollo del lenguaje oral.

Hablando de las principales variables, mencionamos en primer lugar los escollos de utilizar el juego como herramienta metodológica, pues se reciben un

salario muy bajo y, sobre todo, sin formación profesional, no utilizan dicho método. Solo atienden a los niños, lo que significa que con estos antecedentes realizan trabajos en la institución educativa de infantes, lo que les brinda una serie de problemas, entre ellos la expresión oral en niños de 3 años.

Como se mencionó, se ha encontrado que la mayoría de los niños no tienen un desarrollo normal del lenguaje, el problema es que presentan contactos simples con ellos, es el error del vocabulario, utilizan un lenguaje sintácticamente menos complejo, tienen menos pronombres, pero conocen menos palabras de lo normal. Esta situación no vale la pena, ya que es el resultado de una serie de hechos que hacen sumergir a los niños, tales como: el inicio de un hogar insalubre, el personal que trabaja en un centro insalubre, una situación insalubre de recreación además de los problemas que tienen los niños, estamos ansiosos por realizar esta investigación enfocada en identificar los problemas reales y brindar recursos adicionales para ayudar a resolver este difícil problema del desarrollo infantil.

Las medidas de resolución de problemas deben ser suficientes para evitar deficiencias en la expresión oral, ya que se asegurarán con la orientación oportuna y especial de los maestros y padres.

Los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”, muestran vergüenza e incertidumbre al expresar sus necesidades, sentimientos, deseos, ideas y experiencias, por lo que investigaciones actuales han decidido explorar juegos apropiados como estrategia para desarrollar el desarrollo del lenguaje oral.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera influye el juego en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Cómo influye el juego en el aspecto fonológico del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?

- ¿Cómo influye el juego en el aspecto gramático del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?
- ¿Cómo influye el juego en el aspecto semántico del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?
- ¿Cómo influye el juego en el aspecto pragmático del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?

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

#### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar la influencia que ejerce el juego en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Conocer la influencia que ejerce el juego en el aspecto fonológico del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.
- Establecer la influencia que ejerce el juego en el aspecto gramático del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.
- Conocer la influencia que ejerce el juego en el aspecto semántico del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.
- Establecer la influencia que ejerce el juego en el aspecto pragmático del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

### **1.4. Justificación de la investigación**

Debemos ser conscientes de la importancia del lenguaje como elemento importante que posibilita la integración del individuo en la sociedad, ya que sus

cambios o carencias provocan tanto problemas psicológicos como afectan e influyen en todos los aspectos del desarrollo del niño.

El presente estudio es muy importante porque busca mejorar el desarrollo del lenguaje oral para la calidad de la educación infantil a través de los juegos y así también mejorar el vocabulario de los niños.

Se hace una contribución práctica porque cada niño nace desde una edad temprana con habilidades que se pueden observar a medida que un niño aprende y se desarrolla. Sin embargo, este proceso es complicado porque requiere la ayuda de personas que inciden en este desarrollo, como los docentes. Este lento proceso de desarrollo de las habilidades del habla comenzó al nacer y continuó desarrollándose en el salón de clases, ya que allí se comunicaba con sus compañeros y otras personas.

### **1.5. Delimitación del estudio**

- **Delimitación espacial**

Este trabajo se realizó en la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús” en el distrito de Huacho.

- **Delimitación temporal**

Este estudio se hizo en el lapso durante el año 2020.

### **1.6. Viabilidad de estudio**

- 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.
- El lugar de investigación está cerca de mi casa, lo que ahorra tiempo y dinero.
- Poder acceder a Internet me facilita la búsqueda de información sobre las variables en estudio.
- El hecho de que pueda utilizar los medios de comunicación (televisión, radio, periódicos, etc.) me ayuda a reconocer las similitudes y diferencias a nivel local, regional, nacional e internacional.
- Los trabajos en papel se almacenan en la biblioteca profesional de la Escuela de Educación de mi alma mater, lo que me ayuda a recopilar más información y evitar errores en otras investigaciones.



- La orientación de la institución educativa y la aceptación de los profesores y estudiantes seleccionados para nuestra investigación nos permiten realizar las observaciones requeridas.
- La disposición curricular de la institución educativa, la muestra seleccionada para mi investigación se imparte en una clase (mañana), lo que me facilita hacer las observaciones necesarias y utilizar las herramientas de recolección de datos en la investigación.

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

##### 2.1.1. Antecedentes internacionales

Barragán (2017), en su tesis titulada *“El juego y el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del Parvulario Politécnico 2016”*, aprobada por la Universidad Nacional de Chimborazo-Ecuador, donde el investigador planteo ofrecer una alternativa para desarrollar las habilidades lingüísticas mediante el uso de una estrategia lúdicas. Desarrollo una investigación de tipo descriptivo no experimental, la población estuvo constituida por 39 niños de inicial. Los resultados del estudio muestran poco apoyo a los docentes en el uso del deporte como planificación interactiva y el aprendizaje de idiomas tomando un papel destacado en el proceso de diseño y aprendizaje de contenidos. Finalmente, el investigador concluyo que: la dificultad en el desarrollo verbal en niños y niñas está relacionada con la falta de aficiones que les permitan socializar con los demás. Además, determina que la participación de los docentes es importante para el desarrollo del lenguaje.

Puaquiza (2017), en su tesis titulada *“El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años del centro de desarrollo infantil Lemcis plus, de la Ciudad de Ambato”*, aprobada por la Universidad Técnica de Ambato-Ecuador, donde el investigador planteo determinar si el juego de símbolos es beneficioso para el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años. Desarrollo una investigación de tipo cuanti-cualitativa nivel descriptivo, la población estuvo constituida por 25 niños/as de 3 a 4 años. Los resultados del estudio indican que se realizan pruebas preliminares para determinar el nivel de desarrollo que presentan los niños, y estos resultados permiten planificar la matrícula durante 4 meses utilizando como base los juegos modelo, luego de las pruebas post-aplicación, lo que permitió análisis cuantitativo de los datos obtenidos, además de validar los conceptos propuestos. Finalmente, el investigador concluyo que:

En su primer examen visual y dispositivo de imagen sensorial emocional: EAD-Nelson Ortiz, los niños y niñas de 3 a 4 años fallan en el departamento de audición y lenguaje en sus

respectivos períodos disponibles, lo que representa el 44% de la población. En el nivel listo, el 56 % de los bebés se encuentran en una etapa de desarrollo promedio, lo que indica retrasos significativos en la pronunciación y la comprensión.

Simbaña (2016), en su tesis titulada *“Juegos didácticos en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil “Luis Merani” Calderón de la ciudad de Quito, período 2015-2016”*, aprobada por la Universidad Central del Ecuador, donde el investigador planteo determinar cómo los juegos educativos pueden ser una alternativa al desarrollo del lenguaje oral para los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil “Luis Merani” para el ciclo escolar 2015-2016. Desarrollo una investigación de tipo cuantitativa y cualitativa, la población estuvo constituida por 40 personas. Los resultados del estudio destacan la necesidad de crear una directiva de juego didáctico que promueva de inmediato el léxico del Centro Infantil “Luis Merani”. Finalmente, el investigador concluyo que:

La enseñanza del juego es una alternativa que ayuda al desarrollo del lenguaje de los niños y se enfoca en el desarrollo de habilidades físicas, sociales y emocionales. El juego didáctico plasma actividades educativas, participativas y motivadoras, creando nuevas áreas de aprendizaje que contribuyen al desarrollo de la atención, la imaginación, la iniciativa, la investigación, las habilidades, las habilidades lógicas, la disciplina, la cohesión, la responsabilidad, el respeto y la confianza en uno mismo.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

López & Merino (2020), en su tesis titulada *“Los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N°534 San Gerónimo Huancavelica”*, aprobada por la Universidad Nacional de Huancavelica, donde los investigadores plantearon explorar el impacto del juego en el desarrollo del lenguaje en hombres y mujeres de 05 años de la I.E.I. N°534 San Gerónimo. Desarrollaron una investigación de tipo aplicada con un nivel explicativo, la población estuvo constituida por 20 niños y niñas. Los resultados del estudio mostraron que el post-test fue 100% normal para todo el grupo de estudio, lo cual no fue necesario para mejorar el nivel de retraso en hombres y mujeres, por lo que hubo

muchas diferencias con respecto al pre-test, de ahí la aplicación de juegos de lenguaje. Finalmente, los investigadores concluyeron que:

En el I.E.I. N°534 San Gerónimo - Huancavelica, el uso de juegos de lenguaje tiene un efecto positivo y significativo en el desarrollo del habla en hombres y mujeres de 05 años en comparación con el uso de la prueba no paramétrica de Wilcoxon al 5% de nivel de significado.

Atalaya (2018), en su tesis titulada “Influencia de los juegos lingüísticos en el lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa Inicial 005 San Martín de Porres, 2017”, aprobada por la Universidad César Vallejo, donde el investigador planteo demostrar cómo un programa de juego de lenguaje incide en el desarrollo del lenguaje oral de niños de 5 años en una institución de educación inicial de San Martín de Porres 005, 2017. Desarrollo una investigación de tipo aplicada con un diseño preexperimental, la población estuvo constituida por 25 niños de 5 años. Los resultados del estudio muestran que el índice de significación bilateral es 0,000, que es inferior al nivel de 0,05 esperado en este análisis. Finalmente, el investigador concluyo que:

Un programa de juegos de lenguaje incide positivamente en el desarrollo del lenguaje hablado en niños de cinco años de la Escuela Primaria Comunal 005 San Martín de Porres, como se muestra en el programa Wilcoxon, con respecto al resultado de obtener  $Z_c < \text{en } Z_t$  ( $- 4.356 < - 1.96$ ), es decir, rechazando la hipótesis nula, similar a  $p\alpha$  ( $0.00 < 0.05$ ).

Bonilla (2016), en su tesis titulada “*El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen*”, aprobada por la Universidad de Piura, donde el investigador planteo determinar el nivel de desarrollo del habla en niños de 4 años de la escuela Hans Christian Andersen. Desarrollo una investigación de tipo descriptiva diseño no experimental, la población estuvo constituida por 11 alumnos de 4 años. Los resultados del estudio mostraron que los estudiantes estaban en proceso de progresar a un nivel de 45.5%. Finalmente, el investigador concluyo que: El lenguaje oral en niños de 4 años se encuentra en un nivel normal, porque

aquellos niños que logran una puntuación igual o superior son niños con un nivel normal de desarrollo del lenguaje.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. El juego**

#### **2.2.1.1. Teorías del juego**

##### **2.2.1.1.1. Teorías fisiológicas del juego**

Dentro de esta concepción destacan:

#### **I. Teoría de la energía superflua**

Fundada por Schiller y posteriormente promovida por Herbert Spencer. Su premisa básica es que “el juego es una liberación placentera y no hay formalidad de exceso de energía. Spencer está buscando la causa del exceso de energía en el juego para que funcione un intento de escapar del cuerpo de un niño”. (Chateau, 1988, pág. 56)

Los críticos de este diseño argumentan:

- Si el juego implica un momento agotador de agotamiento en el juego, ¿cómo se explica que el juego dure más después del primer agotamiento? ¿Cómo, entonces, se pueden describir los juegos de los niños como desnutridos, enfermos o cansados?
- El juego no sirve para gastar energía en muchas ocasiones, sino para recuperar el cansancio y la autocuración.
- Los niños no siempre repiten o imitan el comportamiento de los adultos en sus juegos. En algunos casos, hay actividad creativa.

#### **II. Teoría del descanso o recreo**

Su representante, Stheinthal, argumenta que un cambio de función o actividad ayuda a restaurar la parte cansada del sistema nervioso, mientras las demás partes funcionan. Este proceso ha llevado al establecimiento de las vacaciones escolares.

Los críticos de este enfoque argumentan que el niño juega por fatiga y no por relajación. Aunque a nivel psicológico, aceptamos que la dinámica del sistema inmunológico es relativamente pequeña. Si el juego es de descanso, ¿jugará el niño temprano en la mañana, perdiendo tiempo para recuperar su energía anterior? Karl Bühler dice que los niños juegan todo el día sin hacer la tarea.

En general, la noción de salud se basa en la falsa noción de que el juego es fútil, superflua y excesivo. (Calero, 1998, pág. 25)

#### 2.2.1.1.2. *Teorías fisiológicas del juego*

En el reino de la mente, hay muchas ideas:

##### **a. La teoría del placer funcional**

Esta doctrina estuvo representada por F. Schiller y K. Lange. Para ellos, el juego es “divertido”. Lange entiende que el humor del juego es porque la idea puede comenzar libremente, sin trabas de la realidad. Significan en esta teoría: libertad de pensamiento en cuanto a la verdad y su delito o producción.

Karl Bühler explica que “el placer es una obra de placer y trabajo”, en contraste con una sociedad hermosa que satisface nuestras necesidades y deseos (una vez satisfecha la necesidad, el placer tiene poder para cesar). Luego advierte que el estado emocional del niño antes del juego es un estado de conciencia donde el pensamiento va más allá de la realidad y más allá, es un dominio donde sólo gobierna el espíritu, y la libertad propia hace su trabajo.

##### **b. La teoría del ejercicio previo**

Desde sus inicios se asocia a ideas vivas, considerando el juego como una obra de carácter espiritual. En representación de esta posición está Groos, quien declara que el deporte es “responsable de desarrollar la capacidad de aprender y prepararlos para sus entrenamientos en la vida”. Los dramaturgos anticipan eventos futuros, sirviendo como preparación para la vida. Por otro lado, esta interpretación enfatiza la naturaleza espiritual orgánica del juego y es mejor en la definición de la vida que en la descripción de la mente.

##### **c. Teoría de la sublimación**

Inventado por Sigmund Freud, describe el juego como una “corrección negativa de la realidad”. Corrección que significa en términos generales: arreglar el pasado; en el reino de la mente, la realidad de la conciencia pasada, la experiencia de vida. Esta enseñanza se refiere al pasado, y lo que se le recuerda a un niño no es algo que obtendrá en el futuro, ya sea un simple juguete o algo divertido, es una manifestación de ciertas cosas

importantes. Pero esta corrección está ligada en parte, al futuro, por el cumplimiento de una promesa.

Freud demostró que al alterar la función de la parte transitoria (que es sufrimiento) y la parte activa (que crea sufrimiento) el niño puede ser objeto de represalias simbólicas por parte de sus perpetradores. En esta teoría, la realidad del juego se convierte en un hecho realmente importante, en el que el niño encuentra sus propios recursos para controlar las fuerzas más poderosas de su carácter revela que sus emociones pueden ser dañinas para el cuerpo. La descarga, se entiende, se convierte en la “válvula de escape”

#### **d. Teoría de la ficción**

Para defenderse, Claparède insiste en que el juego es una búsqueda de tonterías. El niño persigue y busca la vanidad, cuando la situación ideal no puede satisfacer los profundos deseos del espíritu del infante. El niño, al darse cuenta de que no podía controlar sus emociones de la manera que quería, se escapó para crear un mundo mítico. De la misma manera que el niño da la verdad y los maravillosos personajes que crea, el adulto disfruta del espectáculo de Don Quijote o se escandaliza con la actuación de Hamlet, él y nadie se atreve a ponerlo en práctica es una cuestión, porque si eso sucediera entonces las expectativas mentales se reducirían.

El niño reconoce la diferencia entre lo real y lo inexistente, y si se combinan los dos planos, criticará la situación patológica. El niño conoce el mito, pero ese mito es verdadero para su conciencia, es decir, para él y eso es todo lo que importa. Sin embargo, Lorenzo Luzuriaga señala que la enseñanza de los cuentos tiene un punto bajo al no ver la parte de realidad que tiene el juego para el niño. Koffka, por su parte, destaca la revista médica que sostiene que “el juego del niño es una realidad independiente, en cuyo caso es importante tener en cuenta que una cosa es cierta para el niño y otra más para nosotros”. (Calero, 1998, pág. 28)

### **2.2.2. Desarrollo del lenguaje oral**

#### **2.2.2.1. Funciones del lenguaje**

Para Alessandri (2005) el lenguaje tiene muchas funciones de integración e interacción social, tanto a nivel individual como colectivo. Las características del lenguaje son las siguientes:

### **1. Función expresiva o emotiva**

Esta función permite a los niños expresar sus emociones y pensamientos, es decir, la parte subjetiva de su existencia. Si no puedes expresar tus emociones con palabras, las expresarás a través de acciones, por lo que puede haber dificultades de comportamiento o adaptación al entorno, beligerancia, desilusión y pesimismo. Cuando no puede transmitir su mensaje o las personas que lo rodean no comprenden el mensaje que el niño quiere transmitir, la situación es más o menos la misma. Por lo tanto, aparecerán rabietas, conductas de deseo o retraimiento con los demás.

### **2. Función referencial**

Es información divulgada en lenguaje hablado. Por lo tanto, cuando un niño no tiene las habilidades verbales adecuadas para su edad, se limitará al informe, podrá recibir y enviar a través del lenguaje, y puede necesitar otros métodos complementarios para acceder y ejecutar la información.

### **3. Función conativa**

Basado en la función de obtener una respuesta específica del oyente. Por tanto, se centra en el receptor, que es el responsable de recibir el mensaje que estamos a punto de enviar, y contiene los impulsos emocionales y psicológicos que contiene. Las dificultades para comprender el lenguaje y su uso dificultarán la interpretación de esta función, provocando problemas en la adaptación social de los niños.

### **4. Función fáctica**

Responsable de la función del canal de prueba, es decir, la función de tener un diálogo con el interlocutor para generar un diálogo. Por tanto, inicia, mantiene o cierra comunicaciones. Pueden ocurrir las siguientes situaciones: los niveles de lenguaje de los interlocutores no son iguales, es mucho más difícil implementar esta función, y los niños con barreras lingüísticas que se comunican con el entorno del lenguaje también se encontrarán con la misma situación.

### **5. Función lúdica**

Reconoció la necesidad de satisfacer las demandas de juegos e imaginación de niños y adultos. El lenguaje es un instrumento divertido en todas las etapas del crecimiento, comenzando con el juego de voz de bebés hasta juegos de doble sentido para adolescentes. Por tanto, cuando un bebé está



menos expuesto al lenguaje, tendrá problemas de integración en su entorno, también hará que se divierta jugando.

#### **6. Función simbólica**

Es el encargado de transmitir la verdad a los niños por medio de las palabras. Esta característica es importante para ganar un sentido común (explicados a través del lenguaje). Así, la realidad corresponde a diversos grados de abstracción y simbolización, dependiendo del logro en el nivel lingüístico.

#### **7. Función estructural**

Admite la capacidad de admitir nueva información en la información original, y su marco conceptual admite el uso de mensajería instantánea cuando sea necesario. Particularmente, si un niño tiene una barrera del lenguaje puede tener acceso a la información, pero tiene dificultades para acceder a ella porque lo “registro mal”.

#### **8. Función social**

Impulsar la socialización y la relación entre sus contactos lingüísticos, ya sea en diferentes situaciones o entornos. La incapacidad para comunicarse a menudo conduce a la exclusión social en el dominio lingüístico, ya que no tienen la posibilidad de comunicarse tan bien como los otros ante extraños, o porque no entienden las estrategias para la interacción social. (p.44)

### **2.3. Bases filosóficas**

#### **2.3.1. El juego**

##### **2.3.1.1. Concepto**

Según Calero (1998) jugar no debería ser un gran problema en la infancia. La apariencia implementa un fuerte deseo o interés por jugar en cada niño, para asegurar que se satisfagan ciertas necesidades de desarrollo. La cultura limita y distrae estos estímulos del juego. (p.13)

La vida de los niños es lúdica y juega con naturalidad, a través de una fuerza interior que los obliga a moverse, maniobrar, callar, pararse, correr, los prólogos del juego que los disciplina. Este es un recurso para que puedas disfrutar plenamente de la libertad de movimiento.

Se revelan en tu vida de juego de la manera más clara, pura o visible. Juegan no por una orden, mandato o compulsión externa, sino por una dificultad interna, el mismo tipo de aflicción que impulsa a un gato a perseguir una pelota rodante y, por lo tanto, a jugar como un ratón. El gatito no es un gato y la pelota no es un ratón; pero en todos estos juegos de carreras encontramos ejercicios introductorios en actividades heredadas de los antepasados. Es una mezcla maravillosa del pasado, presente y futuro.

El juego infantil tiene características similares. Se basa fuertemente en estímulos instintivos, que representan las necesidades de la evolución. Listo para la edad adulta. Es un uso natural y cómodo de las fuerzas de crecimiento. Nadie quiere que un para jugar. Incluso un bebé de pocas semanas sabe cómo hacerlo. ¿Qué haces por un bebé de tres meses que tiene tiempo libre? Utiliza todo su ingenio microbiano en el comportamiento motor, la adaptación, el habla y personal-social. Dar la mano y doblar las piernas (motor); corrige la vista, la atención, la mano apretada (en la configuración); masticar y golpear (lengua); vocaliza cómo se entiende el acercamiento a la madre (personal-social). En cuestión de horas, estaba implacablemente activo y jugando de alguna forma. El juego es su trabajo.

A menudo libera su energía más agotadora en momentos del juego. Se concretaron en todo su ser y obtuvo una satisfacción emocional que no podía obtener de otro tipo de actividades. Un juego sumamente entretenido es fundamental para el crecimiento intelectual. Los niños que pueden soportar los deportes duros tienen más probabilidades de ser activos y tener un buen desempeño cuando crezcan.

El juego no es solo para satisfacer el deseo del niño, sino también para imitarlo. En este sentido, es fuente de un sin fin de aprendizaje y renovación. Un niño que hace de carpintero, heredero, agricultor, bombero, soldado, enfermero, maestro, etc., inicia el curso como prueba, pone a prueba sus habilidades, evalúa su desempeño, motiva inconscientemente por fuerza desconocida, cualquiera; sin embargo, existió como resultado.

Durante el juego, el niño comienza a disfrutar de las interacciones con otros niños, demuestra el lenguaje que habla, imita, desarrolla y controla su cuerpo, reconoce su valor, la distancia y otras barreras en el entorno frente a sus

aspiraciones. Se adapta al entorno, encontrando oportunidades para probar lo que puede hacer, obteniendo estímulo para superar la adversidad, construyendo su carácter y ayudando a desarrollar su personalidad.

El juego es una forma de aprender y demostrar lo que se aprende. Es quizás el tipo de aprendizaje más creativo para los niños. En algunos casos, también es una forma de descubrir algo nuevo. De manera similar, los deportes pueden considerarse como una forma valiosa de realizar cambios en la familia o el entorno. Por lo tanto, es imprudente, independientemente de la edad del niño, frustrar los esfuerzos que pretende hacer advirtiéndole “no hagas esto, te lastimarás”, “No, es peligroso”, es mejor alentarlos brindándoles memoria, medios necesarios, consejos oportunos, consejos claros, etc.

Los juegos también deben ser vistos como una forma de socializar. Durante el juego, los niños conocen a otros niños y se hacen amigos, reconocen su valía, apoyan y se sacrifican por su equipo y respetan la autoridad de los demás, juegan según las reglas del juego, superan las dificultades de ganan o perder con dignidad. En este sentido, los docentes y/o padres propondrán y participarán en el juego, y su participación dará confianza a sus hijos.

El juego, a modo de tutorial, incluye:

- Desarrollo físico
- Interacción
- Desarrollo espiritual

Coraje, resistencia al dolor, sentimientos de respeto, trabajo, confianza en uno mismo, compasión por los débiles, alegría positiva, belleza; es decir, los más altos valores humanos son capturados por el juego.

Muchas definiciones han surgido de lo indicado hasta ahora. El más común es Huizinga (1987), quien afirma que:

El juego es una actividad o trabajo libre que se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacio, realizado según reglas imperativas libremente aceptadas y cuya actividad tiene un fin en sí mismo que vela por un sentimiento de felicidad diferente al de la vida cotidiana y fácil. (p.84)

Hansen opina que “el juego es una forma de actividad que está relacionada con todo el desarrollo psíquico del ser”. Este es un aspecto de la vida activa de un niño. En el caso de Carlos Buhler, lo calificó como “toda actividad que está dotada de placer funcional y que se mantiene en pie gracias a la misma alegría y gratitud por ella, a pesar del posterior éxito de sus relaciones con los usuarios”.

El concepto definitivo por Calero (1998) el juego es el más aceptado:

Pero es necesario darse cuenta de que el niño es feliz porque es un ser activo y porque sus acciones deben expresarse de acuerdo con el nivel de su desarrollo intelectual. Los juguetes son motivo de alegría para ambas creencias porque los niños encuentran en su máxima satisfacción una necesidad necesaria de la naturaleza y una profunda necesidad de la mete. (p.16)

#### **2.2.1.2. Juego y educación**

Para Calero (1998) la importancia de la educación del juego es grande y activa todos los órganos del cuerpo, fortalece y realiza funciones mentales. “El juego es algo poderoso en la preparación de la vida social de un niño; a través del juego, aprenden la unidad, forman, consideran el carácter y estimulan el poder de la creatividad” (p.17).

Al nivel de las fortalezas de cada individuo, el juego desarrolla el vocabulario, despierta al ingeniero, crea un espíritu de observación, pone a prueba el deseo y la paciencia absoluta. También prefieren ver, tocar y oír; traer una sensación de tiempo, espacio, simplicidad, comodidad y energía.

El uso benéfico de los juegos puede promover el desarrollo físico, psicológico, social y espiritual de los seres humanos. Su significado educativo es independiente e importante. En muchas de nuestras escuelas, sin embargo, predominan los valores del aprendizaje pasivo, manso y a distancia. La importancia del caso no es una educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares siguen cargados de vergonzoso tradicionalismo a pesar de la modernidad en que vivimos o debemos vivir.

La escuela tradicional suma a los niños a las enseñanzas de los maestros, obediencia ciega, crítica, pasividad, falta de enfoque. Es logo céntrico, lo único que

piensa en desarrollar es memorizar información. Los juegos de azar están prohibidos o permitidos para ser mejores solo durante las vacaciones.

Ante esta realidad, la nueva escuela supuso un verdadero punto de inflexión en el aprendizaje y la práctica. Tiene sus orígenes en la fertilidad de los humanos, al igual que la oposición tradicional, las creencias, el poder político, la cultura y la educación cambiante. Tiene una actitud positiva sobre el respeto a la libertad del niño, su trabajo, su fuerza, su carácter y su comunidad. El niño es el eje de la moralidad. Los juegos, por supuesto, son la forma más importante de leer.

El juego adquirió su significado más importante en forma de estándar de la nueva educación, especialmente en el siglo XIX, en Estados Unidos, Inglaterra, Francia y Alemania, cuya influencia llegó hasta nosotros.

Rousseau cree firmemente que la edad de cada niño tiene su propio crecimiento o desarrollo y les hace pensar, actuar y sentir de la misma manera. Gracias a él se ha conseguido la libertad y todo lo que el niño quiere en su educación. Por lo tanto, se recomienda para esta nueva educación cuatro máximas importantes, que Vial demuestra:

- El niño debe ser educado para la libertad y la independencia.
- Adolescencia.
- El aprendizaje de las emociones vendrá antes que la inteligencia.
- El conocimiento es menos importante que la expresión de un caso.

Pestalozzi fue otro de los pioneros del nuevo aprendizaje. Él es el hermoso creador del jardín de infantes, quien introdujo las ideas y prácticas de estos nuevos estándares.

Froebel, como algunos otros, puso gran énfasis en la infancia y destacó la importancia del libre albedrío en las habilidades naturales del niño.

Así es la evolución de nuestro sistema educativo nacional:

Durante la época inca, la escuela se llamaba Yachay Huasi y sus maestros, Amautas. La educación es para la nobleza y los funcionarios del imperio, por otro lado, la clase popular solo obtendrá el beneficio indirecto de esta educación que

invita a la reflexión; sus valores son: no robes, no mates, no seas flojo. En estas situaciones, de una forma u otra, el juego se desarrolla dentro y fuera del aula.

Durante la época de la Colonia, la escuela era vista como un centro de opresión, debido a los maestros violentos, se creía que “las letras van al torrente sanguíneo”. Ven el juego como una pérdida de tiempo y respeto.

Nuestro sector educativo hubiera sido mucho mejor, pero desafortunadamente nuestros líderes no han brindado mucho apoyo en la educación pública. En la vida de nuestro país, es el gobierno militar el que ha contribuido a su progreso. No podemos olvidar el gobierno del General Manuel A. Odría y el General Juan Velasco Alvarado. Los gobiernos ordinarios se han enfocado en buscar clientes políticos, por lo que les preocupan los números no el nivel de educación, maestros, mobiliario, enseñanza, etc. Ante la diversidad de rectores, fueron los docentes quienes intentaron superar las limitaciones y dificultades que impedían una mejor educación de la nación peruana.

El deporte se asociará con la educación porque educación proviene del latín “maestro”, que incluye moverse, escapar, salir. Es la incorporación de facultades físicas, espirituales, sociales y espirituales a una persona educada. En este caso, el juego como curva de aprendizaje debe tener la misma dirección. Los juegos y otras experiencias sustentan todo el aprendizaje e influyen en el cambio del comportamiento del sujeto. Comprender esta situación lleva tiempo. En cambio, aparece como un aumento en los dialectos de cuantitativo a cualitativo. El grado de experiencia y conocimiento o realización crea las características requeridas.

El deporte, como forma de aprendizaje, también será supervisado por Maritain: “Al principio, la educación afectaba a una persona su camino vital y espiritual. El segundo es orientar el desarrollo de las personas en el ámbito social, fomentando el sentido de la independencia, así como de su rol y responsabilidades”. En este sentido, al profesor le interesaría más el juego y la enseñanza personalizada, de modo que tuviera una forma de vida más original que práctica. Tendrá, en el juego, el privilegio de desarrollar sus propias ideas y prácticas, buscando el éxito y la calificación por parte del equilibrio entre los valores individuales y públicos. (Calero, 1998, pág. 20)

### 2.3.1.3. Teorías biológicas del juego

Para Calero (1998), estos son las teorías biológicas:

#### I. Teoría del crecimiento

Fue inventado por Casuí, quien vio el juego como un veneno creciente, es decir, la miseria de las fuerzas vitales involucradas en la aplicación de materia orgánica. El juego se considera un ejercicio serio. Casuí determina que la degradación orgánica por hipersecreción glandular es la causa de este evento que exhibe el juego. La actividad en la que la materia orgánica excita al sujeto en su constante transformación química, expresada a través del trabajo o el juego.

Al final, insiste en que el hombre tiene un sistema complicado, así que juega más. Asimismo, en las diferencias legales que separan a un género de otro es donde comienzan las diferencias en el juego de los niños.

**Crítica.** La doctrina del crecimiento combina dos conjuntos de descripciones o palabras que riman, las que reconocen sólo la base del alimento o las que aceptan la base de sus ideas. Casuí, en el fondo guía las expresiones espirituales del infante. Por otro lado, basado en instintos e ideas orgánicas, explica las diferencias en el juego por naturaleza, pero la palabra entera cobra sentido en el desarrollo actual de este tema. Tiene la ventaja de aceptar acciones que involucran el juego.

#### II. Teoría del ejercicio preparatorio

Groos lo defendió. En términos de vida, calificó el deporte como “una profesión que desarrolla la capacidad de aprender y prepararlos para su preparación física en la vida”. Esta enseñanza enfatiza la tendencia a la repetición y el instinto a la hora de jugar como medio de aprendizaje. Por tanto, el juego es una actividad emocional, que suele desarrollarse en forma de bebé, estimulándolo, haciéndolo funcionar y perfeccionarlo. Un juego porque debido al desarrollo del espíritu explica por qué los gatos tienen miedo de cazar, los corderos y las ardillas; es decir, se les capacita desde temprana edad para hacer negocios cuando crezcan.

**Crítica.** Explicar las ideas y los beneficios faciales de Groos sería una tontería. Hay que reconocer que el mundo pronto se llenará de más y más niños o deportistas que representen su deporte: soldados, pilotos, jinetes, etc.

### **III. Teoría catártica**

Carr planteó ver el deporte como un estimulante que ayuda al cuerpo a promover su crecimiento y expulsar los elementos antisociales del mundo individuales que son nocivos por el estado civilizatorio actual. Los juegos sirven como un acto de pureza por parte de los malos espíritus; por ejemplo, el espíritu de un héroe sale de un juego de lucha.

**Crítica.** Reconocer esto significaría que, en cualquier juego, miente como si estuviera rodeado o motivado por alguna fuerza maligna que busca liberarse. Un niño está jugando con palabras, sonidos y más, en lugar de usar las partes en lugar de limpiarlas.

### **IV. Teoría del atavismo**

Stanley Hall lo mostró. Según él, los niños se comportan como nuestros antepasados en nuestro juego. Esta teoría se fundamenta en la ley biogenética de Haeckel, comentó: El desarrollo de la primera infancia es una breve observación del origen de la raza. El niño y el juego se desarrollan, de la misma manera que el programa se originó en el sistema de la historia humana.

**Crítica.** No es correcto ver que el juego reproduce brevemente la especie, se puede decir que la civilización aún mantiene etapas inigualables y muy de desarrollo de especie. Muchos juegos tradicionales, de los cuales el concepto es una referencia, deberían perderse por una breve traducción; sin embargo, la canica, el fútbol, las carreras, la lucha libre, etc. que juegan los niños de Europa, África o América son lo mismo que les pasaba a los niños de China, Egipto, Grecia y Roma. (p.24)

#### **2.3.1.4. Teorías sociológicas de juego**

Calero (1998) dio a conocer las siguientes teorías sociológicas del juego importante que daremos a continuación:

##### **I. El aprendizaje social**

El aprendizaje social, según Cousnet, va en cuatro direcciones: oposición manual, arrebatos de ira, agresión de presentación y acoso.

- En sentido contrario, se ve el primer contacto en relación con la realidad, la primera tarea es preguntar. El niño considera dos necesidades: expresarse de manera diferente y conectarse con el de



nuevo; en este caso, significa “otra vez”. A los tres, cuatro o cinco años, los niños se mueven, arrastran, juegan y este comportamiento generalmente se considera normal, para que el niño no se atreva a empujar o tirar de otros niños con procedimientos inadecuados.

Este comportamiento belicoso es el primer contacto: por lo tanto, dos niños se apoyan mutuamente, poco después, desarrollan una actitud pacífica y comienzan a jugar. Sus actividades antisociales son en realidad programas ante la sociedad. El mejor juego para conseguir una calidad sólida en este sentido es un juego de fútbol, ya que su elección permite ser el otro.

El abuso verbal se manifiesta al jactarse así: “Soy más fuerte que tú”. “Mi padre es mejor que tú”. “Mi coche es más bonito que el tuyo”. Es una de las formas en que creer que el niño estará satisfecho de diferentes maneras durante su desarrollo.

- El exhibicionismo. Durante este tiempo, el niño muestra una autoevaluación, un signo de superioridad, tratando de hacer la conexión de un adulto (ser un maestro caliente), desea ser la envidia de los otros. Cuando el niño se encuentre en su sitio en su grupo, por el momento no requerirá recurrir a dichos medios
- El alborotador es un trabajador social que busca satisfacer sus necesidades sociales a través de un nuevo sistema que, a costa de su ira, vence conductas que son solo amistosas. El niño no puede pretender que el grupo pueda vivir sin él, y por eso llama la atención impidiéndolo.

## **II. El juego social**

El juego social pasa por tres fases:

1. En la fase de rechazo, el niño es sólo él mismo y su mundo, se dan las relaciones entre las cosas y su individualidad, tiende a tomar al niño como algo más y utilizarlo como un simple asunto. Se destaca el egocentrismo del niño y la moral de algunos años; creemos que el rechazo moral está perfectamente justificado en los primeros años de la infancia. La primera actitud del niño hacia la segunda es el primer momento de confusión y luego de rechazo. Esto lo observamos en los niños que nos abrazan en brazos de su madre cuando nos miran.

2. Durante la adopción y el uso por parte de otros, el niño a veces trata de usar a sus amigos como un medio para satisfacer sus anhelos e intereses. Otros profesores y psicólogos como Gessell nos cuentan que existe un juego paralelo entre la primera y la segunda fase (cada uno de los dos niños jugando por su cuenta, sin saber que estos dos eventos similares podrían ser una actividad conjunta).
3. Si es necesario, aparece una actividad regular, el niño aparece en la puerta del juego de colaboración. Pasó a cinco, siete y ocho años, que fueron lentamente que fueron, durante la escuela.

Un niño en edad escolar pasará tiempo con otros niños mayores, conocerá a estudiantes de diferentes clases durante el recreo e imitarlos hará que se olvide de sus actividades en el aula.

Hay dos elementos importantes en los juegos de mesa, sin el cual el juego no puede existir:

- División del trabajo y cooperación.
- La existencia de reglas. (Calero, 1998, pág. 30)

#### ***2.3.1.5. El juego en la sociedad y la cultura***

Para Paredes (2003) a través de la historia, “el juego ha existido en todas las culturas y sociedades, incluso en juegos antiguos es parte del gen humano. Crece, se desarrolla y sigue jugando” (p.32).

El juego fue creado, fue formado y será parte de los eventos y actividades cotidianos. Se asocia inmediatamente con el tiempo libre, un lugar dedicado al placer, diversión y el entretenimiento. Durante el tiempo libre, las personas se ven privadas de factores externos como el trabajo, la responsabilidad, la familia y la responsabilidad social.

Desde la antigüedad, la gente ha estado buscando formas de divertirse, competir, reunirse y pasar su tiempo libre jugando. A lo largo de la historia, el deporte ha evolucionado con sentido de relajación, trabajo, y es una maravillosa actividad de ocio en cualquier sociedad, influenciada por las costumbres, hábitos de todos los tiempos, lugares y civilizaciones.

Los juegos siempre realizan una importante labor pedagógica y social. La razón es que el juego es una gran parte de la crianza de los niños, que refleja su

identidad en el entorno físico y social a través de la introducción del juego y está presente en todos los períodos y la cultura de la historia. En varios casos, se transforman en principiantes o formadores de habilidades que les permiten comprender y aceptar los valores de la sociedad en la que viven.

Otro beneficio de usar los juegos como instrumento educativo es la función de fomentar lo cual se denomina “learning by doing” o “aprender haciendo”, debido a que el juego en sí presenta varios mecanismos y lleva a cabo capacidades primordiales para el desarrollo. Educación de los niños y la sociedad, como la observación, el análisis consciente y la toma de decisiones.

Por medio del juego, los chicos aprenden una sección del entorno cultural en el cual viven, sumergiéndose paulatinamente en las realidades del mundo que han construido sus adultos, así como entre el juego. Para García & Llull (2009)

En este complejo proceso, la afición se vuelve menos libre y egoísta e involucra a otros adultos en el juego de la vida, argumentando que la vida se considera en sí misma un juego. Pero este juego es malo porque la mayoría de los buenos juegos no son felices, divertidos o emocionantes. (p.11)

La actividad física permite a los niños explorar el mundo; desarrollar habilidades motoras, el pensamiento, Inteligencia y creatividad; satisfacción de las necesidades del sistema emocional y crecimiento del carácter; disfrutar en su tiempo libre. (Garrillo, 2010, pág. 26).

#### **2.3.1.6. Características del juego**

Para García & Llull (2009) muchos investigadores recopilan y resumen sus características clave, que señalaremos:

- **El juego es libre**

Es un programa automatizado e independiente, no externo. Muchos juegos deberían definirse por su naturaleza gratuita y no convincente.

Según Huizinga (1987): “El juego es un evento o actividad que tiene lugar dentro de un cierto período de tiempo al final del espacio, según una regla muy importante, aunque se acepta, un evento que tiene un final en sí mismo y lo sigue” (p.84).

- **El juego produce placer**

Está creado para divertirse y ofrece una gratificación instantánea. Son todos los comportamientos relacionados con el juego, como bromas, risas, interacciones sociales, triunfar, etc., que son divertidos en sí mismos y se transforman en el verdadero objetivo del juego. La naturaleza lúdica del juego hace que a la gente le guste jugar.

Esta peculiaridad de los juegos es entendida por varios autores como Freud, porque el jugador tiene un trabajo que corresponde al sueño, o Piaget y Vygotsky, quienes admiten que cada uno tiene sus propios matices que exigen satisfacer deseos inmediatamente o no.

- **El juego implica actividad**

No todos los juegos mueven o involucran gimnasios, pero los jugadores están activos en su desarrollo. Algunos de los poderes ocultos del juego son el análisis, los gestos, la meditación, la sustracción, la imitación, la interacción y la comunicación con los demás.

- **El juego es algo innato y se identifica como actividad propia de la infancia**

La mayoría de los juegos no necesitan almacenarse, se realizan casi de inmediato. Los bebés juegan con sus cuerpos poco después del nacimiento, un momento en que los niños inventan sus propias historias, juguetes y actividades para el resto de sus vidas a la edad de diez años.

Los adultos además juegan ya que el deporte es parte de la cultura, pero uno de los más importantes para los niños es seguramente que puedan jugar y aprender. Si queremos que los niños estén sanos y felices, necesitan jugar.

- **El juego tiene una finalidad intrínseca**

Una de las características más llamativas del comportamiento del juego es que es muy importante finalizar el proceso. Por otro lado, es importante involucrarse. No hay ningún propósito para ver en este juego que no sea disfrutar de la acción, la alegría del juego, no tanto el propósito o el resultado, sino la acción.

Este estándar se denomina “autoturismo” y es común a todas las actividades lúdicas.

El juego se convierte en el objetivo de nuestro comportamiento, ya que permite disfrutar de la implementación, independientemente de la actividad

prevista. El juego implica mucho entusiasmo, presión y diversión para hacerlo divertido y emocionante para los jugadores.

El juego comienza de una manera que difiere de su propósito original, sus acciones, cuando el entretenimiento se convierte en una herramienta para obtener resultados del exterior, como cuando los adultos juegan por dinero en el casino

- **El juego organiza las acciones de un modo propio y específico**

Ver a dos personas jugando al ajedrez no es diferente a abrir a dos personas con un gancho de masa de una máquina. Las actitudes, los juegos y las acciones son muy diferentes.

También es fácil separarse cuando dos niños están peleando o bromeando seriamente, ya que no tienen la intención de hacerse daño, aunque esto eventualmente puede conducir a conflictos que los jugadores no esperan.

En general, una característica importante de un juego es que sus reglas y procedimientos son diferentes de las actividades de ocio, y todos tenemos habilidades diferentes.

- **El juego una forma de interactuar con la realidad**

Además, en realidad se relaciona con un determinado comportamiento. Esta forma de comunicación está determinada por las condiciones ambientales, pero, lo más importante, por los factores internos de los jugadores y por los comportamientos que desarrollan frente a la realidad. El tema del juego es la capacidad de realizar el juego de forma independiente, con las habilidades necesarias para tener éxito.

Los juegos de cartas, por ejemplo, necesitan una atención constante durante mucho tiempo, y no todas las personas están igualmente satisfechas con este requisito. En resumen, las personas en el juego se mezclan libre y automáticamente con la realidad y la adaptan de cierta manera a su personalidad, sus habilidades, sus inquietudes, etc.

- **El juego es una vía de autoafirmación**

Los juegos ayudan a los niños a desarrollar tácticas para solucionar inconvenientes. Los niños desempeñan el papel de maestros, padres o médicos porque necesitan comprender como adultos. En el juego sexual de adultos, la autoafirmación aumenta las necesidades, los deseos, la autoestima y entabla relaciones íntimas.

- **El juego favorece la socialización**

El deporte nos enseña a obedecer las reglas, a comprendernos a nosotros mismos y a comunicarnos con los demás. La comunicación, la competencia y la colaboración facilita el proceso de integración social. Por tanto, este espectáculo también sirve para compensar las desigualdades sociales y culturales. Este juego es personalizable y permite a niños de edades, géneros, razas, culturas y más.

Pueden ser realmente un maravilloso reflejo de la imagen y también una fuente de libertad de los conflictos cotidianos, ya que los evitan o los visualizan, casi siempre agradando al juego o al jugador. Por este motivo, el deporte en ocasiones puede realizar una función de recuperación o curación ante una mala situación o lesión.

- **Los juguetes y materiales lúdicos no son indispensables**

Los juguetes son solo juguetes, sin embargo si faltan o no funcionan, tienen la posibilidad de eliminar, modificar o cambiar. Puedes jugar con productos naturales, culturales o de desecho proporcionados por el jugador. Por ejemplo, un bolígrafo se puede usar como una jeringa para jugar al doctor. También juegas juegos creativos o juegas con tu cuerpo. Las comedias son importantes, que se pueden agregar o eliminar según la imaginación y la imaginación del reproductor multimedia.

- **Los juegos están limitados en el tiempo y en el espacio, pero son inciertos**

El tiempo que pasamos en el juego depende del espíritu y la pasión de los propios jugadores. En la sociedad moderna podemos decir que podemos ocupar un espacio donde podemos jugar y cambiar con cierta frecuencia. Puede jugar en interiores, exteriores, en el campo, estadio, etc.

El país ha cambiado y se ha adaptado a nuestras necesidades y capacidades. Sin embargo, el juego es siempre un período especial y se desarrolla en un espacio más o menos limitado. Sin embargo, el resultado es incierto, no se sabe cómo y cuándo terminará, con algunos acertijos sobre el cambio de juego y establecimiento de límites.

- **El juego constituye un elemento sobre motivador**

El juego es una forma de hacer más atractivas otras actividades porque añaden interés, pasión y una dimensión simbólica que trae alegría. De hecho, las actuaciones a menudo se presentan con una apariencia estética distinta mediante el uso de disfraces, joyas, logotipos y diversas formas de escenas llamativas. (p.15)

#### **2.3.1.4. Juego, aprendizaje y desarrollo infantil**

Para García & Llull (2009) muchos académicos y expertos enfatizan la naturaleza global y educativa del juego.

Los niños de cada una de las razas y nacionalidades se crían y educan por medio del juego. Para ello, gobiernos y estados de todo el mundo han buscado hacer del espectáculo un medio para comunicar y transmitir valores e ideas, y en ocasiones para interpretar la competencia como símbolo de igualdad y paz. (p.26)

En los Juegos Olímpicos de Pekín 2008, el lema era “un mundo, un sueño”: el concepto de deporte, la idea de cruzar fronteras y la idea de entendimiento mutuo entre naciones y pueblos.

Comprender el valor de los juegos como una de las mejores formas de enseñar a las personas y una de las mejores formas de aprender es desarrollar valores, ideas internas y desarrollar habilidades. Por eso, esperamos que los niños cambien a medida que cambian sus actitudes, para familiarizarse más con el mundo que los rodea y mezclar la verdad con la vida. Por ejemplo, queremos que se porten bien, se conecten positivamente como los demás o aprendan a diseñar juguetes, herramientas, mecanismos, etc.

Los profesores son conscientes de que todos los niños desarrollan gradualmente su inteligencia jugando, aprendiendo o desarrollando habilidades como la atención, la memoria o la creatividad. Pueden aprender a saltar, caminar, reaccionar, colocar bloques uno encima del otro, atarse cuerdas o convertirse en bomberos, médicos, enfermeras, etc. Los niños aprenden porque él juega y los juegos le permiten “más”. Si juega como padre, podrá comprender mejor lo que sucede en la familia, los sentimientos, el amor, la actitud del adulto o el comportamiento de otro niño.

Cuando los niños juegan a menudo, no tienen la intención de aprender, pero nosotros como maestros, podemos organizar un lugar para que los niños practiquen. Aprendemos mucho de nuestro conocimiento durante el juego y necesitamos evaluar la imaginación y las habilidades de los profesores que proponen acciones y tareas apropiadas para que los mejores recursos y materiales puedan ser utilizados para hacerlo.

En definitiva, los juguetes infantiles en instituciones educativas, como jardines de infancia, orfanatos, parques de atracciones, bibliotecas infantiles o bibliotecas infantiles, permiten a los docentes vincular el aprendizaje con el juego y desarrollar el desarrollo mental e intelectual, amar y promover la sociedad. En cierto modo se trata de proponer y actuar obras útiles como punto de partida para aprovechar actividades humorísticas orientadas a la orientación pedagógica.

Según Bruner, los niños aprenden y experimentan a través del juego para lograr metas sin comportamientos complejos porque los actos de humor son automáticos. La tarea del educador es promover partes del juego que contribuyan al desarrollo libre y feliz del niño. De esta manera, el experimento puede alcanzar la globalización y dimensiones críticas.

La importancia del juego es clara, porque a través de él los niños:

- Diviértete, siéntete feliz y exprésate con libertad.
- Intenta descubrir quién eres realmente.
- Descubre el mundo que te rodea.
- Desarrollar sus habilidades mentales y emocionales.
- Comunicarse con otros y en grupos.
- Aceptar la responsabilidad y tomar decisiones
- Comprender el valor de los valores morales.
- Conoce las características de tu cultura.
- Integrarse en el mundo de los adultos.
- Transforma la verdad aprendiendo habilidades únicas.
- Y expande tu pensamiento e ideas.

En resumen, según García & Llull (2009) las actividades divertidas ayudan a desarrollar los diez principales rasgos de personalidad:



- a) **Físico motor:** aumenta la fuerza, la velocidad y el crecimiento muscular, para ayudar a facilitar el movimiento, proporciona pantallas libres, regula la coordinación de la percepción visual, mejora los gestos y la precisión del habla, etc.
- b) **Intelectual:** Comprender la situación, los detalles de la estrategia, la previsión de eventos y la resolución de problemas. Todo esto ayuda a lograr una estructura cognitiva básica y ayuda a construir un pensamiento racional objetivo, integrando perspectivas autónomas.
- c) **Creativo:** la imaginación crea ideas figurativas y desarrolla habilidades y destrezas.
- d) **Emocional:** promover el control de la autoexpresión centrándose en la madurez en las situaciones de la vida, las expresiones de la experiencia humana y la superación de la frustración con los acontecimientos repetidamente en el mundo figurativo e imaginativo perdido, perdiendo parte de su comportamiento traumático o fuerza.
- e) **Social:** sugiere un estado de aprendizaje moral de la ley de la solidaridad, participa en situaciones imaginarias que crean y mantienen la cooperación, la aceptación del trabajo y el servicio público y ayuda a construir límites y relaciones, apoya el apoyo como una herramienta funciona e interactúa con otras. asumir la responsabilidad de esas tareas.
- f) **Cultural:** Imitar el tipo de referencia que se obtiene de situaciones sociales cotidianas, que encarna el aprendizaje y el cambio en el mundo adulto, en función de factores como región, región, rostro máquina o período histórico.  
(p.28)

#### ***2.3.1.8. Dimensiones del juego***

Para Fernández (2018) las actividades lúdicas permiten a los niños profundizar su aprendizaje y comprensión de las realidades del mundo que les rodea. Jugar mejora su capacidad para comprender las realidades de las comunidades en las que viven a medida que obtienen una mejor comprensión del mundo en el que viven.

#### **1. Juego libre**

El juego libre es un movimiento de los niños. Los jóvenes ejercen la libertad sin límites, permitiéndote hacer lo que tienes que hacer, elegir temas de

entretenimiento, actitudes para hablar, buscar actividades que se relacionen con tus habilidades.

Durante el juego, los niños pueden dar nuevos significados: los árboles pueden transformarse en caballos, sillas, carretas, etc. El niño puede pasar un buen rato en el mundo que crea, los adultos no se involucran, ya que este adulto está en todas partes en todas las actividades no deportivas. Aquí ya no se compara al niño con los adultos, porque “es un adulto”, que no hay otra desigualdad que aparezca en comparación con personas similares en el mundo real. (Rojas, 2009, pág. 69)

De hecho, el joven tiene un sentido de autodesarrollo, para protegerse, para conquistar la libertad, para encontrar la felicidad de sus logros, de la victoria, y esto afectará mucho el desarrollo de su mente y su apariencia como hombre. (Tenga en cuenta que el divertido sistema de inteligencia enfatiza estas sutilezas de una manera especial).

Lo interesante, para cada nivel de este programa, se muestran todas las diferentes exposiciones de cada año. Promoviendo una visión que conecte, transforme e integre las promesas de los creadores, traeremos la mejor muestra de desarrollo individual. Con estas consideraciones en mente, no podemos creer que el individuo tendrá que hacer progresos significativos durante los años en su grupo, ya que el placer se disfruta de la manera correcta. (Rojas, 2009, pág. 66)

## **2. Juego dirigido**

Juego dirigido: En esta línea, estas cualidades deben ser tomadas como una mirada de apertura que nos permita ver este gozoso progreso.

Algunos ejemplos de este tipo de recreación son las carreras de caballos, apuestas deportivas, estacionamiento, caminar, trotar, andar en bicicleta, remolque, carros a batería, saltadores, inflables, pelotas y cualquiera de estos entretenimientos donde la actividad sea aburrida y repetitiva. (Rojas, 2009, pág. 65)

Estas son las principales actividades del infante, y aunque los años gloriosos son los primeros tres años, también puede ser un pasatiempo útil y

divertido. Por ejemplo, entretenimiento para niños menores de tres años, a diferencia del ciclismo, hazlo con yoyos, faldas o perdigones, etc.

El entretenimiento aliado es fundamental ya que permite el desarrollo de habilidades y apoya la regulación de los tipos de desarrollo y migración. Además, contribuyen a la realización de interacciones emocionales, la aceptación de la idea principal, la transformación de habilidades únicas y el progreso del cambio. (Rojas, 2009, pág. 74)

### **3. Juego de reglas**

Entretenimiento instruccional: es el desarrollo de una presentación o política que los participantes conocen y respetan y logran el fin previsto.

Alrededor de 4 años en el comienzo del juego de liderazgo. Al principio suelen ser felices, compañeros, reflexivos, olvidadizos y pueden darse por descontentos por el interés de un joven o de un adulto experimentado. En la vejez, el tipo de entretenimiento no tenía paralelo en este tipo de entretenimiento; preguntas de entretenimiento, conversión de sistema, resta, etc. (Rojas, 2009, pág. 87)

La mayoría son fútbol o juegos recomendados, pero también existen diferentes reglas y transiciones que se pueden realizar en diferentes situaciones, por ejemplo, vacaciones, fútbolín, fanegas, etc. Este tipo de entretenimiento generalmente se hace al gusto de unos pocos jugadores, sin embargo, también se puede recordar que la fiesta de entretenimiento que el jugador ha necesitado para lograr el objetivo deseado. (p.31)

## **2.3.2. Desarrollo del lenguaje oral**

### **2.3.2.1. Concepto**

El lenguaje es parte del complejo sistema de comunicación que se ha desarrollado entre las personas. Los investigadores llaman a esto el desarrollo del lenguaje infantil. Este proceso comienza durante la primera semana de vida e incluye expresiones faciales a través del lenguaje corporal.

En general, se cree que el niño comienza a hablar alrededor de los 12 meses de edad. Sin embargo, la comunicación en el sentido más amplio del término, la parafraseo del condal, (2003), comienza bien, porque desde el momento del nacimiento, los bebés tienen la capacidad de comunicarse, recoger estímulos

auditivos, llorar y finalmente producir sonidos de valor comunicativo, equivalentes a expresiones de sus deseos, expectativas y sentimientos; toma la forma de expresión y comunicación general ( todo el cuerpo está involucrado), tiene lugar en el contexto de la comunicación dirigida que implica el inicio de la comprensión del lenguaje, en formas diferenciadas de uso de la actividad verbal.

En los primeros 15 meses de vida de un niño, hay cambios importantes en la voz y la percepción. En el nivel de producción, lo que se está comparando con lo que está pasando en el nivel de recepción, el niño sale de un estado de inconsciencia donde solo se destacan los fonemas de la lengua materna. Alrededor de los 6 y 8 meses de edad, el bebé comienza a controlar la fonación y, por supuesto, está al tanto de la prosodia.

El aprendizaje lingüístico de los niños no siempre es diferente, pero existe una relación entre el contenido, el tipo y el uso del idioma. Para aprender un idioma, los niños deben conocer a las personas, las cosas y la relación entre ellas., porque teniendo en cuenta el contenido del idioma, aprenderá a reconocer diferentes situaciones para el propósito.

El desarrollo del lenguaje durante la educación infantil es lo más importante, ya que es una aplicación que ayudará tanto a los niños como a las niñas a tener una educación satisfactoria en el colegio, en la que se basará toda la siguiente información. Como parte del cambio, las autoridades escolares atienden esta necesidad considerándola como una lección e identificando objetivos de aprendizaje.

Sin embargo, el lenguaje oral no siempre es popular en este sentido: desde hace años, el lenguaje escrito ha sido uno de los más populares y preocupantes de los docentes; la lengua no se considera una materia estructurada. Se requiere permiso de los estudiantes, que ya no se interesan, como si viniera de la naturaleza, por el simple hecho de hablar.

Este punto de vista ha cambiado a lo largo de los años por varias razones, lo que ha llevado a una visión general de la posición y el papel del lenguaje oral en la educación.

Uno de estos factores tiene que ver con el campo de la lingüística, especialmente el estructuralismo. Desde que se publicó el libro de Saussure, el propio lenguaje hablado ha sido objeto de estudio; defendió su campo en el lenguaje escrito, que solo se ve en la tradición oral. Estos trabajos abren el camino para un estudio en profundidad de las funciones y propiedades del lenguaje hablado, como se relaciona con la escritura y dónde debería ocupar en el currículo como una curva de aprendizaje.

Otro factor que influyó en el cambio de perspectiva fue la creciente democratización de las actividades educativas, lo que llevó a una mayor participación de los estudiantes en el trabajo escolar hasta que se apreció aún más la necesidad. Esta colaboración se consigue por medio de la participación verbal de los estudiantes en las ocupaciones estudiantiles y la relación entre todos los miembros como una forma de trabajo cooperativo.

Finalmente, la psicología de la atención y el impacto del lenguaje de la primera infancia en el desarrollo intelectual de los niños ayudó a demostrar la importancia de la comunicación verbal desde una edad temprana. El trabajo de Vygotsky (1988) subraya “la importancia de esto, especialmente en el caso del lenguaje como instrumento del pensamiento, para la meditación” (p.39).

Estos y otros factores han llevado a una reflexión profunda y a la necesidad del diálogo en los inicios de la escuela, que antecedieron al presente camino. Para Montserrat (1996):

El niño debe aprender y su capacidad para desarrollar habilidades lingüísticas. Para ello, primero debe abordar las dos funciones principales del lenguaje: la comunicación y la representación. También hablaremos sobre el nivel de desarrollo del lenguaje que muestran los niños al ingresar al jardín de infantes. (p.1)

#### **2.3.2.2. Etapas del desarrollo del lenguaje**

Para Bonilla (2016) los niños tienen un desarrollo del lenguaje distinto, sin embargo, el método es el mismo para todos

El lenguaje dicho parece ser una obra independiente, que se considera en sí misma como un juego o un apoyo para otras formas de comportamiento, o como una respuesta pública sin que cada parte se comunique. La primera

palabra y oraciones cortas se forman como respuestas simples a objetos o situaciones familiares, en el segundo año sigue la verbalización del deseo; la narración de experiencias sencillas desarrolladas entre los 2 y 3 años. Incluso las reacciones a situaciones simples relacionadas con situaciones inexistentes causan problemas durante un máximo de 2 años y medio y 3 años. (p.36)

Durante este período inicial, la presentación de pruebas a los niños era oral, empero inclusive luego de dos años y medio había escepticismo sobre el papel que desempeñaba en la generación de la mayor parte de las respuestas.

Según Barrera & Franca (2004), identificaron dos niveles principales de desarrollo del lenguaje interno, que se enumeran a continuación:

### **1. Etapa prelingüística**

Esta es la etapa donde el niño se apoya adquiriendo comportamientos y capacidades del espacio. Es el nexo principal entre el niño, el adulto y lo que sucede entre ellos, cómo se adaptan y combinan los estímulos que les proporciona el entorno. Como les gusta, interactúan, se comunican entre sí, si comparten un estado de ánimo, una acción con otra persona, por ejemplo, mirar entre un tercero o alguien que así comparte su significado. En el niño sólo se promete la reciprocidad básica y el origen de los precursores lingüísticos.

- **A las doce semanas**

El niño ahora puede sostener su cabeza en una posición erguida, los codos dependientes del peso, los brazos abiertos y la retención de reflejos están ausentes. Lloro por menos de dos meses, cuando le decían y se movía, sonreía, hacía un ruido y hacía un ruido llamado “arrullos” o “laleos”, estos últimos de unos 15 a 20 segundos. El niño deja de trabajar cuando se acerca el sonido y parece estar escuchando al hablante y mirándose la boca.

- **A los 6 meses**

Juega con el cascabel, las sacude y las mira, sostiene su cabeza, se sienta boca arriba y después de seis meses ya no necesita apoyo, dependiendo de la mano y brazo que lo apoye, puede soportar su

peso al colocarlo en posición., pero incapaz de pararse, no ha entendido, pero no ha usado bien sus dedos. A veces, el niño emite una risita y la risita se convierte en crítica: y no son las consonantes o las vocales las que tienen un eco claro, esta conducta no se debe a una simple automotivación, es una conducta balbuceante del “otro” lado de su iniciativa.

- **A los 10 meses**

El niño se pone de pie y trata de mantener la posición, camina de lado a lado para apoyarse y trepa bien. Puedes llevar algo que tenga el opuesto del pulgar y el índice. No debe haber respiración. El sonido que mezcla con la banda sonora como un golpe o una explosión parece querer imitar el sonido. El patrón de traducción se resalta y el movimiento se usa como encabezado para “sí” o “no”. “señalar” significa, apuntar con el dedo a señalar, preguntar, compartir, seguir, llamar la atención. Gracias a los cambios de equipo, pudo ver y esperar al otro lado para trabajar “cohesión”.

## **2. Etapa lingüística**

Se caracteriza por el uso de la lengua en sí, sus contenidos y la forma en que se conectan para tener significado. Comienza al final del primer año dando un discurso útil pero interminable, siempre se hace bien.

- **A los meses**

Comienza el sistema del lenguaje, es decir, el niño integra “contenidos” (ideas) en “formas” (palabras) para un objeto o persona determinada. Ya hay señales de que entiende las palabras y reglas simples: “Muestra tus ojos”, “¿Dónde está la pelota?” Puede caminar cuando lo agarran con una mano, se sienta solo y lleva cosas con la boca mientras está de pie.

Durante este tiempo, el niño descubre un mundo nuevo porque es capaz de reorientarse, explorar cosas y aumentar su contenido mental.

- **A los 18 meses**

El acceso, el fuego y la liberación están en marcha. Su camino es fuerte, en movimiento y rápido, puede sentarse en una silla sin ayuda, puede bajar escaleras mientras está sentado. Ya tienes una

palabra clave de repertorio (más de tres menos de 50), todavía hay muchas palabras habladas con un sistema de puntuación complejo. Identifique diferentes partes del cuerpo y mantenga el interés durante dos minutos o más frente a la foto si se lo indican. Puede identificar dos o más elementos conocidos de un grupo de cuatro o más.

**•A los 24 meses**

Puede correr, pero coincide con un giro brusco, bajando las escaleras usando solo un pie hacia adelante. En este momento debe haber un control de esfínteres día a día, pero no es así ni siquiera por la noche. El niño entra en el campo sintáctico, es decir, comienza a juntar palabras para crear una “oración”. También utilizan un vocabulario de 50 palabras: referentes a su entorno, apellido, comidas típicas, juguetes favoritos, mudanzas y cambios de lugar. Comience usando los gestos y algunas palabras que aparecen allí.

Aumenta el interés por la práctica de la comunicación. Hoy en día se ha observado el sistema de sílabas más simple, es decir, la reducción de letras complejas, el cambio de sonido, la descomposición de sonidos o sílabas, el cambio de sonido, el cambio del orden de las sílabas en palabras.

**•A los 30 meses**

Puede saltar con los dos pies, pararse unos segundos sobre una pierna, dar unos pasos sobre la pierna, saltar de la silla, ya hay un buen equilibrio entre las manos y los dedos de los pies, se puede mover. construir bloques de torre 6 cubos. Sus palabras se vuelven desordenadas y se frustra si las personas mayores no lo entienden, sus oraciones ya se componen de tres o cuatro, a veces cinco palabras. Sus frases son apelativas, es decir, no suelen repetir las frases de los mayores, como si entendieran todo lo que se les dice.

Comienza la transformación de palabras desconocidas, ya que la relación espacio-espacio comienza a dominar y, por lo tanto, las palabras sobre el espacio se identifican y pronuncian. Ya tienes la idea de creatividad y cantidad. Si se les preguntaba si era niño o niña



respondían correctamente, podían explicar lo que dibujaron, decir su nombre y apellido, y comenzar a usar la palabra “yo”.

• **A los 3 años**

Mostrar atención a los detalles, por qué funciona y cómo funciona. Demostrar comprensión y uso de preposiciones. Describir generalmente una experiencia reciente (situación situación), haciendo buen uso de los verbos actuales. Su discurso es de unas mil palabras, y el 80% de sus frases pueden ser entendidas incluso por extranjeros. La complejidad de sus oraciones es similar a la de los adultos, pero todavía hay algunos errores, como excluir palabras funcionales.

En esta etapa de desarrollo se puede analizar con una simple prueba: el desarrollo de los sonidos (es decir, cómo se organizan los sonidos en las palabras) para determinar si hay problemas fonéticos. Se puede considerar una palabra corta y activa para determinar si existe un defecto semántico léxico. Así, se puede determinar el nivel de comprensión y rendimiento. (p.41)

**2.3.2.3. Dimensiones del lenguaje**

Según Soprano (2011) el lenguaje es observado como un sistema estructural y funcional es sustancial para el desarrollo del lenguaje.

**1. Nivel fonológico**

La fonología hace referencia al análisis de los sonidos sonoros, así como su composición y lenguaje. Los niños aprenden a compartir, crear y compilar sonidos de su lengua materna para que puedan entender las palabras que escuchan y entienden cuando tratan de intentar hablar.

Los niños tardan bastante más de dos años a partir de su primera palabra en pronunciar consonantes y vocales perfectas. Este acceso es pequeño porque la articulación es un sistema motor complejo que requiere la configuración eficiente de muchos músculos para diseñar y formar un teléfono. Implica cometer errores hasta que las acciones repetitivas conducen al tipo correcto de error.

Según Barrera y Franca (2004) “son distintas unidades mínimas utilizadas en cada palabra que ocurre en los fonemas. No tienen un significado

separado, pero son útiles para cambiar el significado de unidades más grandes” (p.50).

El análisis fonológico indica la existencia de una habilidad psicolingüística que adquirimos al nacer. Aproximadamente a los seis meses, el bebé produce vocalizaciones no lingüísticas relacionadas con el hambre, el dolor y la alegría.

## **2. Nivel morfo-sintáctico**

La morfosintaxis es una parte de la gramática que combina morfología y sintaxis. La morfología se ocupa de la estructura de las palabras, mientras que la sintaxis te enseña cómo coordinar y combinar palabras en oraciones y expresar conceptos. Esto significa que el contenido de la morfosintaxis incluye el estudio de unidades morfológicas (estudio de morfemas y palabras) y unidades sintácticas (estudio de frases y oraciones).

Para algunos autores, la sintaxis comienza cuando el niño es capaz de combinar dos morfemas o sílabas, introduciendo una oración o frase, las oraciones se perciben como útiles y completas en la lengua hablada antes y se pausan con ella o permanecer en silencio.

Sin embargo, para otros autores se antepone la génesis de la sintaxis. Como Olerón (1999, citado por Soprano, 2011), ya existe “la acción preverbal, al menos en parte, el trabajo del diálogo que involucra procesos a nivel del habla, y en cierta medida prefigura, su contenido y estilo” (p.39).

Otros investigadores, en cambio, piensan que es imposible hablar sintaxis mientras su presentación sea clara e irrefutable, alrededor de los 18-20 meses.

En cualquier caso, es sin duda necesario, tanto para el análisis como para la clasificación o interpretación de determinadas propiedades materiales, el conocimiento del mecanismo de desarrollo morfosintáctico.

A los 18 y 24 meses, el niño produce un resumen de tres palabras, sin concordancia de género ni número. En otro proceso, de 2 a 3 años, se desarrolla cuidadosamente el sistema de predicados nominales. A partir de los 3 a 5 años, el conocimiento sintáctico comienza a evolucionar mucho, y la comprensión de oraciones sin sentido no aparece hasta 5 años después, el proceso terminará a los 9 años.

## **3. Nivel semántico**

La semántica se refiere al significado principal del significado. Su disponibilidad, como en otras partes de la lengua ya vistas, implica procesos complejos y continuos.

Este nivel implica obtener palabras significativas: todas estas son palabras que el niño conoce y usa cuando habla con otros, a través de una conversación o jugando.

También indica la capacidad del niño para expresar el significado de cada palabra. En esta etapa, el niño se da cuenta de que las palabras tienen significados específicos y pueden representar diferentes hechos. Por ejemplo, un niño sabe lo que es una casa, pero se puede usar de muchas maneras diferentes. Además, los niños comienzan a desarrollar dos palabras. La construcción de un diccionario o vocabulario implica aprender a conectar los sonidos del sonido (importante) correctamente a la situación (meditación), usando una representación de pensamiento (significado) correspondiente.

Por otro lado, el niño también aprenderá otras partes del léxico, como el apego (caballo-animal), la relación parte/todo (dedo-brazo), la incompatibilidad léxica caballo no podrá ser vaca, definiciones de palabras y sus interacciones, conocimiento de la morfología y formas gramaticales (sustantivos, verbos, etc.) de cada palabra.

Según Colonna (2002), cuyo marco de referencia es Piaget, se señala que “el desarrollo semántico está mediado por la existencia de requerimientos cognitivos, tales como: actividad motriz, permanencia del objeto, maniobra, juego simbólico” (p.84). Este enfoque sugiere que la adquisición del lenguaje semántico depende del nivel de comprensión del niño (el nivel de experiencia y la organización interna del mundo que lo rodea).

Así, el contenido semántico constituye los procesos de codificación y decodificación de los significados del lenguaje. Significa entender el idioma, significa elegir el vocabulario adecuado.

#### **4. Nivel pragmático**

La pragmática se define como una especialización en el uso del lenguaje y la comunicación. Los chicos tienen la posibilidad de tener “problemas graves” independientemente de sus capacidades lingüísticas. Para aprender un idioma no basta con pronunciar oraciones que respeten las reglas de la

gramática; también sabrás cómo decir las palabras correctas de la manera correcta, en el momento y lugar correcto.

En otras palabras, la pragmática implica examinar la forma en que el niño hace y define las palabras: por lo tanto, considera otros factores y decide usar el lenguaje.

En el lenguaje infantil, el estudio del pragmatismo se centra en dos aspectos: las habilidades comunicativas y el arte de hablar.

Del mismo modo, los niños son vistos como comunicadores desde una edad temprana (como lo explica la ciencia). El lenguaje se obtiene a través de la comunicación. Estas habilidades lingüísticas se desarrollan en la conversación, donde la comunicación es una matriz que rige el trabajo de las personas. Estas habilidades lingüísticas se desarrollan en la conversación, donde la comunicación es una matriz que rige el trabajo de las personas.

El niño, al finalizar el jardín de infancia, ha desarrollado su primera lengua, la cual se basa en la adquisición de casi todos los fonemas de la lengua, así como en el desarrollo de habilidades gramaticales y curriculares. Esto generalmente se desencadena por un mensaje de comunicación. (p.47)

#### ***2.3.2.4. El lenguaje y el contexto social que intervienen en el desarrollo del lenguaje oral***

Según Bonilla (2016) las interacciones del niño con los contextos sociales y culturales son fundamentales para el desarrollo del lenguaje, y los factores sociales pueden desempeñar un papel en la identificación, adquisición y aprendizaje de un idioma y en la transformación del individuo.

##### **1) La familia**

Según Gil (2008), quien describe cómo inciden las familias en la crianza de los hijos, concluye: “en la familia, es la madre, los abuelos, los hermanos y hermanas menores, quienes juegan el papel más importante en el primer año” (p.39).

Según J. Simón citado por Fernández, muestran que las expectativas de las madres sobre el lenguaje de los niños cambian según el contexto y las condiciones económicas; en ambientes negativos, las madres suelen preferir usar un lenguaje útil y efectivo, por ejemplo, y los niños saben decir si algo les molesta en el área, y saben decir gracias, preguntar lo que necesitan, etc. Por ejemplo, en los entornos más exigentes, las madres esperan y fomentan

la clarificación, una comunicación más intelectual. Dar explicaciones, apoyar deseos, hacer preguntas, etc.

## **2) La escuela**

Esta escuela está considerada como la tercera compañía de desarrollo de idiomas más grande del mundo y una que puede enriquecerla mucho.

Los niños de entornos sociales, económicos y culturales asisten a la escuela. Cada uno lleva consigo la bolsa de lenguaje de su edad, su capacidad de comprensión y su familia y su estatus social. Los problemas surgen, desde el principio, por las diferencias y desigualdades en el comportamiento de estos niños frente a la naturaleza del lenguaje. La investigación sobre el lenguaje de los niños se une para mostrar que la debilidad del desarrollo emocional cambia las relaciones, especialmente el deseo de comunicación.

Este tipo de deficiencia puede manifestarse en situaciones en las que existe un sentimiento de pobreza lingüística, que se traduce en la aceptación social de determinado código o por el mal uso de la lengua y no por discapacidad. Estadísticamente, estas características a menudo conducen a una clase social y económica débil.

## **3) La maestra**

El campo de la comunicación propone que los niños tengan un papel creativo como seres sociales que pueden influir en los demás en el mundo que les rodea, y, por tanto, la comunicación juega un papel importante en los procesos sociales, especialmente cuando aumentan a través de la inscripción en la academia. Por esta razón, el jardín de infantes o extraescolar promoverá una variedad de experiencias de comunicación que sean reales, reales y prácticas. Es decir, el educador debe apoyar este proceso a través de la práctica de la observación y vivencia de objetos, personas, animales y todo lo que les rodea. En cualquier caso, se debe obligar a los niños a aprender a leer y escribir si aún no dominan el arte del lenguaje figurado (la capacidad de “grabar, memorizar y visualizar imágenes de lo invisible”) o lo suficientemente maduros para que el movimiento sea cómodo.

Un aspecto que se debería considerar es que los niños desarrollarán la percepción cognitiva, que es la función de evaluar la dinámica de un sistema de sonidos desarrollando la sílaba y, paralelamente, el habla. (p.52)

### 2.3.2.5. *Habla, Lenguaje y comunicación*

Owens (2003) señalo que los investigadores desarrollan niños con habilidades lingüísticas como el dialecto y la comunicación que permiten a los niños crecer y desarrollarse. Para la persona promedio, estas palabras generalmente tienen una cosa o incluso un significado. No obstante, resultan muy diferentes y están afectando varios puntos del desarrollo y uso del lenguaje.

- **Habla:** es una manera de utilizar el lenguaje o conceptualizar algo. Otras maneras de comunicación son la escritura, el dibujo o los gestos. El habla es un proceso que necesita buenas conexiones neuromusculares, las cuales son esenciales para una correcta coordinación y comportamiento. Cada idioma hablado tiene sonidos o fonemas, así como una mezcla de estos fonemas que se definen para ese idioma. El habla, por otro lado, requiere otros factores, como el volumen, la entonación o ritmo. Dichos elementos ayudan a poner en claro el significado del mensaje. Pero hay más en la vida que simplemente hablar con la gente. También usamos los gestos, las expresiones faciales y el estado de ánimo para enviar mensajes. Una vez que hacemos una llamada, poseemos que confiar en todo en el sistema de voz para obtener nuestra información. Pero en las conversaciones personales, los puntos no verbales son especialmente relevantes. Por cierto, se cree que el 60% de la información transmitida en conversaciones particulares que se crea por medio de canales distintos de la voz. No solo los humanos podemos hacer sonidos, aunque ninguna otra forma puede hacer que seamos tan diversos y complejos como los sonidos que tenemos la posibilidad de hacer. Esta dificultad y pluralidad se debería a la composición exclusiva del tracto vocal humano, y este mecanismo se activa meses antes de que aparezcan las primeras palabras. Los bebés experimentan con este mecanismo vocal durante la mayor parte de su primer año, emitiendo una variedad de sonidos. Luego de unos meses, los sonidos reflejarán gradualmente el lenguaje que rodea al bebé. No obstante, la función de comprensión debería aguardar hasta que el niño haya dominado ciertas reglas del lenguaje
- **El lenguaje:** si la palabra no tiene nada que ver con su significado, es solo un proceso de protesta o un sonido sin sentido. Las reglas lingüísticas son necesarias para establecer una relación entre todo tipo de lenguajes, ya sean

sonoros, esenciales o una combinación de estos elementos. El lenguaje puede definirse como un código regular o sistema de intercambio social y los conceptos pueden expresarse usando combinaciones arbitrarias de símbolos y reglas. Todos ellos tienen sus propios símbolos peculiares y normas uniformes. Los dialectos son una subcategoría de las lenguas originarias que usan normas semejantes sin embargo diferentes. Todos los usuarios de lenguajes siguen varias normas de dialecto que son bastante diferentes de los buenos estándares. El lenguaje no es exclusivo ni está escrito en piedra, en las sociedades bilingües los lenguajes que se utilizan naturalmente influyen entre sí.

- **Comunicación:** el habla y el lenguaje forman parte de un proceso de comunicación más extenso. La comunicación es el proceso por medio del cual los aliados cambian información e ideas, necesidades y anhelos. Este es un proceso activo que involucra cifrar, mandar y descifrar mensajes. Tanto el remitente como el receptor tienen que tener en cuenta las necesidades de información de la otra parte para asegurar la transmisión dinámica del mensaje. Por ejemplo, un hablante debería conocer a la dama de la que está hablando previo a utilizar el pronombre “ella”. Debido a las diferentes formas en que se genera la información y la variedad de experiencias pasadas que aporta cada interlocutor, el potencial de distorsión de la información es muy alto. El grado en que cada hablante logra comunicarse (una medida de la eficacia del mensaje) se denomina competencia comunicativa. Un comunicador efectivo es alguien que puede diseñar, estructurar, adaptar y entregar mensajes y saber hasta qué punto se entienden sus mensajes. (p.9)

#### ***2.3.2.6. Componentes del lenguaje***

Owens (2003, citado por Bloom y Lahey, 1978) señaló que el lenguaje:

Es un proceso complejo, por lo cual para entenderlo correctamente se necesita descomponerlo en recursos funcionales. Tenemos la posibilidad de dividir el lenguaje en tres categorías, pero no precisamente las mismas necesidades: tipo, contenido y uso. Los tipos incluyen reglas gramaticales, morfológicas y fonémicas, que son partes que agrupan sonidos o símbolos en un orden específico. (p.16)

Owens (citado por Bloom et al. 2003) el contenido su vez, engloba el sentido o la semántica, usando lo cual se llama pragmática. La gramática, la morfología, la fonética, la semántica y la pragmática conforman el sistema principal de normas de uso de la lengua.

Una vez que todos nosotros usamos el lenguaje, codificamos pensamientos (semántica); o sea, utilizamos símbolos, sonidos, palabras, etcétera. Representa un acontecimiento, objeto o interacción. Para comunicar estas ideas a otros, empleamos ciertas maneras, incluidas las unidades de ruido apropiadas (fonología), el orden apropiado de las palabras (gramática) y las palabras apropiadas con una organización interna específica (morfología), para que su sentido sea lo más claro posible. Los hablantes utilizan dichos elementos para poder tener cinco objetivos de la comunicación, como obtener información, manifestar consentimiento o contestar a estímulos pasados (pragmática). Echemos un vistazo bastante más de cerca a dichos cinco elementos del lenguaje

### **I. Sintaxis**

La manera o estructura de la frase es dependiente de las normas de la gramática. Estas normas gobiernan la composición de palabras, frases y el orden de la oración, así como las interacciones entre palabras, categorías y otras piezas de la oración. Las oraciones se organizan según su funcionalidad; por ejemplo, se usa una oración útil, mientras que una oración interrogativa se usa para hacer una pregunta. Los elementos básicos de una oración son una oración con verbo y sin verbo, y tiene diversos tipos de palabras como sustantivos, verbos, adjetivos, etc.

La gramática define la combinación de palabras para que se consideren aceptables o desagradables. Además de las normas para combinar palabras, la gramática además define los tipos de palabras que tienen la posibilidad de aparecer en oraciones, verbos y conexiones en medio de estos dos tipos de oraciones.

### **II. Morfología**

La morfología se encarga de la composición interna de las palabras. Ya entendemos que los palabras son una mezcla de sonidos denominados fonemas, aunque no poseen sentido por sí mismo. La gramática más pequeña de un lenguaje se denomina morfema. Los párrafos y otros



morfemas forman una palabra, cada uno con su propia definición, lo que hace que la palabra sea importante.

La mayoría de las palabras en nuestro idioma son muchos morfemas, aunque a veces los morfemas individuales pueden formar palabras. Una de las diferencias entre lenguas es su contexto basado en componentes gramaticales y morfológicos. Por ejemplo, los idiomas derivados del latín, el sentido es dependiente del uso de una gran proporción de morfemas, en lo que en inglés, el orden de los vocales se utiliza para transmitir el significado en lugar de agregar otras formas.

A veces puede ser difícil reconocer los sonidos o las raíces de una palabra. Por esta razón, es importante entender estas reglas:

- Si el término es un sustantivo o un adjetivo que finaliza en vocal, se debe separar la vocal final para identificar su morfema base. Entonces, el morfema base para camisa sería *camis*; el morfema base o raíz de locomotora sería *loc*.
- Si una palabra de tres o más sílabas termina en *tad* o *dad*, se conservan los morfemas base o básicos cuando se elimina la terminación *ad*. Por ejemplo, el fregadero no está disponible. En la amistad, la raíz es la amistad. No obstante, si el término tiene solo 2 palabras, se aplicarán las normas anteriores; por lo tanto, la forma base es la palabra completa.

### **III. Fonología**

La fonología es el análisis de las normas del lenguaje que rigen la composición de las palabras, su distribución y la formación de vocales. Cada lenguaje tiene un sonido distinto. El español usa 24 sonidos, mientras tanto que el inglés usa cerca de 45. Por cierto, las vocalizaciones resultan muy semejantes. El sonido es una alteración del mismo sonido en la pronunciación dependiendo de su postura en el término. Así que no son muy diferentes entre sí, aunque no suenan lo suficiente como para ser iguales al segundo fonema, cambiando el significado de la palabra. (p.21)

### 2.2.2.7. *El desarrollo del lenguaje oral en los años preescolares*

Para Vega (2011) “el lenguaje oral tiene un significado especial porque es la principal herramienta que utilizan los niños en edad preescolar para expresar y modificar sus ideas sobre la realidad” (p.56).

“El lenguaje es un símbolo de los pensamientos que constituyen la estructura mental y pueden enriquecerse mutuamente a partir de la expresión de los propios pensamientos y otros pensamientos” (Secretaría de educación pública, 1999, pág. 75).

Saber lo cual dice la otra persona y manifestar sus pensamientos le da sentido a cada una de las relaciones, incluidas las presentaciones en el colegio y en otros sitios. El hecho de no mejorar su comprensión y expresión perjudica no solo su relación con los otros, sino además su capacidad de aprender en el colegio y a lo largo de toda la vida.

Generalmente se acepta un desarrollo adecuado del lenguaje tan pronto como el niño domina frases reconocibles, y un mayor desarrollo es solo una extensión y mejora las formas de lenguaje existentes. Sin embargo, los chicos en entre las edades de tres y ocho años todavía no permanecen familiarizados con varios aspectos de la lingüística y tienen que aprender muchas habilidades, maneras y funcionalidades del lenguaje. Los derechos lingüísticos se han consolidado y ampliado en los últimos años.

A continuación, se presenta una breve descripción del desarrollo que tiene lugar en las diferentes habilidades lingüísticas (semánticas, fonémicas, gramaticales y pragmáticas) de estos niños en jardín de infancia.

- 1) **Semántica:** un grupo de palabras o frases estrechamente relacionadas, cualquiera que esta sea.

El niño absorbe el mundo a través del modelo lingüístico heredado de él. Entender la interacción entre indicadores en un entorno específico. Primero, el infante capta las propiedades más frecuentes de los vocales y después, gradualmente, encontrará las propiedades más concretas hasta que domine el lenguaje de un adulto.

Garton & Pratt (1991) indica que los niños no pueden reconocer “las palabras como una sola palabra porque no pueden reconocer las palabras y a

qué se refieren. Por esta razón, les resulta difícil definir, ya que se centran en la identidad de las ideas que representan las palabras” (p.29). Al desarrollar esta habilidad, identifique primero estas palabras de contenido (sustantivos, verbos), luego palabras funcionales (como adjetivos y adverbios) y finalmente palabras relativas (como preposiciones). Según Garton & Pratt, una vez que “los niños reciben instrucción en lectura y escritura, el conocimiento de las palabras fortalecerá su desarrollo”.

- 2) **Fonética:** se refiere a las reglas de planificación en el proceso y de textos. “Si bien el sonido es la unidad básica del lenguaje, en la cadena del lenguaje hablado no se considera al sonido como una entidad independiente, por lo que enfocar el sonido es una tarea difícil para los niños” (Vega & Macotela, 2007). Esta es una de las habilidades importantes que se han desarrollado en los últimos años.

La capacidad de percibir sonidos hablados individuales se conoce como conciencia fonémica, y su desarrollo está estrechamente relacionado con el desarrollo posterior de la lectura y la escritura. (Vega & Macotela, 2007; Guarneros, 2010). “Los niños pasaron de dividir el lenguaje hablado en palabras, luego dividir las palabras en sílabas y finalmente convertir estas últimas en fonemas” (p.38). Este último nivel constituye un prerrequisito importante para el establecimiento de correspondencias fonema-fonema que los niños deben realizar al aprender a leer.

- 3) **Gramática:** establece reglas para la formación, estructura y relaciones de las palabras.

La función de reconocer estas normas se denomina gramática. Los niños tienen la posibilidad de utilizar oraciones de manera correcta a partir de una edad temprana. Se anima a los niños a reflexionar sobre esta área y ser capaces de reconocerla y sentir que han desarrollado una conciencia gramática. (Vega & Macotela, 2007, pág. 93).

De las cuatro etapas del lenguaje, se considera la última etapa de desarrollo, cuya integración continúa hasta que el niño recibe la instrucción del libro de texto. Los niños que han desarrollado el conocimiento sintáctico han demostrado que pueden usar esta habilidad, así como la conciencia fonológica, para reconocer palabras desconocidas, lo cual es útil para la lectura.

4) **Pragmática:** se trata de la correcta aplicación de la gramática en el entorno.

Este aspecto nos posibilita examinar cómo los chicos se transforman en hablantes activos según las reglas sociales que rigen la utilización adecuada del lenguaje. Por ejemplo, esto incluye una serie de preguntas y respuestas, así como discusiones para desarrollar definiciones.

Los niños necesitan aprender los conceptos básicos de una conversación significativa. Los adultos usan palabras (como preguntas) para mostrar comprensión, mientras que los niños usan señales no verbales. Los niños desarrollarán gradualmente los mismos hábitos que los adultos. En situaciones cotidianas como el hogar y la escuela, se puede aprender de niños y adultos.

El niño usa este entendimiento del lenguaje oral para desarrollar capacidades habituales de lectura y escritura tanto dentro como fuera del colegio.

Garton y Pratt (1991) creen que existe un vínculo entre “la alfabetización temprana y la alfabetización posterior a través del conocimiento del lenguaje o el vocabulario, la sintaxis, la semántica y la conciencia del lenguaje pragmático. Esto sugiere que las habilidades lingüísticas adquiridas después de la graduación son útiles para la lectura” (p.37). Comprenden el aprendizaje como el desarrollo del lenguaje oral y escrito, a partir de la niñez hasta que lo utilizan como medio de comunicación con los demás.

Con esto en mente, los autores argumentan que la comunicación entre el desarrollo del lenguaje hablado y escrito en la niñez y la adolescencia es fundamental. El conocimiento oral preescolar es la base para el dominio del lenguaje escrito, lo que conducirá a un mayor desarrollo oral.

Snow, Tabors y Dickinson (2001) indican que “el desarrollo del inglés oral en la formación preescolar es trascendente porque prepara a los niños para el desarrollo de la alfabetización (es decir, aprender a leer y escribir) en la escuela primaria” (p.28). En el caso de Goodman (1986), me agrada enfatizar que el lenguaje oral y el lenguaje escrito son dos sistemas lingüísticos semejantes, el lenguaje escrito tiene cada una de las propiedades del lenguaje oral, o sea, los símbolos y principios usados para organizar la realidad del lenguaje.

La estrecha conexión y las importantes similitudes entre el lenguaje oral y escrito pueden comprobar que la lengua hablada es la base para el aprendizaje de las características de la lengua escrita. La información que los niños necesitan obtener antes de ir a la escuela les ayudará a concentrarse en las habilidades lingüísticas. (p.20)

#### 2.4. Definición de términos básicos

- **Actividad física:** es cualquier movimiento basado en los músculos que requiere energía adicional. El evento tiene muchas ideas: nadar, correr, saltar y andar en bicicleta, entre otras. El comportamiento del deportista se debe a un mayor gasto energético que el metabolismo básico.
- **Aprendizaje social:** se fundamenta en una teoría hecha por el psicólogo Albert Bandura, quien argumentó que el aprendizaje es un proceso de conocimiento que pasa solo en situaciones sociales por medio de la observación u orientación directa, inclusive en ausencia de desarrollo motor o apoyo directo.
- **Aprendizaje:** es el proceso de adquisición de habilidades, conocimientos, actitudes y valores. Esto se debe al estudio, la experiencia, la dirección, las ideas y las observaciones.
- **Autorregulación:** es una característica del comportamiento humano, es la capacidad de expresar clara y claramente los propios sentimientos y pensamientos sin ofender ni ofender a la pareja.
- **Comunicación:** es la práctica de compartir información entre dos o más personas en lugar de enviar, recibir mensajes u opiniones.
- **Desarrollo físico:** este es un proceso en el que factores tales como información genética, actividades de conducción, salud, nutrición, costumbres en alimentos y bienestar emocional.
- **Disciplina:** es el respeto a las normas internas de comportamiento y actividades que una organización define jerárquicamente para sus integrantes, así como la sanción por su incumplimiento.
- **Equilibrio:** es, en forma simple, una circunstancia de armonía, en un cierto espacio físico o incluso puede suceder dentro de una persona.

- **Familia:** tiene parientes, es decir, que, por razones sociales, de parentesco, adopción u otras, son aceptados como miembros de esta comunidad. Las familias suelen ser pocas y distantes entre sí.
- **Habla:** es el cumplimiento del lenguaje, es decir, el individuo actuando sobre lo que una persona usa en un idioma para que pueda comunicarse, definiendo información como un conjunto de valores y matemáticas que distribuye a su audiencia atención directa. comunidad lingüística.
- **Juego libre:** puede verse como un anillo de juego personalizado o una guía de juego.
- **Juego:** es la actividad de uno o más jugadores, utilizando sus ideas o herramientas para crear una situación con una cierta cantidad de reglas, donde hay ganadores y perdedores para divertirse mucho tiempo.
- **Lenguaje oral:** se puede definir como la capacidad de reconocer los signos de puntuación y usarlos como una forma de comunicación, o se puede conceptualizar como un sistema de puntuación estructurado que enumera objetos, interacciones, eventos y civilizaciones.
- **Personalidad:** se refiere a la personalidad psíquica de una persona que determina cómo actúa en determinadas situaciones.
- **Semántica:** se refiere al estudio del significado o interpretación de signos lingüísticos en forma de símbolo, palabra o representaciones formales.

## 2.5. Formulación de hipótesis

### 2.5.1. Hipótesis general

El juego influye significativamente en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

### 2.5.2. Hipótesis específicas

- El juego influye significativamente en el aspecto fonológico del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.
- El juego influye significativamente en el aspecto gramática del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

- El juego influye significativamente en el aspecto semántico del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.
- El juego influye significativamente en el aspecto pragmático del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

## 2.6. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
<b>EL JUEGO</b>	• Juego libre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresan libertad sin restricciones.</li> <li>• Busca las actividades relacionadas con la capacidad que tiene.</li> <li>• Otorgar un sentido nuevo, un nuevo significado a los objetos.</li> </ul>	Ítems
	• Juego dirigido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubre diversiones de práctica, desarrollos de desarrollo.</li> <li>• Apoyan la coordinación de tipos de desarrollos y reubicaciones.</li> <li>• Suman a la realización de la relación de impacto de la razón.</li> </ul>	Ítems
	• Juego de reglas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Articula movimientos libres.</li> <li>• Conocen, respetan y obtienen las metas programadas.</li> <li>• Tienen en cuenta los principios, estándares y los sentimientos de los demás.</li> </ul>	Ítems
<b>DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL</b>	• Aspecto fonológico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Logra desarrollar concretamente un buen proceso de adquisición.</li> </ul>	Ítems
	• Aspecto gramático	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayudan a crear oraciones como elementos, normas, reglas.</li> </ul>	Ítems

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aspecto semántico</li>   <li>• Aspecto pragmático</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudia el significado de los signos lingüísticos como son las palabras.</li> <li>• Explicita el contexto donde se desarrolla la idea, el tipo de personalidad de las personas.</li> </ul>	<p>Ítems</p> <p>Ítems</p>
--	---	---	------------------------------



## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGIA**

#### **3.1. Diseño metodológico**

Para este estudio, utilizamos un tipo de diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Dado que el plan o estrategia está diseñado para dar respuesta a preguntas de investigación, no se manipulan variables, se trabaja en equipo y los datos a analizar se recopilan en un instante.

#### **3.2. Población y muestra**

##### **3.2.1. Población**

La población en estudio, la conforman todos los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”, matriculados en el año escolar 2020, los mismos que suman 100.

##### **3.2.2. 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.

#### **3.3. Técnicas de recolección de datos**

##### **3.3.1. Técnicas a emplear**

En la investigación de campo, antes de coordinarme con los docentes, utilizando técnicas de observación y se aplicaron listas de verificación, esto me permite realizar una investigación cuantitativa sobre estas dos variables cualitativas, es decir, una investigación desde un método mixto.

##### **3.3.2. Descripción de los instrumentos**

Utilizamos el instrumento “lista de cotejo” sobre los juegos en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 años, que consta de 14 ítems con 5 alternativas para las variables el juego y 17 ítems con 5 alternativas para la variable desarrollo del lenguaje oral, en el que se observa a los niños, de acuerdo con su participación y actuación durante las actividades, se le evalúa uno a uno a los niños elegidos como sujetos muestrales.

### **3.4. Técnicas para el procesamiento de la información**

Para este estudio, el sistema estadístico SPSS, versión 23; y la estadística de investigación descriptiva: la medida de tendencia central, la medida de dispersión y curtosis.

## CAPITULO IV

### RESULTADOS

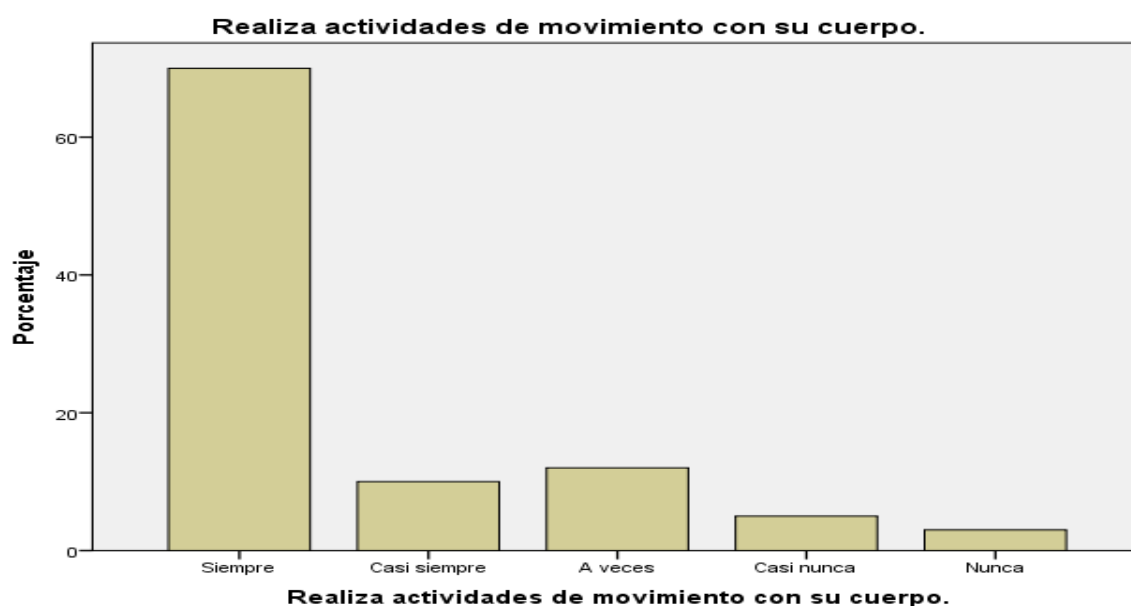
#### 4.1. Análisis de resultados

Luego de aplicar el instrumento de recolección de datos a los niños de 3 años acerca de la variable el juego, se obtuvieron los siguientes resultados:

**Tabla 1**

Realiza actividades de movimiento con su cuerpo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



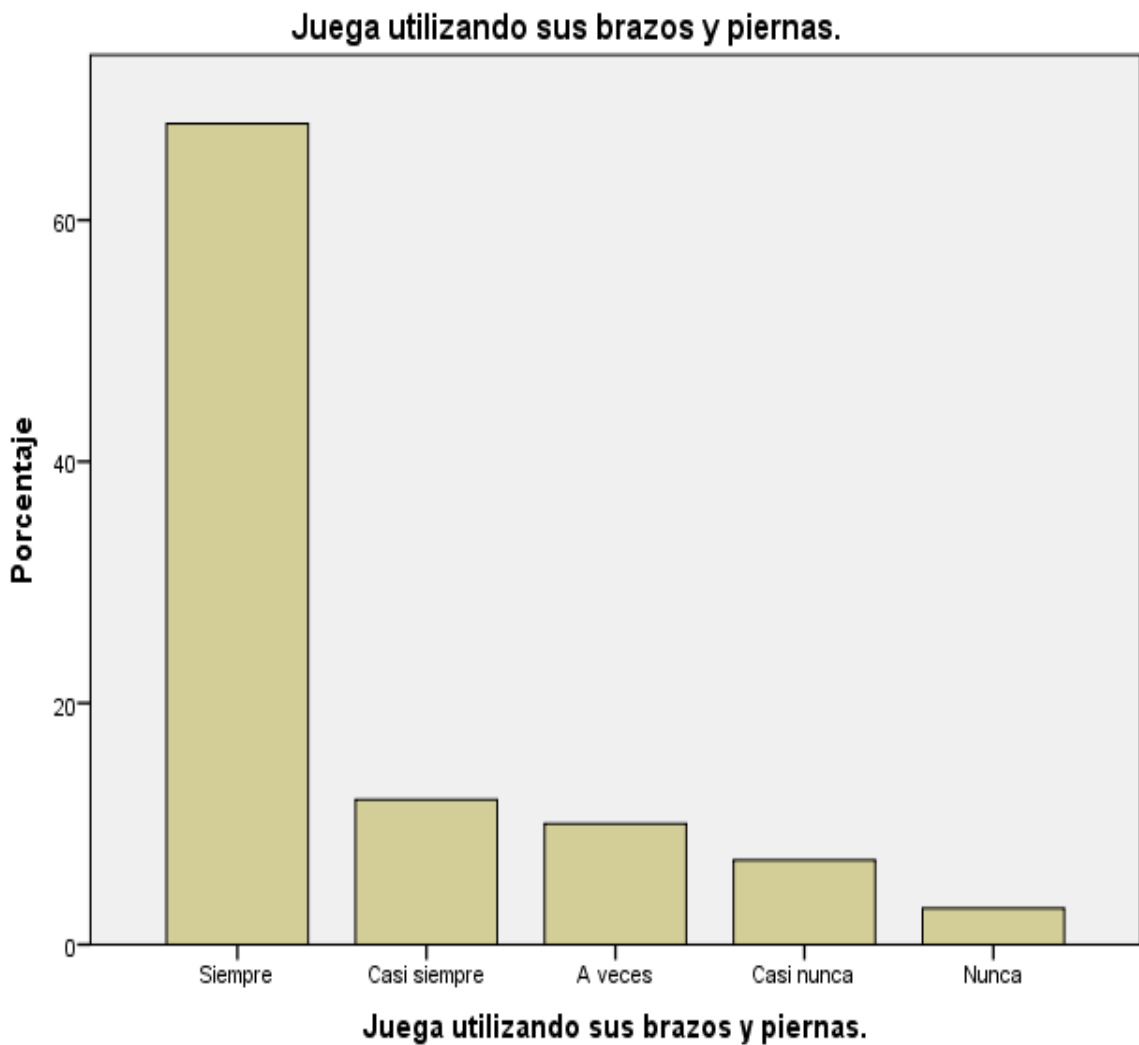
*Figura 1: Realiza actividades de movimiento con su cuerpo.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 70,0% siempre realizan actividades de movimiento con su cuerpo; el 10,0% casi siempre realizan actividades de movimiento con su cuerpo, el 12,0% a veces realizan actividades de movimiento con su cuerpo, el 5,0% casi nunca realizan actividades de movimiento con su cuerpo y el 3,0% nunca realizan actividades de movimiento con su cuerpo.

**Tabla 2**

Juega utilizando sus brazos y piernas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	7	7,0	7,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



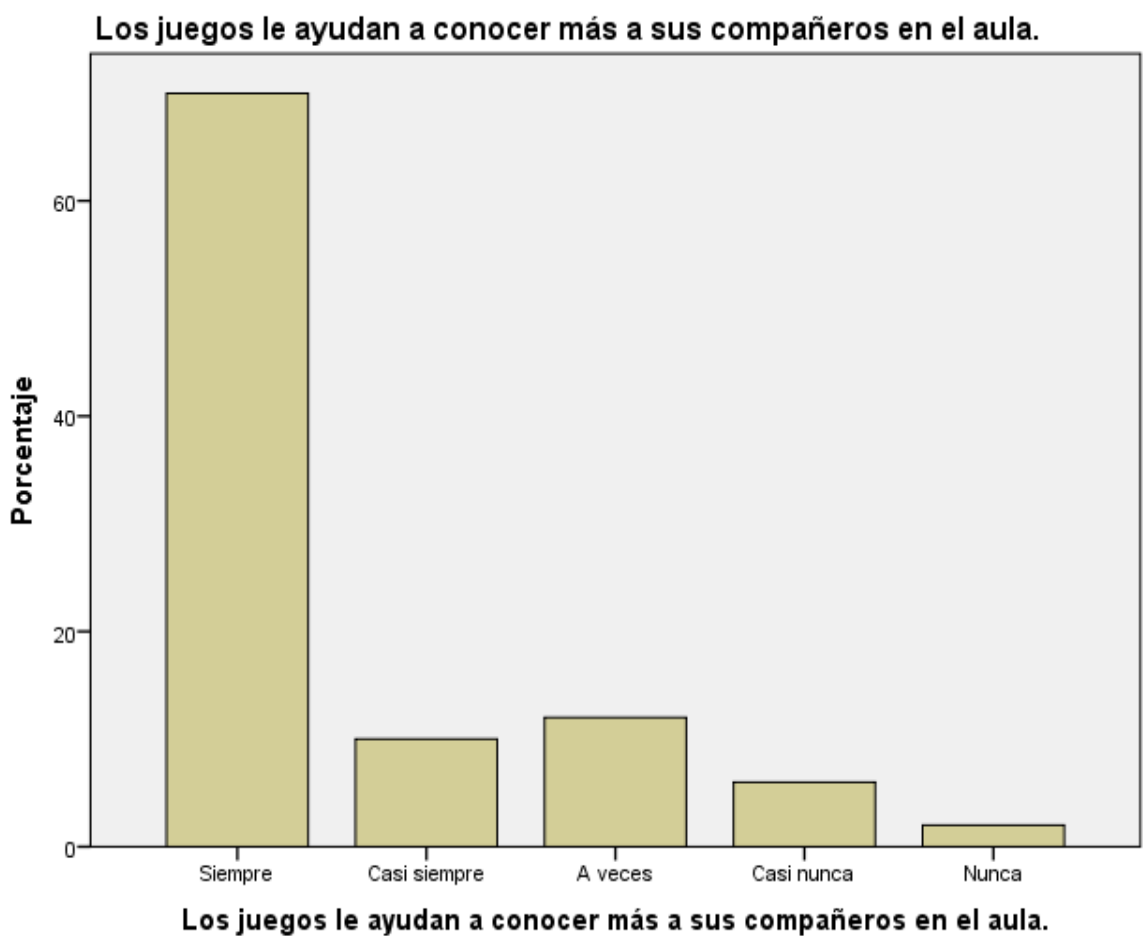
*Figura 2: Juega utilizando sus brazos y piernas.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 68,0% siempre juegan utilizando sus brazos y piernas; el 12,0% casi siempre juegan utilizando sus brazos y piernas, el 10,0% a veces juegan utilizando sus brazos y piernas, el 7,0% casi nunca juegan utilizando sus brazos y piernas y el 3,0% nunca juegan utilizando sus brazos y piernas.

**Tabla 3**

Los juegos le ayudan a conocer más a sus compañeros en el aula.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



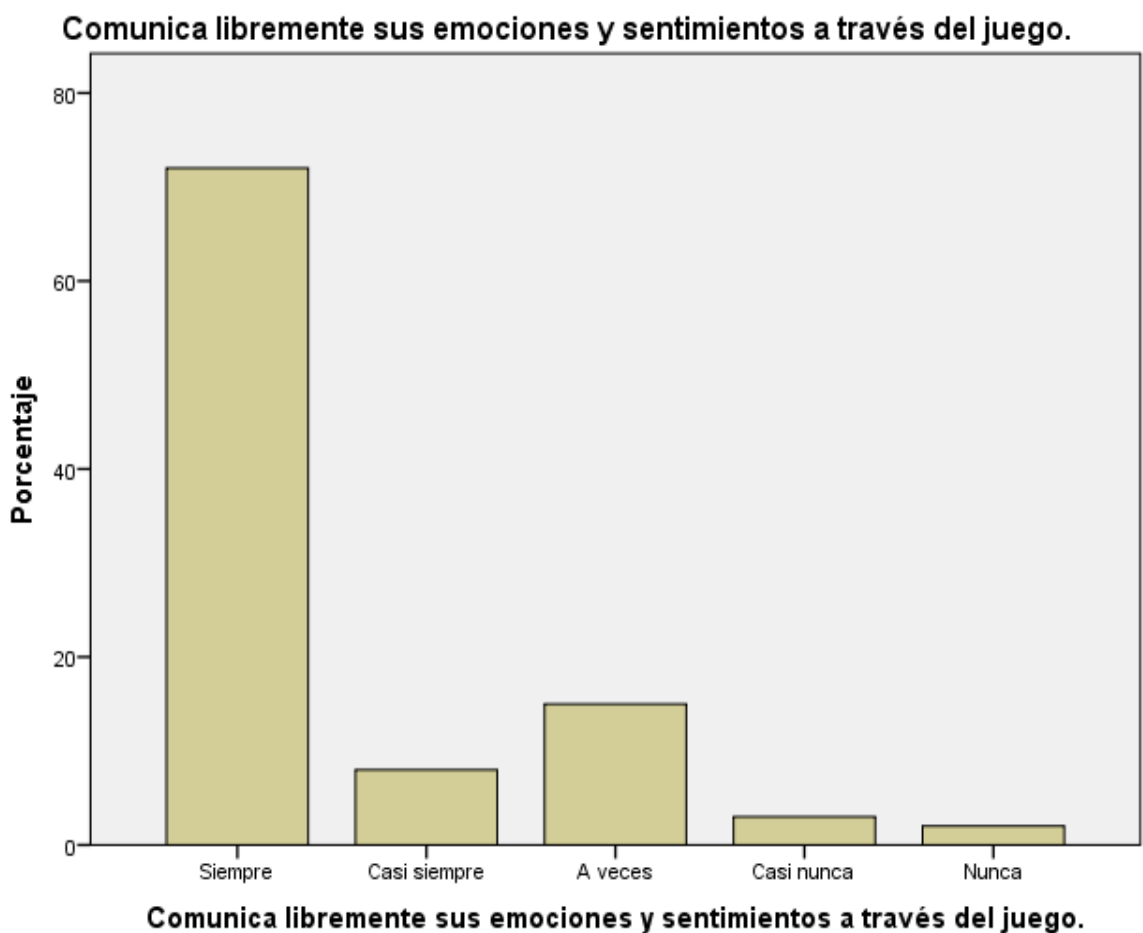
*Figura 3: Los juegos le ayudan a conocer más a sus compañeros en el aula.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 70,0% los juegos siempre les ayudan a conocer más a sus compañeros en el aula; el 10,0% los juegos casi siempre les ayudan a conocer más a sus compañeros en el aula, el 12,0% los juegos a veces les ayudan a conocer más a sus compañeros en el aula, el 6,0% los juegos casi nunca les ayudan a conocer más a sus compañeros en el aula y el 2,0% los juegos nunca les ayudan a conocer más a sus compañeros en el aula.

**Tabla 4**

Comunica libremente sus emociones y sentimientos a través del juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	3	3,0	3,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 4: Comunica libremente sus emociones y sentimientos a través del juego.*

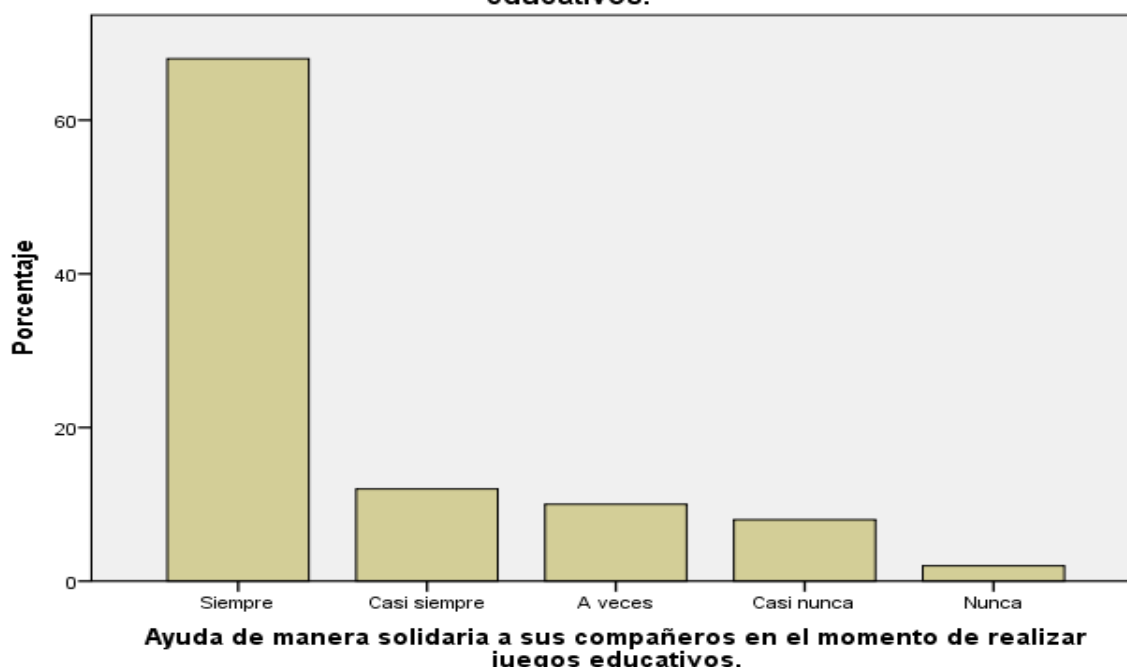
**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 72,0% siempre comunican libremente sus emociones y sentimientos a través del juego; el 8,0% casi siempre comunican libremente sus emociones y sentimientos a través del juego, el 15,0% a veces comunican libremente sus emociones y sentimientos a través del juego, el 3,0% casi nunca comunican libremente sus emociones y sentimientos a través del juego y el 2,0% nunca comunican libremente sus emociones y sentimientos a través del juego.

**Tabla 5**

Ayuda de manera solidaria a sus compañeros en el momento de realizar juegos educativos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	8	8,0	8,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

**Ayuda de manera solidaria a sus compañeros en el momento de realizar juegos educativos.**



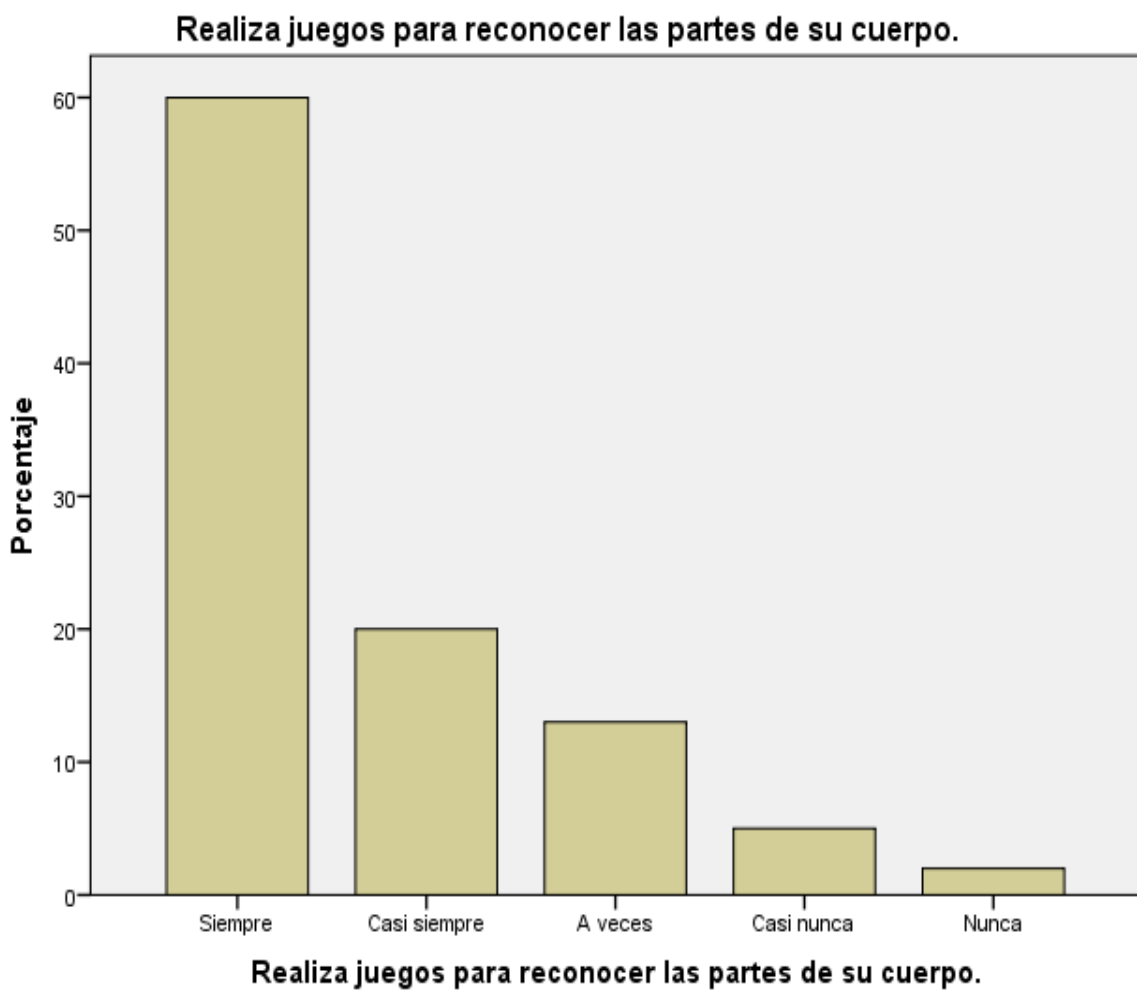
*Figura 5: Ayuda de manera solidaria a sus compañeros en el momento de realizar juegos educativos.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 68,0% siempre ayudan de manera solidaria a sus compañeros en el momento de realizar juegos educativos; el 12,0% casi siempre ayudan de manera solidaria a sus compañeros en el momento de realizar juegos educativos, el 10,0% a veces ayudan de manera solidaria a sus compañeros en el momento de realizar juegos educativos, el 8,0% casi nunca ayudan de manera solidaria a sus compañeros en el momento de realizar juegos educativos y el 2,0% nunca ayudan de manera solidaria a sus compañeros en el momento de realizar juegos educativos.

**Tabla 6**

Realiza juegos para reconocer las partes de su cuerpo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	60	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	20	20,0	20,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 6: Realiza juegos para reconocer las partes de su cuerpo.*

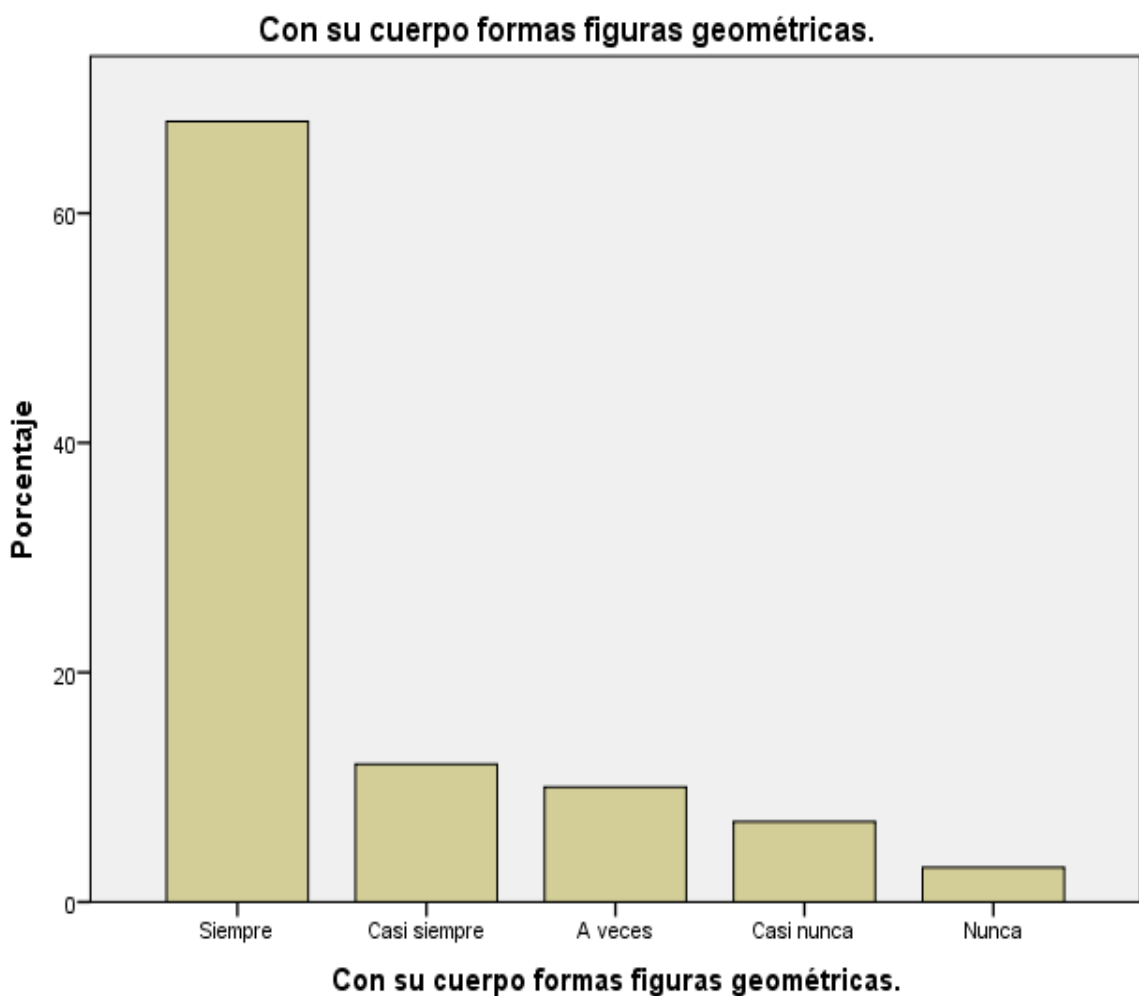
**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 60,0% siempre realizan juegos para reconocer las partes de su cuerpo; el 20,0% casi siempre realizan juegos para reconocer las partes de su cuerpo, el 13,0% a veces realizan juegos para reconocer las partes de su cuerpo, el 5,0% casi nunca realizan juegos para reconocer las partes de su cuerpo y el 2,0% nunca realizan juegos para reconocer las partes de su cuerpo.



**Tabla 7**

Con su cuerpo formas figuras geométricas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	7	7,0	7,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 7: Con su cuerpo formas figuras geométricas.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 68,0% siempre forman figuras geométricas con su cuerpo; el 12,0% casi siempre forman figuras geométricas con su cuerpo, el 10,0% a veces forman figuras geométricas con su cuerpo, el 7,0% casi nunca forman figuras geométricas con su cuerpo y el 3,0% nunca forman figuras geométricas con su cuerpo.

**Tabla 8**

Utiliza su manos, pies y codo para realizar medidas de longitud.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



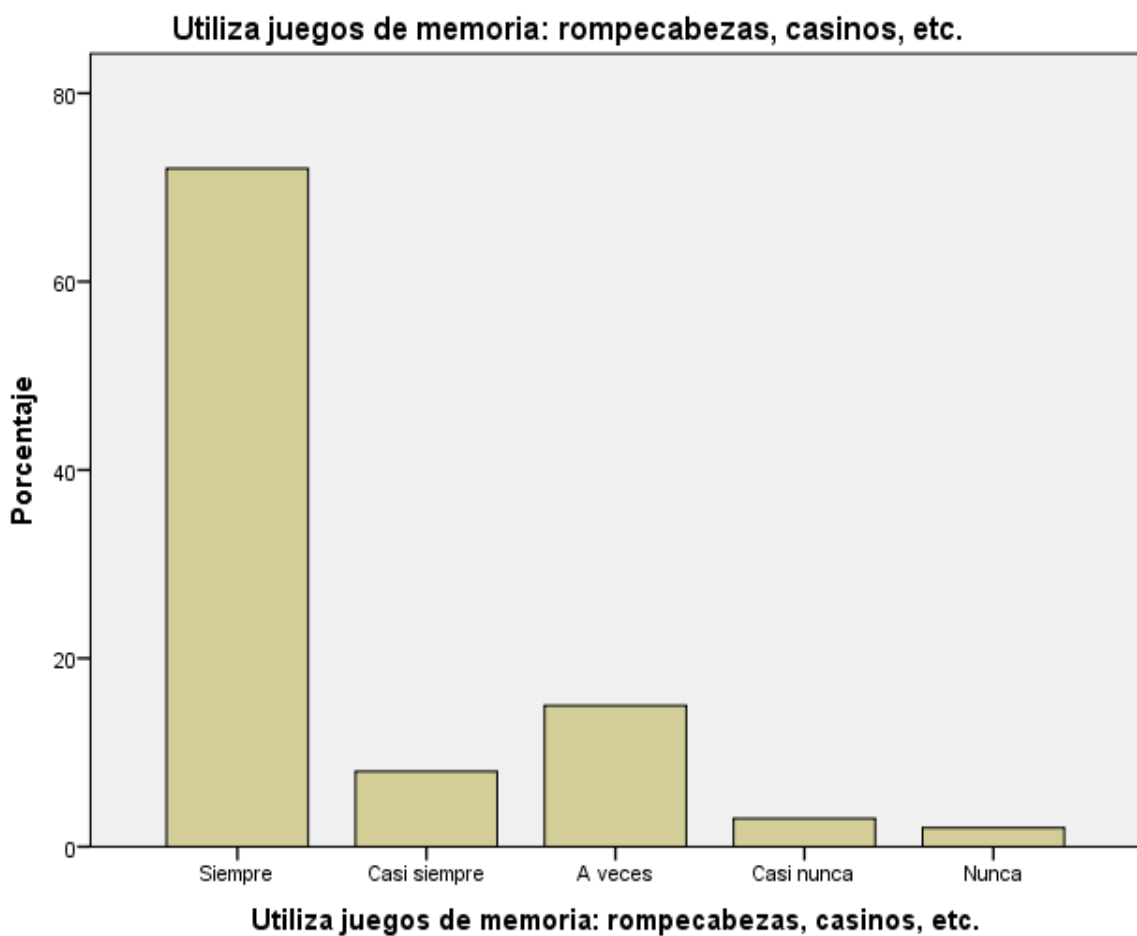
*Figura 8: Utiliza su manos, pies y codo para realizar medidas de longitud.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 70,0% siempre utilizan sus manos, pies y codo para realizar medidas de longitud; el 10,0% casi siempre utilizan sus manos, pies y codo para realizar medidas de longitud, el 12,0% a veces utilizan sus manos, pies y codo para realizar medidas de longitud, el 6,0% casi nunca utilizan sus manos, pies y codo para realizar medidas de longitud y el 2,0% nunca utilizan sus manos, pies y codo para realizar medidas de longitud.

**Tabla 9**

Utiliza juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	3	3,0	3,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



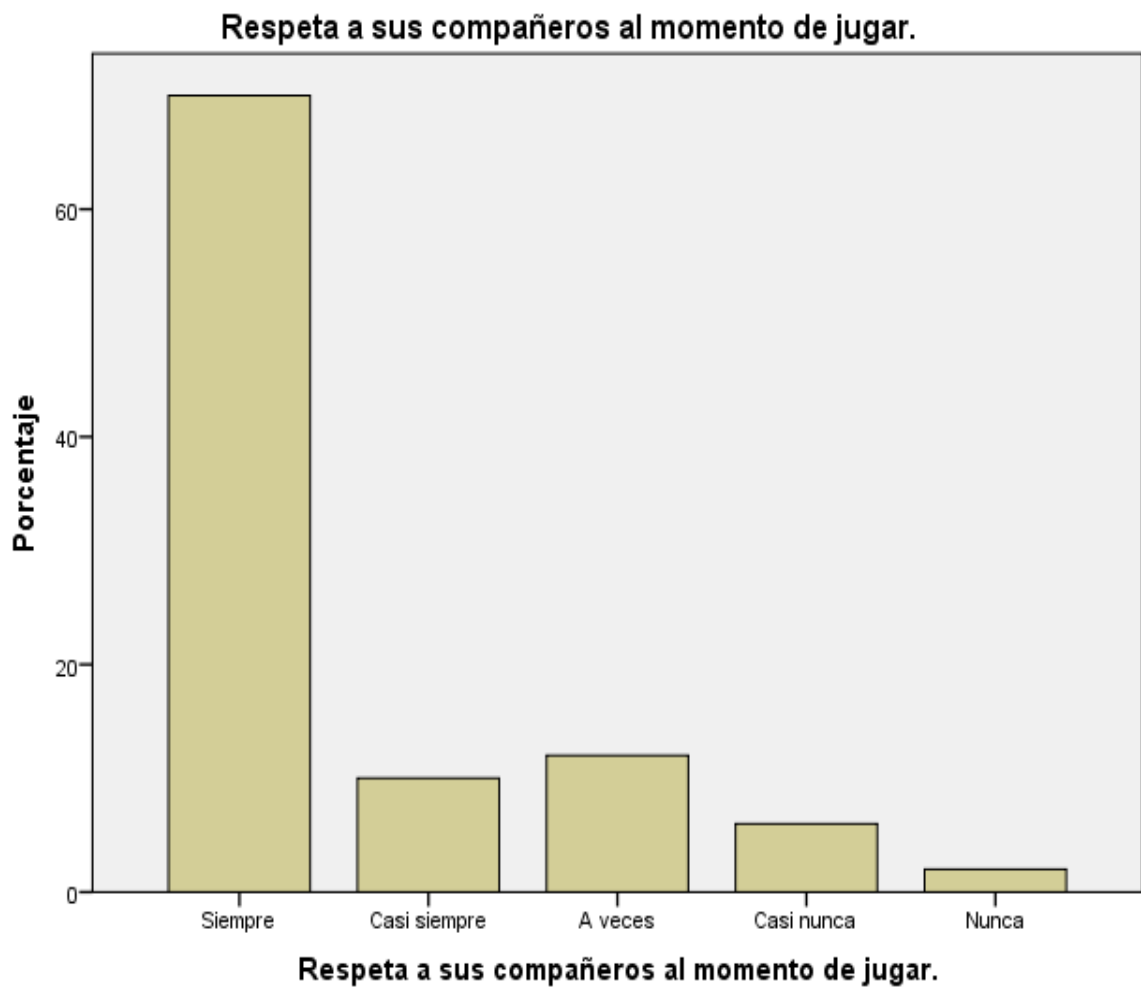
*Figura 9: Utiliza juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 72,0% siempre utilizan juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc.; el 8,0% casi siempre utilizan juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc., el 15,0% a veces utilizan juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc., el 3,0% casi nunca utilizan juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc. y el 2,0% nunca utilizan juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc.

**Tabla 10**

Respeto a sus compañeros al momento de jugar.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 10: Respeto a sus compañeros al momento de jugar.*

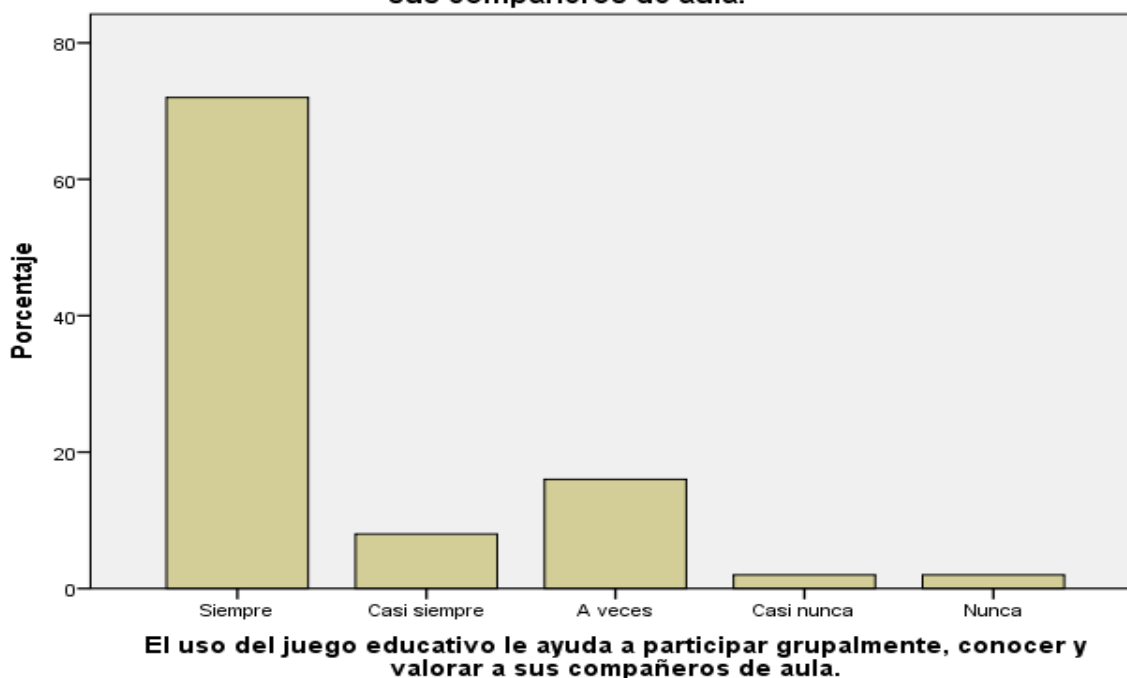
**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 70,0% siempre respetan a sus compañeros al momento de jugar; el 10,0% casi siempre respetan a sus compañeros al momento de jugar, el 12,0% a veces respetan a sus compañeros al momento de jugar, el 6,0% casi nunca respetan a sus compañeros al momento de jugar y el 2,0% nunca respetan a sus compañeros al momento de jugar.

**Tabla 11**

El uso del juego educativo le ayuda a participar grupalmente, conocer y valorar a sus compañeros de aula.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	16	16,0	16,0	96,0
	Casi nunca	2	2,0	2,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

**El uso del juego educativo le ayuda a participar grupalmente, conocer y valorar a sus compañeros de aula.**



*Figura 11: El uso del juego educativo le ayuda a participar grupalmente, conocer y valorar a sus compañeros de aula.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 72,0% siempre el uso del juego les ayuda a participar grupalmente, conocer y valorar a sus compañeros del aula; el 8,0% casi siempre el uso del juego les ayuda a participar grupalmente, conocer y valorar a sus compañeros del aula, el 16,0% a veces el uso del juego les ayuda a participar grupalmente, conocer y valorar a sus compañeros del aula, el 2,0% casi nunca el uso del juego les ayuda a participar grupalmente, conocer y valorar a sus compañeros del aula y el 2,0% nunca el uso del juego les ayuda a participar grupalmente, conocer y valorar a sus compañeros del aula.

**Tabla 12**

Utiliza la pelota para realizar movimientos con su cuerpo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	7	7,0	7,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



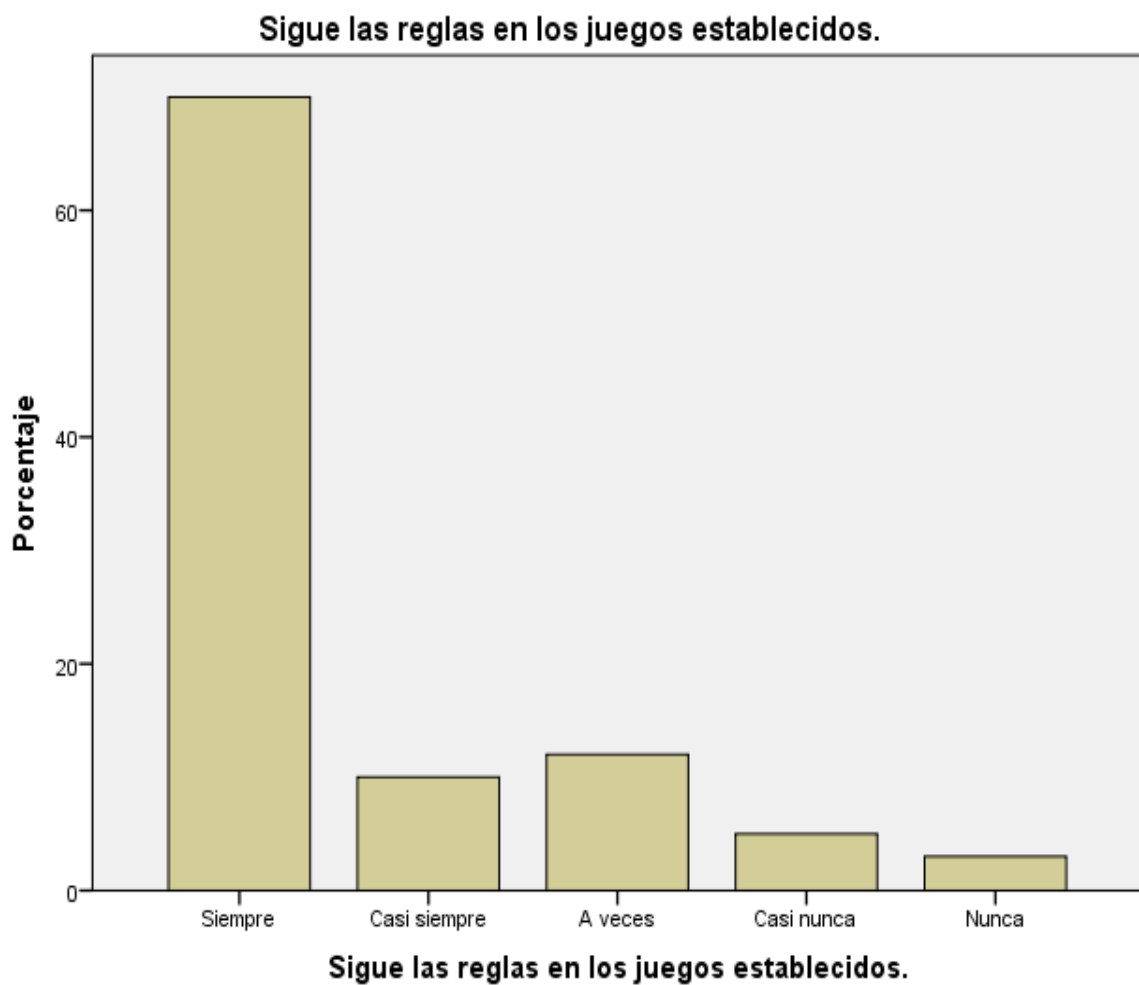
*Figura 12: Utiliza la pelota para realizar movimientos con su cuerpo.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 68,0% siempre utilizan la pelota para realizar movimientos con su cuerpo; el 12,0% casi siempre utilizan la pelota para realizar movimientos con su cuerpo, el 10,0% a veces utilizan la pelota para realizar movimientos con su cuerpo, el 7,0% casi nunca utilizan la pelota para realizar movimientos con su cuerpo y el 3,0% nunca utilizan la pelota para realizar movimientos con su cuerpo.

**Tabla 13**

Sigue las reglas en los juegos establecidos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 13: Sigue las reglas en los juegos establecidos.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 70,0% siempre siguen las reglas en los juegos establecidos; el 10,0% casi siempre siguen las reglas en los juegos establecidos, el 12,0% a veces siguen las reglas en los juegos establecidos, el 5,0% casi nunca siguen las reglas en los juegos establecidos y el 3,0% nunca siguen las reglas en los juegos establecidos.

**Tabla 14**

Mueve una o varias partes del cuerpo que pone en funcionamiento músculos y/o articulaciones.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	3	3,0	3,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

**Mueve una o varias partes del cuerpo que pone en funcionamiento músculos y/o articulaciones.**



*Figura 14: Mueve una o varias partes del cuerpo que pone en funcionamiento músculos y/o articulaciones.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 72,0% siempre mueven una o varias partes de su cuerpo que pone en funcionamiento muscular y/o articulaciones; el 8,0% casi siempre mueven una o varias partes de su cuerpo que pone en funcionamiento muscular y/o articulaciones, el 15,0% a veces mueven una o varias partes de su cuerpo que pone en funcionamiento muscular y/o articulaciones, el 3,0% casi nunca mueven una o varias partes de su cuerpo que pone en funcionamiento muscular y/o articulaciones y el 2,0% nunca mueven una o varias partes de su cuerpo que pone en funcionamiento muscular y/o articulaciones.

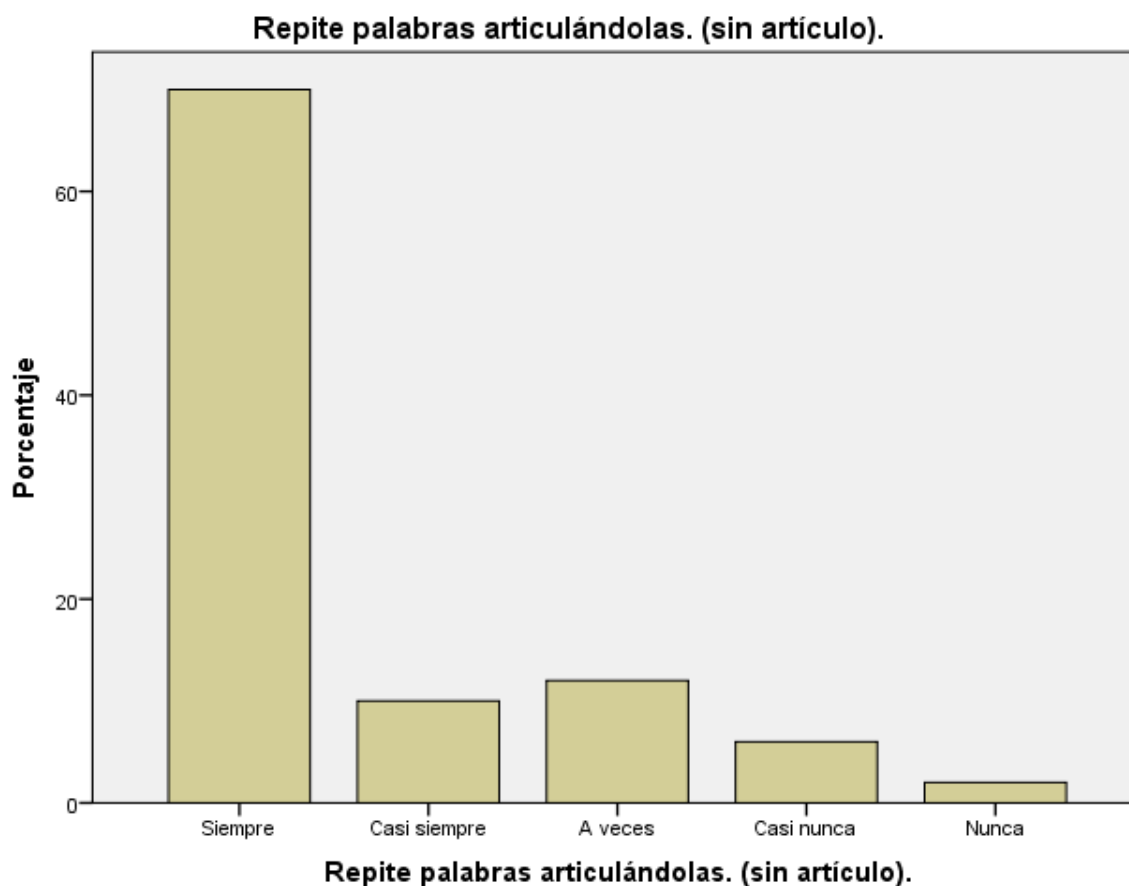


Luego de aplicar el instrumento de recolección de datos a los niños de 3 años acerca de la variable el desarrollo del lenguaje oral, se obtuvieron los siguientes resultados:

**Tabla 1**

Repite palabras articulándolas. (sin artículo).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



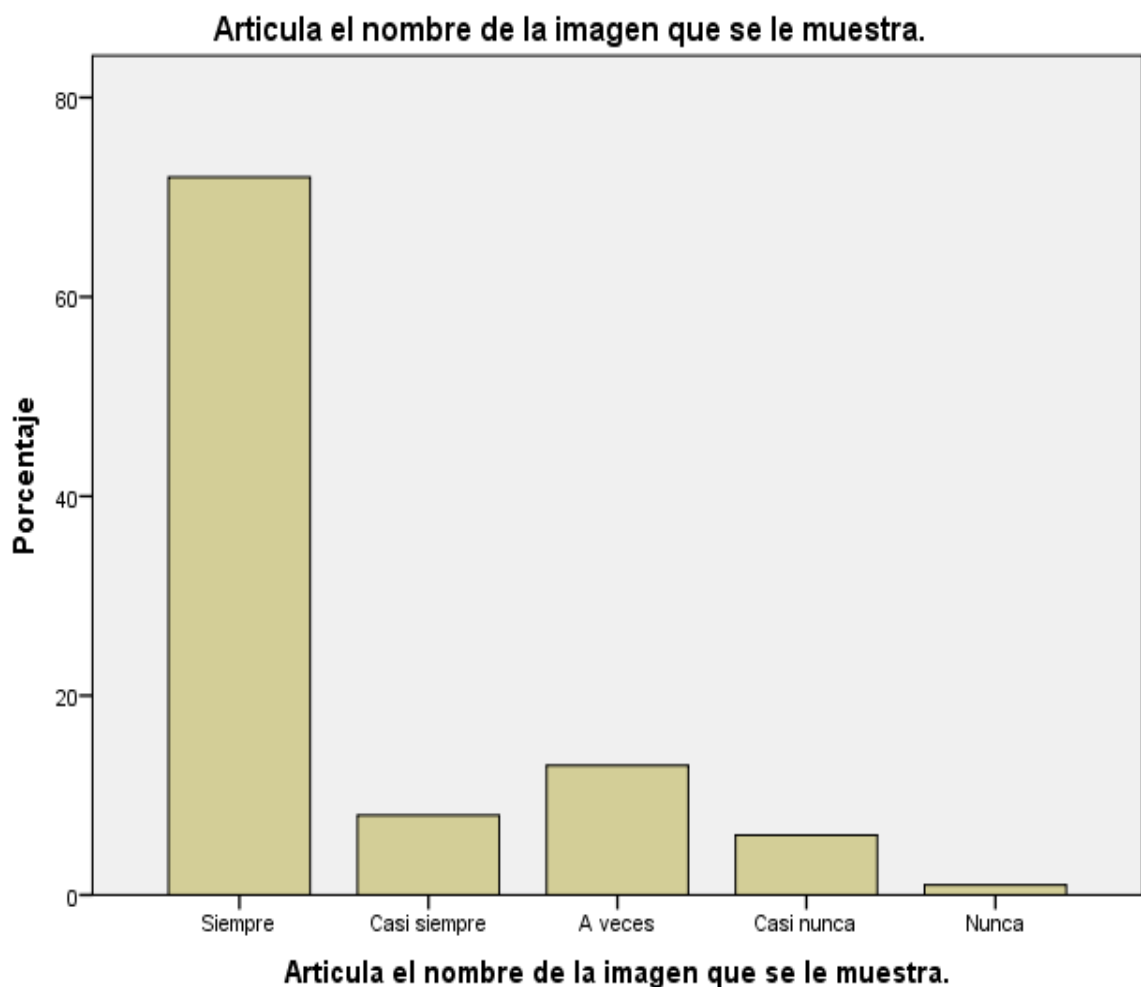
*Figura 1: Repite palabras articulándolas. (sin artículo).*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 70,0% siempre repiten las palabras articulándolas; el 10,0% casi siempre repiten las palabras articulándolas, el 12,0% veces repiten las palabras articulándolas, el 6,0% casi nunca repiten las palabras articulándolas y el 2,0% nunca repiten las palabras articulándolas.

**Tabla 2**

Articula el nombre de la imagen que se le muestra.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	99,0
	Nunca	1	1,0	1,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 2: Articula el nombre de la imagen que se le muestra.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 72,0% siempre articulan el nombre de la imagen que se le muestra; el 8,0% casi siempre articulan el nombre de la imagen que se le muestra, el 13,0% a veces articulan el nombre de la imagen que se le muestra, el 6,0% casi nunca articulan el nombre de la imagen que se le muestra y el 1,0% nunca articulan el nombre de la imagen que se le muestra.

**Tabla 3**

Articula espontáneamente palabras cortas para expresarse.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	4	4,0	4,0	99,0
	Nunca	1	1,0	1,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



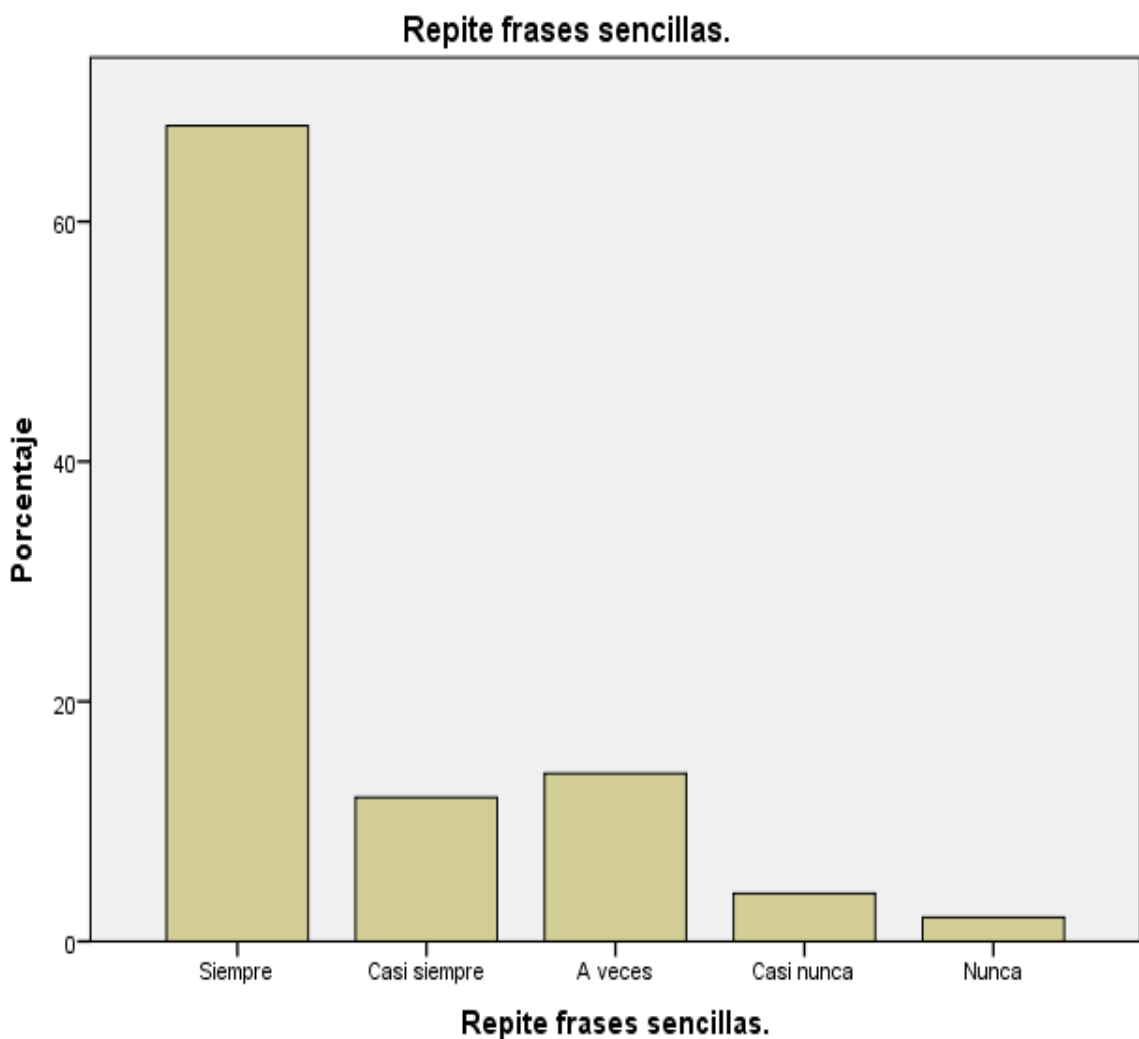
*Figura 3: Articula espontáneamente palabras cortas para expresarse.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 70,0% siempre articulan espontáneamente palabras cortas para expresarse; el 10,0% casi siempre articulan espontáneamente palabras cortas para expresarse, el 15,0% a veces articulan espontáneamente palabras cortas para expresarse, el 4,0% casi nunca articulan espontáneamente palabras cortas para expresarse y el 1,0% nunca articulan espontáneamente palabras cortas para expresarse.

**Tabla 4**

Repite frases sencillas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	14	14,0	14,0	94,0
	Casi nunca	4	4,0	4,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



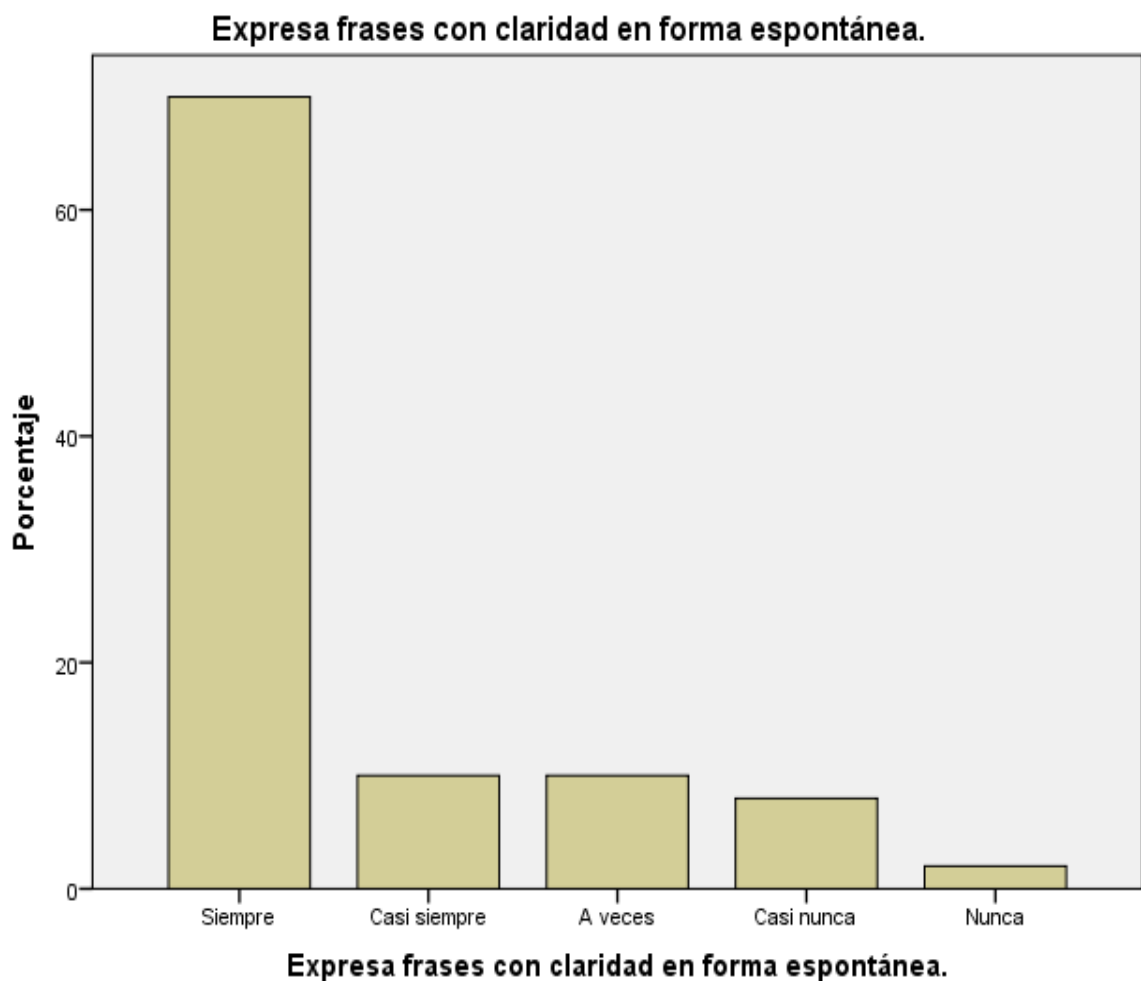
*Figura 4: Repite frases sencillas.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 68,0% siempre repiten frases sencillas; el 12,0% casi siempre repiten frases sencillas, el 14,0% a veces repiten frases sencillas, el 4,0% casi nunca repiten frases sencillas y el 2,0% nunca repiten frases sencillas.

**Tabla 5**

Expresa frases con claridad en forma espontánea.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	8	8,0	8,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 5: Expresa frases con claridad en forma espontánea.*

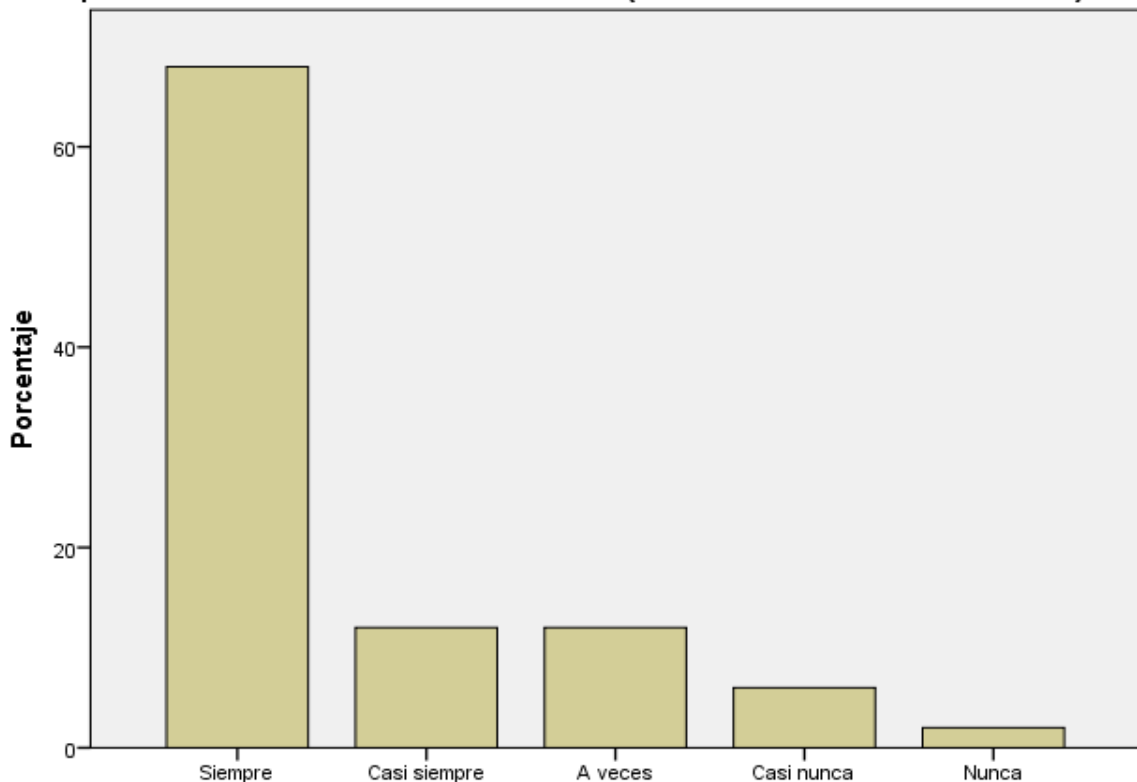
**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 70,0% siempre expresan frases con claridad en forma espontánea; el 10,0% casi siempre expresan frases con claridad en forma espontánea, el 10,0% a veces expresan frases con claridad en forma espontánea, el 8,0% casi nunca expresan frases con claridad en forma espontánea y el 2,0% nunca expresan frases con claridad en forma espontánea.

**Tabla 6**

Expresa con coherencia frases sencillas (en relación con el hilo temático).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

**Expresa con coherencia frases sencillas (en relación con el hilo temático).**



**Expresa con coherencia frases sencillas (en relación con el hilo temático).**

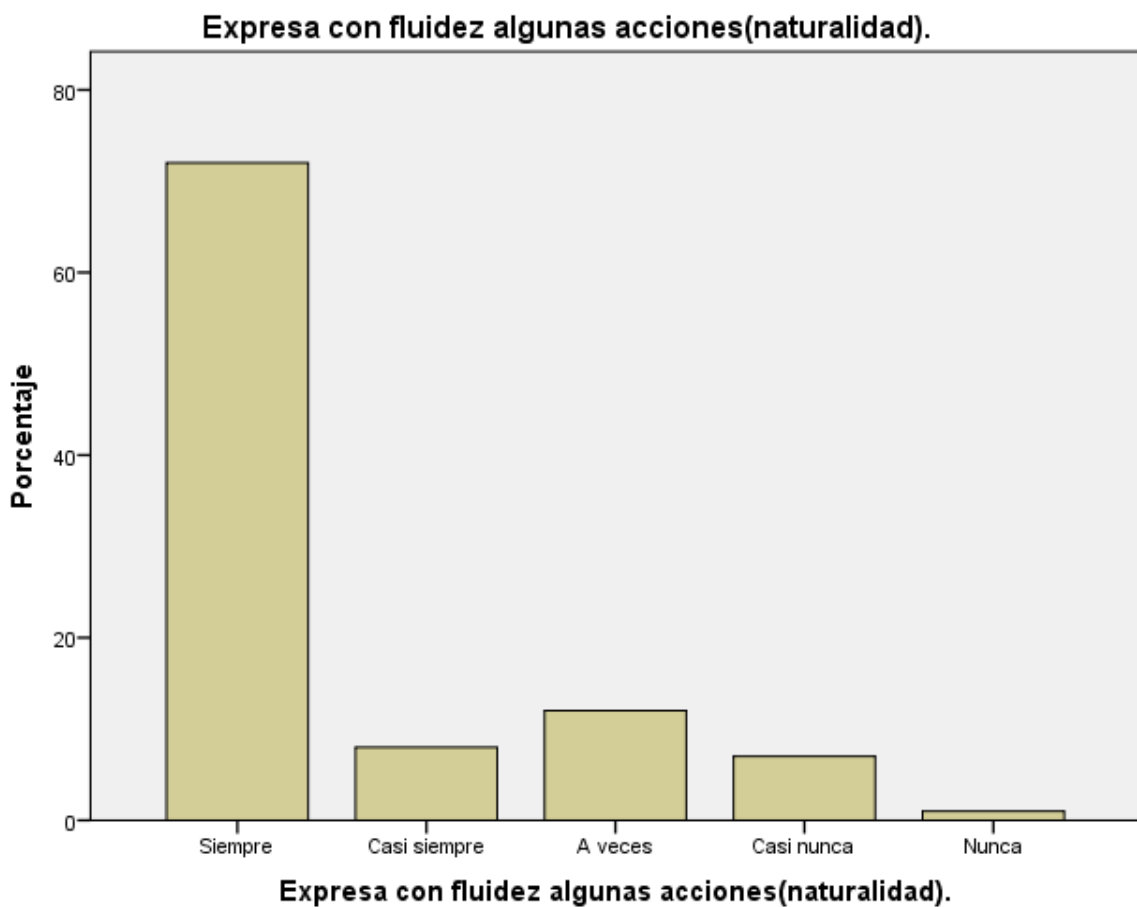
*Figura 6: Expresa con coherencia frases sencillas (en relación con el hilo temático).*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 68,0% siempre expresan con coherencia frases sencillas (en relación con el hilo temático); el 12,0% casi siempre expresan con coherencia frases sencillas (en relación con el hilo temático), el 12,0% a veces expresan con coherencia frases sencillas (en relación con el hilo temático), el 6,0% casi nunca expresan con coherencia frases sencillas (en relación con el hilo temático) y el 2,0% nunca expresan con coherencia frases sencillas (en relación con el hilo temático).

**Tabla 7**

Expresa con fluidez algunas acciones(naturalidad).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	7	7,0	7,0	99,0
	Nunca	1	1,0	1,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



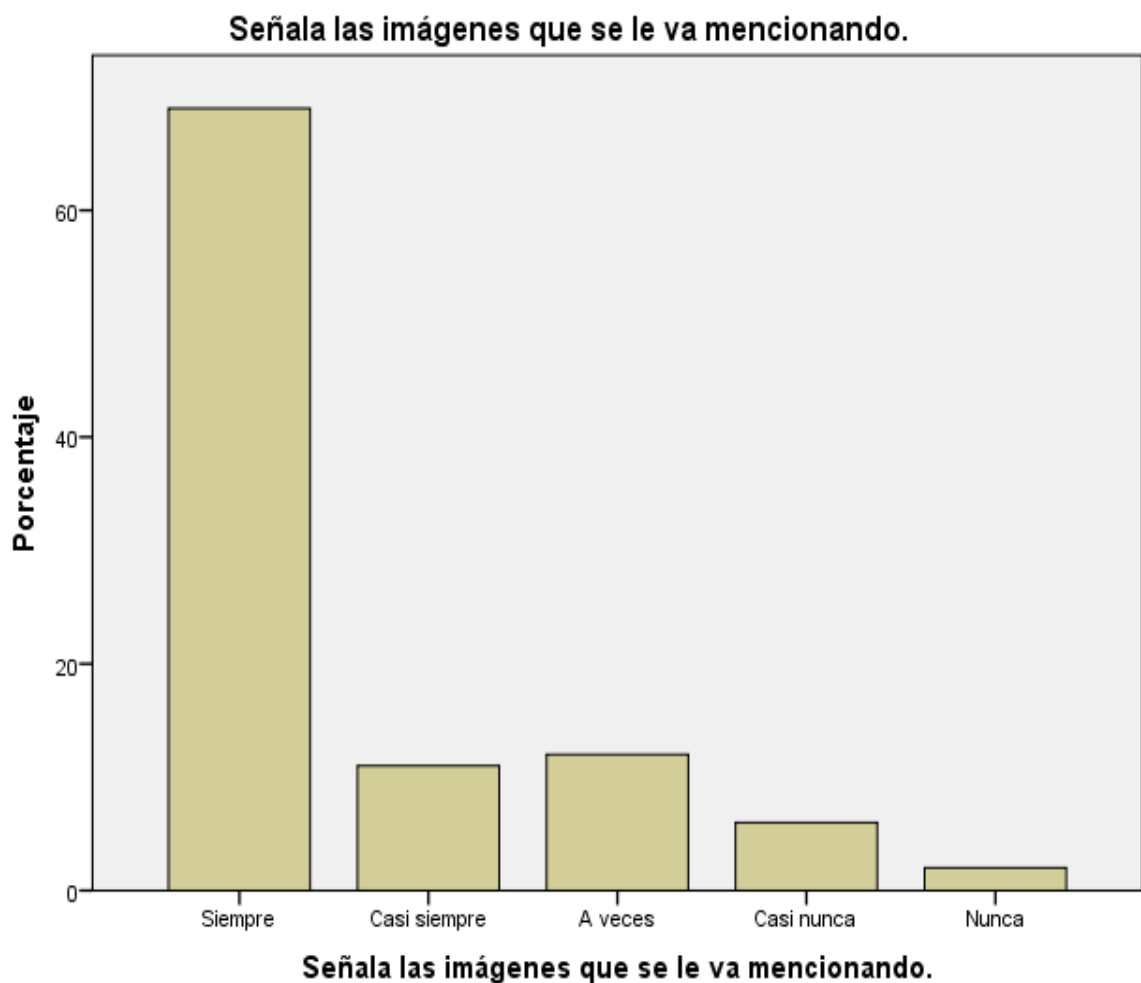
*Figura 7: Expresa con fluidez algunas acciones(naturalidad).*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 72,0% siempre expresan con fluidez algunas acciones(naturalidad); el 8,0% casi siempre expresan con fluidez algunas acciones(naturalidad), el 12,0% a veces expresan con fluidez algunas acciones(naturalidad), el 7,0% casi nunca expresan con fluidez algunas acciones(naturalidad) y el 1,0% nunca expresan con fluidez algunas acciones(naturalidad).

**Tabla 8**

Señala las imágenes que se le va mencionando.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	69	69,0	69,0	69,0
	Casi siempre	11	11,0	11,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 8: Señala las imágenes que se le va mencionando.*

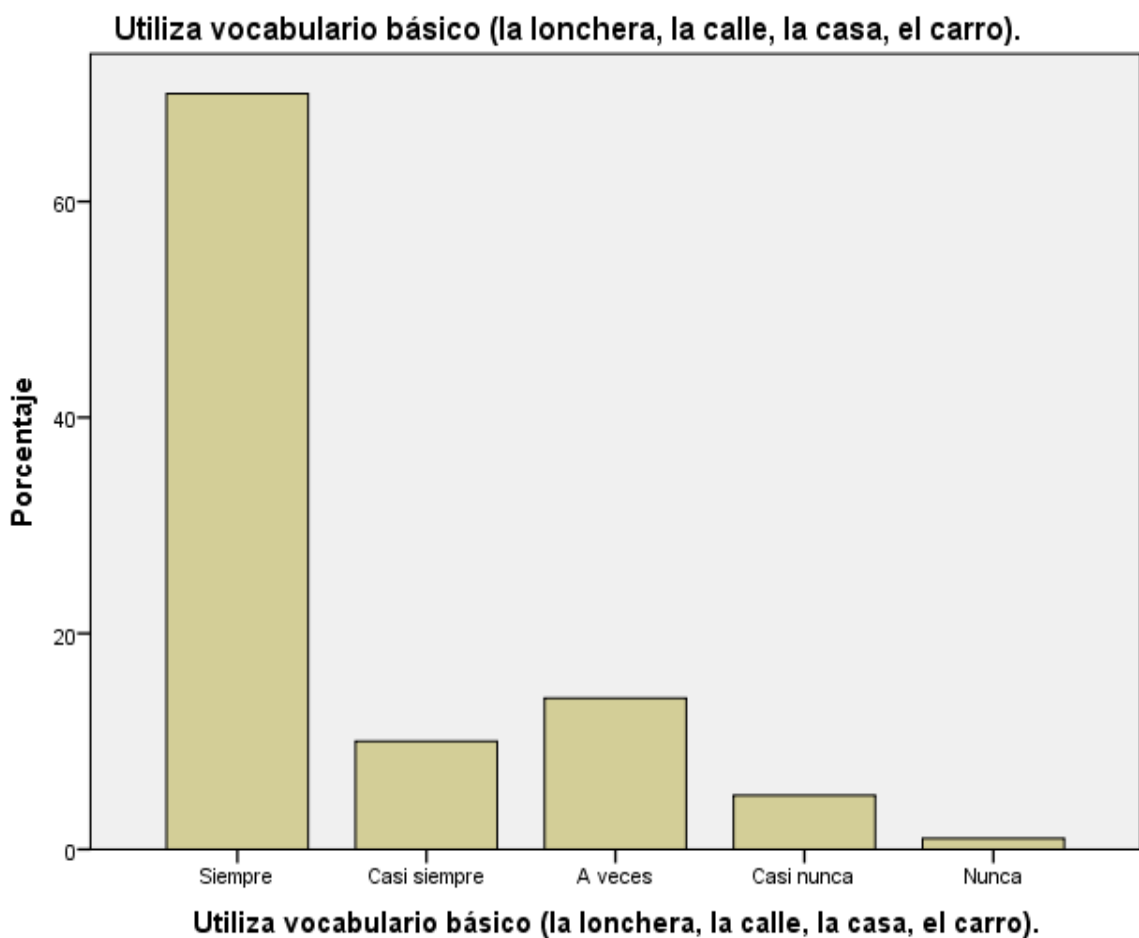
**Interpretación:** se encuestó a 100 alumnos los cuales el 69,0% siempre señalan las imágenes que se le va mencionando; el 11,0% casi siempre señalan las imágenes que se le va mencionando, el 12,0% a veces señalan las imágenes que se le va mencionando, el 6,0% casi nunca señalan las imágenes que se le va mencionando y el 2,0% nunca señalan las imágenes que se le va mencionando.



**Tabla 9**

Utiliza vocabulario básico (la lonchera, la calle, la casa, el carro).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	14	14,0	14,0	94,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	99,0
	Nunca	1	1,0	1,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 9: Utiliza vocabulario básico (la lonchera, la calle, la casa, el carro).*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 70,0% siempre utilizan vocabularios básicos (la lonchera, la calle, la casa, el carro); el 10,0% casi siempre utilizan vocabularios básicos (la lonchera, la calle, la casa, el carro), el 14,0% a veces utilizan vocabularios básicos (la lonchera, la calle, la casa, el carro), el 5,0% casi nunca utilizan vocabularios básicos (la lonchera, la calle, la casa, el carro) y el 1,0% nunca utilizan vocabularios básicos (la lonchera, la calle, la casa, el carro).

**Tabla 10**

Expresa experiencias y/o actividades realizadas con anterioridad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	8	8,0	8,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 10: Expresa experiencias y/o actividades realizadas con anterioridad.*

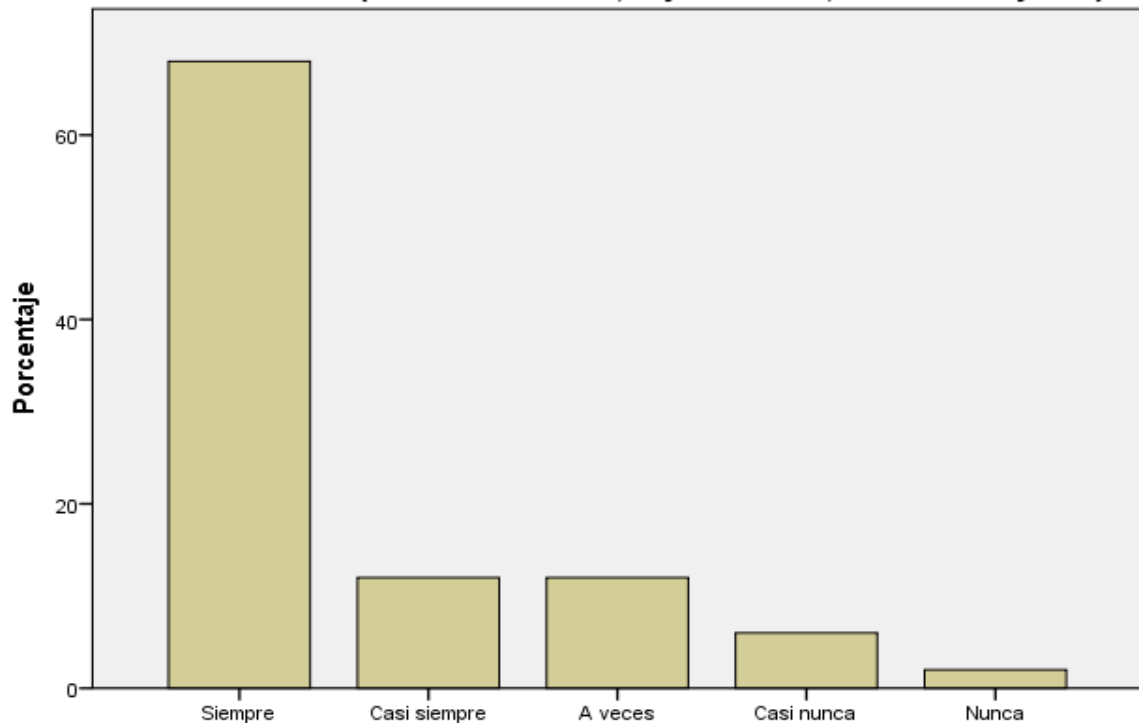
**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 70,0% siempre expresan sus experiencias y/o actividades realizadas con anterioridad; el 10,0% casi siempre expresan sus experiencias y/o actividades realizadas con anterioridad, el 10,0% a veces expresan sus experiencias y/o actividades realizadas con anterioridad, el 8,0% casi nunca expresan sus experiencias y/o actividades realizadas con anterioridad y el 2,0% nunca expresan sus experiencias y/o actividades realizadas con anterioridad.

**Tabla 11**

Utiliza la concordancia (artículo – nombre, sujeto –verbo, nombre – adjetivo).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

**Utiliza la concordancia (artículo – nombre, sujeto –verbo, nombre – adjetivo).**



**Utiliza la concordancia (artículo – nombre, sujeto –verbo, nombre – adjetivo).**

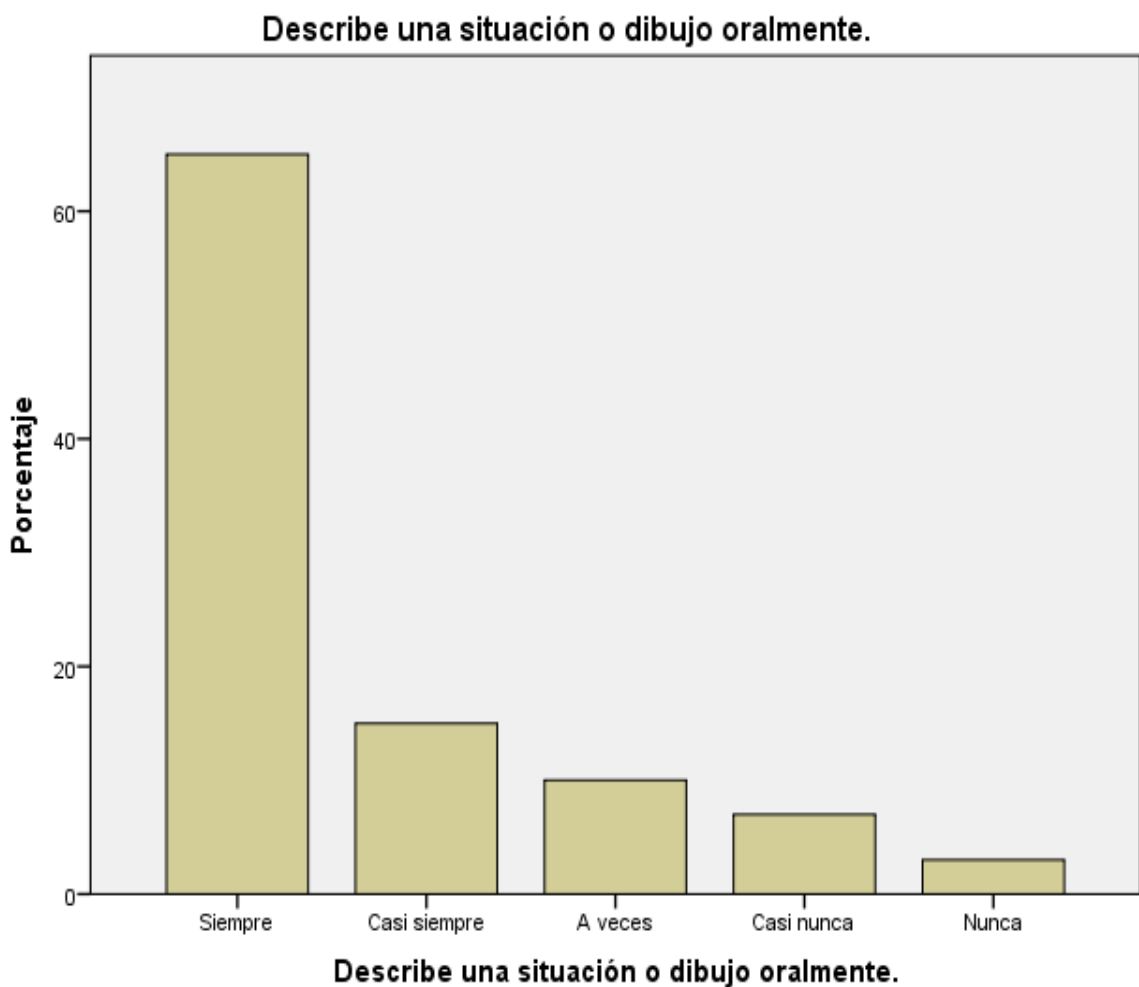
*Figura 11: Utiliza la concordancia (artículo – nombre, sujeto –verbo, nombre – adjetivo).*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 68,0% siempre utilizan la concordancia (artículo-nombre, sujeto-verbo, nombre-adjetivo); el 12,0% casi siempre utilizan la concordancia (artículo-nombre, sujeto-verbo, nombre-adjetivo), el 12,0% a veces utilizan la concordancia (artículo-nombre, sujeto-verbo, nombre-adjetivo), el 6,0% casi nunca utilizan la concordancia (artículo-nombre, sujeto-verbo, nombre-adjetivo) y el 2,0% nunca utilizan la concordancia (artículo-nombre, sujeto-verbo, nombre-adjetivo).

**Tabla 12**

Describe una situación o dibujo oralmente.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	65	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	15	15,0	15,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	7	7,0	7,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



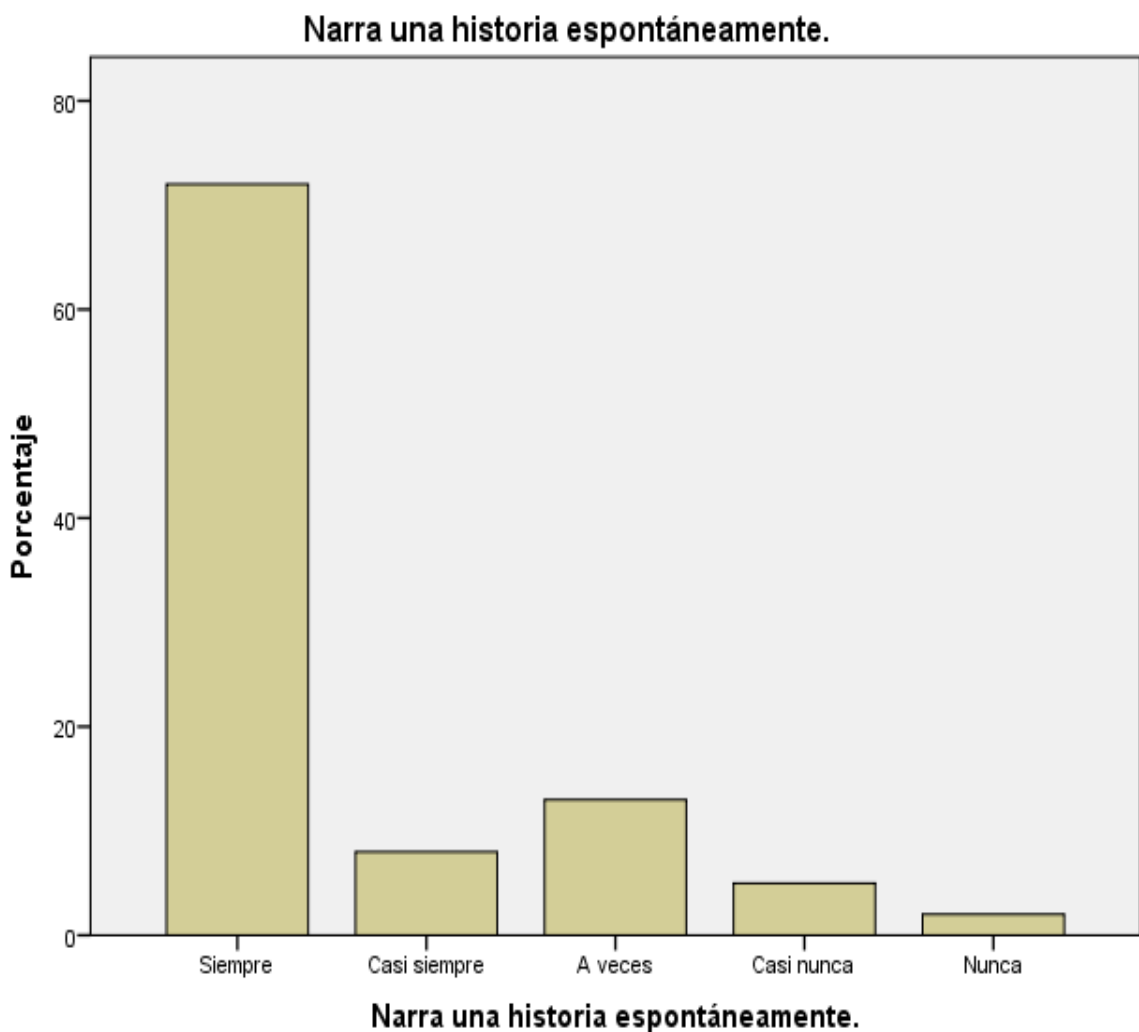
*Figura 12: Describe una situación o dibujo oralmente.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 65,0% siempre describen una situación o dibujo oralmente; el 15,0% casi siempre describen una situación o dibujo oralmente, el 10,0% a veces describen una situación o dibujo oralmente, el 7,0% casi nunca describen una situación o dibujo oralmente y el 3,0% nunca describen una situación o dibujo oralmente.

**Tabla 13**

Narra una historia espontáneamente.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



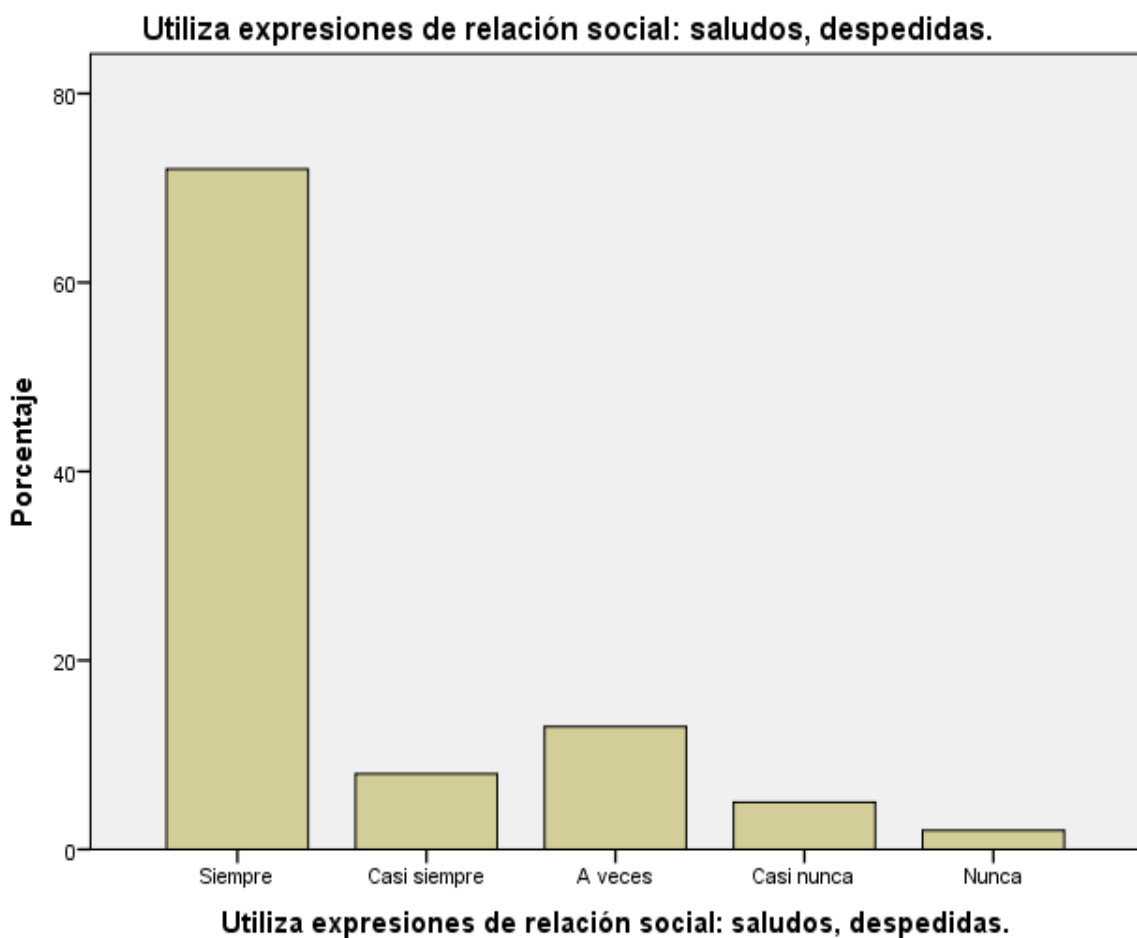
*Figura 13: Narra una historia espontáneamente.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 72,0% siempre narran una historia espontáneamente; el 8,0% casi siempre narran una historia espontáneamente, el 13,0% a veces narran una historia espontáneamente, el 5,0% casi nunca narran una historia espontáneamente y el 2,0% nunca narran una historia espontáneamente.

**Tabla 14**

Utiliza expresiones de relación social: saludos, despedidas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



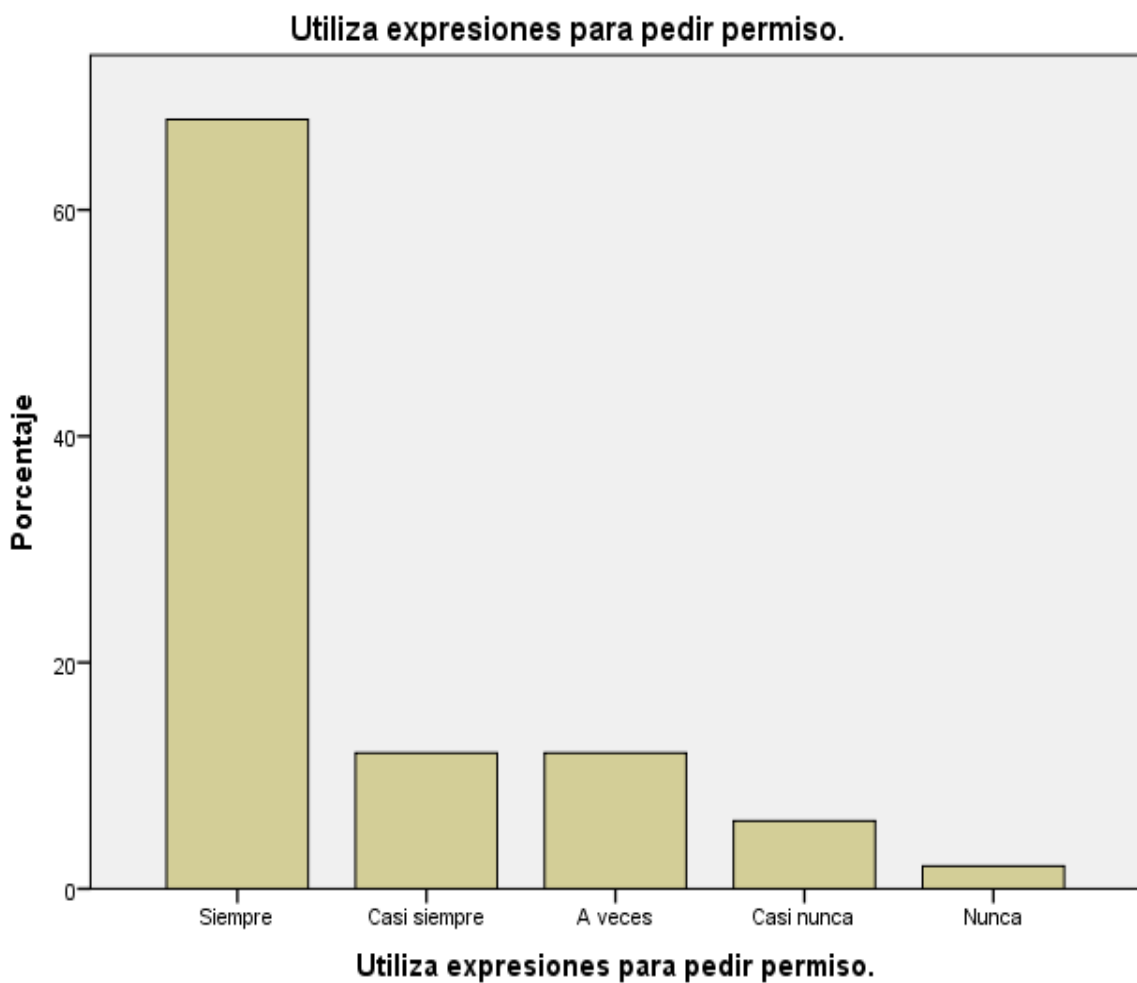
*Figura 14: Utiliza expresiones de relación social: saludos, despedidas.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 72,0% siempre utilizan expresiones de relación social: saludos y despedidas; el 8,0% casi siempre utilizan expresiones de relación social: saludos y despedidas, el 13,0% a veces utilizan expresiones de relación social: saludos y despedidas, el 5,0% casi nunca utilizan expresiones de relación social: saludos y despedidas y el 2,0% nunca utilizan expresiones de relación social: saludos y despedidas.

**Tabla 15**

Utiliza expresiones para pedir permiso.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 15: Utiliza expresiones para pedir permiso.*

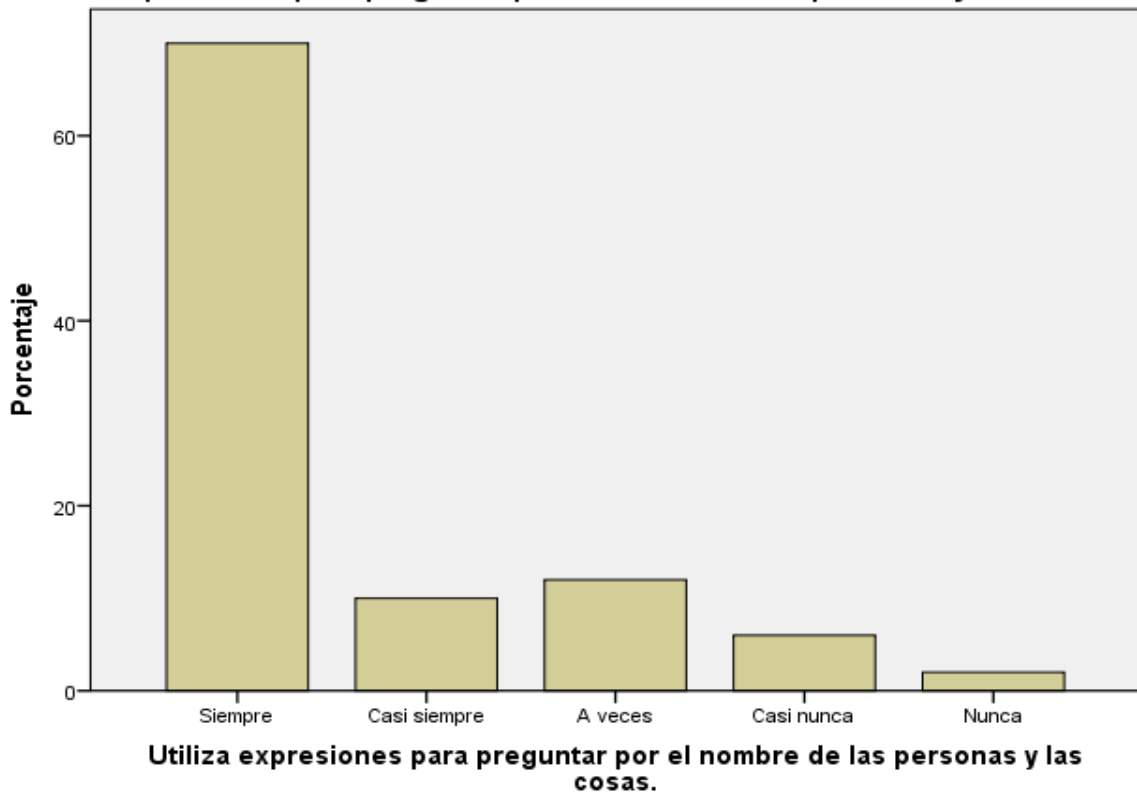
**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 68,0% siempre utilizan expresiones para pedir permiso; el 12,0% casi siempre utilizan expresiones para pedir permiso, el 12,0% a veces utilizan expresiones para pedir permiso, el 6,0% casi nunca utilizan expresiones para pedir permiso y el 2,0% nunca utilizan expresiones para pedir permiso.

**Tabla 16**

Utiliza expresiones para preguntar por el nombre de las personas y las cosas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

**Utiliza expresiones para preguntar por el nombre de las personas y las cosas.**



*Figura 16: Utiliza expresiones para preguntar por el nombre de las personas y las cosas.*

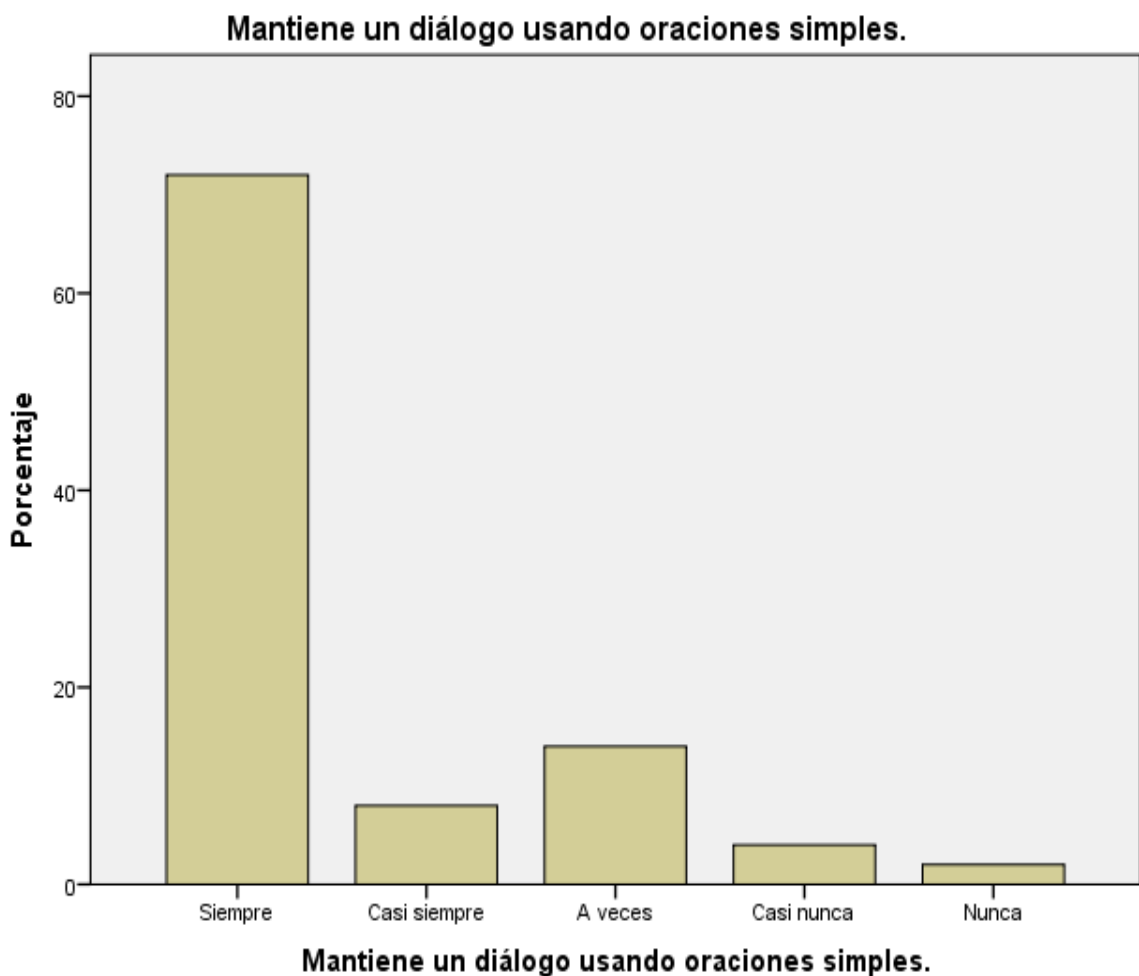
**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 70,0% siempre utilizan expresiones para preguntar por el nombre de las personas y las cosas; el 10,0% casi siempre utilizan expresiones para preguntar por el nombre de las personas y las cosas, el 12,0% a veces utilizan expresiones para preguntar por el nombre de las personas y las cosas, el 6,0% casi nunca utilizan expresiones para preguntar por el nombre de las personas y las cosas y el 2,0% nunca utilizan expresiones para preguntar por el nombre de las personas y las cosas.



**Tabla 17**

Mantiene un diálogo usando oraciones simples.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	14	14,0	14,0	94,0
	Casi nunca	4	4,0	4,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 17: Mantiene un diálogo usando oraciones simples.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 72,0% siempre mantienen un diálogo usando oraciones simples; el 8,0% casi siempre mantienen un diálogo usando oraciones simples, el 14,0% a veces mantienen un diálogo usando oraciones simples, el 4,0% casi nunca mantienen un diálogo usando oraciones simples y el 2,0% nunca mantienen un diálogo usando oraciones simples.

## 4.2. Contratación de hipótesis

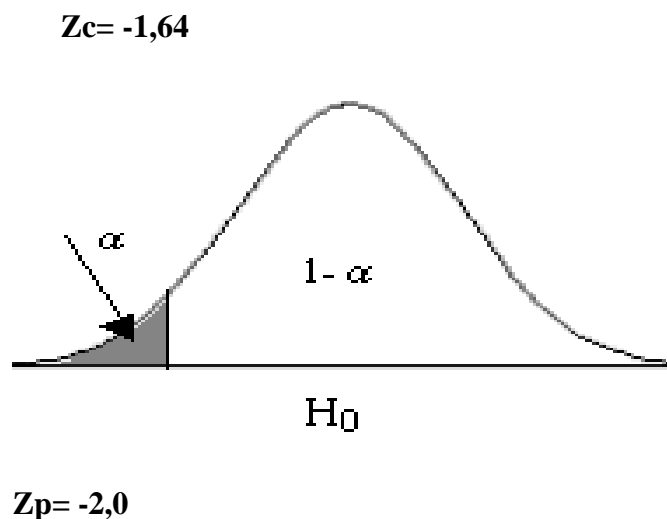
### Paso 1:

**H<sub>0</sub>:** Los juegos no influyen significativamente en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

**H<sub>1</sub>:** Los juegos influyen significativamente en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

**Paso 2:**  $\alpha=5\%$

**Paso 3:**



**Paso 4:**

Decisión: Se rechaza  $H_0$

Conclusión: Se pudo comprobar que los juegos influyen significativamente en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

## CAPÍTULO V

### DISCUSIÓN

#### 5.1. Discusión de resultados

A partir de los hallazgos encontrados, aceptamos la hipótesis general que; los juegos influyen significativamente en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.

Estos resultados guardan relación con lo que sostienen Puaquiza (2017), quien en su estudio concluyo que: En su primer examen visual y dispositivo de imagen sensorial emocional: EAD-Nelson Ortiz, los niños y niñas de 3 a 4 años fallan en el departamento de audición y lenguaje en sus respectivos períodos disponibles, lo que representa el 44% de la población. En el nivel listo, el 56 % de los bebés se encuentran en una etapa de desarrollo promedio, lo que indica retrasos significativos en la pronunciación y la comprensión. También guardan relación con el estudio de Simbaña (2016), quien llego a la conclusión que: los juegos educativos son alternativas que contribuyen al desarrollo del habla de los niños y se enfocan en el desarrollo de habilidades físicas, sociales y emocionales. Los juegos educativos capturan actividades educativas, atractivas y estimulantes, creando nuevas áreas de aprendizaje que contribuyen al desarrollo de la atención, la imaginación, la iniciativa, la investigación, las habilidades, las habilidades lógicas, la disciplina, la cohesión, la responsabilidad, el respeto y la confianza en uno mismo.

Pero en lo que concierne a los estudios de López & Merino (2020), así como de Atalaya (2018) concluyeron que: En la I.E.I. N°534 San Gerónimo - Huancavelica, el uso de juegos de lenguaje tiene un efecto positivo y significativo en el desarrollo del habla en hombres y mujeres de 05 años en comparación con el uso de la prueba no paramétrica de Wilcoxon al 5% de nivel de significado. De igual modo, el programa de juegos de lenguaje influye de manera positiva en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años de la primera organización educativa 005, distrito de San Martín de Porres, como se muestra en el programa Wilcoxon, en comparación con el resultado de tener  $Z_c < \text{como } Z_t (-4.356 < -1.96)$ , lo que significa el rechazo de la hipótesis nula, así como  $p_\alpha (0.00 < 0.05)$ .

## CAPITULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 6.1. Conclusiones

- Se comprobó que el juego influye significativamente en el desarrollo del lenguaje oral, porque permite que los niños desarrollen su aprendizaje y comprendan la realidad del mundo que los rodea, mejora su capacidad de comprender cosas reales en la comunidad que desarrollan a medida que obtienen una mejor comprensión del mundo que desarrollan. Así que hagamos del juego una actividad verdaderamente satisfactoria, agradable para nuestros alumnos y cuya imaginación sea aceptada y respetada porque forma parte de ella.
- El juego influye significativamente en el aspecto fonológico del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”, porque alcanza el pragmatismo que describe el estado del desarrollo de las ideas, el tipo de personalidad de la persona, la conciencia, la emoción y la capacidad de socialización, además, tiene una estructura sonora básica, que reconstruye para que se vean como adultos. Cree sus propios diagramas y modifican a medida que se familiarice con el sistema.
- Tanto el juego y el aspecto gramática del lenguaje oral influye significativamente en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”, porque estudia los signos del lenguaje como palabras, oraciones, frases y significados. De tal manera, los niños que han desarrollado el conocimiento sintáctico han demostrado que pueden usar esta habilidad, así como la conciencia fonológica, para reconocer palabras desconocidas, lo cual es útil para la lectura.
- Asimismo, el juego influye significativamente en el aspecto semántico del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”, debido a que captura el mundo a través de un modelo de lenguaje dado, comprende la relación entre indicadores en un contexto dado. El niño primero absorbe las características más generales de la palabra, luego, poco a poco, irá

absorbiendo las características más específicas hasta dominar el lenguaje de los adultos.

- Finalmente, el juego influye significativamente en el aspecto pragmático del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”, debido a que esto involucra la aplicación idónea de las normas de uso del lenguaje en un entorno dado, convirtiéndolos en interlocutores activos basado en las convenciones sociales que rigen la utilización conveniente del lenguaje. Esto incluye, por ejemplo, rutinas de preguntas y respuestas y negociaciones para edificar significados comunes.

## **6.2. Recomendaciones**

- Se debe continuar profundizando la investigación sobre la efectividad de los programas de expresión oral y estrategias de juego para que el conocimiento ayude a promover las condiciones más adecuadas para que los niños se diviertan y enseñen estrategias para mejorar sus habilidades expresivas.
- Brindar capacitación o talleres a los líderes de la agencia sobre la experiencia olímpica y la importancia de este papel en el proceso de aprendizaje de la participación de los padres.
- Formar a los docentes para mejorar el uso de los juegos relacionados con la psicomotricidad, deben adaptarse a las necesidades de la educación en valores, y estar presentes en los diferentes espacios de aprendizaje.
- Docentes, directores, padres, madres de familia y niños deben considerar la enseñanza del juego como una estrategia para el desarrollo del lenguaje.
- Los padres están más involucrados en la educación de sus hijos y ayudan a cambiar su mentalidad y práctica hacia los juegos, no solo juegos divertidos o que hacen perder el tiempo.

## CAPITULO VII

### FUENTE DE INFORMACIÓN

#### 7.1. Fuentes bibliográfica

- Atalaya, S. (2018). *Influencia de los juegos lingüísticos en el lenguaje oral en niños de 5 años de la institución educativa Inicial 005 San Martín de Porres, 2017*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Barragán, V. (2017). *El juego y el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del Parvulario Politécnico 2016*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Barrera, L., & Fraca, L. (2004). *Psicolingüística y desarrollo del español*. Caracas: Monte Ávila.
- Bonilla, R. (2016). *El desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del colegio Hans Christian Andersen*. Piura : Universidad de Piura.
- Calero, M. (1998). *Educar jugando*. Lima: San Marcos.
- Chateau, J. (1988). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires.
- Fernández, J. (2018). *El juego y el desarrollo psicomotor en niños de 5 años*. Lima.
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Garrillo, P. (2010). *Educar en el ocio y el tiempo libre*. Madrid: Palabra.
- Garton, A., & Pratt, C. (1991). *Aprendizaje y proceso de alfabetización. El desarrollo del lenguaje hablado y escrito*. Barcelona: Paidós.
- Gil, J. (2008). *Desarrollo del lenguaje oral: rol de la familia y la escuela*.
- Goodman, K. (1986). *El lenguaje integral*. Buenos Aires: Aique.
- Huizinga, J. (1987). *El elemento lúdico en la cultura*. Alianza.
- López, D., & Merino, L. (2020). *Los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N°534 San Gerónimo Huancavelica*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.

- Montserrat, S. (1996). Aula de Innovación Educativa. *Revista Aula de Innovación Educativa* 46, 1-4.
- Olerón, P. (1999). *El niño y la adquisición del lenguaje*. Madrid: Morata.
- Owens, R. (2003). *Desarrollo del lenguaje*. 5ª Edición. Madrid: Pearson .
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Wanceulen.
- Puaquiza, M. (2017). *El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años del centro de desarrollo infantil Lemcis plus, de la Ciudad de Ambato*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Rojas, I. (2009). *Aplicación de juegos lógicos en Juventud Salesiana*. UNIÓN.
- Secretaría de educación pública. (1999). *Libro para el maestro*. México: Español tercer grado.
- Simbaña, M. (2016). *Juegos didácticos en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 3 años del Centro Infantil "Luis Merani" Calderón de la ciudad de Quito, período 2015-2016*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Soprano, A. (2011). *Cómo evaluar el lenguaje en niños y adolescente*. Buenos Aires: Paidós.
- Vega, L. (2011). *Estrategias para la promoción del desarrollo del lenguaje en niños preescolares*. México, D.F.: UNAM.
- Vega, L., & Macotela, S. (2007). *Desarrollo de la alfabetización en niños preescolares*. México: Facultad de Psicología, UNAM.

## ANEXOS

**Anexo 1:** Lista de cotejo para los niños de 3 años



**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN**

**INICIAL Y ARTE**

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**Instrucciones:** Estas preguntas es para dar a conocer los niveles del juego en los niños de 3 años.

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
1	Realiza actividades de movimiento con su cuerpo.					
2	Juega utilizando sus brazos y piernas.					
3	Los juegos le ayudan a conocer más a sus compañeros en el aula.					
4	Comunica libremente sus emociones y sentimientos a través del juego.					
5	Ayuda de manera solidaria a sus compañeros en el momento de realizar juegos educativos.					
6	Realiza juegos para reconocer las partes de su cuerpo.					
7	Con su cuerpo formas figuras geométricas.					
8	Utiliza su manos, pies y codo para realizar medidas de longitud.					
9	Utiliza juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc.					



<b>10</b>	Respeto a sus compañeros al momento de jugar.					
<b>11</b>	El uso del juego educativo le ayuda a participar grupalmente, conocer y valorar a sus compañeros de aula.					
<b>12</b>	Utiliza la pelota para realizar movimientos con su cuerpo.					
<b>13</b>	Sigue las reglas en los juegos establecidos.					
<b>14</b>	Mueve una o varias partes del cuerpo que pone en funcionamiento músculos y/o articulaciones.					

## ANEXOS

**Anexo 2:** Lista de cotejo para los niños de 3 años



**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN**

**INICIAL Y ARTE**

### **FICHA DE OBSERVACIÓN**

**Instrucciones:** Estas preguntas es para dar a conocer los aspectos del desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años.

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
1	Repite palabras articulándolas. (sin artículo).					
2	Articula el nombre de la imagen que se le muestra.					
3	Articula espontáneamente palabras cortas para expresarse.					
4	Repite frases sencillas.					
5	Expresa frases con claridad en forma espontánea.					
6	Expresa con coherencia frases sencillas (en relación con el hilo temático).					
7	Expresa con fluidez algunas acciones (naturalidad).					
8	Señala las imágenes que se le va mencionando.					
9	Utiliza vocabulario básico (la lonchera, la calle, la casa, el carro).					
10	Expresa experiencias y/o actividades					

	realizadas con anterioridad.					
<b>11</b>	Utiliza la concordancia (artículo – nombre, sujeto –verbo, nombre – adjetivo).					
<b>12</b>	Describe una situación o dibujo oralmente.					
<b>13</b>	Narra una historia espontáneamente.					
<b>14</b>	Utiliza expresiones de relación social: saludos, despedidas.					
<b>15</b>	Utiliza expresiones para pedir permiso.					
<b>16</b>	Utiliza expresiones para preguntar por el nombre de las personas y las cosas.					
<b>17</b>	Mantiene un diálogo usando oraciones simples.					

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

<b>Título:</b> El juego en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.				
<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>MARCO TEÓRICO</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
<p><b>Problema general</b> ¿De qué manera influye el juego en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo influye el juego en el aspecto fonológico del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?</li> <li>• ¿Cómo influye el juego en el aspecto gramático del lenguaje oral de los</li> </ul>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la influencia que ejerce el juego en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer la influencia que ejerce el juego en el aspecto fonológico del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</li> <li>• Establecer la influencia que ejerce el juego en el aspecto gramático del</li> </ul>	<p><b>El juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Concepto</li> <li>- Juego y educación</li> <li>- Teorías biológicas del juego</li> <li>- Teorías sociológicas del juego</li> <li>- El juego en la sociedad y la cultura</li> <li>- Características del juego</li> <li>- Juego, aprendizaje y desarrollo infantil</li> <li>- Dimensiones del juego</li> </ul> <p><b>Desarrollo del lenguaje oral</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Concepto</li> <li>- Etapas del desarrollo del</li> </ul>	<p><b>Hipótesis general</b> El juego influye significativamente en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego influye significativamente en el aspecto fonológico del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</li> <li>• El juego influye significativamente en el aspecto gramática del</li> </ul>	<p><b>Diseño metodológico</b> Para este estudio, utilizamos un tipo de diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Dado que el plan o estrategia está diseñado para dar respuesta a preguntas de investigación, no se manipulan variables, se trabaja en equipo y los datos a analizar se recopilan en un instante.</p> <p><b>Población</b> La población en estudio, la conforman todos los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”, matriculados en el año escolar 2020, los mismos que suman 100.</p> <p><b>Muestra</b> A razón de contar con una población bastante pequeña, se decidió aplicar el instrumento de recolección de datos a la población en su conjunto.</p> <p><b>Técnicas a emplear</b> En la investigación de campo, antes de coordinarme con los docentes, utilizando técnicas de observación y se aplicaron listas de verificación, esto me permite realizar una</p>

<p>niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo influye el juego en el aspecto semántico del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?</li> <li>• ¿Cómo influye el juego en el aspecto pragmático del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020?</li> </ul>	<p>lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer la influencia que ejerce el juego en el aspecto gramático del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</li> <li>• Establecer la influencia que ejerce el juego en el aspecto pragmático del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</li> </ul>	<p>lenguaje</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dimensiones del lenguaje</li> <li>- El lenguaje y el contexto social que intervienen en el desarrollo del lenguaje oral</li> <li>- Habla, lenguaje y comunicación</li> <li>- Componentes del lenguaje</li> <li>- El desarrollo de lenguaje oral en los años preescolares</li> </ul>	<p>lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego influye significativamente en el aspecto semántico del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</li> <li>• El juego influye significativamente en el aspecto pragmático del lenguaje oral de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 086 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2020.</li> </ul>	<p>investigación cuantitativa sobre estas dos variables cualitativas, es decir, una investigación desde un método mixto.</p> <p><b>Descripción de los instrumentos</b></p> <p>Utilizamos el instrumento “lista de cotejo” sobre los juegos en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 años, que consta de 14 ítems con 5 alternativas para la variables el juego y 17 ítems con 5 alternativas para la variable desarrollo del lenguaje oral, en el que se observa a los niños, de acuerdo con su participación y actuación durante las actividades, se le evalúa uno a uno a los niños elegidos como sujetos muestrales.</p> <p><b>Técnicas para el procesamiento de la información</b></p> <p>Para este estudio, el sistema estadístico SPSS, versión 23; y la estadística de investigación descriptiva: la medida de tendencia central, la medida de dispersión y curtosis.</p>
---	---	--	--	--