



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
Facultad de Ciencias de la Educación

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de
Magíster en Innovación Educativa

**DESARROLLO DEL LENGUAJE INFANTIL. UNA PROPUESTA
PEDAGÓGICA DESDE UN ENFOQUE LÚDICO**

Autora: Karina Patricia Loachamin Cruz

Directora -Tutora: Dra. María Susana Harrington

Quito, marzo de 2025

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS	4
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	¡Error! Marcador no definido.
RESUMEN	7
ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.1. Formulación del problema	3
1.2. Objetivos de la Investigación.....	6
1.3. Justificación de la Investigación	6
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	8
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	8
2.2. Bases Teóricas	9
2.2.1 Teoría Sociocultural de Vygotsky	10
2.2.2 Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget.....	11
2.2.3 Teoría del Aprendizaje Activo de Bruner	12
2.3 Juego y aprendizaje	13
2.3.1 Enfoque Lúdico	14
2.4 Desarrollo del lenguaje.....	15
2.4.1 Aptitudes para el lenguaje	15
2.4.2 Conciencia lingüística	17
2.5 Objetivos del Subnivel Educación General Básica Preparatoria en el currículo ecuatoriano	18
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....	20
2.3 Tipo de Investigación.....	20
2.4 Diseño de Investigación.....	20
2.5 Unidades de Estudio	20
3.3.1 Población.....	21
3.3.2 Muestra.....	21
2.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	22
2.7 Técnica de análisis de datos	22
2.8 Operacionalización de Variables	23
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	26
2.9 Resultados del instrumento aplicado a los estudiantes	26

4.2 Resultados del instrumento aplicado a las docentes	35
CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA	48
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	77
Conclusiones	77
Recomendaciones	78
REFERENCIAS	79
ANEXOS	128
Anexo A. Cuestionario aplicado a los estudiantes	129
Anexo B. Cuestionario aplicado a las docentes	132

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Importancia del juego en los primeros años de vida del niño	13
Tabla 2	Objetivos integradores del Subnivel Educación General Básica Preparatoria .	18
Tabla 3	Población del estudio.....	21
Tabla 4	Muestra del estudio.....	21
Tabla 5	Operacionalización de Variables	23
Tabla 6	Pregunta 1: ¿El niño/a pronuncia correctamente la mayoría de los sonidos de su lengua materna? Boca, ojos, nariz, dedo, mano, perro, amarillo, lago, grande	26
Tabla 7	Pregunta 2: ¿Sustituye o distorsiona sonidos al hablar? En las siguientes palabras: casa/ tasa- pato-dato/ cama-dama/ caballo- cabello/ rata-lata/ hombre- hambre/ mesa- misa/tía – día/ casa- pasa.....	27
Tabla 8	Pregunta 3: ¿El niño/a forma oraciones de al menos 6 palabras? La niña compra peras grandes y verdes. El sol se asoma por la ventana. Las naranjas están en la frutería	28
Tabla 9	Pregunta 4: ¿Emplea artículos (el, la, un, una), preposiciones (en, con, para) y pronombres correctamente?.....	29
Tabla 10	Pregunta 5: ¿Puede describir objetos, personas o situaciones con varias características? (Ejemplo: “El perro es grande, peludo y corre rápido”)	30
Tabla 11	Pregunta 6: ¿Comprende y usa palabras relacionadas con el espacio (arriba, abajo, cerca, lejos)?	31
Tabla 12	Pregunta 7: ¿Narra historias o eventos de manera ordenada (inicio, desarrollo, final)?.....	32
Tabla 13	Pregunta 8: ¿Usa gestos y expresiones faciales para complementar su lenguaje?.....	32
Tabla 14	Pregunta 9: ¿Sigue instrucciones de dos o más pasos sin dificultad? Ejemplo: “Toma el libro y ponlo debajo de la mesa”	33
Tabla 15	Pregunta 10: ¿Comprende preguntas simples como "¿Qué hiciste hoy? " o "¿Dónde estabas ayer"?	34
Tabla 16	Pregunta 1: ¿Conoce usted qué es un enfoque lúdico?.....	36
Tabla 17	Pregunta 2: ¿Utiliza estrategias lúdicas para impartir sus clases?.....	37
Tabla 18	Pregunta 3: ¿En los últimos cinco años, ha recibido capacitación sobre estrategias lúdicas que se puedan implementar en el aula?	37
Tabla 19	Pregunta 4: ¿Dedica parte del tiempo para buscar estrategias lúdicas e implementar en las experiencias de aprendizaje?.....	38
Tabla 20	Pregunta 5: ¿Las actividades que propone para desarrollar el área del lenguaje en los estudiantes son actividades lúdicas?	39
Tabla 21	Pregunta 6: Los problemas de lenguaje en los estudiantes de primer grado según su experiencia los considera.....	40
Tabla 22	Pregunta 7: ¿Cree que usar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitirá mejorar el lenguaje infantil en los estudiantes?.....	41
Tabla 23	Pregunta 8: ¿Qué actividades lúdicas utiliza más para fomentar el desarrollo del lenguaje en los niños de cinco años?	42
Tabla 24	Pregunta 9: ¿Con qué frecuencia integra actividades lúdicas que favorezcan al desarrollo del lenguaje?	43
Tabla 25	Pregunta 10: ¿Utiliza tecnología (apps, juegos interactivos, etc.) en sus actividades lúdicas para fortalecer el lenguaje	44

Tabla 26 Pregunta 11: ¿Incorpora adivinanzas, retahílas, trabalenguas y rimas en la jornada diaria para fomentar el desarrollo del lenguaje?.....	45
Tabla 27 Pregunta 12: ¿Utiliza juegos que involucren la secuencia de eventos para mejorar la narración y comprensión?	45
Tabla 28 Pregunta 13: ¿Considera que las actividades lúdicas promueven un proceso de enseñanza aprendizaje significativo en los niños?	46
Tabla 29 Cronograma de actividades	49
Tabla 30 Rúbrica de evaluación de la propuesta	76

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Clasificación de las conciencias lingüísticas	17
Gráfico 2 Aptitudes para el lenguaje	18
Gráfico 3 Pronunciación del niño	30
Gráfico 4 Distorsión de sonidos	31
Gráfico 5 Formación de oraciones	31
Gráfico 6 Empleo de artículos	32
Gráfico 7 Descripción de objetos	33
Gráfico 8 Comprende y usa palabras relacionadas con el espacio	34
Gráfico 9 Narra historias o eventos	35
Gráfico 10 Usa gestos y expresiones faciales para complementar su lenguaje	36
Gráfico 11 Sigue instrucciones de dos o más pasos	36
Gráfico 12 Comprende preguntas simples	37
Gráfico 13 Conocimiento del enfoque lúdico	39
Gráfico 14 Uso de estrategias lúdicas	40
Gráfico 15 Capacitaciones en los últimos 5 años	41
Gráfico 16 Tiempo para las estrategias lúdicas	42
Gráfico 17 Actividades propuestas para el lenguaje lúdico	43
Gráfico 18 Problemas del lenguaje	44
Gráfico 19 Las estrategias lúdicas mejoran el lenguaje infantil	45
Gráfico 20 Actividades lúdicas	45
Gráfico 21 Frecuencia de integración de actividades lúdicas	46
Gráfico 22 Uso de tecnología	47
Gráfico 23 Incorporación de actividades	48
Gráfico 24 Uso de juegos	48
Gráfico 25 Actividades lúdicas	49

RESUMEN

La adquisición del lenguaje es uno de los factores de gran relevancia para evaluar el desarrollo integral de un niño desde su nacimiento porque contribuye con su desempeño en la sociedad en general y aporta al logro de una trayectoria académica exitosa. En este sentido, esta investigación tiene como objetivo diseñar una propuesta pedagógica basada en un enfoque lúdico para promover el desarrollo del lenguaje infantil lenguaje en niños del primer grado de EGB de la Unidad Educativa San Luis Gonzaga durante el año lectivo 2024-2025. La metodología es de tipo proyectiva con un diseño de campo. La técnica empleada fue la encuesta a partir del uso del cuestionario como instrumento de recolección de información. La población se conforma por 57 estudiantes de tres paralelos de primer grado de EGB. La muestra fue de 19 estudiantes y 3 docentes. Los resultados indican que los estudiantes presentan dificultades en el desarrollo del lenguaje, por lo tanto, se consideró pertinente el diseño de una propuesta pedagógica centrada en diversas actividades lúdicas apoyadas en el uso de recursos tecnológicos.

Palabras clave: lenguaje, estrategias, lúdica, docentes.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EDUCATIVA

**"CHILDREN'S LANGUAGE DEVELOPMENT. A PEDAGOGICAL
PROPOSAL FROM A PLAYFUL APPROACH"**

Author:

Karina Patricia Loachamín Cruz

Director -Counselor:

Dra. María Susana Harrington

Date:

march, 2025

ABSTRACT

Language acquisition is one of the most relevant factors to evaluate the complete development of a child since birth, as it contributes to their performance in society and supports a successful academic life. This investigation aims to design a pedagogical proposal based on ludic approach to promote the child language development in first grade basic education students at San Luis Gonzaga school during 2024-2025 school year. The methodology is a projective with field research design. The technique applied was a survey, utilizing a questionnaire for data collection. The population sample consisted of 57 first grad students of first -grade basic education students. The results indicate that students have difficulties in language development, therefore, it was considered pertinent to design a pedagogical proposal focused on various recreational activities supported by the use of technological resources.

Key words: language, strategy, ludic

INTRODUCCIÓN

El desarrollo del lenguaje durante la infancia es trascendental, no es más que solo hablar; sino que es una herramienta esencial para el desarrollo integral de los niños. En tal sentido, esta tesis de grado investigación se centra una propuesta de estrategias lúdicas para fortalecer el desarrollo de lenguaje infantil, dirigida a estudiantes de primer año de educación general básica de la Unidad Educativa “Particular San Luis Gonzaga” de la ciudad de Quito, año 2024-2025, ya que las evaluaciones realizadas anualmente, así como las observaciones en el aula evidencian que hay estudiantes con dificultades en su lenguaje.

Entre las posibles causas de este problema están factores biológicos, apoyo en el hogar, condiciones socioeconómicas, así como la falta de aplicación de estrategias lúdicas, docentes desactualizadas en metodologías activas, niños y niñas desmotivados, ya que cuando no pueden pronunciar ciertas palabras correctamente, pueden sentirse frustrados y perder la confianza en su capacidad de comunicación. Además, la debilidad en el área del lenguaje puede ocasionar en los estudiantes: desmotivación, baja autoestima, frustración, burla, rechazo social, falta de paciencia y dificultades de aprendizaje.

En este sentido, las estrategias lúdicas se constituyen en un medio que resulta motivador para los estudiantes. De esta manera, se puede generar un ambiente de confianza y apoyo, es importante motivar sus logros celebrando cada pequeño avance en su pronunciación. Si el niño recibe el apoyo adecuado, oportuno y en un ambiente positivo su confianza, seguridad y motivación puede mejorar, facilitando su desarrollo del lenguaje.

En cuanto a su estructura, el trabajo realizado se organiza de la siguiente forma:

El contenido del primer capítulo parte de la formulación del problema en cual se describen los indicadores de la problemática, de forma general y en el escenario de la investigación. Se incluyen también las preguntas de las cuales se derivan los objetivos y cierra con la justificación que valora los aportes y relevancia de la investigación planteada.

El segundo capítulo, denominado Fundamentación Teórica presenta los estudios previos vinculados con la investigación, las bases teóricas que están fundamentadas específicamente en el desarrollo del lenguaje infantil y las estrategias lúdicas.

El tercer capítulo describe los aspectos propios de la metodología proyectiva asumida para este estudio, entre ellos se describe el diseño conjuntamente con el tipo de investigación, la población del estudio y la muestra. En este apartado también se presentan las técnicas e instrumentos de recolección de información, así como la técnica de análisis correspondiente según los datos recabados. Finalmente, se muestra la tabla de operacionalización de variables.

El cuarto capítulo, se centra en detallar todos los aspectos de la propuesta, la cual se basa en estrategias lúdicas para fortalecer el desarrollo del lenguaje infantil en los niños de primer grado. Por lo tanto, se plantean los objetivos, la forma de aplicación, la planificación y la evaluación de esta.

En los apartados finales, se presentan las conclusiones de acuerdo con los objetivos planteados, así como las recomendaciones surgidas del trabajo de campo realizado, también se incluyen las referencias bibliográficas consultadas y los anexos.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Formulación del problema

El desarrollo del lenguaje es un aspecto crucial en la educación de niños y niñas, puesto que permite a los niños y niñas comunicarse, expresar sus necesidades, pensamiento deseos, emociones, además de ser la base del aprendizaje escolar y de la interacción con sus pares (Carreño y Joza, 2019; Farfán, 2023; López y Lezcay, 2023; Larco, 2023). Al respecto, Vygotsky (1995) enfatiza el papel del intercambio con otras personas en la adquisición del lenguaje por cuanto “la función primaria de las palabras, tanto en los niños como en los adultos, es la comunicación, el contacto social” (p. 21). En tal virtud, es importante ofrecer a los niños de edad infantil un contexto ambiental de oportunidades donde puedan conversar, jugar e interactuar con libertad para desarrollar el lenguaje a través de la mediación de adultos significativos y de compartir con otros niños.

Sin duda, el lenguaje es trascendental en la edad infantil, constituye uno de los aprendizajes más importantes de esta etapa y está dentro de los indicadores del desarrollo según la edad. Por ello, resulta fundamental darles experiencias enriquecidas mediante un enfoque lúdico que propicien la adquisición de esta importante habilidad para la vida (Farfán, 2023; Ortiz, 2018). Asimismo, no puede existir aprendizaje significativo de las habilidades lingüísticas, sino hay interacción y experiencia, estas son condiciones necesarias para que el lenguaje se vaya consolidando, porque este permite expresar los pensamientos y realizar acciones cotidianas producto de la relación con otros, como plantea Vygotsky (1995).

Al respecto Pérez y Salmerón (2006) mencionan que el lenguaje “es el recurso más complejo y completo que se aprende naturalmente, por una serie de intercambios con el medio ambiente, a través de otros interlocutores más competentes” (p. 679). Debido a esto el entorno social es indispensable para el desarrollo infantil, y la promoción de habilidades sociales en la infancia se realiza a través del juego el cual enriquece a profundidad el desarrollo de los niños y niñas y les permite potenciar sus habilidades de comunicación.

Vale acotar que el desarrollo del lenguaje abarca distintas etapas en las que se da la comprensión auditiva, la expresión verbal, la adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales, entre otras (Larcos, 2023). Específicamente, el currículo ecuatoriano del subnivel de preparatoria se establece que por medio del diálogo con otros, la recitación de canciones, entre otros discursos propios de la oralidad, el estudiante, con apoyo de su docente dará inicio al desarrollo de las distintas conciencias lingüísticas (semántica, léxica, sintáctica y fonológica), las cuales son claves para demostrar a futuro un conjunto de habilidades cognitivas, lingüísticas y socioculturales.

No obstante, pese a la importancia del lenguaje en edades tempranas, no se puede obviar las problemáticas que se presentan en esta área entre las cuales se encuentran dificultades en la pronunciación, vocabulario escaso, imposibilidad para organizar lógicamente una secuencia de acontecimientos, estas se deben a distintas causas que pueden ser biológicas, ambientales, socialización, poca estimulación temprana e inadecuado apoyo familiar, factores socioeconómicos, didáctica del docente en los espacios escolares (Larcos, 2023; López y Lezcay, 2023; Ortiz et al., 2018, Rosemberg y Stein, 2021).

La problemática descrita se fundamenta en la práctica y experiencia profesional como docente de la investigadora, donde se ratifica que cada año escolar se observa un aumento en el número de niños y niñas con dificultades del lenguaje dentro de cada clase. Estos niños se ven afectados en su capacidad de expresión, comunicación e incluso en la socialización y los juegos entre pares.

De manera particular, en la Unidad Educativa San Luis Gonzaga los estudiantes de primer año de EGB presentan debilidades en el área de lenguaje, las mismas que son identificadas mediante la aplicación de un cuestionario para evaluar esta área, los problemas más frecuentes a esta edad son en la parte fonológica; es decir la adecuada pronunciación y emisión o sustitución de sonidos, por ejemplo: la r le sustituyen por l, la rr por la d, y en las palabras omiten la j. Los estudiantes al no poder vocalizar correctamente las palabras se sienten frustrados y se les dificulta estructurar o repetir una oración sencilla, cuando participan intentan comunicarse y al no ser comprendidos se sienten avergonzados.

Además, la mayoría de estudiantes presentan un escaso vocabulario, lo que les limita participar de actividades de descripción, en esta edad la inseguridad es notoria, ya

que evitan hablar en público y hacer nuevos amigos, no se interesan en seguir actividades con gestos ni expresiones faciales, es importante destacar que los niños que presentan esta debilidad comprenden instrucciones y preguntas que se les realiza, sin embargo, su rostro denota vergüenza por temor a ser burla de los compañeros. En ocasiones tienden a asilarse y prefieren no hablar o hablar en un tono muy bajo o piden a la maestra decirle al oído lo que necesita. Todo esto tiene consecuencias negativas en su actuación en el entorno escolar y en los contextos en los cuales participa como la familia y su comunidad.

Por esto, este estudio de investigación tiene la expectativa de aportar a los docentes con estrategias pedagógicas lúdicas que sean efectivas para el desarrollo del lenguaje en niños y niñas que presenten dificultades en su comunicación, tanto en su lenguaje comprensivo como en su lenguaje expresivo (Vocalización de sílabas y palabras, estructuración de oraciones y frases). Por consiguiente, se formulan las siguientes preguntas de investigación.

Preguntas de investigación:

- ¿Cómo estaría diseñada una propuesta pedagógica basada en un enfoque lúdico para promover el desarrollo del lenguaje infantil lenguaje en niños del primer grado de EGB de la Unidad Educativa San Luis Gonzaga durante el año lectivo 2024-2025?
- ¿Cuál es la situación actual referida al desarrollo del lenguaje infantil que evidencian los estudiantes de primer grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa San Luis Gonzaga año lectivo 2024-2025?
- ¿Cuáles son las estrategias didácticas que emplean los docentes para promover el desarrollo del lenguaje infantil en niños del primer grado de EGB de la Unidad Educativa San Luis Gonzaga durante el año lectivo 2024-2025?
- ¿Cuáles son los componentes de una propuesta pedagógica basada en un enfoque lúdico para promover el desarrollo del lenguaje infantil lenguaje en niños del primer grado de EGB de la Unidad Educativa San Luis Gonzaga durante el año lectivo 2024-2025?

1.2. Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Diseñar una propuesta pedagógica basada en un enfoque lúdico para promover el desarrollo del lenguaje infantil lenguaje en niños del primer grado de EGB de la Unidad Educativa San Luis Gonzaga durante el año lectivo 2024-2025.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar la situación actual referida al desarrollo del lenguaje infantil que evidencian los estudiantes de primer grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa San Luis Gonzaga año lectivo 2024-2025.
- Identificar las estrategias didácticas que emplean los docentes para promover el desarrollo del lenguaje infantil en niños de primer grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa San Luis Gonzaga año lectivo 2024-2025.
- Configurar los componentes de una propuesta pedagógica basada en un enfoque lúdico para promover el desarrollo del lenguaje infantil lenguaje en niños del primer grado de EGB de la Unidad Educativa San Luis Gonzaga durante el año lectivo 2024-2025.

1.3. Justificación de la Investigación

En la primera infancia, el desarrollo del lenguaje es imprescindible para un futuro saludable a nivel social y exitoso en lo académico. La infancia es una etapa crítica para el desarrollo de las habilidades del lenguaje, ya que en estos primeros años se consolidan las bases para su futuro (Snow, 1983), lo cual hace que este sea un tema relevante para el contexto educativo. Por lo tanto, el estudio planteado se justifica por las siguientes razones:

Desde el punto de vista pedagógico, la creación de la propuesta aporta al desarrollo del lenguaje en la infancia desde una base lúdica que resulta enriquecedora para los niños de primer grado de la institución en estudio y puede ser utilizado en otros contextos, tomando en cuenta que el desarrollo del lenguaje es indispensable para el desarrollo madurativo global en la infancia, ya que propicia también la promoción del

pensamiento y habilidades de socialización que les permiten a los niños y niñas potenciar su capacidad cerebral. Por lo tanto, disponer de un material que apoye este proceso es de ayuda para los docentes y también para los padres.

Asimismo, estudios sobre la didáctica reafirman la importancia del juego como una estrategia clave en el proceso de enseñanza y aprendizaje, desde la infancia hasta la edad adulta (Cedeño y Calle, 2020). Para los niños, el hecho de jugar es una actividad innata que adopta distintas formas y se transforma con las etapas de desarrollo. Al momento de jugar “los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea”. (Ministerio de Educación del Ecuador [Mineduc], Currículo de Educación Inicial, 2014, p. 41).

Desde el punto de vista curricular, esta propuesta se fundamenta en lo establecido por el Mineduc (2019) para el Subnivel Preparatoria porque se consideraron los ejes de desarrollo y aprendizaje, el eje de desarrollo personal y social, eje de descubrimiento del medio natural y cultural y el eje de expresión y comunicación para el diseño de las actividades planteadas.

Desde el punto de vista personal, la experiencia de la autora trabajando con niños y niñas entre 4 a 6 años de edad le ha permitido evidenciar que el juego no solo es una actividad de entretenimiento, sino también una estrategia pedagógica clave para fortalecer el lenguaje infantil. A través de experiencias lúdicas, los niños de esta edad desarrollan habilidades lingüísticas esenciales que impactan en su comunicación, pensamiento y aprendizaje futuro.

Finalmente, se espera que la aplicación de estrategias didácticas desde un enfoque pedagógico lúdico para el desarrollo del lenguaje infantil mejore, significativamente, las habilidades lingüísticas de los estudiantes de primer grado de la Unidad Educativa San Luis Gonzaga, en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza.

CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de la Investigación

Los antecedentes de una investigación ofrecen distintas perspectivas sobre el tema de estudio y orientan al investigador sobre posibles metodologías que puede desarrollar en su trabajo, específicamente, dentro de la comunidad académica diversos autores han analizado el impacto y la relevancia del juego en el desarrollo del lenguaje infantil, señalando la efectividad de los enfoques lúdicos en la educación de niños y niñas. Por ello, en los siguientes apartados se recogen estudios realizados en el ámbito ecuatoriano y fuera de las fronteras nacionales que guardan relación con las variables de estudio.

2.1.1. Antecedentes internacionales

En España, Murillo et al. (2023) analizaron el efecto de la pandemia del Covid-19 en el desarrollo del lenguaje infantil que evidenciaban niños entre 18 y 31 meses. Fue un estudio experimental donde evaluaron a dos grupos de niños que nacieron antes y después del Covid-19, respectivamente. Se consideró el nivel de vocabulario y el nivel morfosintáctico en los 153 participantes. Los hallazgos indican que los niños que sufrieron las restricciones impuestas por la pandemia tenían un puntaje menor que aquellos que no estuvieron sometidos a tales medidas. Por lo tanto, se concluye que el efecto fue negativo y se debe atender considerar este aspecto en el desempeño futuro de los niños, especialmente en el contexto educativo.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Vera et al. (2024) enfocaron su estudio cualitativo de estudio de caso en comprender cómo la lúdica puede favorecer el desarrollo del lenguaje en una estudiante educación inicial con dificultades en el lenguaje expresivo. Luego de un diagnóstico detallado en el cual se aplicaron instrumentos a la niña, así como a sus padres, las autoras del estudio diseñaron un Plan de Atención Psicopedagógico basado en la incorporación de rutinas de diversos juegos (actividades para descubrir, representaciones, laberintos, entre otras) para contribuir a fortalecer el aspecto

psicomotriz, lenguaje verbal y no verbal y propiciar de esta manera una mejor integración en el aula y el fortalecimiento del aspecto socioemocional.

Por su parte, Farfán et al. (2023) se plantearon como propósito el diseño de una guía metodológica para la mejora en el desarrollo del lenguaje en estudiantes del subnivel 2 de inicial de una institución ubicada en Guayaquil. El enfoque metodológico adoptado es cualitativo. Participaron cinco docentes y 31 estudiantes. El instrumento fue un cuestionario y una guía de observación cuyos resultados mostraron que 10 niños presentaban dificultades en el lenguaje. Las conclusiones indicaron la necesidad de crear un recurso didáctico (guía metodológica) a fin de actualizar a las docentes en cuanto a estrategias idóneas para favorecer el desarrollo del lenguaje en los niños. El material incluye un conjunto de actividades y recursos basados en el uso del enfoque lúdico.

Los resultados del trabajo de Farfán et al. (2023) muestra el rol esencial que desempeñan el docente para contribuir a que el niño adquiera un lenguaje más fluido y comprensible cuando hace uso de las estrategias idóneas y esto incluye aprovechar las ventajas que ofrece el juego.

Por su parte, el trabajo de Guanochanga (2021) se orientó a mejorar el lenguaje oral mediante la actividad lúdica para contribuir al desarrollo integral del estudiante que se encuentra en etapas iniciales. En tal virtud diseñó una propuesta estructurada por medio de talleres centrados en la actividades lúdicas, estas se articularon con las destrezas establecidas en el currículo de educación inicial. Al desarrollar las actividades propuestas se se destaca que la lúdica es algo propio de la edad infantil, es muy importante que el desarrollo de los niños sea envuelto bajo este ambiente de diversión donde podrán desenvolverse de manera libre y tendrán el espacio para fortalecer sus habilidades de lenguaje, de conocimiento y de emociones.

2.2. Bases Teóricas

El marco teórico de esta investigación se fundamenta en diversas teorías del desarrollo infantil y enfoques pedagógicos que resaltan la importancia del juego en el desarrollo del lenguaje en la primera infancia. Se presentarán las principales teorías de Vygotsky, Piaget y Bruner que han explorado el tema de estudio y otros aspectos

referidos al juego, el desarrollo del lenguaje y los fundamentos curriculares para educación primaria.

2.2.1 Teoría Sociocultural de Vygotsky

Vygotsky (1978) plantea en sus reflexiones que el desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños es un proceso socialmente mediado. Según la teoría sociocultural, los niños llegan a aprender y desarrollar habilidades lingüísticas por medio de la interacción con otros individuos, especialmente aquellos más avanzados, dentro de su “zona de desarrollo próximo” (ZDP), definida como el espacio entre lo que un niño puede lograr hacer por sí mismo y lo que puede alcanzar si cuenta con el apoyo de un adulto o un par más experto, dado que, desde la perspectiva asumida por Vygotsky: “las relaciones sociales son una importante fuente de estimulación para el intelecto” (Universidad Internacional de la Rioja, 2024, párr. 2).

Asimismo, siguiendo los planteamientos de Vygotsky, Zegarra y García (2010) señalan que “el lenguaje es una función que se adquiere a través de la relación entre el individuo y su entorno ya que, biológicamente, posee las estructuras necesarias para crear signos de comunicación verbal” (p. 7).

El juego, en particular, es una actividad clave que facilita este aprendizaje, ya que proporciona un contexto en el que los niños pueden experimentar y practicar nuevas habilidades lingüísticas en un entorno seguro y apoyado. En el contexto del juego, la ZDP se manifiesta cuando los niños: aprenden nuevas palabras e ideas al interactuar con otros, simulan roles adultos, lo que les permite desarrollar habilidades avanzadas, y reciben andamiaje de adultos o compañeros para mejorar su desempeño en el juego. (Vygotsky, 1978).

Según Vygotsky (1978), el juego es una actividad esencial en la infancia porque permite que los niños exploren, practiquen y desarrollen habilidades cognitivas y lingüísticas en un entorno seguro y motivador. En su obra *Mind in Society*, establece que el juego:

- 1. Impulsa el desarrollo del lenguaje:** Durante el juego, los niños usan el lenguaje para planificar, negociar y expresar ideas. Además, negocian significados, amplían su vocabulario y practican estructuras gramaticales. El diálogo con otros niños y adultos en contextos lúdicos ayuda a interiorizar normas lingüísticas y mejorar la expresión oral.

2. **Fomenta el pensamiento abstracto:** Al involucrarse en juegos simbólicos, los niños empiezan a comprender representaciones y significados más allá del mundo físico inmediato.
3. **Potencia el aprendizaje social:** A través del juego, los niños aprenden normas, roles y estructuras sociales. Cuando los niños juegan amplían su vocabulario, descubren el mundo que les rodea, comprenden a medida que van escuchando y mediante la repetición van adquiriendo habilidades y destrezas.
4. **El juego como herramienta de desarrollo:** permite a los niños actuar más allá de su nivel actual de desarrollo, promoviendo la exploración de nuevas habilidades. A través del juego, los niños asumen roles y simulan situaciones de la vida real, facilitando la comprensión del entorno.
5. **Relación con pares y adultos:** En el juego, los niños pueden hacer cosas con ayuda de otros que no podrían hacer solos, lo que favorece su aprendizaje progresivo. Los adultos y compañeros con mayor conocimiento pueden actuar como mediadores para guiar el desarrollo del niño dentro de su ZDP.

2.2.2 Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget

Piaget (1962) argumenta que el juego es esencial para el desarrollo cognitivo de los niños. En su teoría del desarrollo cognitivo, Piaget describe cómo los niños construyen su conocimiento del mundo a través de la interacción con su entorno. El juego simbólico, en particular, permite a los niños representar y experimentar con roles, normas y comunicación, lo que es crucial para el desarrollo del pensamiento abstracto y las habilidades lingüísticas.

Piaget consideró el juego como una actividad esencial para el aprendizaje. En su teoría del desarrollo cognitivo explicó que el juego refleja la evolución de la inteligencia y cambia según la etapa del desarrollo del niño.

Piaget dividió el desarrollo infantil en cuatro etapas, cada una con características específicas sobre cómo los niños juegan:

- 1. Etapa Sensorimotora (0-2 años):** En esta etapa los niños desarrollan habilidades sensoriales mediante la exploración, es el momento de percibir la información mediante los sentidos y el movimiento.
- 2. Etapa Preoperacional (2-7 años):** Es la etapa donde se pone en juego la creatividad, la imaginación, los niños empiezan a utilizar gestos y a representar objetos y animales corporalmente o simplemente a desarrollar un juego de roles. Pese a que su pensamiento es egocéntrico en esta etapa utilizan su intuición para superar obstáculos en los juegos y resolver problemas sencillos.
- 3. Etapa de las Operaciones Concretas (7-11 años):** Aquí empieza a desaparecer el egocentrismo en los niños y su respuesta ante estímulos son más lógicas. Socializan más con su entorno, se interesan por desarrollar actividades cooperativas y disfrutan de los juegos de reglas.
- 4. Etapa de las Operaciones Formales (11 años en adelante)** Los juegos aquí aumentan el nivel de complejidad, sus respuestas son más lógicas y desarrollan habilidades reflexivas.

2.2.3 Teoría del Aprendizaje Activo de Bruner

Bruner (1986) complementa estas teorías al destacar que el aprendizaje es más efectivo cuando los niños están activamente involucrados en el proceso. Según Bruner, el juego proporciona un contexto rico en el que los niños pueden practicar la narración y la construcción de significados, facilitando así el desarrollo de habilidades lingüísticas complejas.

De acuerdo con Portal (2006), los principales aportes de Bruner se centran en el hecho de que la adquisición del lenguaje es notoria cuando se dan tres indicios claves:

1. Los niños están adquiriendo las condiciones para crear expresiones orales cónsonas con las normas gramaticales de su lengua (**sintaxis**), durante esta etapa los niños aprenden el ordenamiento de las palabras y la organización correcta de su estructura.
2. El segundo indicio se vincula con el desarrollo de la capacidad de referencia y de significado (**semántica**). Progresivamente, los niños van ampliando su léxico y toman conciencia de que mediante la estructuración de las palabras pueden formar oraciones con sentido.

3. El tercer indicio es la efectividad (**pragmática**). Durante esta etapa los niños ya poseen capacidad de transmitir significados y crear mensajes con intencionalidad, además de manifestar emociones, proporcionar informaciones y hasta persuadir.

Todos estos aspectos se interrelacionan entre sí y van de manera conjunta con lo que Bruner denomina “Sistema de Apoyo de la Adquisición del Lenguaje” que empieza desde el vínculo con la madre que funciona como un microcosmos en el cual se dan los primeros procesos comunicativos para la adquisición del lenguaje.

2.3 Juego y aprendizaje

El juego es una de gran importancia para todas las personas, independientemente de su edad, de allí que puede ser considerado una estrategia idónea para el aprendizaje a lo largo de toda la vida Unesco (2024), porque puede contribuir a satisfacer una gama de necesidades y demandas de aprendizaje según los contextos donde se aplique.

En este sentido, la Tabla 1 se enfoca en los primeros años de vida desde los 0 a los 6 años, por cuanto la investigación se centra en niños con edades entre cinco y seis años.

Tabla 1

Importancia del juego en los primeros años de vida del niño

Desde la concepción hasta los dos años (o los primeros 1.000 días)	De los 3 a los 5 años	De los 6 a los 8 años
La estimulación adecuada ayuda al cerebro formar conexiones neuronales de hasta un millón por segundo.	Durante el “período preescolar”. Las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo.	Este período normalmente coincide con los primeros cursos de la escuela primaria.
Las conexiones se potencian en entornos ricos, afectuosos y protegidos, en el contexto de una prestación de cuidados receptiva y lúdica.	Resultan esenciales la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación preescolar de calidad	El aprendizaje basado en el juego sigue teniendo una importancia crucial, pero a menudo se descuida en favor de enfoques educativos centrados en objetivos académicos.
Se crean lazos de unión y un	El juego en el período	Los enfoques de aprendizaje

vínculo seguro, contribuye a un desarrollo emocional positivo.	preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad	activo basado en el juego pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje.
--	--	---

Fuente: Unicef (2018, p. 6).

2.3.1 Enfoque Lúdico

El enfoque lúdico en la educación inicial se basa en la integración de actividades de juego estructuradas y no estructuradas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas actividades están diseñadas para ser atractivas y significativas para los niños, promoviendo la exploración, la creatividad y el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas. En este sentido, Moya señala que la estrategia lúdica “se basa en utilizar el juego como una herramienta positiva en el proceso de enseñanza aprendizaje. A través de actividades lúdicas, los estudiantes pueden experimentar un aprendizaje más dinámico, interactivo y significativo” (p. 276).

Asimismo, Chi-Cauich (2018) (como se citó en Sierra, 2022) define las estrategias como “aquellas actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas grupales, juegos de mesa, entre otros, y que son herramientas utilizadas por los docentes para robustecer los aprendizajes, competencias y conocimiento de los alumnos dentro o fuera del aula” (párr 20.).

Marín (2018) agrega que “en este nuevo entorno en el que estamos sumergidas, el juego puede tener la llave de la innovación y el cambio, y nos puede ayudar a superar muchas de las dificultades con las que nos encontramos” (p. 15).

Estudios recientes han reforzado las teorías clásicas sobre el papel del juego en el desarrollo del lenguaje. Hirsh-Pasek et al. (2009) argumentan que el aprendizaje a través del juego no solo mejora las habilidades lingüísticas, sino que también promueve el desarrollo social y emocional. Según su investigación, las actividades lúdicas son más efectivas que los métodos tradicionales para fomentar habilidades lingüísticas en niños de edad preescolar.

2.4 Desarrollo del lenguaje

Pérez y Salmerón (2006) expresan que la adquisición del lenguaje es un proceso propio del desarrollo humano que reviste gran complejidad y ocurre en distintas etapas donde pueden darse situaciones que lo favorezcan o lo limiten. Agregan que:

El lenguaje es sólo un aspecto más del desarrollo global del individuo. Corre paralelo y en interacción con el desarrollo neurológico que controla la actividad perceptivo-motora, con el desarrollo del aparato auditivo, con la formación del psiquismo del niño tanto en su esfera consciente y cognitiva (desarrollo del pensamiento) como en lo inconsciente y con el desarrollo socioafectivo (p. 681).

De esta manera, comprender el desarrollo del lenguaje en el niño implica considerar todas las áreas del desarrollo que interactúan de manera constante y propician inicialmente, el lenguaje hablado y en etapas posteriores, la escritura.

Por su parte, Jiménez (2010) coincide en que el desarrollo del lenguaje en las primeras etapas de la vida se caracteriza por ser complejo, debido a que este abarca la adquisición de habilidades para entender y producir lenguaje y señala que este desarrollo incluye varios componentes clave:

Fonología: La habilidad para reconocer y producir sonidos del habla.

Morfología: El conocimiento de las estructuras de las palabras.

Sintaxis: La comprensión de la estructura y el orden de las palabras en las oraciones.

Semántica: El significado de las palabras y frases.

Pragmática: El uso del lenguaje en contextos sociales y comunicativos.

Estos componentes se articulan y favorecen la comunicación entre las personas, durante la etapas de desarrollo el dominio de estos se amplía y se vuelve más complejo, una palabra o frase que servía para expresar un deseo se convierte en una oración completa en la medida en que el hablante de la lengua avanza con el proceso de adquisición de su lengua materna.

2.4.1 Aptitudes para el lenguaje

Las aptitudes de lenguaje son las habilidades que se fortalecen en el área cognitiva, sensorial y motora, mismas que permiten a los seres humanos adquirir, desarrollar y usar el lenguaje. Estas aptitudes se desarrollan progresivamente desde la

infancia y son fundamentales para la comunicación verbal y no verbal. En el Gráfico 1 se muestra su clasificación según Jiménez (2010).

Gráfico 1. *Aptitudes del lenguaje*



Fuente: Elaboración propia a partir de Jiménez (2010).

Las aptitudes visuales hacen referencia a la observación directa, al contacto visual del infante con la otra persona o al seguimiento de un objeto con la finalidad de responder ante ese estímulo.

Las aptitudes auditivas es cuando los niños escuchan un sonido, lo buscan, lo identifican y responden ante ello. Prestan atención a estos estímulos e intentan reproducirlos.

Las aptitudes motrices se reflejan en la imitación de pequeños movimientos corporales o gestos, aquí los niños combinan movimientos y sonidos.

Las aptitudes pre-orales permiten a los niños desarrollar la imitación verbal, es decir imitar a los sonidos del habla.

Las aptitudes pragmáticas tempranas se refieren al empleo de signos de comunicación social como gestos, expresiones faciales y corporales para que ayuden en la comunicación.

Finalmente, las aptitudes cognitivas es cuando el niño adquiere la noción de permanencia del objeto en el espacio y despliega algunas acciones que le permiten localizarlo.

En atención a lo planteado por Jiménez (2010), es posible observar todas estas actitudes antes del inicio de la adquisición del lenguaje propiamente dicha, de allí que son precursores y deben tenerse en cuenta al momento cuando el niño ingresa a los

espacios escolares de educación inicial. Todo esto forma parte del estudio psicología del desarrollo en la etapa de educación inicial.

Finalmente, para hablar del desarrollo del lenguaje en el niño es importante conocer las etapas con las que niño inicia y hasta donde es capaz de alcanzar, los niños desde edades muy tempranas empiezan a emitir sonidos, reproducir, imitar o simplemente responder a los estímulos del adulto. Para llegar a un óptimo desarrollo del lenguaje es indispensable fortalecer los prerrequisitos de este proceso. Antes de que un niño empiece con la pronunciación de las primeras palabras, requieren demostrar una serie de aptitudes denominadas precursores del lenguaje (Gráfico 1). Especialmente en los dos primeros dos años de vida estas aptitudes son esenciales para el desarrollo lingüístico en otras etapas; por lo cual son de interés para los docentes (Jiménez, 2010).

2.4.2 Conciencia lingüística

Vélez y Macías (2022) definen la conciencia lingüística como “la habilidad que le permite al niño reflexionar sobre el lenguaje oral, para identificar, segmentar o combinar las unidades léxicas de las palabras aprendidas, con el fin de dominar la competencia comunicativa que se produce en la estructura del habla” (p. 85).

A continuación, se presenta una clasificación de las conciencias lingüísticas en atención al componente léxico, fonológico, sintáctico y semántico.

Gráfico 2. Clasificación de las conciencias lingüísticas



Fuente: Elaboración propia a partir de varios autores.

Como muestra el Gráfico 2, el lenguaje infantil se desarrolla bajo las cuatro conciencias lingüísticas, estas incluyen todas las acciones que posibilitan expresar el lenguaje hablado mediante el uso del repertorio léxico, construir oraciones con organización sintáctica adecuada y comprender los significados.

Al respecto, Loyo y Araque (2023) manifiestan que “trabajar las conciencias lingüísticas a partir de imágenes familiares significa una ayuda en la adquisición progresiva y meticulosa de una autonomía al hablar, ello será vital en todos los estudiantes que desean expresar sus experiencias cotidianas” (p.11). Este es el propósito que se pretende con la propuesta que se va a realizar.

2.5 Objetivos del Subnivel Educación General Básica Preparatoria en el currículo ecuatoriano

Los objetivos del Subnivel Educación General Básica Preparatoria (Ministerio de Educación, 2019) son interés para la puesta en práctica de la propuesta, por cuanto son el basamento curricular que indica cómo se integra las diferentes áreas y se deben considerar para el desarrollo de cualquier actividad didáctica. Estos se muestran a continuación.

Tabla 2

Objetivos integradores del Subnivel Educación General Básica Preparatoria

CÓDIGO	OBJETIVO
OI.1.7.	Expresar ideas, sentimientos y emociones con el fin de comunicarse a través del lenguaje oral, artístico, corporal y escrito —con sus propios códigos— autorregulando su expresión y utilizando la experiencia personal.
OI.1.8.	Establecer relaciones, reflexionar y ubicarse en el tiempo y en el espacio en la realización de tareas cotidianas, avanzando hacia niveles más complejos de razonamiento.
O.LL.4.3.	Analizar, con sentido crítico, discursos orales relacionados con la actualidad social y cultural para evitar estereotipos y prejuicios.
O.LL.4.4.	Comunicarse oralmente con eficiencia en el uso de estructuras de la lengua oral en diversos contextos de la actividad social y cultural para exponer sus puntos de vista, construir acuerdos y resolver problemas.
OI.1.9.	Asumir con responsabilidad compromisos sencillos relacionados con actividades de su vida diaria, procurando relaciones empáticas con sus pares y adultos cercanos.

OI.1.10.	Identificar las manifestaciones culturales, costumbres y tradiciones de su entorno próximo, valorándolas como propias.
OI.1.11.	Representar ideas, sentimientos y emociones de manera libre y espontánea, a través de la experimentación de diferentes prácticas corporales, musicales y comunicativas, demostrando respeto por sí mismo y por las demás personas.
OI.1.12.	Reconocer la importancia de establecer acuerdos colectivos en el ámbito de la actividad grupal, basados en el respeto a las diferencias individuales, en el contexto de las prácticas corporales y artísticas.

Nota: Tomado de Mineduc (2019) p. 36.

Como se observa en la Tabla 2, el currículo establece un conjunto de acciones que demandan el uso efectivo del lenguaje para propiciar la integración entre todas las áreas. Por lo tanto, las estrategias didácticas diseñadas para el desarrollo del lenguaje infantil requieren aportar al logro de los objetivos integradores establecidos por el Mineduc (2019) para el sistema educativo ecuatoriano y a la vez considerar el aprendizaje como un proceso integral centrado en que los estudiantes alcancen las destrezas con criterios de desempeño en todos los ámbitos de desarrollo y aprendizaje.

Finalmente, el marco teórico de esta investigación se apoya en estudios recientes realizados dentro y fuera de Ecuador, los cuales han proporcionado evidencia empírica adicional que respalda la efectividad de las actividades lúdicas en la mejora de las habilidades lingüísticas. Estos antecedentes teóricos y empíricos proporcionan una base sólida para justificar la investigación propuesta y guiar el desarrollo de estrategias pedagógicas basadas en el juego. Asimismo, se consideraron estudios de autores clásicos sobre las teorías de Vygotsky, Piaget y Bruner, que subrayan la importancia del juego en el desarrollo del lenguaje infantil.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

2.3 Tipo de Investigación

La investigación realizada es de tipo proyectiva. (Hurtado, 2012) en virtud de que se configuró como una propuesta derivada del diagnóstico llevado a cabo con estudiantes de primer grado de EGB. Por ello, su objetivo general es diseñar una propuesta didáctica basada en un enfoque lúdico para promover el desarrollo del lenguaje infantil lenguaje en niños del primer grado. Se espera que contribuya a dar solución a los problemas de lenguaje que presentan los niños de cinco años que cursan el primer año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Particular San Luis Gonzaga.

2.4 Diseño de Investigación

El diseño responde a las interrogantes “¿Cómo y cuándo se plantea el investigador la recolección de información?” (Francisco y Dávila, 2023, p. 43). Es decir, de dónde se obtendrán los datos para el estudio. Por consiguiente, el trabajo presentado cumple con las características del diseño de campo según las fuentes, dado que se realizó la recolección de datos directamente con los estudiantes del primer grado e incluyó también a los docentes de ese grado, quienes laboran en la Unidad Educativa Particular San Luis Gonzaga, localizada en Quito.

En relación con la temporalidad, la forma de recabar la información permite ubicarlo dentro de un diseño contemporáneo transeccional, dado que la recolección de datos mediante los cuestionarios se hizo en un lapso de tres semanas. Finalmente, su amplitud de foco es multivariable, ya que la investigación tomó en cuenta varios eventos de estudio plasmados en la tabla de operacionalización los cuales comprenden la situación actual referida al desarrollo del lenguaje infantil, en la cual se enfocó el diagnóstico, además de las estrategias didácticas utilizadas para promover el desarrollo del lenguaje infantil y los componentes que permitieron estructurar la propuesta pedagógica.

2.5 Unidades de Estudio

Para Hurtado (2012), la unidad de estudio tiene una definición amplia, ya que abarca a las personas, objetos, agrupaciones sociales o instituciones de las cuales se

extrae la información para la investigación. En este caso, se trabajó con personas docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Particular San Luis Gonzaga, ubicada en Quito.

3.3.1 Población

La población comprende la “totalidad de las unidades de estudio” (Dávila y Francisco, 2023 p. 44). Por su parte, Moreno (2021) agrega que es el conjunto total de individuos, objetos u otros con características particulares a quienes se les aplican criterios de inclusión para ser incorporados al estudio. En tal sentido, en esta investigación la población está constituida por tres paralelos con 19 estudiantes de primer año de EGB de la Unidad Educativa Particular San Luis Gonzaga, ubicados en un rango de edad entre los cuatro a cinco años, sus condiciones socioeconómicas son de nivel medio. Además, en la población de estudio se consideró a tres docentes de preparatoria, primer año EGB, los cuales se describen en la Tabla 3.

Tabla 3

Población del estudio

Población	Cantidad
Estudiantes primero A	19
Estudiantes primero B	19
Estudiantes primero C	19
Docentes de Primer año EGB	3
Total	60

Fuente: Elaboración propia con datos de la institución.

3.3.2 Muestra

La muestra se define como una cantidad específica de unidades de estudio que son escogidas para representar a una población. El proceso llevado a cabo para establecer la muestra es el muestreo (Francisco y Dávila, 2023). En este estudio, la muestra de este estudio fue de 3 docentes y 19 niños de lo uno de los paralelos. Fue un muestreo intencional, dado el acceso de la investigadora a las unidades de estudio.

Tabla 4

Muestra del estudio

Población	Cantidad
Estudiantes masculinos de primero de EGB	12
Estudiantes femeninas de primero de EGB	7
Docentes de Primer año EGB	3
Total	22

Fuente: Elaboración propia con datos de la institución.

2.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

El desarrollo de todo proceso investigativo requiere el uso de técnicas recolección de información que “conducen a la verificación del problema planteado. Cada tipo de investigación determinará las técnicas a utilizar y cada técnica establece sus herramientas, instrumentos o medios que serán empleados” (Behar, 2008, p. 55). En el trabajo presentado la técnica seleccionada para responder a los objetivos es la encuesta, debido a que esta consiste en la formulación de una serie de preguntas sobre un tópico particular surgido de un problema de investigación y el cuestionario es su instrumento (López y Fachelli, 2015). Dichos cuestionarios fueron aplicadas a las docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Particular San Luis Gonzaga.

2.7 Técnica de análisis de datos

Las técnicas de análisis de datos permiten organizar y procesar la información obtenida de los instrumentos según el tipo de datos obtenidos. Para efectos de este trabajo se usó la estadística descriptiva, puesto que esta permite describir y registrar “los datos, valores o puntuaciones obtenidas para cada variable de la investigación” (Hernández y Mendoza, 2015, p. 328). Por ello, se cuantificaron las respuestas de los cuestionarios en tablas de frecuencia para establecer los porcentajes. A partir de estos resultados se generaron gráficos circulares que son analizados e interpretados.

2.8 Operacionalización de Variables

Tabla 5

Operacionalización de Variables

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	VARIABLE	DEFINICIÓN NOMINAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	ÍTEMS
Diagnosticar la situación actual referida al desarrollo del lenguaje infantil que evidencian los estudiantes de primer grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa San Luis Gonzaga año lectivo 2024-2025.	Situación actual referida al desarrollo del lenguaje infantil.	Es el conjunto de situaciones referidas al lenguaje infantil de niños de 5 a 6 años	Fonología	Pronuncia correctamente los sonidos Sustituye o distorsiona sonidos al hablar	Encuesta	Cuestionario	1-2
			Sintáctica	Forma oraciones Emplea artículos, preposiciones y pronombres	Encuesta	Cuestionario	3-4
			Semántica	Describe objetos personas o situaciones Comprende y usa palabras relacionadas	Encuesta	Cuestionario	5-6

			Léxica	Narra historias o eventos de manera ordenada. Usa gestos y expresiones faciales para complementar su lenguaje.	Encuesta	Cuestionario	7-8
			Comprensión del lenguaje	Sigue instrucciones Comprende preguntas simples	Encuesta	Cuestionario	9-10
Identificar las estrategias didácticas que emplean los docentes para promover el desarrollo del lenguaje infantil en niños de primer grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa San Luis Gonzaga año lectivo 2024-2025. Configurar los	Las estrategias que emplean los docentes para promover el desarrollo del lenguaje	Conjunto de actividades y experiencias a partir de las cuales el docente promueve el desarrollo del lenguaje.	Estrategias de enseñanza	Contenidos Actividades Recursos Finalidades Técnicas	Encuesta	Cuestionario	1-2-3-4- 5-6-7
			Estrategias lúdicas.	Contenidos Actividades Recursos Finalidades Técnicas	Encuesta	Cuestionario	8-9-10- 11-12- 13

componentes de una propuesta pedagógica basada en un enfoque lúdico para promover el desarrollo del lenguaje infantil en niños del primer grado de EGB de la Unidad Educativa San Luis Gonzaga durante el año lectivo 2024-2025.	Propuesta pedagógica basada en un enfoque lúdico para promover el desarrollo del lenguaje infantil	Conjuntos de procedimientos pedagógicos orientados al enfoque lúdico son una forma de incorporar estrategias de juego con nuevas herramientas para desarrollar el lenguaje infantil.				
			Planificación	Justificación Objetivos	Análisis de desempeño	Rúbrica
			Procesos	Actividades Recursos		
Evaluación	Instrumentos de Evaluación					

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

El análisis de datos, de acuerdo con Francisco y Dávila (2023) responde a la interrogante “¿Cómo procesar y analizar los datos recopilados para generar conocimiento científico?” (p. 51). Los autores agregan que este aspecto del trabajo depende del enfoque adoptado, es decir si los instrumentos arrojaron datos cuantitativos o cualitativos. Para el caso de este estudio, los datos son de tipo cuantitativo, razón por la cual se analizaron mediante la estadística descriptiva.

En consecuencia, en este capítulo se registran los resultados derivados de la aplicación del cuestionario compuesto por diez (10) preguntas dirigidas a los estudiantes las cuales, enfatizan aspectos de comprensión auditiva, expresión oral, conformación de oraciones. Además, se incluyen las respuestas de las docentes de primer grado de la Unidad Educativa Particular San Luis Gonzaga.

Los resultados se organizaron mediante tablas y gráficos derivados de las preguntas de los instrumentos. Las tablas fueron generadas a través del programa informático Word y los gráficos de diagrama circular se crearon en Excel. Cada gráfico incluye un análisis e interpretación con el fin de validar si la propuesta para la mejora del desarrollo del lenguaje es viable.

2.9 Resultados del instrumento aplicado a los estudiantes

Tabla 6

Pregunta 1: ¿El niño/a pronuncia correctamente la mayoría de los sonidos de su lengua materna? Boca, ojos, nariz, dedo, mano, perro, amarillo, lago, grande

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Pronuncia las palabras correctamente, sin errores.	11	58%
Pronuncia las palabras de manera aceptable, pero con algunos errores	1	5%
Pronuncia las palabras con dificultad, se nota una pronunciación incorrecta.	7	37%
Total	19	100%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Gráfico 3

Pregunta 1: ¿El niño/a pronuncia correctamente la mayoría de los sonidos de su lengua materna? Boca, ojos, nariz, dedo, mano, perro, amarillo, lago, grande, columpio



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Análisis e interpretación

El 58% de estudiantes encuestados pronuncia correctamente sin errores las palabras cercanas a su lengua materna, el 37 % de estudiantes pronuncian con dificultad y es notorio su pronunciación incorrecta, mientras que el 5% pronuncian de manera aceptable, pero con algunos errores. Del análisis anterior se infirió que a los estudiantes sí se les dificulta pronunciar correctamente algunos fonemas. Carreño y Joza (2019) encontraron que el 61% de los niños participantes en su estudio tenían trastornos en la pronunciación además de limitada fluidez del lenguaje hablado, lo que interfería en su expresión oral. Por ello, enfatizan que se deben atender las causas que generan estas dificultades para garantizar el desarrollo y protección integral de los niños según las leyes ecuatorianas.

Tabla 7

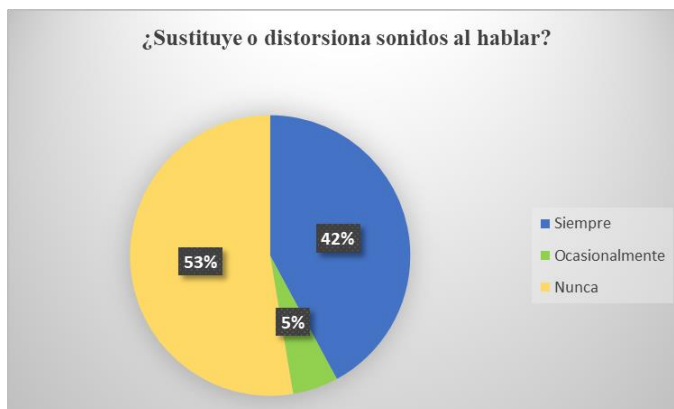
Pregunta 2: ¿Sustituye o distorsiona sonidos al hablar? En las siguientes palabras: casa/ tasa- pato-dato/ cama-dama/ caballo- cabello/ rata-lata/ hombre- hambre/ mesa-misa/tía – día/ casa- pasa

	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	(falla en las 9 parejas de palabras)	8	42%
Ocasionalmente	(falla hasta las seis parejas de palabras)	1	5%
Nunca	(no falla en ninguna pareja de palabras)	10	53%
Total		19	100%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Gráfico 4

Pregunta 1: ¿Sustituye o distorsiona sonidos al hablar?



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Análisis e interpretación

El 53% de estudiantes nunca sustituyen o distorsionan sonidos cuando se expresan, mientras que el 42% siempre sustituyen o distorsionan fonemas al pronunciar las palabras y finalmente el 5% restantes sustituyen sonidos en ciertas ocasiones. Se puede deducir que a los estudiantes sí se les complica emitir correctamente ciertos fonemas. Se debe considerar que en la pronunciación intervienen fonemas difíciles para su edad.

Tabla 8

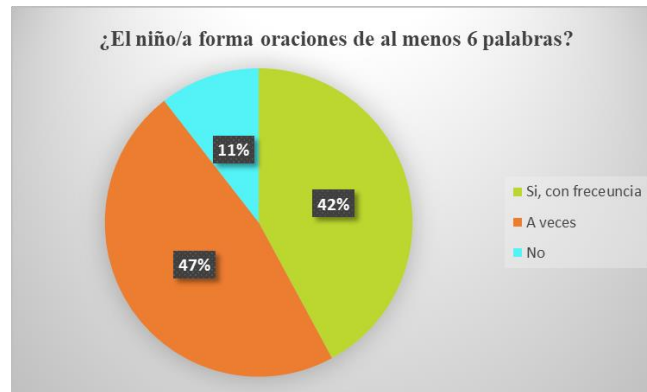
Pregunta 3: ¿El niño/a forma oraciones de al menos 6 palabras? *La niña compra peras grandes y verdes. El sol se asoma por la ventana. Las naranjas están en la frutería*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí, con frecuencia	8	42%
A veces	9	47 %
No	2	11%
Total	19	100%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Gráfico 5

Pregunta 2: ¿El niño/a forma oraciones de al menos 6 palabras?



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Análisis e interpretación

El 47% de los estudiantes encuestados a veces expresan la formación de oraciones con al menos seis palabras, el 42% sí lo hace con frecuencia y el 11% presenta dificultad en la formación de oraciones, es decir no están en la capacidad por tener un vocabulario escaso.

Tabla 9

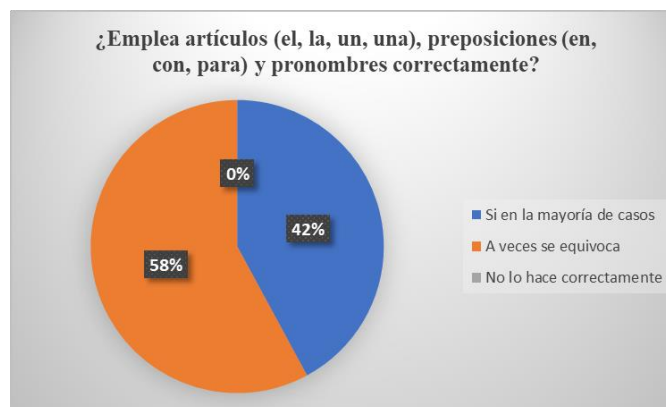
Pregunta 4: ¿Emplea artículos (el, la, un, una), preposiciones (en, con, para) y pronombres correctamente?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí, en la mayoría de casos	8	42%
A veces se equivoca	11	58 %
No lo hace correctamente	0	0%
Total	19	100%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Gráfico 6

Pregunta 4: Emplea artículos y pronombres correctamente



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Análisis e interpretación

El 58% de estudiantes a veces se equivocan en emplear artículos y preposiciones al momento de pedirles que formen una oración describiendo una imagen y el 42% de estudiantes sí lo pueden hacer con el apoyo visual. Se llega a la conclusión que los estudiantes sí pueden formar oraciones siempre y cuando cuenten con apoyo de un recurso visual.

Tabla 10

Pregunta 5: ¿Puede describir objetos, personas o situaciones con varias características? (Ejemplo: “El perro es grande, peludo y corre rápido”)

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí con facilidad	8	40%
Necesita ayuda	11	55 %
Sí puede hacerlo	1	5%
Total	19	100%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Gráfico 7

Pregunta 5: ¿Puede describir objetos, personas o situaciones con varias características?



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Análisis e interpretación

Se concluye afirmando que el 55% de estudiantes necesitan el apoyo del adulto para realizar actividades de descripción, mientras que el 40% si realizan esta actividad sin presentar dificultades y el 5% restante puede realizarlo solo las actividades de

descripción. Se llega a la conclusión que los estudiantes necesitan ayuda por parte de la maestra para desarrollar este tipo de actividades, ya que el no pronunciar correctamente las palabras se limitan para hablar.

Tabla 11

Pregunta 6: ¿Comprende y usa palabras relacionadas con el espacio (arriba, abajo, cerca, lejos)?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí, con facilidad	15	79%
Se confunde	4	21 %
No las usa correctamente	0	0%
Total	19	100%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Gráfico 8



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Análisis e interpretación

El 79 % de estudiantes comprenden con facilidad instrucciones de ubicación espacial, mientras que el 21 % se confunden al relacionar la posición de un objeto. Por esta razón, se recomienda enfatizar el trabajo tanto de psicomotricidad como de lenguaje simultáneamente. De acuerdo con Rimassa y Fernández (2014), las relaciones espaciales se forman de manera progresiva en las etapas del desarrollo cognitivo según la edad y el lenguaje alcanzado permite crear oraciones de mayor complejidad, demostrar riqueza léxica y adoptar puntos de vista para situarse en el espacio.

Tabla 12

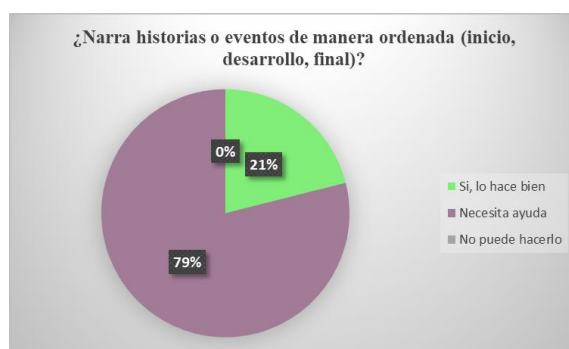
Pregunta 7: ¿Narra historias o eventos de manera ordenada (inicio, desarrollo, final)?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí, lo hace bien	4	21%
Necesita ayuda	15	79%
No puede hacerlo	0	0%
Total	19	100%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Gráfico 9

Pregunta 7: ¿Narra historias o eventos de manera ordenada (inicio, desarrollo, final)?



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Análisis e interpretación

Se puede apreciar que el 79 % de estudiantes presentan mucha dificultad en su retentiva, ya que no pueden reconstruir un cuento de forma secuencial, mientras que el 21% sí tiene esa habilidad para reconstruir una historia. Por esta razón se recomienda trabajar estrategias de memoria auditiva con adecuada pronunciación y apoyarse con estímulos visuales, las cuales pueden incluir el uso de narrativas digitales mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) por cuanto han dado resultados positivos en estudios sobre la lectura y escritura en edades tempranas (Sánchez y Becerra, 2024).

Tabla 13

Pregunta 8: ¿Usa gestos y expresiones faciales para complementar su lenguaje?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí, con frecuencia	0	47%
A veces	10	53 %

No lo hace	9	%
Total	19	100%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Gráfico 10

Pregunta 8: ¿Usa gestos y expresiones faciales para complementar su lenguaje?



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Análisis e interpretación

Se puede afirmar que el 53% de estudiantes a veces usan gestos faciales para complementar su lenguaje, mientras que el 47 % no lo hace, solo se expresan verbalmente. Después de analizar esta frecuencia, es importante recalcar que los gestos pueden ayudar a los niños a entender mejor y recordar las frases o palabras, porque complementan el lenguaje oral y son parte de las habilidades expresivo-comunicativas desde los cuales también se pueden apreciar los estados de ánimo (Mineduc, 2019).

Tabla 14

Pregunta 9: ¿Sigue instrucciones de dos o más pasos sin dificultad? Ejemplo: “Toma el libro y ponlo debajo de la mesa”

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí, sin problemas	10	53%
Necesita ayuda	9	47 %
No las entiende bien	0	0 %
Total	19	100%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Gráfico 11

Pregunta 9: ¿Sigues instrucciones de dos o más pasos sin dificultad? Ejemplo: "Toma el libro y ponlo debajo de la mesa"



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Análisis e interpretación

El 76% de los estudiantes encuestados demuestran que, sí pueden seguir instrucciones de dos o más pasos, mientras que el 47 % presenta dificultad y es necesario brindarle una guía por parte del adulto. De este análisis se concluye que debemos fortalecer la atención de los estudiantes para crear una mejor comunicación mediante la atención a las instrucciones, las cuales se vinculan con la comprensión auditiva (Galán, 2015; Larco, 2023).

Tabla 15

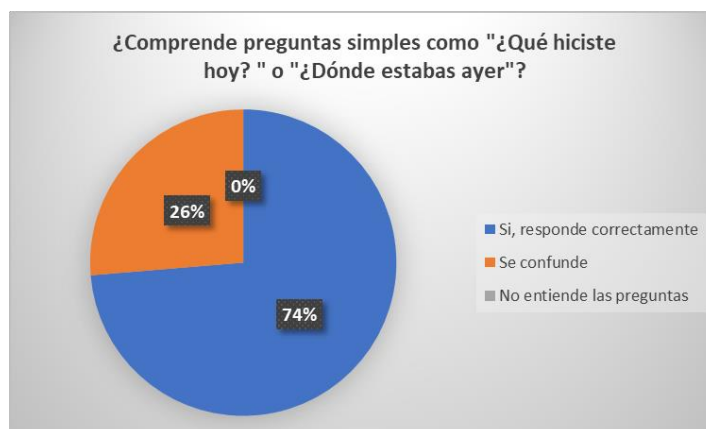
Pregunta 10: ¿Comprende preguntas simples como "¿Qué hiciste hoy?" o "¿Dónde estabas ayer"?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí, responde correctamente	14	74%
Se confunde	5	26%
No las entiende las preguntas	0	0 %
Total	19	100%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Gráfico 12

Pregunta 10: ¿Comprende preguntas simples como "¿Qué hiciste hoy?" o "¿Dónde estabas ayer"?



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Análisis e interpretación

De los resultados obtenidos el 74% de los estudiantes sí responden a preguntas simples asociadas a la temporalidad, mientras que el 26% se confunden, reduce sus ganas de expresarse y se estresan. Ortiz et al. (2018) encontraron dificultades en la narración organizada de secuencias en niños en etapa de transición, por ello consideraron que una estrategia didáctica a partir de juegos podía generar habilidades de comunicación oral. Estos resultados validan que es factible desarrollar propuesta planteada con el grupo de estudiantes.

4.2 Resultados del instrumento aplicado a las docentes

En este apartado se presentan los resultados que se obtuvieron de los cuestionarios aplicados a tres docentes del área de primer grado de la Unidad Educativa Particular San Luis Gonzaga en relación a la viabilidad de fortalecer la utilización del juego como una de las principales estrategias en el proceso enseñanza y aprendizaje en el área de lengua. Las estrategias lúdicas son actividades idóneas para los niños donde ellos se involucran de manera integral. De esta manera, se promoverá un mejor desarrollo del lenguaje en los estudiantes de primer año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Particular San Luis Gonzaga.

Tabla 16

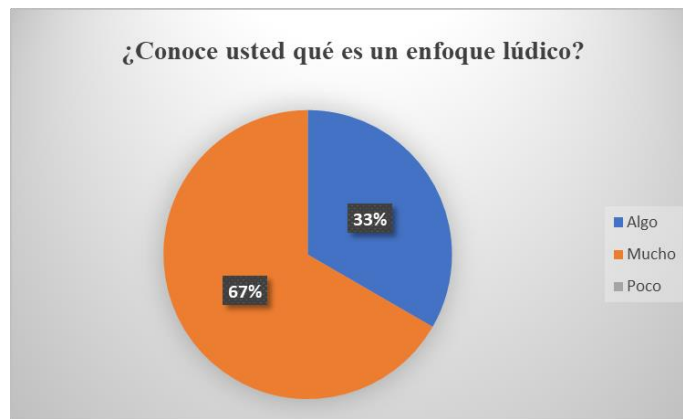
Pregunta 1: ¿Conoce usted qué es un enfoque lúdico?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Algo	1	33%
Mucho	2	67%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Gráfico 13

Pregunta 1: ¿Conoce usted qué es un enfoque lúdico?



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Análisis e interpretación

El resultado de la respuesta a la interrogante muestra los siguientes resultados, el 67% manifiesta que sabe mucho sobre el enfoque lúdico, mientras que el 33% dice que sabe algo. Estos datos permiten observar que no todo el personal docente de primero de básica tiene el conocimiento sobre el enfoque lúdico, razón por la cual es necesario una propuesta sobre estrategias lúdicas, así como recibir mayor capacitación en esta área, porque no todos los docentes están preparados para aprovechar el potencial del juego para el aprendizaje (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [Unicef, 2018]).

Tabla 17

Pregunta 2: ¿Utiliza estrategias lúdicas para impartir sus clases?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	33%
A veces	2	67%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Gráfico 14

Pregunta 2: ¿Utiliza estrategias lúdicas para impartir sus clases?



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Análisis e interpretación

El 67% de las docentes manifiesta que solo a veces utiliza estrategias lúdicas para llevar a cabo sus clases, mientras que el 33% señala que sí las utiliza siempre, de estas respuestas se concluye que la mayoría de docentes a veces utiliza estrategias lúdicas por lo cual es pertinente que todas las docentes introduzcan en sus clases las estrategias antes mencionadas para que así todos los estudiantes puedan realizar actividades en donde se consideren los aportes del juego para el desarrollo integral (Cedeño y Calle, (2020; Vera, 2024).

Tabla 18

Pregunta 3: ¿En los últimos cinco años, ha recibido capacitación sobre estrategias lúdicas que se puedan implementar en el aula?

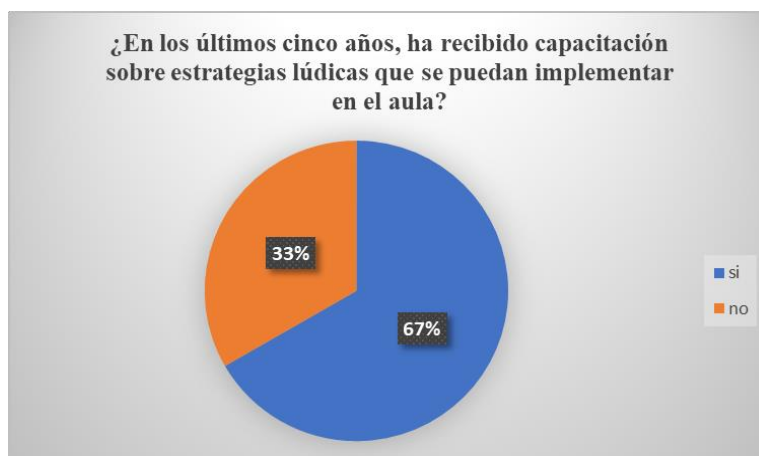
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	2	67%
No	1	33%

Total	3	100%
--------------	----------	-------------

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Gráfico 15

Pregunta 3: ¿En los últimos cinco años, ha recibido capacitación sobre estrategias lúdicas que se puedan implementar en el aula?



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Análisis e interpretación

Las docentes señalan que en el lapso de los cinco últimos años el 67% sí ha participado en actividades de capacitación sobre estrategias lúdicas, específicamente en centros de aprendizaje y el 33% de ellas no ha asistido a tales actividades, de esto se puede concluir que las docentes tienen conocimientos, pero es necesario actualizarlos permanentemente por cuanto es lo que permite innovar en la enseñanza y superar metodologías tradicionales (Tovar et al., 2023).

Tabla 19

Pregunta 4: ¿Dedica parte del tiempo para buscar estrategias lúdicas e implementar en las experiencias de aprendizaje?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	1	34%
Poco	1	33%
Nada	1	33%
Total	3	100%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Gráfico 16

Pregunta 4: ¿Dedica parte del tiempo para buscar estrategias lúdicas e implementar en las experiencias de aprendizaje?



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Análisis e interpretación

El 34% de las docentes manifiestan que dedican mucho tiempo para buscar estrategias lúdicas para implementar en sus clases, el 33% expresa que dedican poco tiempo a buscar estrategias lúdicas para motivar a los estudiantes y el 33% restante no dedica nada de tiempo en indagar sobre este tema, en tal virtud no efectúa estas estrategias en sus experiencias de aprendizaje. En estos resultados se observa que las docentes requieren fortalecer la inclusión de actividades lúdicas en el aula para aprovechar sus beneficios para el aprendizaje y la socialización (Caballero, 2021). Por ello, la propuesta se considera factible.

Tabla 20

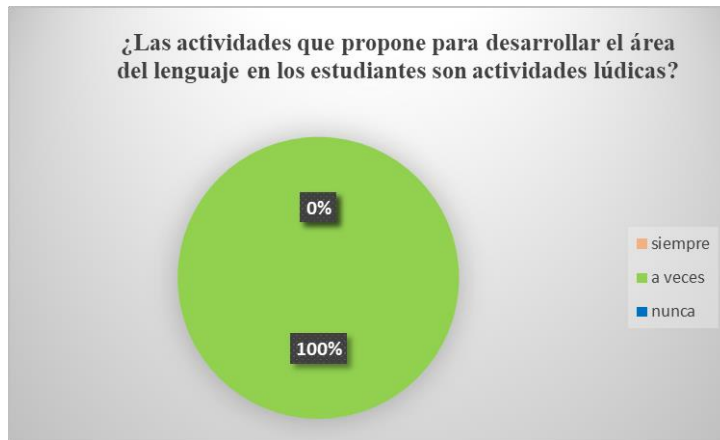
Pregunta 5: ¿Las actividades que propone para desarrollar el área del lenguaje en los estudiantes son actividades lúdicas?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
A veces	3	100%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Gráfico 17

Pregunta 5: ¿Las actividades que propone para desarrollar el área del lenguaje en los estudiantes son actividades lúdicas?



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Análisis e interpretación

El 100% de las docentes manifiestan que solo veces desarrollan actividades consideradas lúdicas para lograr fortalecer el desarrollo del lenguaje en los niños, por consiguiente, contar con una herramienta planificada con actividades lúdicas dentro del proceso enseñanza aprendizaje será muy beneficioso. El uso del juego ayuda en el proceso de transición de los estudiantes de educación inicial a educación básica porque permite fortalecer la comunicación oral, en la medida en que se perfecciona el vocabulario, se enriquece el habla al expresarse en diferentes situaciones y se corrigen algunas articulaciones fonéticas (Ortiz et al., 2018).

Tabla 21

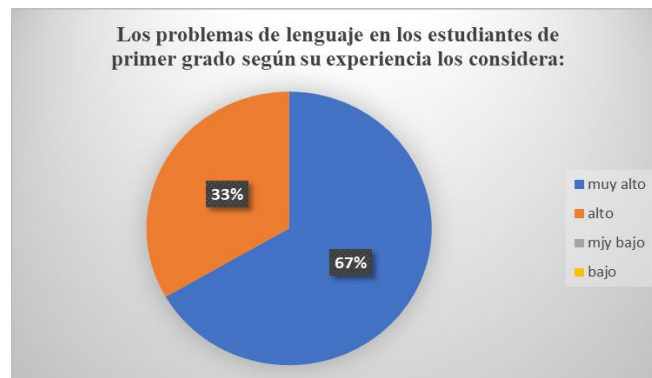
Pregunta 6: Los problemas de lenguaje en los estudiantes de primer grado según su experiencia los considera

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Muy alto	2	67%
Alto	1	33%
Muy bajo	0	0%
Bajo	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Gráfico 18

Pregunta 6: Los problemas de lenguaje en los estudiantes de primer grado según su experiencia los considera



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Análisis e interpretación

Las docentes consideran que el 67% los problemas de lenguaje en estudiantes de primer grado están en un rango muy alto y el 33% restante manifiestan que los problemas de lenguaje son altos. Por esta razón se recomienda la aplicación de estrategias lúdicas para motivar a los estudiantes y fortalecer el área del lenguaje.

Tabla 22

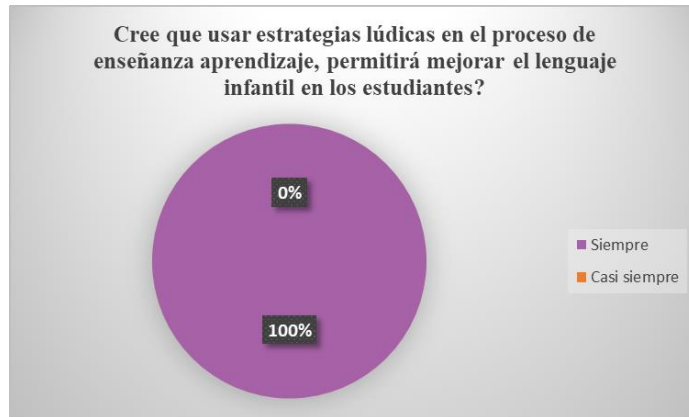
Pregunta 7: ¿Cree que usar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitirá mejorar el lenguaje infantil en los estudiantes?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	100%
Casi siempre	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Gráfico 19

Pregunta 7: ¿Cree que usar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitirá mejorar el lenguaje infantil en los estudiantes?



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Análisis e interpretación

El 100% de las docentes refieren que la aplicación de estrategias lúdicas siempre permitirá mejorar los problemas de lenguaje en los estudiantes. Por esta razón se recomienda la aplicación de las actividades de la propuesta.

Tabla 23

Pregunta 8: ¿Qué actividades lúdicas utiliza más para fomentar el desarrollo del lenguaje en los niños de cinco años?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Interpretar canciones	1	34%
Lectura de cuentos	1	33%
Lectura de pictogramas	1	33%
Total	3	100%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Gráfico 20

Pregunta 8: ¿Qué actividades lúdicas utiliza más para fomentar el desarrollo del lenguaje en los niños de cinco años?



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Análisis e interpretación

El 34% de las docentes indica que durante sus clases se dedican a la interpretación de canciones, el 33% expresa que dedican el tiempo a leer cuentos a los estudiantes y el 33% restante se dedica a la lectura de pictogramas. Por esta razón la propuesta sería muy práctica.

Tabla 24

Pregunta 9: ¿Con qué frecuencia integra actividades lúdicas que favorezcan al desarrollo del lenguaje?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
Casi nunca	0	0%
Ocasionalmente	1	34%
Siempre	1	33%
Casi siempre	1	33%
Total	3	100%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Gráfico 21

Pregunta 9: ¿Con qué frecuencia integra actividades lúdicas que favorezcan al desarrollo del lenguaje?



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Análisis e interpretación

Las docentes manifiestan que el 34% ocasionalmente integran actividades lúdicas favorables al desarrollo del lenguaje, el 33% expresa que siempre integran este

tipo de actividades y el 33% restante manifiestan que nunca integran actividades lúdicas favorables al desarrollo del lenguaje. En tal virtud es importante considerar que el juego a esta edad es una necesidad en los niños y que su lenguaje está en desarrollo.

Tabla 25

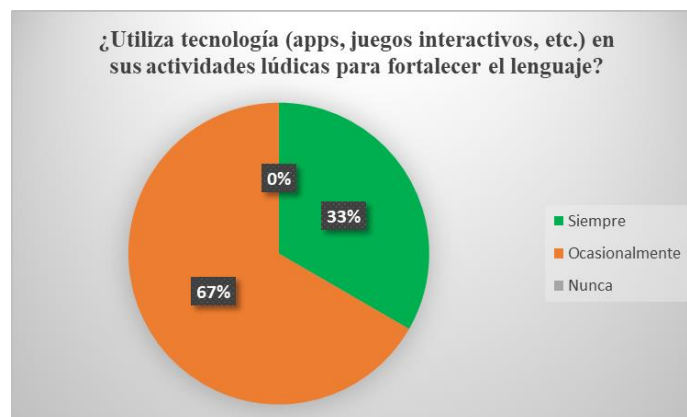
Pregunta 10: ¿Utiliza tecnología (apps, juegos interactivos, etc.) en sus actividades lúdicas para fortalecer el lenguaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	33%
Ocasionalmente	2	67%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Gráfico 22

Pregunta 10: ¿Utiliza tecnología (apps, juegos interactivos, etc.) en sus actividades lúdicas para fortalecer el lenguaje?



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Análisis e interpretación

El 67% de las docentes declara que en ciertas ocasiones utilizan aplicaciones para motivar a desarrollar el lenguaje de los niños, mientras que el 33% expresan que siempre utilizan recursos audiovisuales interactivos. En base a estos resultados puedo recordar que los niños a esta edad aprenden de manera lúdica y pueden motivarse más.

Tabla 26

Pregunta 11: ¿Incorpora adivinanzas, retahílas, trabalenguas y rimas en la jornada diaria para fomentar el desarrollo del lenguaje?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
A veces	3	100%
Nunca	0	0%
Total	3	100%

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Gráfico 23

Pregunta 11: ¿Incorpora adivinanzas, retahílas, trabalenguas y rimas en la jornada diaria para fomentar el desarrollo del lenguaje?



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Análisis e interpretación

El 100% las docentes coinciden en que solo a veces incorporan adivinanzas, retahílas, trabalenguas y rimas en la jornada. De lo anterior, se puede concluir que las docentes requieren motivación y actualizar sus conocimientos acerca de las estrategias lúdicas.

Tabla 27

Pregunta 12: ¿Utiliza juegos que involucren la secuencia de eventos para mejorar la narración y comprensión?

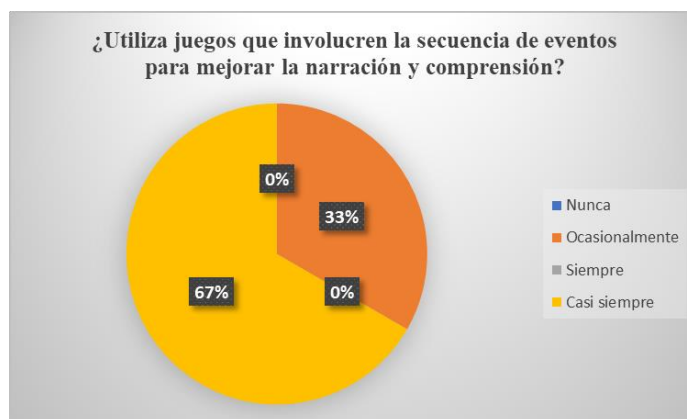
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	0	0%
Ocasionalmente	1	33%
Siempre	0	0%
Casi siempre	2	67%

Total	3	100%
--------------	---	------

Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Gráfico 24

Pregunta 12: ¿Utiliza juegos que involucren la secuencia de eventos para mejorar la narración y comprensión?



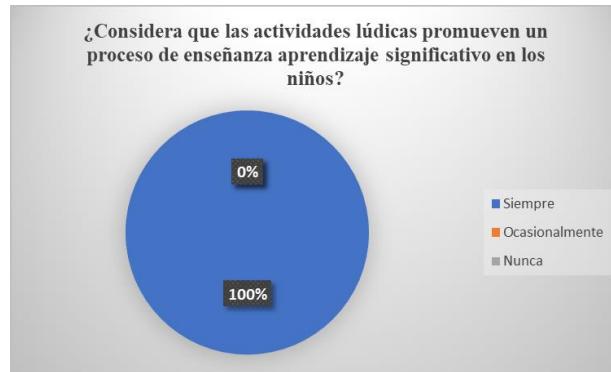
Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

El 67% de maestras manifiestan que casi siempre emplean juegos que involucren la secuencia de eventos para mejorar la narración y comprensión en los estudiantes, y el 33% de maestras exponen que solo ocasionalmente emplea estas estrategias. De estos resultados se puede apreciar que es pertinente que las maestras prioricen actividades para fomentar la conciencia narrativa de los estudiantes, en vista de que el uso del lenguaje dialógico a través de historia es clave para el aprendizaje, el desarrollo de la imaginación y la creatividad (González, 2018).

Tabla 28

Pregunta 13: ¿Considera que las actividades lúdicas promueven un proceso de enseñanza aprendizaje significativo en los niños?

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	100%
Ocasionalmente	0	0%
Nunca	0	0%
Total	3	100%



Fuente: Elaboración propia con datos obtenidos del cuestionario aplicado a las docentes.

Análisis e interpretación

El 100% de las docentes encuestadas consideran que las actividades lúdicas promueven un proceso enseñanza aprendizaje muy significativo en los niños de primer grado. Por consiguiente, se recomienda aplicar las actividades de la propuesta.

CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

5.1. Denominación de la propuesta

Palabras que crecen

5.2. Descripción de la propuesta

La propuesta está dirigida a los estudiantes de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Luis Gonzaga y para la ejecución de esta es necesario, en primera instancia, socializar a los representantes de los estudiantes con la finalidad de tener el apoyo, el compromiso y el refuerzo diario en casa, también se realizará la ejecución bilateral estudiantes - maestras directamente en el aula con actividades lúdicas.

Finalmente, las actividades se realizarán dos días a la semana; martes y jueves, y cada día se abordará la actividad planificada, en ese mismo día se dejarán actividades para realizar en casa acorde a lo tratado en la planificación del día. En el segundo día se determinará, exclusivamente, para reforzar la actividad anterior a modo de retroalimentación y acompañamiento a los niños que no completaron la actividad planificada.

Cabe señalar que cada sesión tendrá una duración de 30 a 40 minutos; tiempo en el cual las actividades serán desarrolladas de manera grupal o de manera personalizada, dependiendo la necesidad y la diversidad de los estudiantes.

5.3. Justificación

La propuesta presentada se justifica por los resultados encontrados durante la aplicación de los instrumentos de investigación a los docentes y estudiantes que evidencian que es necesario fortalecer el desarrollo del lenguaje en los niños de primer grado de la Unidad Educativa Particular Luis Gonzaga.

5.4. Objetivos

5.4.1. Objetivo general

- Fortalecer el desarrollo del lenguaje en los niños de primer grado de la Unidad Educativa Particular San Luis Gonzaga a partir de actividades lúdicas

preguntas abiertas según un contenido, (g) Juegos en grupo para desarrollar la motricidad gruesa.

5.9 Planificación de la propuesta

Grado: Primero EGB

DÍA 1 - Socialización

Objetivo específico de la propuesta: Motivar a los padres de familia en la aplicación y seguimiento de las actividades propuestas.

Objetivo de la reunión: Promover el interés y el compromiso de los padres para el desarrollo óptimo de la propuesta.

Contenidos: Socialización de los objetivos de la propuesta y dinámica de trabajo con los estudiantes.

Actividades:

INICIO:

- Bienvenida a los padres de familia.
- Desarrollar la dinámica “Pepino retazo”.

La dinámica consiste en que los participantes caminen por el espacio del salón de clases, mientras la maestra dice pepino retazo , pepino retazo, pepino retazo- contigo me abrazo, aquí abrazan a la persona más cercana y se presentan (nombre, edad, a qué estudiante representa), se continúa nuevamente caminando por el espacio, la maestra repite lo mismo pepino retazo, pepino retazo, pepino retazo y ahora dirá grupos de 4 (se pueden decir diferentes cantidades y pedir que intercambien información como su comida favorita, su lugar de trabajo, etc.)

- Establecer expectativas y compromisos de los padres de familia.

DESARROLLO:

- La maestra hablará sobre la importancia de la estimulación del lenguaje en los niños y niñas, destaca la importancia de hablarles con la pronunciación correcta y clara desde pequeños.
- Expone las habilidades lingüísticas que deben desarrollar los estudiantes de primer año de EGB.
- Informa a los padres de familia sobre el resultado del test de neurofunciones aplicado en un inicio a los estudiantes y da a conocer que existe la necesidad de reforzar el área del lenguaje.
- Comparte las actividades que se desarrollarán en la propuesta.
- A través del trabajo cooperativo comparten sus experiencias sobre el tema.
- Observan una presentación en Canva donde pueden apreciar las diferentes actividades para estimular el lenguaje.
- Practicar ejercicios y actividades de estimulación
- Presentación del cronograma de actividades de la propuesta.
- Aclarar dudas para optimizar nuestro trabajo compartido.

CIERRE:

- Desarrollar la dinámica con el árbol de los compromisos:
 - En el tallo escribiremos con qué me quedo después de esta socialización.
 - En las hojas cómo creen que se sentirían los estudiantes al superar esta debilidad en su lenguaje.
 - En los pósit registran las estrategias que recuerdan que les favorecerá para fortalecer su lenguaje.
 - En la raíz registran cómo debe ser su rol como padres para tener mejores resultados.
 - En las gotas de agua el compromiso compartido como padres de familia en el proceso enseñanza aprendizaje.



- Agradecimiento y despedida.

MES 1

SEMANA 1 - Ejercicios fonoarticulatorios

TÓPICO GENERATIVO: La aventura comienza en las palabras	
FECHA:	
SUBNIVEL EDUCATIVO: PREPARATORIA	TIEMPO: 30 min
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Esta experiencia de aprendizaje destaca la importancia de la comunicación y el lenguaje, mediante el desarrollo de actividades lúdicas con la finalidad de expresar sus ideas, sentimientos y emociones y de esta manera mejorar su lenguaje articulatorio.	



ÁMBITO	DESTREZA	ACTIVIDADES	INDICADOR DE EVALUACIÓN	RECURSOS
Compresión y expresión oral y escrita	LL.1.5.2. Reflexionar sobre la intención comunicativa que tienen diversos textos.	<p style="text-align: center;"><u>DÍA 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar y seguir la dinámica del gusano y la señora lengua: CANCIÓN: el gusano y la señora lengua • Realizar ejercicios de respiración: Me pongo de pie, saco una flor imaginaria del bolsillo, la huelo profundamente y la soplo. Saco otra flor imaginaria del bolsillo y realizo lo mismo. Saco un ramo de flores imaginarias de la espalda las huelo y las soplo hasta contar 5 y luego hasta contar 10. • Realizo un gusanito de papel brillante y hago una carrera de gusanitos soplando con sorbetes. 	I.LL.1.1.1. Interpreta los textos (soporte, formato, imagen, color) de diversos textos escritos, deduciendo su contenido y uso, reflexiona sobre su intención comunicativa.	Recurso digital Papel brillante Sorbetes.
Expresión corporal	EF.1.7.2. Usar gestos convencionales y/o	<p style="text-align: center;"><u>DÍA 2</u></p>	I.EF.1.1.1. Construye y	Recurso digital

	<p>espontáneos, habilidades motrices básicas, posturas, ritmos y tipos de movimiento (lento, rápido, continuo, discontinuo, fuerte, suave, entre otros.) como recursos expresivos para comunicar los mensajes producidos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Observar, cantar y bailar: YUPI YAI DESPERTANDO NEURONAS ● Realizar una serie de 5 veces cada actividad: Sonreír sin enseñar los dientes. Mandar besitos. Mover los labios hacia la derecha y hacia la izquierda. Apretar y aflojar los labios sin abrir la boca. Morder el labio de arriba con el de abajo y al revés. Sacar la lengua lo máximo posible. ● Inflar un globo y dibujar con marcador una carita con una emoción, decir a los compañeros que emoción dibujaron y todos expresarán con su carita la emoción dibujada. ● Finalmente jugar con burbujeros. 	<p>comunica mensajes (convencionales y/o espontáneos) utilizando diferentes recursos expresivos (gestos, ritmos, posturas, tipos de movimiento en el tiempo y el espacio, entre otros). (I.3.)</p>	<p>Globos Burbujeros.</p>
<p>Tarea de refuerzo en casa</p>		<p>Día 1:</p>  <p>Día 2:</p> 		

SEMANA 2 - Ejercicios de soplo y respiración


TÓPICO GENERATIVO: La aventura comienza en las palabras	
FECHA:	
SUBNIVEL EDUCATIVO: PREPARATORIA	TIEMPO: 40 min
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Esta experiencia de aprendizaje destaca la importancia de la comunicación y el lenguaje, mediante el desarrollo de actividades lúdicas con la finalidad de expresar sus ideas, sentimientos y emociones y de esta manera mejorar su lenguaje articulatorio.	


ÁMBITO	DESTREZA	ACTIVIDADES	INDICADOR DE EVALUACIÓN	RECURSOS
Compresión y expresión oral y escrita	EF.1.7.4. Traducir a lenguaje oral y/o gráfico los mensajes corporales producidos.	<p style="text-align: center;">DÍA 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cantar la canción: Juan Paco Pedro de la Mar • Respiramos: Simulando con nuestras manos a la cabeza nos ponemos orejas de conejo e inhalamos y al exhalar nos convertimos en leones y soltamos el aire con fuerza. Esta actividad la repetimos dos veces. • En una cartulina con un dibujo de una cabeza soplaremos con un sorbete la témpera líquida y así daremos la forma de cabellos de colores en esa imagen. <p style="text-align: center;">DÍA 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cantar la canción: Juan Paco Pedro de la Mar • Respirar: Inhalar por la nariz y exhalar simulando que mi dedo es una vela y la estoy apagando. (Repito dos veces una vez con mi vela imaginaria cerca y la otra vez con mi vela imaginaria alejada). • Soplar una bolita de algodón o una bolita de chenil por un 	I.EF.1.1.2. Reconoce sus posibilidades de creación, interpretación y traducción de mensajes corporales propios y de pares. (I.3.)	<p>Recurso digital Cartulina con dibujo. Sorbetes Témpera líquida mezclada con agua</p> <p>Legos o plastilina Bolitas de algodón o bolitas de chenil Sorbetes Recipientes</p>

		<p>caminito de plastilina o legos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Finalmente absorber por el sorbete las bolitas de algodón y colocar en un recipiente. 		
Tarea de refuerzo en casa		<p>Día 1:</p>  <p>Día 2:</p> 		

SEMANA 3 - Juego ha llegado un barquito cargado de:

TÓPICO GENERATIVO: La aventura comienza en las palabras	
FECHA:	
SUBNIVEL EDUCATIVO: PREPARATORIA	TIEMPO: 40 min
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Esta experiencia de aprendizaje destaca la importancia de la comunicación y el lenguaje, mediante el desarrollo de actividades lúdicas con la finalidad de expresar sus ideas, sentimientos y emociones y de esta manera mejorar su lenguaje articulatorio.	

ÁMBITO	DESTREZA	ACTIVIDADES	INDICADOR DE EVALUACIÓN	RECURSOS
Comprensión y expresión oral y escrita	LL.1.5.8. Diferenciar entre imagen y texto escrito en diversos materiales impresos del entorno.	<p style="text-align: center;"><u>DÍA 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Repetir la canción: R con R guitarra Leer en la pizarra las imágenes que llevan en sonido R <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> Jugar ha llegado un barquito cargado de: La maestra dará inicio diciendo a esta escuelita ha llegado un barquito cargado de nombres de personas, animales, cosas, colores, palabras que inicien con el sonido R ¿cómo cuáles? y cada niño dirá una palabra y si repite una ya nombrada de hunde (pierde). 	I.LL.1.4.1. Elabora significados de diversos materiales impresos del entorno, a partir de diferenciar entre imagen y texto escrito; de relacionar el contenido del texto con sus conocimientos y experiencias previas.	<p>Recurso digital Lámina de imágenes</p> <p>Tarjetas Tren de sonidos</p>

refuerzo en casa				
------------------	--	--	--	--

SEMANA 4 - Continúo con el cuento

TÓPICO GENERATIVO: La aventura comienza en las palabras


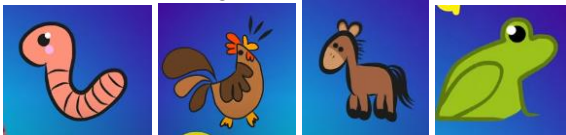
FECHA:

SUBNIVEL EDUCATIVO: PREPARATORIA

TIEMPO: 40 min

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Esta experiencia de aprendizaje destaca la importancia de la comunicación y el lenguaje, mediante el desarrollo de actividades lúdicas con la finalidad de expresar sus ideas, sentimientos y emociones y de esta manera mejorar su lenguaje articulatorio.

ÁMBITO	DESTREZA	ACTIVIDADES	INDICADOR DE EVALUACIÓN	RECURSOS
Compresión y expresión oral y escrita	<p>LL.1.5.11. Elaborar significados de un texto mediante la activación de los conocimientos previos, comprobación o descarte de hipótesis, y predicción a partir del contenido y paratextos.</p>	<p style="text-align: center;"><u>DÍA 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Participar de la dinámica: cantar y hacer la expresión corporal: DINÁMICA LA SANDÍA GORDA ● Pensar con los estudiantes un lugar donde queremos que sea el escenario del cuento y pensar también en nuestro protagonista del cuento. ● Esta vez induce un poco la maestra e indica una imagen para partir desde ahí, los niños le pondrán nombre al personaje, dirán a que escenario pertenece y pondrán 	<p>ILL.1.4.1. Elabora significados de diversos materiales impresos del entorno, a partir de diferenciar entre imagen y texto escrito; de relacionar el contenido del texto con sus conocimientos y</p>	<p>Recurso digital Lámina de ayuda para la creación del cuento</p>

		<p>nombre al cuento.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Da el inicio la maestra: Había una vez.....y continúan de manera voluntaria los estudiantes aportando a la introducción, al nudo y al desenlace. • Finalmente, los estudiantes recuerdan a los participantes del cuento y emiten el sonido correspondiente. <p style="text-align: center;"><u>DÍA 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Participar de la dinámica: cantar y hacer la expresión corporal: DINÁMICA LA SANDÍA GORDA • Formar grupos de 5 estudiantes, el equipo de trabajo elegirá un protagonista para el cuento, el escenario y el nombre. • Cada participante aportará con su idea para armar el cuento. • Finalmente, un vocero pasará a contarnos el cuento. 	<p>experiencias previas, y los elementos del texto entre sí (personajes, escenarios, eventos, etc.);</p>	<p>Recurso digital</p>
<p>Tarea de refuerzo en casa</p>		<p>Crear un cuento con las imágenes de apoyo enviadas a casa</p> 		

MES 2

SEMANA 1 - Lectura de pictogramas

TÓPICO GENERATIVO: La aventura comienza en las palabras	
FECHA:	
SUBNIVEL EDUCATIVO: PREPARATORIA	TIEMPO: 40 min
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Esta experiencia de aprendizaje destaca la importancia de la comunicación y el lenguaje, mediante el desarrollo de actividades lúdicas con la finalidad de expresar sus ideas, sentimientos y emociones y de esta manera mejorar su lenguaje articulario.	

ÁMBITO	DESTREZA	ACTIVIDADES	INDICADOR DE EVALUACIÓN	RECURSOS
Compresión y expresión oral y escrita	LL.1.5.7. Acompañar el lenguaje oral, en situaciones de expresión creativa, utilizando recursos audiovisuales.	<p style="text-align: center;">DÍA 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Participar de una retahíla con gestos corporales: <i>Este es Pepe, esta es la casa de Pepe, esta es la puerta de la casa de Pepe, esta es la llave que abre la puerta de la casa de Pepe, este es el gato que se comió la llave que abre la puerta de la casa de Pepe, este es el perro que persiguió al gato que se comió la llave que abre la puerta de la casa de Pepe, este es el palo que le pegó al perro que persiguió al gato que se comió la llave que abre la puerta de la casa de Pepe. (Podemos repetir en ritmo rápido).</i> Leer los pictogramas proyectados en la pantalla. 	I.LL.1.3.1. Desarrolla la expresión oral en contextos cotidianos usando la conciencia lingüística; la acompaña de recursos audiovisuales en situaciones de expresión creativa; y adapta el tono de voz, los gestos, la entonación y el vocabulario, según el contexto y la intención de la situación comunicativa que	Pictogramas



		<div data-bbox="990 240 1458 571" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ● Finalmente, cada estudiante tomará una cartilla del pictograma que desee y armará una oración corta. <p style="text-align: center;"><u>DÍA 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bailar y cantar: EL BAILE DE LA ENSALADA ● Tomar los pictogramas del aula y formar una oración creativa. ● Jugar en un WORDWALL: comprensión de frases con pictogramas. <p style="text-align: center;"><u>COMPRESIÓN DE FRASES CON PICTOGRAMAS</u></p> <p style="text-align: center;">EL NIÑO JUEGA</p> <div data-bbox="1025 970 1509 1123" data-label="Image"> </div>	enfrente. (J.3., I.3.)	
Tarea de refuerzo en casa		Imprimir los pictogramas, recortar y armar frases libremente.		

		<p style="text-align: center;">COSAS QUE PUEDO HACER EN CLASE </p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">TRABAJAR </td> <td style="text-align: center;">DESAYUNAR </td> <td style="text-align: center;">LEER </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">IR AL BAÑO </td> <td style="text-align: center;">PINTAR </td> <td style="text-align: center;">ESCRIBIR </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">JUGAR </td> <td style="text-align: center;">JUGAR A LA PELOTA </td> <td style="text-align: center;">HACER PUZZLES </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">CANTAR </td> <td style="text-align: center;">RECOGER LAS COSAS </td> <td style="text-align: center;">BAILAR </td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">Complementar las oraciones con otras imágenes de ser necesario.</p>	TRABAJAR 	DESAYUNAR 	LEER 	IR AL BAÑO 	PINTAR 	ESCRIBIR 	JUGAR 	JUGAR A LA PELOTA 	HACER PUZZLES 	CANTAR 	RECOGER LAS COSAS 	BAILAR 		
TRABAJAR 	DESAYUNAR 	LEER 														
IR AL BAÑO 	PINTAR 	ESCRIBIR 														
JUGAR 	JUGAR A LA PELOTA 	HACER PUZZLES 														
CANTAR 	RECOGER LAS COSAS 	BAILAR 														

SEMANA 2 - Juego de rimas

TÓPICO GENERATIVO: La aventura comienza en las palabras	
FECHA:	
SUBNIVEL EDUCATIVO: PREPARATORIA	TIEMPO: 40 min
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Esta experiencia de aprendizaje destaca la importancia de la comunicación y el lenguaje, mediante el desarrollo de actividades lúdicas con la finalidad de expresar sus ideas, sentimientos y emociones y de esta manera mejorar su lenguaje articulario.	

ÁMBITO	DESTREZA	ACTIVIDADES	INDICADOR DE EVALUACIÓN	RECURSOS
Compresión y expresión oral y escrita	LL.1.5.13. Acceder a la lectura por placer y para aprender, utilizando recursos.	<p style="text-align: center;"><u>DÍA 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Participar del baile y la canción: SUBE SUBE A UNA NUBE Resolver del juego de rimas: JUEGO DE RIMAS Crear una rima con su nombre: Yo me llamo Ejemplo: Yo me llamo Karina y me gusta chupar mandarina. <p style="text-align: center;"><u>DÍA 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Participar del baile y la canción: SUBE SUBE A UNA NUBE Leer las imágenes de la lámina proyectada, identificar la pareja de imágenes que riman e ir colocando un círculo de papel del mismo color. 	I.LL.1.5.1. Accede a la lectura por placer y como medio para aprender, utilizando los recursos de aula y de la web; registra la información consultada mediante dibujos y otros gráficos. (J.2., I.3.)	Recurso digital Círculos de cartulina de colores Masking Flashcards

		 <ul style="list-style-type: none"> • Buscar en las tarjetas de lectura imágenes que rimen deben rimar un par de tarjetas y decir, por ejemplo: CABELLO rima con CAMELLO. 		
<p>Tarea de refuerzo en casa</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Buscar y agrupar objetos de la casa que riman entre sí y comentar en la siguiente sesión de la clase. 		

SEMANA 3 - Canto, bailo y me divierto.

TÓPICO GENERATIVO: La aventura comienza en las palabras	
FECHA:	
SUBNIVEL EDUCATIVO: PREPARATORIA	TIEMPO: 40 min
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Esta experiencia de aprendizaje destaca la importancia de la comunicación y el lenguaje, mediante el desarrollo de actividades lúdicas con la finalidad de expresar sus ideas, sentimientos y emociones y de esta manera mejorar su lenguaje articulario.	

ÁMBITO	DESTREZA	ACTIVIDADES	INDICADOR DE EVALUACIÓN	RECURSOS
Compresión y expresión oral y escrita	EF.1.7.5. Crear, expresar, comunicar e interpretar mensajes corporales individuales y con otros de manera espontánea.	<p style="text-align: center;"><u>DÍA 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cantar y bailar: EL ABECEDARIO DE LUDILETRAS • Buscar un ludigesto en las tarjetas, emitir el sonido e ir formando palabras. • Formar grupos de tres estudiantes, un integrante realiza el ludigesto con el cuerpo, el siguiente participante escribe la letra que corresponde al ludigesto y el tercer participante lee la palabra que se formó. 	I.EF.1.1.2. Reconoce sus posibilidades de creación, interpretación y traducción de mensajes corporales propios y de pares a otros lenguajes. (I.3.)	Recurso digital Tarjetas de palabras Dominó del abecedario.



DÍA 2

- Cantar y bailar: [EL ABECEDARIO DE LUDILETRAS](#)
- Formar parejas y nombrar las tarjetas del abecedario de ludiletras.
- Formar en el suelo un dominó del abecedario e ir leyendo las letras.

Tarea de refuerzo en casa

Cantar y bailar: [EL ABECEDARIO DE LUDILETRAS](#)
Formar palabras con las tarjetas del abecedario de ludiletras y leer.

SEMANA 4 - Cuando voy de viaje, meto en mi maleta:

TÓPICO GENERATIVO: La aventura comienza en las palabras	
FECHA:	
SUBNIVEL EDUCATIVO: PREPARATORIA	TIEMPO: 40 min
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Esta experiencia de aprendizaje destaca la importancia de la comunicación y el lenguaje, mediante el desarrollo de actividades lúdicas con la finalidad de expresar sus ideas, sentimientos y emociones y de esta manera mejorar su lenguaje articulatorio.	

ÁMBITO	DESTREZA	ACTIVIDADES	INDICADOR DE EVALUACIÓN	RECURSOS
Compresión y expresión oral y escrita	LL.1.5.16. Explorar la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica, sintáctica y semántica).	<p style="text-align: center;"><u>DÍA 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cantar con gestos: LA PATITA LULÙ ● La maestra empieza diciendo; cuando voy de viaje meto en mi maleta:(cada estudiante nombra algún objeto y el participante que repite la palabra “no se va de viaje”). ● Otro participante continuará diciendo; cuando me voy de viaje a la playa, en mi maleta llevo: ● Finalmente, de manera voluntaria van a traer su mochila y van a decir: Cuando voy a la escuela, en mi maleta llevo: empieza a sacar las cosas de la maleta y las va nombrando. <p style="text-align: center;"><u>DÍA 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cantar con gestos: LA PATITA LULÚ ● La maestra empieza diciendo; cuando me voy de viaje en mi maleta llevo: Ej. gafas, otro participante dirá cuando me 	I.LL.1.6.1. Registra, expresa y comunica ideas mediante sus propios códigos; explora la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica, sintáctica y semántica);	<p>Recurso digital Mochila Útiles escolares de su mochila.</p> <p>Recurso digital. Cronómetro virtual.</p>


		<p>voy de viaje en mi maleta llevo: gafas, gorra, el otro participante dirá cuando me voy de viaje en mi maleta llevo: gafas, gorra, tomatodo...etc..etc...va armando como una cadena de palabras.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Finalmente, un estudiante debe mencionar todo lo que llevaría a su viaje en su maleta (En 10 segundos), el participante que más objetos lleve en su maleta y los nombre en diez segundos será el ganador. 		
Tarea de refuerzo en casa		<p>Jugar con los integrantes de la familia: Cuando voy de viaje en mi maleta llevo, poner el cronómetro de 20 segundos y la persona que diga más palabras será la ganadora.</p>		

MES 3

SEMANA 1- LECTURA DE ETIQUETAS


TÓPICO GENERATIVO: La aventura comienza en las palabras	
FECHA:	
SUBNIVEL EDUCATIVO: PREPARATORIA	TIEMPO: 40 min
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Esta experiencia de aprendizaje destaca la importancia de la comunicación y el lenguaje, mediante el desarrollo de actividades lúdicas con la finalidad de expresar sus ideas, sentimientos y emociones y de esta manera mejorar su lenguaje articulatorio.	


ÁMBITO	DESTREZA	ACTIVIDADES	INDICADOR DE EVALUACIÓN	RECURSOS
Compresión y expresión oral y escrita	LL.1.5.16. Explorar la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica, sintáctica y semántica).	<p>DÍA 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Observar la dinámica: SIMÓN DICE Leer conjuntamente con la maestra las etiquetas traídas de casa. Formar grupos de tres estudiantes y leer las etiquetas. <div style="text-align: center;">  </div> <p>DÍA 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Participar de la rima con movimientos: PEQUEÑO PEZ 	I.LL.1.6.1. Registra, expresa y comunica ideas mediante sus propios códigos; explora la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica, léxica, sintáctica y semántica);	Recurso virtual Etiquetas de productos traídos de casa.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Crear estaciones para simular comprar productos (lo que comprarán serán etiquetas de productos.) ● Tomar la etiqueta que compró y copiar en el renglón ● Finalmente leer lo que escribió. 		
<p>Tarea de refuerzo en casa</p>		<p>Conseguir cinco productos que tengan en casa, recortar las etiquetas, leer, pegar en una hoja y copiar el texto.</p>		

SEMANA 2- JUEGO: VEO-VEO

TÓPICO GENERATIVO: La aventura comienza en las palabras	
FECHA:	
SUBNIVEL EDUCATIVO: PREPARATORIA	TIEMPO: 40 min
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Esta experiencia de aprendizaje destaca la importancia de la comunicación y el lenguaje, mediante el desarrollo de actividades lúdicas con la finalidad de expresar sus ideas, sentimientos y emociones y de esta manera mejorar su lenguaje articulatorio.	

ÁMBITO	DESTREZA	ACTIVIDADES	INDICADOR DE EVALUACIÓN	RECURSOS
Compresión y expresión oral y escrita	LL.1.5.5. Desarrollar la expresión oral en contextos cotidianos, usando la conciencia lingüística (semántica, léxica y sintáctica).	<p style="text-align: center;">DÍA 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cantar y bailar la dinámica: HOLA HOLA CÓMO ESTÁS • Observar las vocales que muestra la maestra y escuchar la consigna: <p>Profe: VEO VEO Niños: ¿qué ves? Profe: Una cosita Niños: ¿qué cosita es? Profe: Una cosa que empieza con A ¿qué será, qué será, qué será?</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Profe: Una cosa que empieza con E ¿ qué seré, qué seré, qué seré?</p>	I.LL.1.3.1. Desarrolla la expresión oral en contextos cotidianos usando la conciencia lingüística; la acompaña de recursos audiovisuales en situaciones de expresión creativa.	Recurso digital <i>Flash cards</i>

		 <p>Así se alterna el juego con todas las vocales y con variación de objetos.</p> <p style="text-align: center;"><u>Día 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cantar y bailar la dinámica: HOLA HOLA CÓMO ESTÁS ● Jugar al VEO - VEO, ahora describiendo a los compañeros del salón: <p>Profe: VEO VEO Niños: ¿qué ves? Profe: Una persona Niños: qué persona es (empieza a describir a un estudiante para que todos adivinen)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Así continuarán y dirigirán el juego los niños. 		Estudiantes
Tarea de refuerzo en casa		Cantar y jugar: VEO-VEO Jugar al VEO-VEO: con objetos de la casa.		

Fuente: Elaboración propia.

5.10. Evaluación

La evaluación se realizará mediante una rúbrica en la cual se establecen los estándares que cumple la propuesta como recurso educativo.

Tabla 30

Rúbrica de evaluación de la propuesta

Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Deficiente (1)
Pertinencia de los objetivos	Los objetivos están claramente definidos, son adecuados para la edad y promueven el desarrollo integral.	Los objetivos están definidos y son adecuados, pero podrían ser más específicos.	Los objetivos son generales y no están completamente adaptados a la edad de los niños.	Los objetivos son poco claros o inadecuados para la edad.
Estrategias y metodología	Los materiales son variados, apropiados y estimulan el interés y la creatividad.	Los materiales son adecuados, pero podrían ser más diversos o atractivos.	Los materiales son limitados y no generan suficiente interés en los niños.	No se incluyen materiales o estos no son apropiados.
Adaptación a la diversidad	La propuesta incluye estrategias para atender a la diversidad y necesidades individuales.	Se consideran algunas adaptaciones para la diversidad, pero podrían ser más específicas.	Hay poca consideración de la diversidad y las diferencias individuales.	No se contemplan estrategias de adaptación.
Evaluación del aprendizaje	Se presentan instrumentos variados y adecuados para evaluar el progreso de los niños.	Se incluyen estrategias de evaluación, pero pueden ser más variadas o precisas.	La evaluación es limitada y no permite medir con claridad el aprendizaje.	No se contemplan estrategias de evaluación.
Coherencia global de la propuesta	Existe una relación clara entre objetivos, metodología, recursos y evaluación.	Hay coherencia en la propuesta, aunque algunos elementos podrían estar mejor articulados.	Hay algunas incongruencias entre los diferentes elementos de la propuesta.	No hay relación clara entre los diferentes componentes de la propuesta.

Puntaje Total: ____ / 24

Interpretación de resultados:

- 21 - 24 puntos: Propuesta excelente.
- 16 - 20 puntos: Propuesta buena, con aspectos a mejorar.
- 10 - 15 puntos: Propuesta regular, requiere ajustes.
- Menos de 10 puntos: Propuesta deficiente, necesita reformulación.

Observaciones y recomendaciones:

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En atención los objetivos establecidos en esta investigación se presentan las conclusiones y recomendaciones:

Conclusiones

En cuanto al objetivo específico número uno, que estaba enfocado la situación actual del desarrollo del lenguaje infantil en los estudiantes de primer grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa San Luis Gonzaga año lectivo 2024-2025, se encontró que existen dificultades en la pronunciación, construcción de oraciones, el 57% de los estudiantes necesita ayuda para describir objetos y situaciones cotidianas.

En el objetivo específico número dos, dirigido a la descripción las estrategias didácticas que emplean los docentes para la promoción del desarrollo del lenguaje infantil, se concluye que la mayoría de las maestras encuestadas sabe qué es el enfoque lúdico y reconoce sus aportes, sin embargo, el 67% manifestó que solo lo usa a veces. Por ello, resulta pertinente que las profesoras incrementen el uso del juego en sus clases a fin de contribuir en los procesos de aprendizaje de los estudiantes de una manera motivadora y dinámica, especialmente porque todas las docentes consultadas consideran que los problemas de lenguaje de los estudiantes se ubican en un rango muy alto y alto. El cambio en los espacios de aprendizaje involucra el compromiso del docente, un cambio hacia la creatividad en el cual las estrategias lúdicas ocupen un lugar más relevante dentro de la práctica cotidiana de las docentes.

En relación al tercer objetivo específico, sobre los componentes de la propuesta pedagógica, se puede concluir que esta se justifica dados los resultados obtenidos en el diagnóstico. Por consiguiente, para su diseño se consideraron las características de los estudiantes y los objetivos integradores establecidos en el currículo vigente, de allí que en dicha propuesta se integran actividades lúdicas como: trabalenguas, adivinanzas, juego de palabras, juegos de descripción, lectura de imágenes, canciones con gestos y expresión corporal, actividades de movimiento, bailes, concursos, de tal manera que las estrategias lúdicas ayuden a desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera divertida y con apoyo de las TIC.

Recomendaciones

Motivar al personal docente a diseñar recursos basados en el enfoque lúdico con la finalidad de brindar a los estudiantes distintas alternativas para que progresivamente mejoren su expresión oral.

Evaluar continuamente el proceso enseñanza y aprendizaje con el fin de fortalecer el proceso de adquisición del lenguaje de los estudiantes desde cada una de las conciencias lingüísticas.

Incentivar a las maestras a usar más estrategias lúdicas en sus clases, ya que las investigaciones han demostrado que dichas estrategias pueden ayudar a reducir el estrés y la ansiedad durante actividades de expresión oral.

Aprovechar las ventajas que ofrecen las TIC para complementar el trabajo de aula que realiza el docente en cuanto al desarrollo del lenguaje infantil.

Generar acciones desde las instituciones educativas para la formación de los docentes y de los padres, de esta manera se podrá trabajar de manera conjunta para atender los requerimientos de los estudiantes en cuanto al desarrollo del lenguaje.

Propiciar la aplicación de la propuesta en todos los paralelos de primer grado que hacen parte de la Unidad Educativa, ya que no solo nos beneficiará al ámbito académico sino también ayudará a desarrollar habilidades emocionales, sociales y cognitivas con la finalidad de fortalecer un desarrollo integral en los niños.

Se recomienda desarrollar estudios similares en otras instituciones del Ecuador para contrastar los resultados con un universo poblacional mayor.

REFERENCIAS

- Behar, D. (2008). *Metodología de la investigación*. Editorial Shalom.
<https://r.issu.edu.do/Uc>
- Bruner, J. (1986). *El habla del niño. Cognición y desarrollo humano*. Paidós.
- Carreño, M. E., y Joza Carreño, K. J. (2019). Derechos Humanos y las dificultades del lenguaje oral en niños y niñas que asisten a la Fundación Mi Comunidad Previene. *IUSTITIA SOCIALIS*, 4(7), 5–20.
<https://doi.org/10.35381/racji.v4i7.348>
- Caballero, (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento* 6, 4, 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf>
- Cedeño, E., y Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Rehuso*, 5(2), 70-84.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Farfán, T. Y., y Meza, H. A. (2023). Guía metodológica para mejorar el desarrollo del lenguaje en los niños del subnivel 2 de inicial. *MQRInvestigar*, 7(3), 3663–3689.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.3663-3689>
- Francisco, J. y Dávila, A. (2023). *Elaboración de trabajos de titulación basados en investigaciones proyectivas: guía teórico-práctica*. EDIPUCE.
<https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/43900>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018). *Aprendizaje a través del juego Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Galán, R. M. (2015). Comprensión auditiva: evaluación y aprendizaje. *Iztapalapa. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 36(79), 31-46.
<https://doi.org/10.28928/revistaiztapalapa/792015/atc2/galanvelezrm>

- González, C. X. (2018). Uso del lenguaje dialógico en la lectura compartida de literatura infantil y en la creación de historias conjuntas: Aportes de la psicología educativa histórico-cultural al desarrollo de la conciencia narrativa infantil. *Pensamiento Educativo*, 55(2), 1–18. <https://doi.org/10.7764/PEL.55.2.2018.9>
- Guanochanga V. E. (2021). *Actividad lúdica en el desarrollo del lenguaje oral en los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa " Luis Felipe Borja". UTC. Latacunga*. [Trabajo de grado de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/7315>
- Gutiérrez, R., Vicente Jara, M. I., y Alarcón, R. (2020). Desarrollo de la conciencia fonológica en el inicio del proceso de aprendizaje de la lectura. *Revista Signos*, 53(104), 664-681. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-09342020000300664>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Hurtado, J. (2012). *El proyecto de investigación* (7ed.). Quirón.
- Jiménez, J. (2010). Adquisición y desarrollo del lenguaje. En A. Muñoz García. *Psicología del desarrollo en la etapa de educación infantil* (pp. 101-120). Pirámide. <https://iltemprana.files.wordpress.com/2014/01/teorc3adas-y-enfoques-explicativos-sobre-adquisicic3b3n-y-desarrollo-del-lenguaje.pdf>
- Larco, J. M. (2023). Retraso en el desarrollo del lenguaje en niños de nivel inicial en Ecuador. *Revista de Ciencias Sociales*, 29, 197-210. <https://doi.org/10.31876/rcs.v29i.40947>
- López, P. y Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Universidad Autónoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/record/129382>
- Loyo, J. P., y Araque, J. C. (2023). Estimulación de las conciencias lingüísticas mediante la utilización de Flash Cards en el segundo año de educación básica. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 3(7), 1–17. <https://doi.org/10.62305/alcon.v3i7.46>
- Marín, I. (2018). *¿Jugamos?: Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Paidós Educación.

- Ministerio de Educación del Ecuador (2014). *Currículo de Educación Inicial*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador (2019). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Subnivel Preparatoria*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Preparatoria.pdf>
- Moreno, E. (2021). La población en una investigación. *Metodología de la investigación, pautas para hacer tesis*. <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/que-es-la-poblacion.html>
- Organización de las Naciones Unidas (6 de septiembre de 2024). Lo que hay que saber sobre el aprendizaje a lo largo de toda la vida
- Ortiz, N., Velásquez, B. y Valverde, Y. (2018). La lúdica como estrategia didáctica para generar habilidades de comunicación oral en el grado Transición. *Revista Criterios*, 25(2), 13-31. <https://doi.org/10.31948/rev.criterios/25.2-art1>
- Pérez, P., y Salmerón, T. (2006). Desarrollo de la comunicación y del lenguaje: indicadores de preocupación. *Pediatría Atención Primaria*, VIII (32),111-125. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=366638693012>
- Portal, G. (2006). *La adquisición del lenguaje: los aportes de Jerome Bruner*. Inédita.
- Rimassa, C. y Fernández, S. (2014). Conceptualización del espacio y su relación con el desarrollo cognitivo: un estudio piloto en el español de Chile. *Alpha (Osorno)*, (38), 137-154. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-22012014000100010>
- Rosemberg, C. R., & Stein, A. (2021). Child language and development contexts (Lenguaje infantil y contextos de desarrollo). *Journal for the Study of Education and Development*, 44(2), 259-268. <https://doi.org/10.1080/02103702.2021.1889800>
- Sánchez, R. R. y Becerra, E. B. (2024). Estrategias para la percepción visual y auditiva en la lectoescritura en estudiantes de educación inicial. *Revista Científica Retos de la Ciencia*. 1(4). 16-26. <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.2>
- Sierra, La lúdica: Instrumento para fortalecer los procesos de aprendizaje en niños. *Gaceta de Pedagogía* 42. <https://revistas.upel.edu.ve/index.php/gaceta/article/view/513/859>

- Tovar, D. C., Gómez, J. P., Getial, C. A., Caballero, Y. K., y Banquez, Y. (2024). La lúdica como estrategia pedagógica para el aprendizaje de las reglas ortográficas en quinto de básica primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 6389-6405. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9174
- Universidad Internacional de la Rioja (2024). La zona de desarrollo próximo y su aplicación en el aula. *Revista UNIR*. <https://www.unir.net/revista/educacion/zona-desarrollo-proximo/>
- Vélez, F. C., y Macías, M. Á. (2022). La conciencia lingüística en el aprendizaje de la lectoescritura. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN* 6(10) 85–97. <https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/211>
- Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y lenguaje teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Fausto. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>
- Zegarra, C., y García, J. (2010). *Pensamiento y lenguaje: Piaget y Vygotsky. Trabajo final del Seminario sobre Piaget*, 2-14. https://www.academia.edu/download/52794919/UNIDAD_3_-_Pensamiento_y_lenguaje_Piaget_y_Vigotsky.pdf

ANEXOS

Anexo A. Cuestionario aplicado a los estudiantes



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “SAN LUIS GONZAGA”

El presente cuestionario, está dirigido a los estudiantes de Primer año de EGB con el fin de recabar información sobre el desarrollo del lenguaje en esta etapa.

A continuación, se presentan una serie de preguntas, las mismas que serán aplicadas por la docente tutora de primer grado.

Nombre del niño/a: _____

Fecha de nacimiento: _____

Edad: _____ años

Nombre del evaluador: _____

INSTRUCCIONES:

Responda las siguientes preguntas de acuerdo con la conducta habitual del niño/a. En cada ítem, marque la opción que mejor describa su desempeño.

FONOLOGÍA (Pronunciación y sonidos del habla)

1. **¿El niño/a pronuncia correctamente la mayoría de los sonidos de su lengua materna?** Boca, ojos, nariz, dedo, mano, perro, amarillo, lago, grande, columpio.
 - Pronuncia las palabras correctamente, sin errores.
 - Pronuncia las palabras de manera aceptable, pero con algunos errores
 - Pronuncia las palabras con dificultad, se nota una pronunciación incorrecta.

2. ¿Sustituye o distorsiona sonidos al hablar?

En las siguientes palabras: casa/ tasa- pato-dato/ cama-dama/ caballo- cabello/
rata-lata/ hombre- hambre/ mesa- misa/ tía – día/ casa- pasa.

- SIEMPRE (falla en las nueve parejas de palabras)
- OCASIONALMENTE (falla hasta las seis parejas de palabras)
- NUNCA (no falla en ninguna pareja de palabras)

SINTÁCTICA (Estructura de las oraciones)

3. ¿El niño/a forma oraciones de al menos 6 palabras?

- *La niña compra peras grandes y verdes.*
- *El sol se asoma por la ventana.*
- Las naranjas están en la frutería.

- Sí, con frecuencia
- A veces
- No

4. ¿Emplea artículos (el, la, un, una), preposiciones (en, con, para) y pronombres correctamente? Ej. El gato juega con una lana.

- Sí, en la mayoría de los casos
- A veces se equivoca
- No lo hace correctamente

SEMÁNTICA (Vocabulario y significado de palabras) (Presentar la imagen para que el estudiante describa)

5. ¿Puede describir objetos, personas o situaciones con varias características? (Ejemplo: “El perro es grande, peludo y corre rápido”)

- Sí, con facilidad
- Necesita ayuda
- No puede hacerlo

6. ¿Comprende y usa palabras relacionadas con el espacio (arriba, abajo, cerca, lejos)?

- Sí, con facilidad

- Se confunde
- No las usa correctamente

LÉXICA (Uso del lenguaje en la comunicación)

7. ¿Narra historias o eventos de manera ordenada (inicio, desarrollo, final)?

- Sí, lo hace bien
- Necesita ayuda
- No puede hacerlo

8. ¿Usa gestos y expresiones faciales para complementar su lenguaje?

- Sí, con frecuencia
- A veces
- No lo hace

COMPRENSIÓN DEL LENGUAJE

9. ¿Sigue instrucciones de dos o más pasos sin dificultad? (Ejemplo: "Toma el libro y ponlo en la mesa")

- Sí, sin problemas
- Necesita ayuda
- No las entiende bien

10. ¿Comprende preguntas simples como "¿Qué hiciste hoy?" o "¿Dónde estabas ayer"?

- Sí, responde correctamente
- A veces se confunde
- No entiende las preguntas

Anexo B. Cuestionario aplicado a las docentes



FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EDUCATIVA

Cuestionario para Maestras sobre el Desarrollo del Lenguaje con Enfoque Lúdico

Estimadas compañeras maestras el presente cuestionario tiene como finalidad identificar las dificultades del lenguaje y conocer las estrategias lúdicas que se aplican a los estudiantes de primer año de EGB para fortalecer esta área.

1. **¿Conoce usted qué es un enfoque lúdico?**
Algo
Mucho
Poco
Nada
2. **¿Utiliza estrategias lúdicas para impartir sus clases?**
Siempre
A veces
Nunca
3. **¿En los últimos cinco años, ha recibido capacitación sobre estrategias lúdicas que se puedan implementar en el aula?**
Sí
No
4. **¿Dedica parte del tiempo para buscar estrategias lúdicas e implementar en las experiencias de aprendizaje?**
Mucho
Poco
Nada
5. **¿Las actividades que propone para desarrollar el área del lenguaje en los estudiantes son actividades lúdicas?**
Siempre
A veces
Nunca
6. **Los problemas de lenguaje en los estudiantes de primer grado según su experiencia los considera:**
Muy Alto
Alto
Muy Bajo

- Bajo
7. **¿Considera que el uso de estrategias lúdicas permitiría mejorar los problemas de lenguaje?**
Nunca
Casi Nunca
Algunas Veces
Siempre
8. **¿Qué actividades lúdicas utiliza con más frecuencia para fomentar el desarrollo del lenguaje en los niños de cinco años?**
Interpretar Canciones
Inventar cuentos
Lectura de Pictogramas
9. **¿Con qué frecuencia integra actividades lúdicas que favorezcan al desarrollo del lenguaje?**
Nunca
Casi nunca
Ocasionalmente
Siempre
Casi siempre
10. **¿Utiliza tecnología (apps, juegos interactivos, etc.) en sus actividades lúdicas para fortalecer el lenguaje?**
Siempre
Ocasionalmente
Nunca
11. **¿Incorpora adivinanzas, retahilas, trabalenguas y rimas en la jornada diaria para fomentar el desarrollo del lenguaje?**
Siempre
A veces
Nunca
12. **¿Utiliza juegos que involucren la secuencia de eventos para mejorar la narración y comprensión?**
Nunca
Ocasionalmente
Siempre
Casi siempre
13. **¿Considera que las actividades lúdicas promueven un proceso de enseñanza aprendizaje significativo en los niños?**
Siempre
Ocasionalmente
Nunca

Gracias por su colaboración