

---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL  
DESARROLLO DEL LENGUAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS  
DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA INICIAL N° 005 “FRAY MARTINCITO DE  
PORRES, HUÁNUCO – 2018.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA:**

**BR. NILDA AURORA BETETA LOYOLA**

**ASESOR:**

**MGTR. WILFREDO FLORES SUTTA**

**HUÁNUCO – PERÚ**

**2018**

## **TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN**

LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 005 “FRAY MARTINCITO DE PORRES, HUÁNUCO – 2018.

## **HOJA DEL JURADO EVALUADOR**

Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez  
Presidente

Mgtr. Ana Bustamante Chávez  
Miembro

Dr. Pbro. Edgardo F. Espinoza Alvino  
Miembro

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Católica Los  
Ángeles de Chimbote Filial  
Huánuco por ser parte de mi  
formación como profesional.

A los docentes de la Escuela de Educación  
Inicial por sus enseñanzas y orientaciones  
para formarme como una gran profesional y  
competente ante los cambios de la sociedad.

Al docente Mgtr. Wilfredo Flores  
Sutta por su apoyo y asesoría  
constante para la culminación de  
este trabajo de investigación.

Al personal directivo, docentes y niños y  
niñas de la Institución Educativa Inicial N°  
005 “Fray Martincito de Porres; por  
haberme brindado las facilidades para la  
aplicación de este trabajo de investigación.

## **DEDICATORIA**

A Dios....

## RESUMEN

La presente tesis estuvo dirigida a determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 25 niños y niñas de 5 años del nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de “t” de Student para la prueba de hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 30% de los niños y niñas obtuvieron en el desarrollo del lenguaje. A partir de estos resultados se aplicó las estrategias lúdicas a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 79% de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo de lenguaje, demostrando un desarrollo del 48%. Con los resultados obtenidos y procesando la prueba de hipótesis T de student se concluye aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo del lenguaje.

**Palabras clave:** Estrategias, lúdicas, desarrollo del lenguaje, sistemas lingüísticos.

## ABSTRACT

The present thesis was aimed at determining the extent to which the application of play strategies develops language in the children of 4 years of the initial level of the Initial Educational Institution No. 005 "Fray Martincito de Porres", Huánuco. The study was of quantitative type with a pre-experimental research design with pre-test and post-test to the experimental group. We worked with a sample population of 25 children of 5 years of the initial level. Student's t-test was used to test the research hypothesis. The results showed that 30% of boys and girls obtained language development. From these results, the ludic strategies were applied through 15 learning sessions. Subsequently, a post test was applied, whose results showed that 79% of the 5-year-old boys and girls of the initial level obtained in language development, demonstrating a 48% development. With the results obtained and processing the hypothesis test of student T is concluded accepting the general hypothesis of the investigation that supports that the ludic strategies improves the development of the language.

**Key words:** Strategies, playfulness, language development, linguistic systems.

## INDICE

	<b>Pág.</b>
CARATULA.....	i
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN .....	ii
HOJA DEL JURADO EVALUADOR.....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT.....	vii
INDICE .....	viii
ÍNDICE DE TABLAS .....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>12</b>
<b>II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....</b>	<b>15</b>
2.1. Antecedentes.....	15
2.2. Marco Conceptual.....	21
2.2.1. Lúdica y juego .....	21
2.2.2. Juego y aprendizaje.....	34
2.2.3. Clasificación del juego.....	40
2.2.4. El lenguaje .....	46
2.2.5. Adquisición del lenguaje .....	48
2.2.6. El lenguaje y el desarrollo social y afectivo .....	53
2.2.7. Desarrollo del lenguaje de un niño de 0-12 años.....	55



<b>III. HIPÓTESIS .....</b>	<b>60</b>
3.1. Hipótesis General (Ha) .....	60
3.2. Hipótesis Nula (Ho) .....	60
3.3. Hipótesis Específicas .....	60
<b>IV. METODOLOGÍA .....</b>	<b>61</b>
4.1. Diseño de investigación .....	61
4.2. Población y muestra.....	62
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores .....	63
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	64
<b>V. RESULTADOS .....</b>	<b>68</b>
5.1. Resultados .....	68
<b>VI. CONCLUSIONES .....</b>	<b>77</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>80</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>82</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> .....	76
Resultado del desarrollo del lenguaje según la prueba de entrada y salida	
<b>Tabla 2</b> .....	78
Resultado de la interiorización del habla según la prueba de entrada y salida	
<b>Tabla 3</b> .....	80
Resultado del desarrollo de los sistemas lingüísticos según la prueba de entrada y salida	
<b>Tabla 4</b> .....	82
Resultado del desarrollo del lenguaje según la prueba de entrada y salida	

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

**Gráfico N° 01**.....77

Resultado del desarrollo del lenguaje según la prueba de entrada y salida

**Gráfico N° 02**.....79

Resultado de la interiorización del habla según la prueba de entrada y salida

**Gráfico N° 03**.....81

Resultado del desarrollo de los sistemas lingüísticos según la prueba de entrada y salida

**Gráfico N° 04**.....83

Resultado del desarrollo de la expresión oral según la prueba de entrada y salida

## I. INTRODUCCIÓN

En el informe de investigación denominado: LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 005 “FRAY MARTINCITO DE PORRES, HUÁNUCO – 2018, nos hemos propuesto fundamentalmente absolver de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial, determinando principalmente de manera cuantitativa, en un nivel pre experimental la forma y el grado de mejoría, siendo también priorizado las dimensiones a estudiar y analizar su nivel de desarrollo (interiorización del habla, desarrollo de los sistemas lingüísticos, desarrollo de la expresión oral).

Las capacidades lingüísticas aparecen en el ser humano de forma natural, pero es fundamental la presencia de factores que influyen en el progreso general de las niñas y los niños y más aún en el desarrollo del lenguaje, por tal razón los estímulos que son proveídos por el medio serán de vital importancia.

La falta de comprensión de los mensajes sencillos, la dificultad para elaborar las reglas gramaticales en las primeras edades o un lenguaje excesivamente imitativo o repetitivo, puede delimitar aquellos procesos básicos como: atención, memoria, simbolización que se relaciona con la capacidad para recibir, mantener y abstraer información lingüística, generando un deterioro en el proceso del inter aprendizaje

Dentro de la Educación Inicial es primordial buscar la aplicación de estrategias metodológicas que contribuyan en el desarrollo del lenguaje, las estrategias lúdicas

constituyen las actividades más idóneas para emplearlas en la infancia; porque el juego es el lenguaje propio de las niñas y los niños y sin duda alguna, constituye un factor importantísimo, generando satisfacción, descargando energías, brindando alivio en las frustraciones y así preparándolos para la vida futura. La misma que está comprendida en cinco capítulos que a continuación se detalla de la siguiente manera: En el capítulo I se formula el problema de investigación, los objetivos, justificación.

El capítulo II se menciona algunos trabajos que se han realizado tratando de solucionar el mismo problema. Esboza el marco teórico elaborando los elementos teórico – conceptuales que enmarcan y guían el problema e hipótesis formulados.

En el capítulo III se diseña la Metodología de la Investigación describiendo las variables, identificando la población y analizando los instrumentos de recolección de datos.

En el capítulo IV se realiza el tratamiento de los resultados, para poder determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial, se presentará mediante gráficos y tablas.

En el capítulo V se presenta las conclusiones del trabajo de investigación.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, se ha formulado el siguiente enunciado:

¿De qué manera la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco - 2018?

Para lo cual se formuló el objetivo general: Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco - 2018.

Y como objetivos específicos:

Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla la interiorización del habla en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco.

Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla los sistemas lingüísticos en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco.

Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla la expresión oral en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco.

## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

Se realizó las siguientes revisiones bibliográficas y otras fuentes que pueden existir y estén relacionado al trabajo de investigación y estos nos puedan orientar hacia el buen desarrollo de esta investigación.

Barrebechea (2009) en su tesis titulada. “INFLUENCIA DE LA APLICACIÓN DEL PLAN DE ACCIÓN “MUNDO MÁGICO” EN LA EXPRESIÓN ORAL DE NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DE EDAD DE LA I.E. “AMIGAS DE CHIMBOTE” ANCASH, 2009”. En cuyas conclusiones resumen lo siguiente:

El plan de acción “Mundo Mágico” ha demostrado su efectividad para desarrollar la expresión oral, esto se evidencia en los resultados obtenidos: De una media aritmética de 33,16 obtenida en el pre test se ha avanzado a un 68, 96 obtenido en el pos test, estableciendo la diferencia encontramos un avance de 35.8 % lo cual demuestra un significativo avance en la expresión oral de niños y niñas participantes en la investigación.

En cuanto los resultados a la prueba t de student encontramos que en todas las dimensiones vocabulario, articulación, entonación, comunicación, habilidades para escuchar, comprensión oral y producción de lenguaje es altamente significativa, en todos los casos la  $H_0$  es rechazada con valores que oscilan entre 6,216 a 7,99.

En la situación final en el pos test de pudo obtener un promedio de 68,96 cuyo nivel es más elevado que el pre test que fue de 33,16. Después de la aplicación del plan de

acción, se llega a la conclusión de que el plan de acción tuvo efectos significativos en la expresión oral en los niños y niñas de 05 años de la I.E. “Amigas de Chimbote”.

La utilización de estrategias variadas de carácter lúdico (Dramatizaciones, canciones, cuentos y juegos) contempladas en el plan de acción “Mundo Mágico” permitió desarrollar la capacidad de expresión oral de manera más natural y divertida, rescatando los principios entre juego, aprendizaje y el desarrollo del niño.

Las jornadas familiares permitió sensibilizar a los padres de familia sobre la importancia de desarrollar la expresión oral en sus hijos, esto facilitó la participación de padres y madres en actividades de apoyo a las actividades de aprendizaje realizado.

Urbina (2013) en su tesis titulada: “DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS A TRÁVES DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN NIÑOS MENORES DE 4 AÑOS DE LAS SALAS DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA DEL MÓDULO 41 – PUENTE PIEDRA - 2013”. En cuyas conclusiones encontramos los siguientes:

El desarrollo de las habilidades comunicativas es favorable a través de actividades lúdicas en niños menores de 4 años de las SET del módulo 41 – Puente Piedra, así lo demuestra la Prueba de U Mann-Whitney al obtenerse un indicador estadístico  $Z = -3.135$  y una significación  $p = 0.002 < 0.01$ , esto significa que al interrelacionarse los aspectos afectivos y cognitivos en los niños predispone favorablemente el desarrollo



de habilidades comunicativas, al encontrarse que existe una diferencia significativa en las puntuaciones de habilidades comunicativas, del grupo control y el grupo experimental, en la fase de postest.

El desarrollo de la expresión artística es favorable a través de actividades lúdicas, en niños menores de 4 años de las SET del módulo 41 – Puente Piedra, así lo demuestra la Prueba de U Mann-Whitney al obtenerse un indicador estadístico  $Z = -2.140$  y una significación  $p = 0.032 < 0.05$ , esto significa que al incidirse en el área afectiva los niños desarrollan manifestaciones gráfico-plásticas, corporales y dramáticas musicales que contribuyen a establecer una diferencia significativa entre las puntuaciones de expresión artística, entre el grupo control y el grupo experimental, en la fase de postest.

El desarrollo de la expresión y comprensión oral es favorable a través de actividades lúdicas en niños menores de 4 años de las SET del módulo 41 – Puente Piedra así lo demuestra la Prueba de U Mann-Whitney al obtenerse un indicador estadístico  $Z = -2.821$  y una significación  $p = 0.005 < 0.01$ , esto significa que al trabajarse de forma sistemática en la discriminación secuencial de sonidos, sílabas y palabras, así como trabajar con el reconocimiento de rimas, permite desarrollar bases para la comunicación oral y establecer una diferencia significativa entre las puntuaciones de expresión y comprensión oral, entre el grupo control y el grupo experimental, en la fase de postest.

Ramos y Valderrama (2012) en su tesis titulada: “EFECTOS DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD SOBRE EL LENGUAJE ORAL DE LOS ALUMNOS DE EDUCACION INICIAL DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DEL DISTRITO DE VILLA EL SALVADOR - 2012” hacen mención haber llegado a las siguientes conclusiones:

El taller de Psicomotricidad “Me muevo y aprendo” incrementó el nivel del lenguaje oral de los alumnos de 4 años del nivel de educación Inicial de la Institución Educativa San Martín De Porres del distrito de Villa El Salvador, en un 72.2% ubicándose en un nivel normal debido a que ellos son capaces de expresar sus emociones, manifestar sus necesidades y expresar sus sentimientos con total libertad, lo cual ha sido comprobado mediante la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney y a las tablas de frecuencia.

El taller de Psicomotricidad “Me muevo y aprendo” incrementó el nivel del lenguaje oral en la dimensión de forma de los alumnos de 4 años del nivel de educación Inicial de la Institución Educativa San Martín De Porres del distrito de Villa El Salvador, en un 66.7% ubicándose en un nivel normal debido a que ahora ellos son capaces de pronunciar correctamente los fonemas s/ r/ f/ z de las imágenes mostradas, repetir frases completas y expresar verbalmente frases cuando completan una lámina de imágenes. El taller de Psicomotricidad “Me muevo y aprendo” incrementó el nivel del lenguaje oral en la dimensión de contenido de los alumnos de 4 años del nivel de educación Inicial de la Institución Educativa San Martín De Porres del distrito de Villa El Salvador, en un 83.3% ubicándose en un nivel normal

debido a que ellos son capaces de comunicar sus ideas, pensamientos, sentimientos, decisiones y necesidades en todo momento.

El taller de Psicomotricidad “Me muevo y aprendo” incrementó el nivel del lenguaje oral en la dimensión de uso de los alumnos de 4 años del nivel de educación Inicial de la Institución Educativa San Martín De Porres del distrito de Villa El Salvador, en un 83.3% pasando en un nivel normal debido a que ahora los niños son capaces de expresar sus sentimientos, ideas, necesidades en todo momento, es decir muestran un incremento de palabras en su vocabulario no solo en palabras que utilizan diariamente, sino también en palabras que ellos no conocen, estableciendo así relaciones con sus pares con mayor facilidad.

Carbonel (2010) en su trabajo de investigación titulada: “APLICACIÓN DE LA TÉCNICA DE DRAMATIZACIÓN PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I. N° 001 “VIRGEN MARIA AUXILIADORA” DE LA URBANIZACIÓN LATINA DEL DISTRITO DE JOSÉ LEONARDO ORTIZ”. Se ha podido extraer las siguientes conclusiones relacionadas con nuestro trabajo de investigación.

El nivel de expresión oral de los niños antes de aplicar la técnica de dramatización no es adecuada, en cuanto a su pronunciación, fluidez verbal y amplitud del vocabulario.

Los padres de familia expresan su necesidad que sus menores hijos lean y escriban; dejando de lado la expresión oral.

El nivel de aceptación y el grado de aplicación como técnica para mejorar la expresión oral por parte de los docentes fue positiva.

La técnica de la dramatización es efectiva para mejorar la expresión oral, ya que el niño a través del juego dramático desarrolla su expresión oral y autonomía.

El nivel de expresión oral de los niños después de aplicar la técnica de dramatización mejoró sustancialmente en su pronunciación, fluidez verbal y amplitud del vocabulario, tal como se expresa en la lista de cotejos N° 3 aplicada.

Calderón y Solano (2010) en su tesis titulada: “EFECTIVIDAD DEL CUESTIONARIO C-DLE PARA MEDIR EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 18 A 23 MESES PERTENECIENTES A INSTITUCIONES EDUCATIVAS PRIVADAS DE LIMA METROPOLITANA”, Llegaron a las siguientes conclusiones:

El presente trabajo es de tipo psicométrico, tuvo como finalidad demostrar la validez y confiabilidad del Cuestionario del Desarrollo del Lenguaje (C-DLE) en niños de 18 a 23 meses, elaborado con la finalidad de detectar precozmente posibles dificultades del lenguaje en niños. La muestra estuvo constituida por 434 alumnos pertenecientes a Instituciones Educativas Privadas de Lima Metropolitana, divididos proporcionalmente en edades comprendidas entre 18 a 23 meses, teniendo en cuenta el sexo y clase social a la cual pertenecen. El instrumento fue construido haciendo uso de los procesos establecidos con este propósito y para establecer la validez y confiabilidad del mismo. Como resultado, se tiene un cuestionario con adecuados

índices de confiabilidad y validez y el hallazgo de las diferencias en las puntuaciones según las variables sexo y clase social atendiendo al grupo de edad (18 a 20 meses y 21 a 24 meses), generándose los baremos correspondientes.

- El cuestionario del desarrollo C-DLE aplicado a niños de 18 a 23 meses ha demostrado tener validez de contenido, constructo y criterio.
- Se determinó la confiabilidad por consistencia interna a través del coeficiente Alfa de Cronbach, arrojando un valor de 0.90.
- Se lograron normas percentiles para la interpretación de las puntuaciones del cuestionario C-DLE.
- Los resultados obtenidos del cuestionario C-DLE permite identificar de manera precoz niños con problemas de lenguaje.

## **2.2. Marco Conceptual**

### **2.2.1. Lúdica y juego**

La lúdica y el juego se convierten en el elemento fundamental dentro de la propuesta alejándonos de la visión reduccionista tradicional de las teorías conductistas-positivistas que se limitan a considerarlo dentro de lo meramente didáctico, observable y mensurable, permitiéndonos entonces entender la lúdica como un “comportamiento” o una “actitud”.

Vigotsky, (1982) expone que "el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante él, el niño está siempre por encima de su edad media, por encima de su conducta diaria; en el juego, es como si fuera una cabeza más alta de lo que en realidad es. Al igual que en el foco de una lente de aumento, el juego contiene todas

las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo" (Vigotsky, 1982; p. 156).

Sánchez (2009) investiga sobre el juego y otras actividades lúdicas para la educación ambiental de los escolares. Menciona el juego como un factor importante para el desarrollo infantil que surge de manera espontánea, natural, sin aprendizaje previo, sin embargo, pocos educadores le conceden el verdadero lugar que le corresponde como uno de los medios más eficaces para el aprendizaje. La autora expresa que para ser un buen.

Por otra parte, Quintero y Quintero (2008) expresan:

Si la lúdica es parte fundamental de la dimensión humana y está relacionada con la actitud y la predisposición frente a la vida, entonces su influencia en el desarrollo humano y la calidad de vida de las personas es de gran relevancia. Por lo tanto, cuando se pretende realizar procesos que estén orientados a tener influencia en estos aspectos se debe tener en cuenta la lúdica como un elemento fundamental para potencializar capacidades individuales o colectivas que faciliten la expresión de las posibilidades creativas o productivas. p. 23.

### **Estrategias**

Las estrategias (De la torre 2000:5) son procedimientos por los que organizan secuencialmente las acciones, a fin de conseguir metas deseadas, se justifican si al ponerlas en práctica desencadenan la actividad discente clave para lograr el aprendizaje.

Tejada (2000) clasifica las estrategias según el protagonismo de la acción, sin embargo, se considera que es difícil encontrar una estrategia para el propósito de este trabajo. De acuerdo con este autor, el diseño de la estrategia lúdica estará ubicado en la unión entre el profesor y el alumno, lo cual corresponde a aprendizaje por recepción y por exploración, actividad que se pretende realizar con grupo de niños de los jardines seleccionados Las Estrategias Bravo (2008:34) citado por Quintero C. (2012) constituyen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se alcanzan conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie (filogénesis).

Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Popularmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las

culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma. Bien porque se aborda desde diferentes marcos teóricos, bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen muy diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y puede seguir desempeñando en la vida humana.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer (1855) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes (Teoría del excedente de energía). Lázarus (1883), por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación (Teoría de la relajación). Por su parte Groos (1898, 1901) concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de



funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer (Teoría de la práctica o del pre ejercicio).

Iniciado ya el siglo XX, nos encontramos, por ejemplo, con Hall (1904) que asocia el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar sumariamente la historia de la humanidad (Teoría de la recapitulación). Freud, por su parte, relaciona el juego con la necesidad de la satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo, y con la necesidad de expresión y comunicación de sus experiencias vitales y las emociones que acompañan estas experiencias. El juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología.

Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño

interacciona con una realidad que le desborda. Sternberg (1989), comentando la teoría piagetiana señala que el caso extremo de asimilación es un juego de fantasía en el cual las características físicas de un objeto son ignoradas y el objeto es tratado como si fuera otra cosa. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997). Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativa del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

Bruner y Garvey (1977), retomando de alguna forma la teoría del instinto de Gras, consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego (Teoría de la simulación de la cultura). Dentro de esta misma línea, la teoría de Sutton-Smith y Robert (1964, 1981) pone en relación los distintos tipos de juego con los valores que cada cultura promueve: El predominio en los

juegos de la fuerza física, el azar o la estrategia estarían relacionados con distintos tipos de economía y organización social (teoría de la enculturización).

Vygotsky (1991), por su parte, se muestra muy crítico con la teoría de Gras respecto al significado del juego, y dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. Elkonin (1980), perteneciente a la escuela histórica cultural de Vygotsky (1933, 1966), subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. La teoría histórico cultural de Vygotsky y las investigaciones transculturales posteriores han superado también la idea piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento exclusivamente personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil. En esta interacción el lenguaje es el principal instrumento de transmisión de cultural y de educación, pero evidentemente existen otros medios que facilitan la interacción niño-adulto. La forma y el momento en que un niño domina las habilidades que están a punto de ser adquiridas (Zona de Desarrollo Próximo) depende del tipo de andamiaje que se le proporcione al niño (Bruner, 1984; Rogoff, 1993). A que el andamiaje sea efectivo contribuye, sin duda, captar y mantener el interés del niño, simplificar la tarea, hacer

demostraciones... etc, actividades que se facilitan con materiales didácticos adecuados, como pueden ser los juguetes. Según Vygotsky, el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo. Elkonin (1978), Leontiev (1964, 1991), Zaporozhets (1971) y el mismo Vygotsky (1962, 1978), consideran, en opinión de Bronfenbrenner (1987) a los juegos y la fantasía como actividades muy importantes para el desarrollo cognitivo, motivacional y social.

A partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporan muchas actividades de juego, imaginarias o reales, al currículo preescolar y escolar de los primeros cursos. A medida que los niños crecen, se les atribuye cada vez más importancia a los beneficios educativos a los juegos de representación de roles, en los que los adultos representan roles que son comunes en la sociedad de los adultos.

Desde una perspectiva norteamericana, los juegos utilizados como instrumento educativo en la Unión Soviética elevarían notablemente el nivel de conformidad social y sometimiento a la autoridad de los niños. Bronfenbrenner (1987), por su parte, opina que existen motivos para creer que el juego puede utilizarse con la misma eficacia para desarrollar la iniciativa, la independencia y el igualitarismo. Además considera que varios aspectos del juego no sólo se relacionan con el desarrollo de la conformidad o la autonomía, sino también con la evolución de

formas determinadas de la función cognitiva. En este sentido, ha comprobado que las operaciones cognitivas más complejas se producían en el terreno del juego fantástico.

Pero no sólo es importante el papel del juego porque desarrolla la capacidad intelectual, sino también porque potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros. El conocimiento no puede adquirirse realmente si no es a partir de una vivencia global en la que se comprometa toda la personalidad del que aprende.

Son muchos los autores, por tanto, que, bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está

vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo.

Además, le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí.

**La afectividad:** El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad (Spitz, Wallon, Winnicott). El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas.

También en ocasiones el niño se encuentra en situaciones conflictivas, y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos. El juguete se convierte entonces en confidente, en soporte de una transferencia afectiva.

El niño y la niña tienen además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo. En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecos y animales), como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse, peinarse y entre otros) pueden favorecer el desarrollo de una buena afectividad.

En otras ocasiones el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad, y por tanto de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser. En este sentido, el juego ha sido y es muy utilizado en psicoterapia como vía de exploración del psiquismo infantil.

**La motricidad:** El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

Determinados juegos y juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo, como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad manual que se ve favorecida por materiales lúdicos como el que aquí vamos a trabajar.

**La inteligencia:** Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.

Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget, son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. Los esquemas aprendidos se ejercitan, así, por el juego. El niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse “causa”. Manipulando los materiales, los resortes de los juguetes o la ficción de los juegos simbólicos, el niño se siente autor, capaz de modificar el curso de los acontecimientos. Cuando el niño/a desmonta un juguete, aprenden a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis. Realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta. Estimulan la inteligencia los puzzles, encajes, dominós, piezas de estrategia y de reflexión en general.



**La creatividad:** Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

**La sociabilidad:** En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado del otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario, y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco. En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo; la

organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes. Existen también ciertas situaciones de juego que permiten a la vez formas de participaciones individuales o colectivas y formas de participación unas veces individuales y otras veces colectivas; las características de los objetos o el interés y la motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento social implicado.

Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al desarrollo psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo social... del niño, presentamos una tabla en la que, si bien aparece cada aspecto por separado, es importante señalar que el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto, y es esta interacción una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencia el desarrollo del hombre.

### **2.2.2. Juego y aprendizaje**

#### **La importancia del juego en el marco de la educación escolar**

Como anteriormente hemos señalado, el juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

Si nos referimos en concreto al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego en las edades más tempranas. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual (Marcos, 1985-1987).

De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente dispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

Numerosos investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego:

El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido (Lee, 1977).

El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego (DES, 1967).

El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño (Vygotsky, 1932). El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria (Vygotsky, 1979).

El juego ayuda al crecimiento del cerebro y como consecuencia condiciona el desarrollo del individuo (Congreso Unesco, 1968). En este sentido Eisen, George (1994) ha examinado el papel de las hormonas, neurolépticos y de la química cerebral en referencia al juego, y concluye diciendo que el juego hay que considerarlo como un instrumento en el desarrollo madurativo y estructural del cerebro. En el juego la capacidad de atención y memoria se amplía el doble (Mujina, 1975).

Los niños muestran especial interés ante las tareas enfocadas como juego y una creciente comprensión y disposición para rendir (Hetzer, 1965).

Jowett y Sylva (1986) han mostrado que el entorno de una escuela infantil del primer ciclo que ofrezca juegos de retos cognitivos proporciona un potencial mayor para el aprendizaje futuro.

Para otros autores el juego desarrolla la atención y la memoria, ya que, mientras juega, el niño se concentra mejor y recuerda más que en un aprendizaje no lúdico. La necesidad de comunicación, los impulsos emocionales, obligan al niño a concentrarse y memorizar. El juego es el factor principal que introduce al niño en el mundo de las ideas. (Cordero, 1985-1986).

El estudio longitudinal de Osborn y Milbank (1987) llega a la conclusión de que las inversiones en la educación preescolar y, en consecuencia, en la calidad del juego y de las oportunidades de aprendizaje dentro de diferentes dotaciones, muy bien podrían rendir excelentes dividendos en forma de efectos beneficiosos calculables en los logros educativos de los niños durante los cinco años siguientes y quizá en un futuro más amplio.

Bárbara Kaufman (1994) considera que las actividades de juego pueden propiciar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socioemocional y presenta varios ejemplos de casos que ilustran la importancia de integrar el juego en programas de desarrollo del niño.

En resumen, observamos que muy diversos autores coinciden en subrayar la función educativa del juego. La etapa infantil, fundamental en la construcción del individuo, viene en gran parte definida por la actividad lúdica, de forma que el juego aparece como algo inherente al niño. Ello nos impulsa a establecer su importancia de cara a su utilización en el medio escolar. Aunque conviene aclarar que todas las afirmaciones precedentes no excluyen a otro tipo de aportaciones didácticas y que el juego no suplanta otras formas de enseñanza.

Llegados a este punto, habremos de preguntarnos qué necesita el juego para desarrollarse en la escuela. Tres parecen ser las condiciones fundamentales: un tiempo, un espacio y un marco de seguridad Vaca (1987). A ellas habría que añadir una cuarta condición tan fundamental como es un cambio en la mentalidad del maestro/a, que le lleve a restaurar el valor pedagógico del juego sin convertirse, como afirma Bruner (1989) en “ingeniero de la conducta del niño”. Si además la Administración Educativa favorece esta línea de actuación tendremos los ingredientes idóneos para llevar el juego a las aulas.

En las Orientaciones Didácticas Generales de esta etapa educativa se considera que el juego es un instrumento privilegiado para el desarrollo de las capacidades que se pretenden que alcance el niño, por el grado de actividad que comporta, por su carácter motivador, por las situaciones en que se desarrolla y que permiten al niño globalizar, y por las posibilidades de participación e interacción que propicia entre otros aspectos. El juego es un recurso que permite al niño hacer por sí solo

aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute. Por ello, el educador, al planificar, debe partir de que el juego es una tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera.

El juego es un instrumento trascendente de aprendizaje de y para la vida y por ello un importante instrumento de educación, y para obtener un máximo rendimiento de su potencial educativo, será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva.

Dicha intervención didáctica sobre el juego debe ir encaminada a:

- Permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión.
- Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.
- Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable.
- Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas, diversificando los juegos y dando más importancia al proceso que al resultado final.
- Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer.
- Estimulación y aliento para hacer y para aprender más.
- Oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas
- Tiempo para continuar lo que iniciaron.

- Tiempo para explorar a través del lenguaje lo que han hecho y cómo pueden describir la experiencia.
- Propiciar oportunidades para jugar en parejas, en pequeños grupos, con adultos o individualmente.
- Compañeros de juego, espacios o áreas lúdicas, materiales de juego, tiempo para jugar y un juego que sea valorado por quienes tienen en su entorno.

### **2.2.3. Clasificación del juego**

Para poder valorar el posible papel que le corresponde al juego en la educación infantil y primaria, es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del individuo varía en función del tipo de juego concreto al que nos refiramos, y de la etapa evolutiva en la que se encuentre el individuo.

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

La Clasificación del juego de Rüssel es de gran interés educativo. Parte de un criterio muy amplio de juego, en el que incluye todas las formas de actividad lúdica. Considera que el juego es la base existencial de la infancia, una manifestación de la



vida que se adapta perfectamente a la “inmadurez” del niño, al desequilibrio en el desarrollo de las diversas funciones (Rüssel,1970).

Rüssel clasifica el juego en cuatro grandes modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí:

**Juego configurativo.** En él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.

**Juego de entrega.** Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego. En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega. Por ejemplo, en el juego de la pelota por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.), pero, por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, etc.). Hay gran variedad de juegos de entrega: bolos, aros, peonzas, juegos con agua, correr con monopatín, instrumentos de arrastre, etc.

**El juego de representación de personajes.** Mediante este juego el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se esquematiza el personaje en un breve número de rasgos (centraje): así, por ejemplo, del león no toma más que el rugir y el andar felino, del jefe de estación tocar el silbato y enseñar la banderola. En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida del otro con cierto olvido de la propia. Este doble salir de sí mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado se olvida de sí y por otro se impregna del otro.

**El juego reglado.** Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo. La regla no es vista por el jugador como una traba a la acción sino, justamente, al contrario, como lo que promueve la acción. Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido ordenancista, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso las acatan fácilmente. Acatamiento que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y adultos. El juego de reglas es uno de los que más perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ve ya la regla como una exigencia casi- sagrada, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin no es ya jugar sino ganar.

Por otra parte, Piaget, ha establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple:

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

**Los juegos simbólicos:** Son característicos de la etapa preconceptual (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de

ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. El niño empieza a “hacer como si”: atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones. Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.). Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante. En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro. El proceso de pensamiento, hasta ahora unido estrechamente a lo inmediato, al presente, a lo concreto, se vuelve más complejo. El niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir. Sus juegos están marcados entonces por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa, caracterizando las conductas particulares. A partir de la etapa intuitiva; (4-7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que, al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social. El pensamiento intuitivo es una clase de

pensamiento con imágenes que conduce al inicio de la lógica. Las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto. Sin embargo, las características mismas del nivel intuitivo ponen en evidencia el límite del razonamiento de los niños de esta edad, ya que éstos tienden a centrarse sobre un solo aspecto de la situación y a desestimar otras dimensiones presentes, además de ser poco dados a considerar los objetos o acontecimientos desde un punto de vista distinto al suyo.

**Los juegos de construcción o montaje no constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva.** Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa. El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, etc., puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo. Las formas de actividades lúdicas que responden a tal definición se llaman juegos de ensamblaje o de construcción.

**Los juegos de reglas aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años.** Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de infantil situadas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.). El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado” (Piaget 1946). A través de los juegos de reglas, los niños/as desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

#### **2.2.4. El lenguaje**

Entre las distintas consideraciones del término lenguaje, escogemos la de Rondal (1981) por parecernos la más clara. Para Rondal, el lenguaje es un instrumento de comunicación y una función compleja que permite expresar y percibir estados afectivos, conceptos e ideas por medio de signos auditivos o gráficos.

El lenguaje tiene distintas manifestaciones en las diversas comunidades y se denominan lenguas (castellana, inglesa, sueca); según Saussure (1989), la lengua es la realización social del lenguaje.

Otra acepción que tenemos que considerar en el lenguaje es el habla, que constituye la parte individual de éste. Es la realización concreta y particular que cada individuo hace de la lengua.

El lenguaje oral, como sistema de comunicación característico del ser humano, tiene algunas particularidades:

- El lenguaje verbal es aprendido en su mayor parte.
- Permite referirse a sucesos alejados en el espacio y en el tiempo.
- Puede referirse a otros signos que no pertenezcan a su sistema.

### **Componentes del lenguaje**

Los componentes del lenguaje verbal son varios y están estructuradas y agrupadas unas reglas:

- Los fonemas o elementos sonoros, los cuales se agrupan formando sílabas, que a su vez forman las palabras.
- Componente semántico: se refiere al significado de las palabras y sus variaciones
- Componente pragmático: es la adaptación de la comunicación oral a las circunstancias ambientales y sociales.

- Componente léxico-morfológico: son signos lingüísticos que se distinguen en lexemas y morfemas
- Componente sintáctico: las combinaciones de palabras forman oraciones

### **Funciones del lenguaje**

Las distintas funciones, según Halliday (1975), son las siguientes:

**Función instrumental:** se emplea para 'pedir'.

**Función reguladora:** se intenta modificar la conducta de los demás: 'haz lo que te digo', o 'mandar'.

**Función interactiva:** se utiliza para establecer una mera relación social. Es la función del 'yo y tú'.

**Función personal:** se utiliza para hablar de sí mismo.

**Función heurística:** se emplea para preguntar sobre algo que queremos conocer.

**Función imaginativa o creativa:** se emplea para fantasear o imaginar.

**Función informativa:** se emplea para emitir cualquier tipo de información o dar respuesta a ciertos interrogantes.

### **2.2.5. Adquisición del lenguaje**

Variables que intervienen en el proceso del lenguaje



- Maduración neurofisiológica.
- Maduración psíquica.
- Contexto sociocultural.

#### Mecanismos para la adquisición del lenguaje

- Imitación: la primera condición para empezar a hablar es tener un modelo que imitar.
- Observación: es un elemento esencialmente motivador y es el contexto significativo para la adquisición del lenguaje.
- Acción: juega un papel decisivo en la adquisición comprensiva y expresiva del lenguaje. Con éste, el niño/a, clasifica, analiza, establece relaciones, agrupa, ...
- Juego: la importancia del juego es esencial.

#### **Teorías de la adquisición y desarrollo de la comunicación y del lenguaje**

Teorías sobre el desarrollo. No existe en la actualidad ninguna teoría unánimemente aceptada sobre la adquisición del lenguaje. Las teorías sobre su desarrollo se pueden agrupar en tres grandes tendencias:

La innatista Noam Chomsky es su representante más conocido- Este autor, creador de la lingüística generativo-transformatoria, defiende la teoría de que el ambiente sólo juega un papel de desencadenador de estructuras lingüísticas ya inscritas en el organismo del niño. El niño posee esa capacidad innata para la adquisición del lenguaje.

Los innatistas estiman, pues, que el aprendizaje de la lengua materna no sería posible sin la existencia de una capacidad innata previa.

La constructivista. Según la escuela piagetiana, el lenguaje resulta de una acción constructiva del sujeto. Para Piaget, existe un paralelismo entre las actividades de manipulación y las actividades del lenguaje. Afirma que el lenguaje debe ser considerado dentro del desarrollo cognitivo del niño como un todo.

Para él, hablar y comprender el lenguaje, así como separar y ordenar los objetos, son dos actos de naturaleza cognitiva.

La tendencia que tienen en cuenta la comunicación y la acción del entorno sobre el desarrollo del lenguaje infantil (Vigotsky, Skinner y otros). Para Vigotsky, la relación entre pensamiento y palabra es un proceso viviente; el pensamiento nace a través de la palabra. Una palabra sin pensamiento es una cosa muerta y un pensamiento desprovisto de palabra permanece en la sombra. La acción del entorno es la que explica los distintos niveles del lenguaje, según los ambientes socioculturales con lo que se interrelacionen

## **El lenguaje y el pensamiento**

### **Ideas Básicas**

El lenguaje permite el análisis del pensamiento. Es uno de sus actos porque el pensamiento permanecerá confuso, impreciso si el lenguaje no interviniese para

expresarlo y analizarlo. El lenguaje fija el pensamiento porque lo traduce en palabras, lo hace real, lo transmite y lo comunica.

El lenguaje socializa el pensamiento. Es un instrumento de comunicación. La adquisición del lenguaje se hace en sociedad, tanto en su adquisición como en su destino.

### **Problema del pensamiento y del lenguaje**

El problema del pensamiento y el lenguaje es tan antiguo como la propia psicología; sin embargo, la relación entre el lenguaje y el pensamiento es el aspecto que resulta menos estudiado.

### **Las raíces genéticas del lenguaje y el pensamiento**

El hecho principal que encontramos en el análisis genético del lenguaje y el pensamiento es que la relación entre ambos procesos no es constante a lo largo de su desarrollo, sino variable. Esta relación cambia durante el proceso del desarrollo, tanto en cantidad como en calidad. Por lo tanto, la evolución del lenguaje y el pensamiento no es paralela ni uniforme. Sus curvas de crecimiento se juntan y separan repetidas veces, se cruzan, durante determinados períodos se alinean en paralelo y llegan incluso a fundirse en algún momento, volviendo a bifurcarse a continuación.

### **Teorías de la relación entre el pensamiento y el lenguaje**

Durante mucho tiempo no se consideró importante en psicología el papel que juega el lenguaje en la formación de los procesos mentales del niño.

Sobre las relaciones entre el desarrollo del lenguaje y el desarrollo del pensamiento ha habido distintas teorías:

1. **Teorías cognitivas:** que han defendido la prioridad del pensamiento sobre el lenguaje.
2. **Teorías lingüísticas:** que defienden la dependencia del pensamiento respecto al lenguaje.
3. **Teorías interactivas:** que defienden los procesos de interpelación entre los dos procesos.

Diferentes modelos teóricos. Será en Psicología donde se estudien, con más interés que en otras ciencias, las relaciones que pueden existir entre el lenguaje y el pensamiento.

#### **Modelo piagetiano (constructivista)**

De todo lo expuesto se deduce que el lenguaje no basta por sí solo para explicar el pensamiento.

En definitiva, Piaget se olvida un poco del carácter social y comunicativo que tiene el lenguaje. En su teoría subordina el lenguaje al pensamiento.

#### **Modelo soviético (Vigotsky y la escuela rusa)**

La escuela soviética, a partir de las teorías de Pavlov, considera los procesos mentales como formaciones funcionales complejas que se elaboran como resultado de formas concretas de interacción entre el organismo y su entorno (medio).

El lenguaje es el producto de una interacción social y el pensamiento existe a través del lenguaje, o lo que es lo mismo, a través de la palabra.

Para Vigotsky el lenguaje egocéntrico es un lenguaje interior que transmite el habla en pensamiento y cuya función es la autorregulación y planificación de la actividad.

Bruner considera que el lenguaje se desarrolla en el niño a través de los procesos de interacción social y que el lenguaje es el instrumento más importante para el desarrollo cognitivo. Pero es necesario un nivel mínimo de desarrollo mental.

Hoy se admite una teoría conciliadora:

Se da un desarrollo paralelo de las dos funciones; con influencias recíprocas.

### **2.2.6. El lenguaje y el desarrollo social y afectivo**

La adquisición y el desarrollo del lenguaje no es un hecho aislado del resto de las características que conforman a la persona. Paralelamente al lenguaje se van a ir adquiriendo y desarrollando las demás áreas:

**Desarrollo social.** La adquisición del lenguaje consiste en aprender a usarlo como instrumento para regular nuestras relaciones o interacciones con los demás. Esto requiere participar desde los inicios de la vida en situaciones y actividades sociales.

El niño utiliza el lenguaje como principal vehículo para comunicarse con los demás. De esta manera, el desarrollo social va a depender en gran manera del desarrollo del lenguaje. Las interacciones entre el niño y el adulto (se inician ya desde el mismo nacimiento).

Los adultos también irán adecuando sus conductas a las del bebé.

En la adquisición del lenguaje intervienen más el medio en el desarrollo lingüístico del niño, favoreciéndolo o entorpeciendo, según las circunstancias.

Un tipo de influencia importante será la afectiva o emocional.

**Desarrollo afectivo-emocional.** La afectividad es el punto de partida del desarrollo infantil. Un niño carente de afecto no sólo no puede aprender a hablar, sino que puede detenerse el desarrollo integral de su ser físico y mental.

Las situaciones que nos podemos encontrar más frecuentes son:

**Sobreprotección materna.** El lenguaje se constituye, pero no evoluciona. El comportamiento del niño es pueril (lenguaje bebé).

**El rechazo.** La ausencia de presentación del lenguaje se sitúa dentro de este cuadro clínico y puede tomar dos aspectos distintos:

- Depresión, se encierra en sí mismo, sin deseos de comunicarse con los demás
- Rechazo a expresarse por medios del lenguaje.

**El abandono.** En estos niños se observa la ausencia del lenguaje y/o falta del deseo de comunicarse.

### **2.2.7. Desarrollo del lenguaje de un niño de 0-12 años**

#### **Etapas evolutivas**

Aunque el desarrollo de lenguaje no se produce exactamente igual y al mismo ritmo en todos los niños, sí se puede afirmar, sin ánimo de precisión temporal, una serie de etapas o períodos con bastante similitud de un niño a otro y de una cultura a otra.

#### **Desarrollo del lenguaje**

En el desarrollo del lenguaje infantil podemos distinguir tres grandes períodos o etapas:

**Primer período o período prelingüístico.** Se extiende desde el nacimiento hasta los 18 meses, aproximadamente. En este período aparecen los hitos siguientes:

- Primeros gritos con los que expresa su malestar o hambre. Estos gritos constituyen comunicación cuando el niño toma conciencia del poder significativo de los mismos, emitiéndolos con la intencionalidad de producir una determinada respuesta en las personas que lo rodean.

- Balbuceo (6 a 7 meses), caracterizado por la práctica de las nuevas habilidades articulatorias descubiertas por el niño. El balbuceo lo utiliza el niño a manera de juego espontáneo. Aparecen intentos de imitación de sonidos (ecolalia). Se va pasando de una modalidad de repetición a una modalidad de intercambios.
- Primeras palabras y expresiones comprendidas, seguidas de las primeras palabras expresadas (12 meses aproximadamente). Las palabras usadas inicialmente por los niños son idiosincrásicas. No son palabras que los niños hayan oído de sus padres o de adultos, sino que tienden a ser nombres para clases de objetos o sucesos como el estado de hambre o deseos de alimentos.
- Aparición de la primera frase (18 meses). Aparecen dos palabras juntas para comunicar una idea. Es una especie de lenguaje telegráfico que elimina las palabras que juegan un papel menos importante en el mensaje, utilizando sólo las palabras que tienen mayor calidad de información, cerca de la idea que se pretende expresar.

**Segundo período.** Abarcaría desde los 18 meses hasta los 3 años aproximadamente. El niño de 2 años y medio ha desarrollado la habilidad para discriminar y usar todos los sonidos de las vocales en su lenguaje. Sin embargo, su aprendizaje consonántico es más restringido por su mayor complejidad motórica.

Desarrollo progresivo y rápido de su léxico. Su comprensión excede en gran manera a la producción de su lenguaje. Entre los 24 y los 30 meses, los niños utilizan, según Bouton, un 50 por ciento de nombres, un 20 por ciento de verbos y un 70 por ciento de adjetivos.



Desarrollo del sintagma nominal y del sintagma verbal, aprendizaje de juegos verbales y pequeñas canciones.

Aparece el uso de las reflexiones. Sus emisiones durante este periodo se clasifican en:

1. Referentes locales: etc /oto.
2. Referentes temporales: /ahora/
3. Referentes objetales: (objetos familiares al niño, actividades, partes del cuerpo, personas, animales, etc.).
4. Referentes de pertenencias: /es mío/
5. Referentes situacionales,
6. Referentes de relación; /voy/, /adiós/, /ta luego/ de interrogación y negación.

**Tercer período o del lenguaje propiamente dicho.** A partir de los 3 años, el lenguaje infantil, debido al enriquecimiento rápido que experimenta, se aproxima al del adulto, adoptando el vocabulario de éste y sus estructuras lingüísticas, El lenguaje se desprende paulatinamente de la acción inmediata, ya que el niño ha superado la etapa sensoriomotriz, Su interés por el lenguaje aumenta ostensiblemente y lo utiliza como instrumento de creación y fantasía.

Aparece el uso del yo, implicándose personalmente en la comunicación.

Pasa, desde el monólogo de frases anteriores, al diálogo personalizado. Es la etapa de las preguntas.

Al llegar a los 5 años puede dominar de 2.000 a 2.500 palabras, según el medio. Su dominio de términos y estructuras no es completo. Se ha sugerido muchas veces que, excepto para el incremento del vocabulario, la adquisición del conocimiento del lenguaje es completo a la edad de 5 ó 6 años. Esta creencia ha sido desaprobada últimamente. Es de concepción general que el desarrollo del lenguaje adicional ocurre después de los 6 años y puede continuar, incluso, en la adolescencia.

### **A partir de los 6 años hasta los 12**

En el plano fonético, el niño de 6 años domina generalmente la articulación de los diferentes sonidos característicos de la lengua. Puede producirlos a voluntad de manera aislada. No es raro, sin embargo, que persista alguna dificultad en la articulación de los sonidos más difíciles.

El vocabulario crece extraordinariamente de los 6 a los 12 años, al ritmo de 1.000 palabras por año, aproximadamente.

También se producen cambios en el significado de las palabras. La misma palabra tiene, con frecuencia, un significado diferente al que tenía a los 8 y 12 años. Los significados concretos se van transformando en significados psicológicos con el aumento de la edad cronológica y el desarrollo mental y experiencial que ésta conlleva.

En el desarrollo sintáctico o perfeccionamiento se centra en los siguientes aspectos:

- Uso de los tiempos de la conjugación verbal (condicional)
- Concordancia de tiempos verbales entre proposición principal y subordinada; empleo de las diversas proposiciones circunstanciales; comprensión y uso de la oración pasiva; conciencia de las relaciones entre forma y significado (conciencia metalingüística). Es decir que podemos agruparlos en 3:
  - a) Incremento de la complejidad de unidades de la frase usadas en el discurso, mediante la implicación de frases y modificaciones del sujeto.
  - b) Aprendizaje de las excepciones de las reglas sintácticas generales.
  - c) Incremento del uso de estructuras sintácticas raras veces usadas, aún en el lenguaje adulto. En este sentido, niños de temprana edad pueden entender oraciones en voz activa, pero tienen dificultades en comprender frases en voz pasiva.

### **III. HIPÓTESIS**

#### **3.1. Hipótesis General (Ha)**

La aplicación de estrategias lúdicas desarrollará el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco.

#### **3.2. Hipótesis Nula (Ho)**

La aplicación de estrategias lúdicas no desarrollará el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco

#### **3.3. Hipótesis Específicas**

La aplicación de estrategias lúdicas desarrollará la interiorización del habla en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco.

La aplicación de estrategias lúdicas desarrollará el sistema lingüístico en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco.

La aplicación de estrategias lúdicas desarrollará la expresión oral en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco.

## IV. METODOLOGÍA

### 4.1. Diseño de investigación

De acuerdo a Leonor Buendía Eximan y otros en su texto: “Métodos de investigación psicopedagógica”, utilizamos el diseño pre experimental de tipo de diseño con grupo de control y experimental no equivalente pre y post test.

Este diseño se representa de la siguiente manera:

$$GE = O_1 X O_2$$

**Dónde:**

GE = Grupo experimental de estudio.

O<sub>1</sub> = Pre test al grupo experimental.

X = Aplicación del experimento (estrategia lúdica)

O<sub>2</sub> = Post test al grupo experimental.

#### 4.2. Población y muestra

En la presente investigación la población está constituida por alumnos del nivel inicial de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco, que en su totalidad conforman 25 alumnos.

#### Muestra

De acuerdo a Sánchez Carlessi, Hugo y otros (2002) en su texto “Metodología y Diseños de Investigación” la muestra corresponde al muestreo no aleatorio o intencionado tomando para ello el criterio de dificultades en el desarrollo de la lectura según la fundamentación anterior.

Por ello la muestra equivale a 25 niños para el grupo experimental y 25 niños y niñas.

#### CUADRO N° 01

**DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE LOS ALUMNOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E. N° 005 “FRAY MARTINCITO DE PORRES” HUÁNUCO, 2018.**

NIÑOS DE 5 AÑOS	ALUMNOS		
	SEXO		TOTAL
	F	M	
<b>GRUPO EXPERIMENTAL “A”</b>	15	10	25
<b>TOTAL</b>	15	10	25

**FUENTE** : Nómina de Matrícula 2018  
**ELABORACIÓN** : La investigadora.

### 4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>VI</b> <b>Estrategias lúdicas</b>	Lo lúdico como aporte a la educación no es nuevo; los antiguos romanos llamaban a las escuelas de primeras letras, “ludus”, y era un “magíster ludi”, el maestro que se encargaba de alfabetizarlos, haciéndolos jugar, con letras construidas con marfil o madera. Aprender jugando es una manera placentera, motivadora, y eficiente de hacerlo, usándose aquí la actividad lúdica con un fin específico.	El proyecto de investigación se ha producido en base al esquema de investigación cuantitativa y en los procedimientos técnicos científicos.	Juegos simbólicos  Nivel de aceptación del juego  Fortalecimiento del juego	Expresión de sentimientos y necesidades.  Dialogo en el desarrollo del juego  Interés en los juegos.  Integración y agrado por los juegos.  Comunicación en las estrategias lúdicas.  Participación en los juegos de palabras.	Escala de litkert
<b>VD</b> <b>Desarrollo del lenguaje</b>	El lenguaje es el sistema a través del cual el hombre o los animales comunican sus ideas y sentimientos, ya sea a través del habla, la escritura u otros signos convencionales, pudiendo utilizar todos los sentidos para comunicar. El término lenguaje es de origen latín “lingua”.	Se aplicara el diseño experimental y los instrumentos para la recolección de datos y finalmente la sistematización	Interiorización del habla.  Desarrollo de los Sistemas Lingüísticos  Desarrollo de la expresión oral.	Expresión del pensamiento.  Expresión de oraciones entendibles.  Habilidad perceptiva.  Expresión comprensible espontánea y fluida.	

#### **4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

En el presente proyecto “Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar el lenguaje en los niños” utilizaremos el método experimental lo cual nos ha permitirá observar, manipular y controlar una o más variables independientes y observar la variable dependiente si ésta sufre alteraciones producto de los tratamientos.

De igual forma se hizo uso de las siguientes técnicas:

**La técnica del fichaje.** - El cual nos ha permitirá recolectar datos sobre nuestro trabajo investigatorio, los mismos que se consolidaron, profundizaron y analizaron de dichas fuentes sea bibliográficas y hemerográfica. Para luego, ordenar y clasificar adecuadamente las teorías. Además, estas fichas serán diversas tales como: textuales o transcripción, fichas de ubicación y de resumen.

**Observación directa.** - Esta técnica nos ha permitido recoger y realizar las observaciones a los sujetos de nuestra muestra. También como participante en todo el proceso de aprendizaje para determinar sus logros y dificultades que presentaron los niños al momento de aplicar las estrategias lúdicas.

#### **4.5. Plan de análisis**

Se aplicará el método estadístico, como procesamiento de análisis de datos recogidos de la muestra de estudio y lo presentaremos a través de tablas de frecuencia sinople; así como de medidas de tendencia central: media, varianza, desviación estándar y covarianza para distribuciones bidimensionales y la T student para la prueba de hipótesis.

#### **4.6. Matriz de consistencia**



**TÍTULO:** LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 005 “FRAY MARTINCITO DE PORRES, HUÁNUCO – 2018.

	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>MÉTODOLOGIA</b>
<b>PROBLEMA</b> ¿De qué manera la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco - 2018?	<b>a) OBJETIVO GENERAL</b> Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco - 2018.	<b>HIPÓTESIS GENERAL (Hi)</b> <b>Hi:</b> La aplicación de estrategias lúdicas desarrollará el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco.	<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> Estrategias Lúdicas  Juegos simbólicos  Nivel de aceptación del juego	<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> Expresión de sentimientos y necesidades.  Dialogo en el desarrollo del juego  Interés en los juegos.  Integración y agrado por los juegos.	- Métodos y Técnicas: Técnicas Fichaje Encuestas - Tipo de Investigación: Aplicada - Nivel de investigación: Experimental - Diseño:  GE O <sub>1</sub> X O <sub>2</sub>
	<b>b) OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla la interiorización del habla en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco.	<b>HIPÓTESIS NULA (Ho)</b> La aplicación de estrategias lúdicas no desarrollará el lenguaje en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco.	Fortalecimiento del juego	Comunicación en las estrategias lúdicas.  Participación en los juegos de palabras.	<b>POBLACIÓN</b> La población está constituida por alumnos del nivel inicial de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco., que en su totalidad conforman 25 alumnos
	Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla los sistemas lingüísticos en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco.  Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas desarrolla la expresión oral en los niños y niñas de 4 años del nivel	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b> La aplicación de estrategias lúdicas desarrollará la interiorización del habla en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco.  La aplicación de estrategias lúdicas desarrollará los sistemas lingüísticos en los niños	<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> Desarrollo del lenguaje  Interiorización del habla.  Desarrollo de los Sistemas Lingüísticos  Desarrollo de la expresión oral	<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> Expresión del pensamiento.  Expresión de oraciones entendibles.  Habilidad perceptiva.	<b>MUESTRA</b> La muestra está constituida por alumnos del nivel inicial de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco., que en su totalidad conforman 25 alumnos

	<p>inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco</p>	<p>y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco.</p> <p>La aplicación de estrategias lúdicas desarrollará la expresión oral en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 005 “Fray Martincito de Porres”, Huánuco.</p>	<p>Nivel socioeconómico. Lectura y escritura.</p>	<p>Expresión comprensible espontánea y fluida.</p>	
--	------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------	----------------------------------------------------	--

#### 4.7. Principios éticos

Para que se cumplan esas premisas básicas, toda investigación o experimentación realizada en seres humanos debe hacerse de acuerdo ciertos principios éticos fundamentales, que han sido mencionados profusamente al hacer el relato histórico del comienzo y que, con fines didácticos, podemos sistematizar como sigue:

El respeto a las personas (principio de autonomía), la búsqueda del bien (principios de beneficencia y no-maleficencia) y la justicia. En general, hay acuerdo que estos principios -en teoría de igual fuerza moral- son los que guían la preparación prolija de protocolos para estudios científicos. En circunstancias diversas pueden expresarse de manera diferente y también ponderarse en forma distinta desde el punto de vista moral, y su aplicación puede dar lugar a decisiones o cursos de acción diferentes.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

**TABLA N° 01**  
**RESULTADOS DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA**

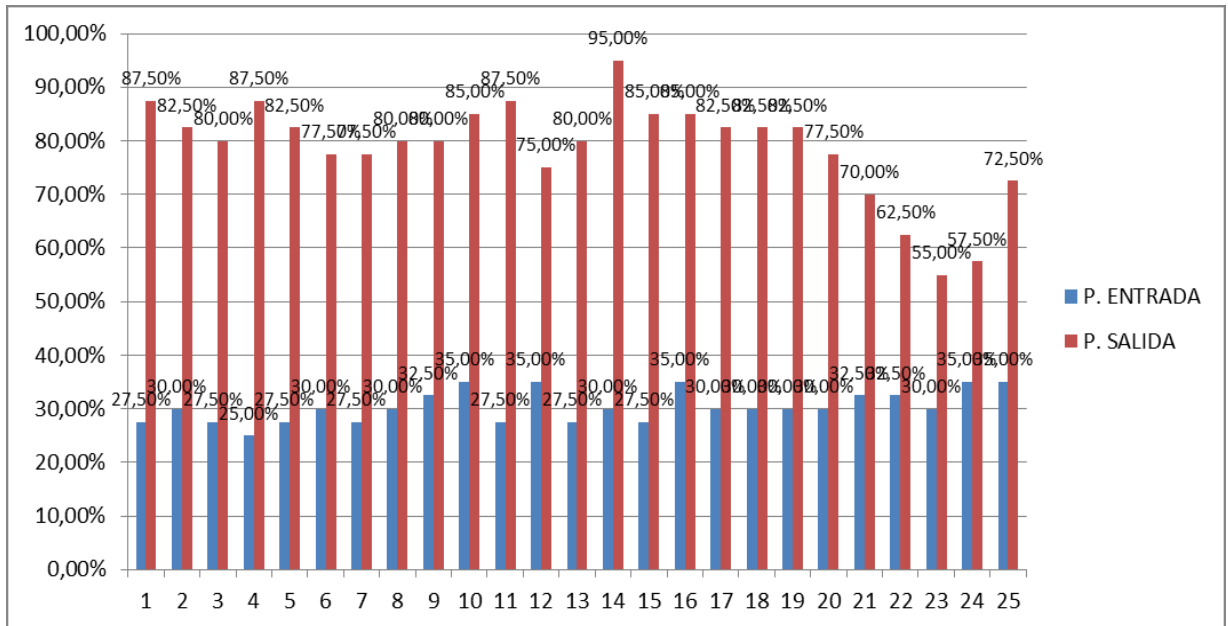
ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	11	27,50%	35	87,50%	24	60%
2	12	30,00%	33	82,50%	21	53%
3	11	27,50%	32	80,00%	21	53%
4	10	25,00%	35	87,50%	25	63%
5	11	27,50%	33	82,50%	22	55%
6	12	30,00%	31	77,50%	19	48%
7	11	27,50%	31	77,50%	20	50%
8	12	30,00%	32	80,00%	20	50%
9	13	32,50%	32	80,00%	19	48%
10	14	35,00%	34	85,00%	20	50%
11	11	27,50%	35	87,50%	24	60%
12	14	35,00%	30	75,00%	16	40%
13	11	27,50%	32	80,00%	21	53%
14	12	30,00%	38	95,00%	26	65%
15	11	27,50%	34	85,00%	23	58%
16	14	35,00%	34	85,00%	20	50%
17	12	30,00%	33	82,50%	21	53%
18	12	30,00%	33	82,50%	21	53%
19	12	30,00%	33	82,50%	21	53%
20	12	30,00%	31	77,50%	19	48%
21	13	32,50%	28	70,00%	15	38%
22	13	32,50%	25	62,50%	12	30%
23	12	30,00%	22	55,00%	10	25%
24	14	35,00%	23	57,50%	9	23%
25	14	35,00%	29	72,50%	15	38%
<b>PROMEDIO</b>	12,16	30%	32	79%	19,36	48%

Fuente: Guía de observación

Elaboración: Propia

## GRÁFICO N° 01

### RESULTADOS DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Tabla N° 01

Elaboración: Propia

## ANÁLISIS

En la TABLA N° 01 se observa que:

1. El desarrollo del lenguaje de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 30 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 79%.
2. El desarrollo del lenguaje de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 48 %.

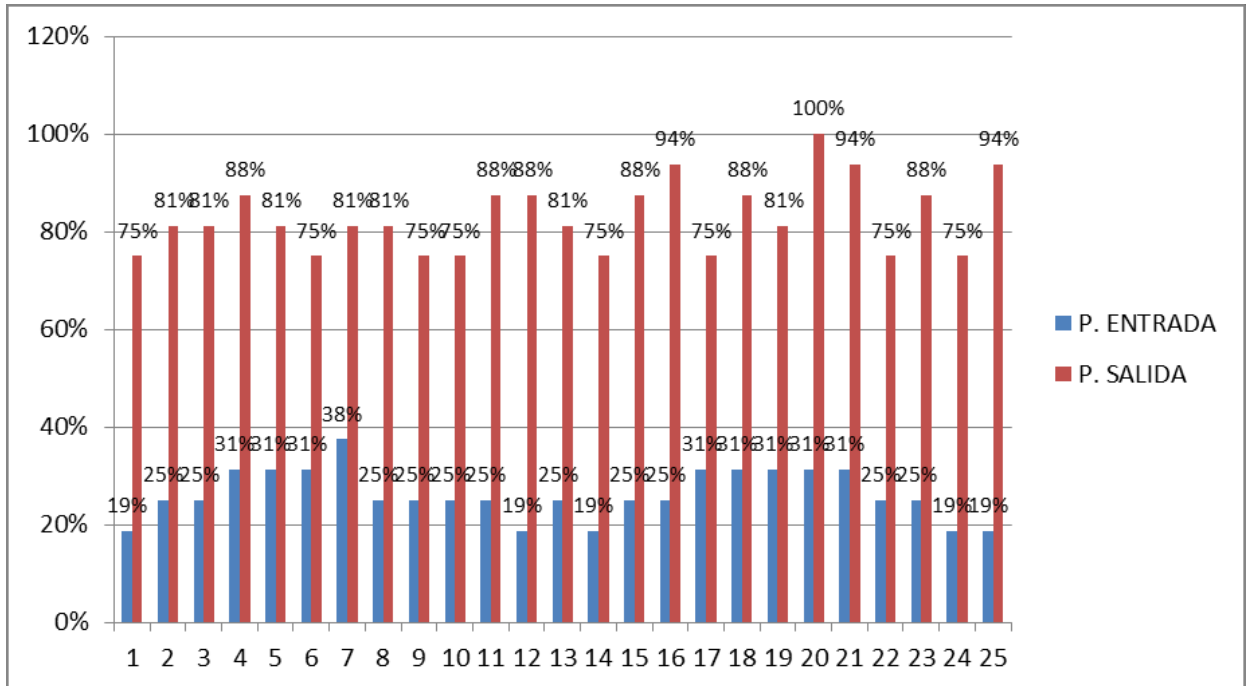
**TABLA N° 02****RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN INTERIORIZACIÓN DEL HABLA  
SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA**

<b>ESTUD.</b>	<b>PRE</b>	<b>%</b>	<b>POST.</b>	<b>%</b>	<b>DIFERENCIA</b>	<b>%</b>
1	3	18.75%	12	75.00%	9	56.25%
2	4	25.00%	13	81.25%	9	56.25%
3	4	25.00%	13	81.25%	9	56.25%
4	5	31.25%	14	87.50%	9	56.25%
5	5	31.25%	13	81.25%	8	50.00%
6	5	31.25%	12	75.00%	7	43.75%
7	6	37.50%	13	81.25%	7	43.75%
8	4	25.00%	13	81.25%	9	56.25%
9	4	25.00%	12	75.00%	8	50.00%
10	4	25.00%	12	75.00%	8	50.00%
11	4	25.00%	14	87.50%	10	62.50%
12	3	18.75%	14	87.50%	11	68.75%
13	4	25.00%	13	81.25%	9	56.25%
14	3	18.75%	12	75.00%	9	56.25%
15	4	25.00%	14	87.50%	10	62.50%
16	4	25.00%	15	93.75%	11	68.75%
17	5	31.25%	12	75.00%	7	43.75%
18	5	31.25%	14	87.50%	9	56.25%
19	5	31.25%	13	81.25%	8	50.00%
20	5	31.25%	16	100.00%	11	68.75%
21	5	31.25%	15	93.75%	10	62.50%
22	4	25.00%	12	75.00%	8	50.00%
23	4	25.00%	14	87.50%	10	62.50%
24	3	18.75%	12	75.00%	9	56.25%
25	3	18.75%	15	93.75%	12	75.00%
<b>PROMEDIO</b>	<b>4.20</b>	<b>26.25%</b>	<b>13.28</b>	<b>83.00%</b>	<b>9.08</b>	<b>56.75%</b>

**Fuente:** Guía de observación**Elaboración:** Propia

**GRÁFICO N° 02**

**RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN INTERIORIZACIÓN DEL HABLA  
SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA**



**Fuente:** Tabla N° 02

**Elaboración:** Propia

**ANÁLISIS:**

En la TABLA 02 se observa que:

1. la dimensión interiorización del habla del desarrollo del lenguaje de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 26,25% y luego de aplicar el programa obtuvo el 83%.
2. la dimensión interiorización del habla del desarrollo del lenguaje de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 56,75 %.

**TABLA N° 03**

**RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN DESARROLLO DE LOS SISTEMAS LINGÜÍSTICOS SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA**

ESTUD.	PRE	%	POST.	%	DIFERENCIA	%
1	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
2	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
3	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
4	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
5	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
6	2	25.00%	8	100.00%	6	75.00%
7	2	25.00%	8	100.00%	6	75.00%
8	4	50.00%	6	75.00%	2	25.00%
9	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
10	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
11	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
12	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
13	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
14	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
15	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
16	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
17	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
18	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
19	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
20	3	37.50%	8	100.00%	5	62.50%
21	3	37.50%	8	100.00%	5	62.50%
22	4	50.00%	8	100.00%	4	50.00%
23	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
24	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
25	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
<b>PROMEDIO</b>	2.68	33.50%	6.76	84.50%	4.08	51.00%

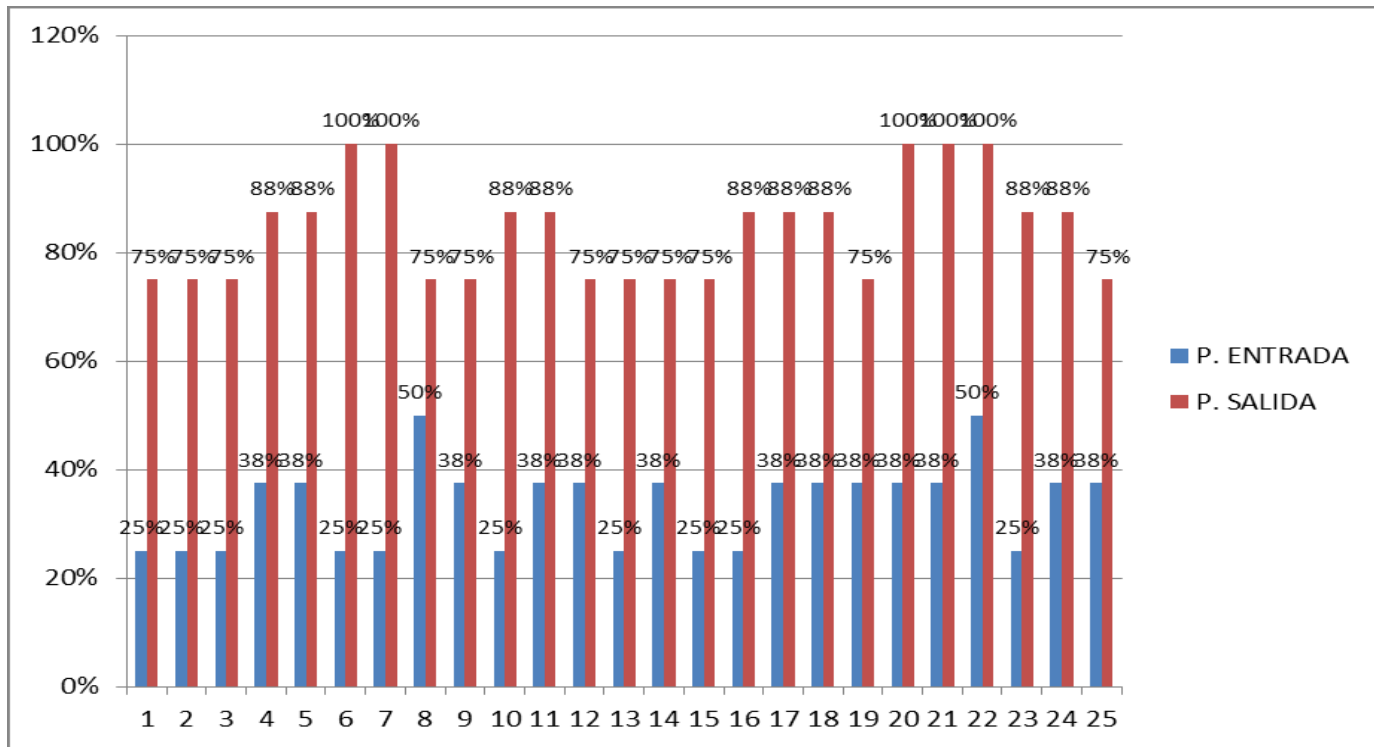
**Fuente:** Guía de observación

**Elaboración:** Propia



**GRÁFICO N° 03**

**RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN DESARROLLO DE LOS SISTEMAS LINGÜÍSTICOS SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA**



Fuente: Tabla N° 03

Elaboración: Propia

**ANÁLISIS:**

En la TABLA 03 se observa que:

1. La dimensión desarrollo de los sistemas lingüísticos del desarrollo del lenguaje de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 33,50 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 84,50%.
2. La dimensión desarrollo de los sistemas lingüísticos del desarrollo del lenguaje de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 51 %.

**TABLA N° 04**

**RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA**

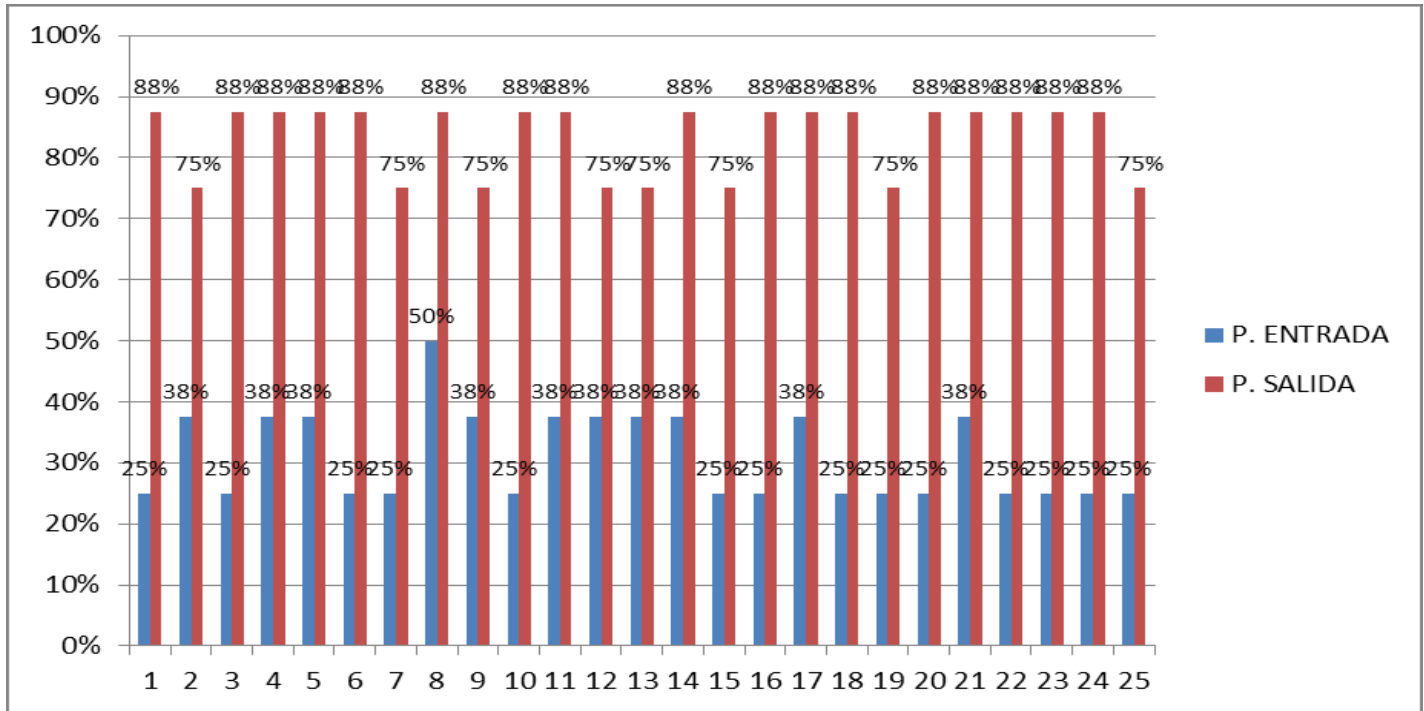
<b>ESTUD.</b>	<b>PRE</b>	<b>%</b>	<b>POST.</b>	<b>%</b>	<b>DIFERENCIA</b>	<b>%</b>
1	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
2	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
3	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
4	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
5	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
6	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
7	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
8	4	50.00%	7	87.50%	3	37.50%
9	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
10	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
11	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
12	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
13	3	37.50%	6	75.00%	3	37.50%
14	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
15	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
16	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
17	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
18	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
19	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
20	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
21	3	37.50%	7	87.50%	4	50.00%
22	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
23	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
24	2	25.00%	7	87.50%	5	62.50%
25	2	25.00%	6	75.00%	4	50.00%
<b>PROMEDIO</b>	<b>2.48</b>	<b>31.00%</b>	<b>6.68</b>	<b>83.50%</b>	<b>4.20</b>	<b>52.50%</b>

**Fuente:** Guía de observación

**Elaboración:** Propia

### GRÁFICO N° 04

#### RESULTADOS DE LA DIMENSIÓN DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL SEGÚN LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA



Fuente: Tabla N° 04

Elaboración: Propia

#### ANÁLISIS:

En la TABLA 04 se observa que:

1. La dimensión desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 31 % y luego de aplicar el programa obtuvo el 83,50%.
2. La dimensión desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 52,50 %.

## PRUEBA DE HIPÓTESIS

En la prueba de hipótesis se utilizó la prueba “t” de Student a partir de los datos de la prueba de entrada y salida como se muestra en la tabla.

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	0,304	0,788
Varianza	0,00086875	0,00875625
Observaciones	25	25
Coefficiente de correlación de Pearson	-0,40675976	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	24	
Estadístico t	22,2132894	
P(T<=t) una cola	8,1677E-18	
Valor crítico de t (una cola)	1,71088208	
P(T<=t) dos colas	1,6335E-17	
Valor crítico de t (dos colas)	2,06389856	

El valor calculado de “t” ( $t = 22,213$ ) resulta superior al valor tabular ( $t = 1,7207$ ) con un nivel de confianza de 0,05 ( $22,213 > 1,7207$ ). Como la diferencia entre los valores de “t” mostrados es significativa, entonces se acepta la hipótesis general de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

## VI. CONCLUSIONES

1. El análisis de datos comparados permite aceptar la hipótesis general de la investigación porque los resultados muestran un crecimiento del desarrollo del lenguaje de 48 %, tal como indica la tabla 1 y gráfico 1. Lo que quiere decir que antes de aplicar las estrategias lúdicas, el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas, en promedio, era limitada (con una media de 30%) y después de aplicar las estrategias lúdicas, el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de la muestra alcanzó una excelente expresión oral (con una media de 79 %).
2. El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de las estrategias lúdicas desarrolló la dimensión interiorización del habla creciendo en 56, 75 %, tal como indica la tabla 2 y gráfico 2. Esto quiere decir que antes de aplicar las estrategias lúdicas, la interiorización del habla de los niños y niñas, en promedio, era limitada (con una media de 26, 25 %) y después de aplicar las estrategias lúdicas la interiorización del habla de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente (con una media de 83%).
3. El análisis de datos comparados permite aceptar que la utilización de las estrategias lúdicas desarrolló la dimensión desarrollo de los sistemas lingüísticos creciendo en 51%, tal como indica la Tabla 3 y gráfico 3. Esto quiere decir que antes de aplicar las estrategias lúdicas, desarrollo de los sistemas lingüísticos de los niños y niñas, en promedio era limitada (con una media de 33,50%) y después de aplicar estrategias lúdicas la dimensión

desarrollo de los sistemas lingüísticos de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente (con una media de 84,50%).

4. El análisis de datos comparados permite aceptar que la aplicación de las estrategias lúdicas desarrolló la dimensión desarrollo de la expresión oral creciendo en 52,50%, tal como indica la Tabla 4 y gráfico 4. Esto quiere decir que antes de aplicar las estrategias lúdicas, desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas, en promedio era limitada (con una media de 31 %) y después de aplicar las estrategias lúdicas la dimensión desarrollo de la expresión oral de los niños y niñas de la muestra alcanzó un nivel excelente (con una media de 83,50 %).

## RECOMENDACIONES

1. A las Docentes , de Educación Básica Regular que sigan estrategias lúdicas como Recurso Didáctico; además buscar cursos de capacitación del uso de los mismos y así enriquecer los beneficios pedagógicos ya alcanzados; ya que las estrategias lúdicas juegan un papel importante en la educación de las niñas, porque orientan su imaginación hacia el mundo real y la expresión creativa, desarrollando el Lenguaje y sus componentes de expresión, comprensión y comunicación, además de aumentar la atención y la observación
2. Es elemental la implementación de nuevos proyectos de aula y la ejecución de secuencias didácticas donde se logre un gran impacto en los niños, niñas y los docentes, donde se convierta en una herramienta fundamental para que los niños y niñas desarrollen no solo el lenguaje sino diferentes áreas del conocimiento y a la vez un mecanismo esencial para que las docentes mejoren las prácticas educativas.
3. Es indispensable que las Instituciones Educativas tengan muy en cuenta los Lineamientos Curriculares para el área de Comunicación, el enfoque semántico comunicativo, para fortalecer las habilidades comunicativas (hablar, escuchar, leer y escribir) y la utilización de nuevas estrategias metodológicas como el uso de títere entre otras.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARELLANO, Adelina (1997). "*Lenguaje Integral para leer, escribir y aprender*". Libro amigo, Lima-Perú.
- AXLINE, M. (1991) "*Terapia de juego*". Tercera edición. Editorial Diana, México.
- DUBOIS, G. (1985) "*El niño y su terapeuta del lenguaje*". Primera edición. Editorial Masson. Barcelona.
- GORSKI, D. (1991) "*Pensamiento y lenguaje*". Tercera edición, Editorial Grijalva México.
- LEWANDOWSKI, T. (1994) "*Generalidades de la Lingüística*". Segunda edición, Editorial Cátedra. España.
- LURIA, A.R., YUDOVICH F.IA. (1996) "*Lenguaje y desarrollo intelectual del niño*". Quinta edición. Editorial Siglo veintiuno. España.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (1994). "*Guía para estimulación de la lecto - escritura*" UNICEF. Lima-Perú.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN "*Guía de Comunicación Integral*". Brasa. S.A. Lima - Perú.
- Monzón G. (2000) "*Introducción al proceso de la Investigación científica*". Segunda Edición. Editorial Oscar de León Palacios. Guatemala. C.A.
- RONDAL Y SERON (1988) "*Trastornos del lenguaje I*". Primera Edición. Editorial Paidós. España.



SANCHEZ CARLESSI, Hugo y otros (2002). *“Metodología y Diseños de Investigación”*. Universitaria 3ª Edición. Lima-Perú.

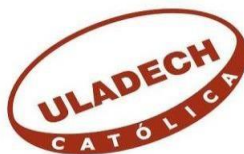
SOTO ALVARADO, César. *“Lectura y Escritura”*. 1ª Edición. Huánuco - Perú.

WOOLFOLK, A. (1999) *“Psicología Educativa”*. Séptima edición. Editorial Prentice Hall. México.

ZORRILLA A. (1992) *“Guía para elaborar tesis”*. Editorial McGraw-Hill, México.

# **ANEXOS**

ANEXO N° 01



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Marcar con un aspa (x) debajo de cada número, según corresponde.

Nota:

Siempre = 1

Casi Siempre = 2

Rara vez = 3

Nunca = 4

Indicadores	1	2	3	4
Expresa sus sentimientos e ideales en los juegos.				
Respeto los sentimientos e ideas que los otros manifiestan en los juegos.				
Crea diálogos propios para los juegos simbólicos.				
Participa con interés en los nuevos juegos.				
Expresa alegría y gozo en la ejecución de los juegos.				
Se integra con facilidad en los juegos propuestos.				
Juega con libertad, espontaneidad y agrado.				
Comunica su agrado o desagrado en los diferentes juegos.				
Canta canciones repitiendo claramente estribillos para las rondas y juegos.				
Repite rimas, retahílas, adivinanzas para sus juegos.				
Expresa sus pensamientos propios creando nuevos juegos.				

Usa en los juegos oraciones o diálogos del medio que los rodea.				
Escucha con atención las consignas dadas para los juegos.				
Cumple las diferentes reglas de los juegos propuestos.				
Se expresa de forma clara, fluida y entendible.				