



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador | Sede
Ambato

CENTRO DE POSGRADOS

Tema:

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LENGUAJE EN NIÑOS
DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL**

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Magíster en
Pedagogía mención Educación Técnica y Tecnológica**

Línea de investigación:

INNOVACIÓN Y DESARROLLO. PROCESO PEDAGÓGICO CURRICULAR

Autora:

Elizabeth Janina Monar Trujillo

Directora:

Mg. Norma Marlene Macías Herrera

Ambato – Ecuador

Septiembre 2024

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo: **ELIZABETH JANINA MONAR TRUJILLO**, con cédula de ciudadanía **1804679080**, autora del trabajo de graduación titulado: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LENGUAJE EN NIÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL", previa a la obtención del título profesional de **MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA MENCIÓN EN EDUCACIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA**, en el centro de **POSGRADOS**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Ambato, septiembre 2024



Elizabeth Janina Monar Trujillo

CC. 1804679080

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Tema:

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LENGUAJE EN NIÑOS
DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL**

Línea de investigación:

INNOVACIÓN Y DESARROLLO. PROCESO PEDAGÓGICO CURRICULAR

Autora:

Elizabeth Janina Monar Trujillo

Norma Marlene Macias Herrera, Psic. Cl. Mg.

CC. 0906290507

CALIFICADOR

f. 

Lucia Almeida Márquez, Dra. Mg.

CALIFICADOR

f. 

Narciza de Jesús Villegas Villacrés, Psic. Mg.

CALIFICADOR

f. 

Teresa Milena Freire Aillón, Ing. Mg.

DIRECTORA CENTRO DE POSGRADOS

f. 

Diego Gonzalo Coca Chanalata, Dr.

SECRETARIO GENERAL PUCESA

f. 



Ambato – Ecuador

Septiembre 2024

DEDICATORIA

El presente estudio está dedicado a los integrantes de mi familia, a mi madre querida y segundo padre, por ser los pilares fundamentales que han guiado mi camino motivándome en cada paso.

A mis hermanos y pareja por proporcionarme su apoyo, afecto y tiempo para poder culminar mis objetivos.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por brindarme la oportunidad de continuar mis estudios, gracias a lo cual me planteé un nuevo reto lleno de expectativas, mismo que he podido culminar con su guía y ayuda de mi familia. Gratitud a los maestros que fueron parte de cada aprendizaje en la presente maestría y me brindaron el apoyo, ánimo y recursos necesarios para no rendirme y avanzar en el proceso de obtención de mi título.

Agradezco también de forma sincera a mi tutora Mg. Norma Marlene Macías por brindarme su tiempo, esfuerzo y dirección para el desarrollo de mi tesis.

RESUMEN

El desarrollo del lenguaje en niños de edades tempranas es crucial, en vista de que, es una herramienta fundamental para la comunicación, desarrollo social, cognitivo, psicológico y emocional. La evaluación de esta área posibilitó identificar las capacidades lingüísticas y la toma de decisiones para elaborar, adaptar o modificar un programa de estimulación o intervención considera las necesidades de los diversos estadios evolutivos.

El estudio estimó como objetivo general, implementar actividades lúdicas para el desarrollo de lenguaje en niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Parvulitos Soñadores de la ciudad de Ambato. Se estipuló un enfoque cuantitativo, utilizó un instrumento validado y estandarizado para determinar el desarrollo del lenguaje, lo que permitió obtener datos estadísticos, a través de una investigación de campo, es de corte longitudinal considera que se tomó la información en dos tiempos, previo a la utilización de la estrategia y posterior a ello. El diseño es cuasi experimental, puesto que se consideró un grupo experimental y de control, es de alcance comparativo, pues se expuso a uno de los grupos a actividades que estimulen el desarrollo del lenguaje, esto facilitó la comprobación de la hipótesis planteada. Los resultados expusieron las dificultades en la comprensión y expresión oral asociada a factores intrínsecos y extrínsecos, seguidamente a la aplicación de las actividades se visualizó un incremento del vocabulario articulatorio, comprensivo y expresivo, acorde a los indicadores del lenguaje para estas edades.

Palabras clave: lenguaje, actividades lúdicas, indicadores de desarrollo, desarrollo infantil integral.

ABSTRACT

The development of language in young children is crucial because it serves as a fundamental tool for communication, social, cognitive, psychological, and emotional development. The evaluation of this area allowed for the identification of linguistic abilities and decision-making to develop, adapt, or modify a stimulation or intervention program considering the needs of different developmental stages.

The study aimed to implement play-based activities for language development in children aged 2 to 3 years at the Parvulitos Soñadores Child Development Center in the city of Ambato. A quantitative approach was employed, as a validated and standardized instrument was used to determine language development, enabling the collection of statistical data through field research. The study had a longitudinal design, as data was collected at two points in time: before the implementation of the strategy and afterward. The design was quasi-experimental, involving both an experimental and a control group, and it was of a comparative scope. One of the groups was exposed to activities that stimulated language development, facilitating the testing of the hypothesis. The results revealed difficulties in comprehension and oral expression associated with intrinsic and extrinsic factors. Following the implementation of the activities, an increase in articulatory, comprehensive, and expressive vocabulary was observed, in line with language development indicators for these ages.

Keywords: *language, play-based activities, development indicators, comprehensive child development.*

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD	ii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA	8
1.1. Actividades lúdicas	8
1.2. Lenguaje	15
1.3. Características evolutivas del niño de 2 a 3 años	19
1.4. Actividades lúdicas en el lenguaje	25
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO	32
2.1. Tipo de Investigación y enfoque de investigación	32
2.2. Población y muestra	34
2.3. Recolección de información	35
2.4. Procesamiento y análisis de la información sobre el diagnóstico.....	38
CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	42
3.1. Resultados de la escala de lenguaje preescolar PLS 5	42
3.2. Comprobación de hipótesis asociadas al desarrollo del lenguaje	46
CONCLUSIONES.....	64
RECOMENDACIONES	68
BIBLIOGRAFÍA	69
ANEXOS	75

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Elementos formales y estructurales del lenguaje oral	8
Tabla 2. Etapas del desarrollo del pensamiento según Piaget.....	21
Tabla 3. Escala de interpretación PLS	38
Tabla 4. Frecuencias y porcentajes de las características Socio demográficas.	42
Tabla 5. Nivel de comprensión auditiva.....	44
Tabla 6. Expresión comunicativa.....	45
Tabla 7. Índice de desarrollo del lenguaje	46
Tabla 8. Comprobación de hipótesis - Comprensión auditiva	47
Tabla 9. Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales	48
Tabla 10. Comprobación de hipótesis - Comprensión auditiva Pretest y Post Test grupo experimental.....	50
Tabla 11. Prueba T para muestras suponiendo varianzas iguales.....	51
Tabla 12. Comprobación de hipótesis- Expresión comunicativa.	53
Tabla 13. Prueba T para dos muestras suponiendo varianzas iguales	54
Tabla 14. Comprobación de hipótesis - Expresión comunicativa- Pretest y Post Test grupo experimental.....	56
Tabla 15. Prueba T para dos muestras suponiendo varianzas iguales	57
Tabla 16. Índice de desarrollo del lenguaje- pretest.....	59
Tabla 17. Índice de desarrollo del lenguaje postest	60
Tabla 18. Comprobación del índice de desarrollo del lenguaje y el estadístico T .	61
Tabla 19. Comprobación del índice de desarrollo del lenguaje	62

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No 1. Índice de desarrollo del lenguaje.....	62
--	----

INTRODUCCIÓN

La actividad lúdica en las distintas áreas de la educación permite a los infantes y adolescentes asociar el conocimiento de manera significativa; es decir, que el juego empleado como estrategia educativa va más allá del ámbito de la recreación y se incluye como una necesidad en torno a la pedagogía.

Es necesario recalcar que, el juego es una representación espontánea de la psiquis y el cuerpo, aún más en etapas tempranas. Es pertinente que, este recurso sea integrado en la educación de forma natural para estimular los diversos ejes de aprendizaje, así como la interacción social, la participación activa, el desarrollo de diferentes cualidades y potencialidades del estudiante.

Los criterios mencionados dan a conocer que, el aprendizaje, con el empleo de estrategia didáctica lúdica, potencia distintos ambientes, mantiene actitudes positivas y permite la organización con conocimientos previos. Es así que Baquix (2014) afirma:

Las técnicas lúdicas en los infantes tienen como finalidad desarrollar la calidad de vida, fortalecer las capacidades de planificación, organización, interacción con los demás y la regulación de las emociones. Adicionalmente, el juego posee las cualidades de ser divertido y relajante, lo que permite consolidar el bienestar, la salud física y psíquica (p.42).

Al igual que, las estrategias didácticas lúdicas, la relevancia del lenguaje en la vida humana resulta fundamental, constituye el canal mediante el cual se lleva a cabo la comunicación, se expresan los sentimientos y se establecen conexiones emocionales. A través del lenguaje, se amplían los conocimientos y se fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, convirtiéndose en el principal medio para la interacción social.

Es importante mencionar que, el lenguaje desempeña un papel fundamental en la comunicación humana, pues facilita la expresión y comprensión del entorno. Es esencial fortalecer esta habilidad desde edades tempranas, centrándose en el desarrollo de los niños a medida que abandonan el ámbito familiar para integrarse en el entorno escolar. El lenguaje se convierte en la herramienta principal para que

los niños logren manifestar, comunicar y relacionarse con sus compañeros, padres y docentes Cedillo (2019)

Teniendo en cuenta que, la educación en la primera infancia, permite al niño explorar su mundo y consolidar las destrezas para la vida, de tal forma que permite impulsar el desarrollo de su cerebro creando conexiones neuronales que benefician su aspecto cognitivo, cuyos beneficios se evidencian en los años posteriores.

La presente investigación sobre actividades lúdicas para el desarrollo del lenguaje es crucial porque estas promueven un aprendizaje divertido y motivador, abordando de manera integral habilidades lingüísticas. El juego estimula la creatividad y la interacción social, adaptándose a diversos estilos de aprendizaje y niveles de habilidad. Además, facilita la aplicación práctica del lenguaje en situaciones reales, fortaleciendo su utilidad y relevancia.

La elaboración de actividades lúdicas se vuelve esencial para la comunidad educativa, debido a que, es una herramienta práctica que permite aplicar técnicas específicas en la estimulación del desarrollo lingüístico. Esta guía facilita la adquisición del lenguaje en niños en situaciones donde esto puede ser desafiante. Además, tiene un impacto formativo, pues contribuye al desempeño profesional. La implementación de los procedimientos propuestos en la guía de actividades lúdicas para niños se alinea con la idea de que el juego no solo es el medio óptimo de aprendizaje, sino también una herramienta valiosa para estimular el lenguaje.

La investigación se desarrolla CDI Parvulitos Soñadores y del CDI Nuestra Señora de la Elevación de la parroquia de San Rosa de la Ciudad de Ambato. La población del grupo de control está constituida por 15 niños de ambos sexos, de dos años de edad, y la población para el grupo experimental es de 15 estudiantes de sexo masculino y femenino de dos años de edad cronológica. La técnica para la recolección de datos, es el test *Preschool Language Scale*, mismo que permite conocer el desarrollo del lenguaje

Antecedentes teóricos y prácticos

Se han desarrollado distintas investigaciones previas asociados al diseño y ejecución de actividades lúdicas en diversas áreas:

La siguiente investigación desarrollada en España describe la relevancia de las actividades lúdicas aplicadas a la educación y los principales beneficios que esta aporta. Gallardo López y Gallardo Vázquez (2018) definen a la lúdica como una actividad placentera, libre y espontánea, cuya finalidad es generar entretenimiento, diversión y permite a los infantes el autoconocimiento, la socialización y el entendimiento del mundo en el que viven.

El juego es un recurso trascendental y esencial para el desarrollo humano, pues contribuye significativamente a la consolidación de los factores biopsicosocioemocionales y morales, pues impulsa el desarrollo motor, motivacional, emocional, fomenta la imaginación, la creatividad, el lenguaje, la comunicación, la socialización, la interacción social, promueve la cooperación entre pares, aumenta la atención, la memoria, motiva a la curiosidad, el autoconcepto, la autoestima el crecimiento personal, permite la consolidación de rasgos de personalidad y el ego, para la expresión exterior de experiencias e ideas, para cumplir roles adultos en la sociedad y de situaciones cotidianas.

La investigación realizada por Zaragoza, et al (2017) en México sobre el uso de actividades lúdicas como estrategia didáctica en la enseñanza de la Química, abarcó una población de 20 estudiantes de segundo grado de BGC. El estudio señala que los estudiantes abordan la temática a través de la expresión corporal, en un entorno diferente caracterizado por la diversión y participación activa de todos los educandos. Además, el estudio destaca la importancia de la retroalimentación para lograr la consolidación efectiva del proceso de enseñanza aprendizaje. Finalmente, se observó un aumento de calificaciones, lo que sugiere que abordar el conocimiento de manera lúdica resulta en la adquisición superior de dicho conocimiento.

De la misma manera, Vásquez y Pérez (2020) en la investigación realizada en Perú sobre la trascendencia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la lectura, sostienen que este tipo de “recursos “facilita el entendimiento y producción de textos, la comunicación verbal, la comprensión literal, inferencial y crítica en educando de primaria”. El estudio incluyó a una población de 36 integrantes entre 8 y 10 años, y se basó en un diseño cuasi experimental con un grupo de control y experimental. Se llevó a cabo una pre-prueba y post-prueba dando a conocer un

notable proceso en el grupo experimental en cuanto al desarrollo de las actividades en la comprensión lectora, motivación, concentración e interés. Estos resultados demuestran la efectividad de las actividades lúdicas y su capacidad para mejorar el proceso educativo.

Puma et al (2020) en su estudio realizado en la ciudad de Cuenca, Ecuador, establecen a modo de objetivo, analizar la incorporación de estrategias lúdicas para vincular a la familia en desarrollo infantil de un centro de niños. La investigación comprobó la eficiencia de la lúdica como recurso pedagógico prioritario, puesto que, permite a los infantes interactuar con juegos tradicionales, así como, la ejecución y utilización de material didáctico con el apoyo de los progenitores. La población estipulada es de 40 personas, se considera en la propuesta la inclusión de los padres en el mundo de la lúdica. Se concluye que los menores alcanzaron un nivel más alto de autoconfianza, desarrollaron habilidades manuales, lo que incide de manera directa en la motricidad fina. Además, se rescató los juegos tradicionales como metodología que impulsa la diversión, el aprendizaje y la integración familiar.

Otra investigación ejecutada en Ecuador por Guzmán (2018) busca el desarrollo de habilidades sociales, las cuales se pueden modificar al igual que otros tipos de conducta, sin embargo, en esta edad depende de la socialización con sus pares y los adultos, centrado en su convivencia, por lo cual es importante la estimulación desde edades tempranas. La población considerada es de 15 infantes de 3 años, mediante el uso de la lúdica se logró demostrar cómo influye para desarrollar su autoconocimiento, motivación, autocontrol y empatía en el desenvolvimiento con sus pares y permitir un mejor fortalecimiento de las relaciones interpersonales.

Situación problémica

A nivel mundial, los estados buscan establecer políticas que permitan el desarrollo integral de los niños, haciendo énfasis en el componente nutricional, las experiencias de juego, el fortalecimiento de sus habilidades, destrezas y capacidades, de esta manera buscan el desarrollo mediante actividades socioeducativas. El lenguaje es considerado como un eje en el desarrollo que no llega a los resultados esperados, producto de la falencia que presenta la población que asiste y no asiste a Centros de Desarrollo Infantil. Se denota problemas asociados al lenguaje comprensivo y expresivo, pronunciación, escasa fluidez y un

vocabulario limitado acorde a su edad. Rancaño et, al (2022) refiere que en Cuba las dificultades en el lenguaje son considerados indicadores para iniciar estimulación en los infantes.

Iriarte (2007) en su trabajo investigativo desarrollo en la ciudad de Colombia, refiere que los orígenes de la inmadurez en el lenguaje están asociados con los escasos recursos económicos, la poca estimulación recibida por los progenitores hacia los niños que llegan a los servicios terapéuticos y educativos. El estudio establece que los adultos tienen el deber de ser mediadores del aprendizaje durante los diversos ciclos evolutivos.

Por otro lado, (Vygotsky, s.f.; como se citó en Congo Maldonado et al 2017) expresa que la integración que experimentan los niños durante las actividades de cuidado diario contribuye al desarrollo de la socialización desde edades tempranas, aunque esta no sea de manera intencional, enriqueciendo las relaciones entre las personas que interactúa en los ambientes de aprendizaje. Además, destaca que la falta de conocimiento por parte de las docentes sobre metodologías lúdicas destinadas a estimular el lenguaje, el juego desarrolla la creatividad e imaginación de los infantes.

Planteamiento del problema

La presente investigación estipula la siguiente interrogante ¿Cómo influye el uso de las actividades lúdicas en el desarrollo de lenguaje en los niños del Centro de desarrollo Infantil?

Objetivo general

Implementar un programa de actividades lúdicas que permitan el desarrollo de lenguaje en niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Parvulitos Soñadores de la ciudad de Ambato.

Objetivos específicos

1. Fundamentar teóricamente los aspectos relacionados a las actividades lúdicas y el lenguaje para contribuir al fortalecimiento de su comprensión y expresión oral.

2. Diagnosticar el grado de desarrollo de lenguaje actual en los niños mediante las actividades lúdicas.
3. Desarrollar actividades lúdicas mediante recursos didácticos para fortalecimiento de sus habilidades lingüísticas.
4. Analizar los resultados de las actividades lúdicas en el desarrollo de lenguaje como estrategia de aprendizaje en niños de 2 a 3 años.

Justificación

Desde sus inicios los centros de Desarrollo Infantil, por convenio con los GAD's Parroquiales de la Ciudad, el Ministerio de Inclusión Económica y Social y servicios directos, han dedicado sus esfuerzos al bienestar de los infantes de 12 a 36 meses. Estas áreas incluyen la conciencia del esquema corporal, el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, el descubrimiento del entorno, el desarrollo de su conciencia social a través del eje de vinculación emocional y social, así como la maduración del lenguaje verbal y no verbal.

El objetivo primordial de este servicio es estimular el desarrollo global de los niños y niñas, complementado con una nutrición adecuada que atienda a su peso y talla. Además, que se encuentra enfocado para niños vulnerables en situación de pobreza y pobreza extrema buscando garantizar sus derechos a la recreación y a la alimentación. Se emplean diversos beneficios de manera combinada para promover el desarrollo de los niños (Ministerio de Inclusión Económica y social [MIES], 2022).

Las experiencias educativas organizadas constituyen una parte esencial de la labor con niños de 12 a 36 meses y se denominan como actividades socioeducativas. Durante este tiempo se lleva a cabo el aprendizaje en concordancia con la temática elegida. Anteriormente, la planificación socioeducativa se regía por la malla curricular que se basaba en el currículo de educación inicial 2014. En la actualidad las planificaciones se desarrollan acorde al documento Anexo 1 Articulación Ámbitos Realizaciones 2022.

Finalmente, en años anteriores, las políticas educativas destinadas a la población infantil establecen la frecuencia de abordaje del lenguaje una vez a la semana,

integrándose de manera complementaria con otras áreas en días subsiguientes. Sin embargo, según la Guía Operativa 2021, se ha implementado el trabajo en el ámbito de Expresión del Lenguaje Verbal y No Verbal los cuatro días de la semana. El objetivo primordial es promover el desarrollo del lenguaje expresivo y comprensivo en los niños. Estos antecedentes brindan la base para la realización de la presente investigación para la tesis, con el propósito de potenciar el desarrollo de los hitos de lenguaje en infantes de 2 a 3 años.

CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA

1.1. Actividades lúdicas

El juego es considerado una de las metodologías más creativas y libres para los primeros años de vida del ser humano, es un recurso que permite a los infantes adaptarse al entorno social y familiar y conlleva al cumplimiento de reglas y logre trabajar en equipo. Con estos antecedentes, el juego se convierte en una fuente prioritaria para generar aprendizaje (Garvey s.f.; como se citó en Guzmán 2017).

Es tarea del adulto acompañar al niño en su desarrollo proponiendo estrategias que conecten con los objetivos planteados, es prioritario considerar que cada infante aprende en un ritmo diferente, por lo que, no es conveniente establecer metas rígidas con aquellos estudiantes que tienen pequeñas dificultades, es más, el maestro impulsa estrategias pedagógicas que promuevan el intelecto en cada uno de sus alumnos y desarrollar actividades recreativas que fomenten su aprendizaje, de acuerdo con sus características individuales.

Las actividades lúdicas se involucran en las planificaciones de clase y el juego se desarrolla de forma creativa libre acorde a la edad con la que trabajamos. Esta estrategia pedagógica involucrada en el entorno escolar es de gran relevancia, permite al niño explorar su espacio, desarrollar sus habilidades, destrezas y potencialidades. La lúdica enriquece acciones positivas como la alegría, competencia, construcción de ideas y estimula distintas áreas intelectuales de los niños tomando en cuenta actividades que estimulen sus áreas como corporal, cognitiva, lingüística, social y emocional.

Por otro lado, los juegos, de acuerdo a Tamayo y Restrepo (2017) están relacionados con las emociones, por lo cual potencia además distintas áreas como lo son la del desarrollo social, cognitivo y emocional como forma de adquirir nuevos conocimientos. El aspecto lúdico más allá del juego brinda la facilidad de comunicarse y desarrollar el lenguaje mediante la socialización.

Los educadores impulsan la utilización de otro lenguaje de enseñanza, para mejorar la motivación y promover un ambiente más claro, que permita mejor la convivencia entre estudiantes. Similares preceptos exponen Posada (2014) “La lúdica esta inmensa en el juego, siendo parte en los géneros literarios y están asociados al uso

de la imagen y del símbolo. Además, impulsa a generar sinergia entre la experiencia y el conocimiento” (p.29). De tal manera se estimula el pensamiento creativo y la mentalidad abierta para concebir nuevos aprendizajes.

La lúdica representa en la niñez y distintas etapas de la vida, la capacidad de divertirse y aprender reduciendo la complejidad de ciertos aspectos, de tal forma que permite involucrarse en el mundo y entenderlo, interactuando en su espacio.

La aplicación de estrategia pedagógica permite el desarrollo de los sistemas sensoriales durante los primeros años de vida, como lo son el tacto, audición, olfato, gusto y vista; mediante los estímulos los niños encuentran un amplio desarrollo a sus capacidades, de tal forma, las metodologías lúdicas son un recurso muy valioso que permite generar aprendizaje significativo, el cual se desarrolla en el momento que la información del ambiente se asocia con el conocimiento previo, presente en la estructuras cognitivas, de forma clara y se genera un conocimiento nuevo Guzmán y Zambrano (2017).

Por otro lado, es el juego una etapa propia del desarrollo, relacionada a los intereses del niño, donde trabaja mediante su imaginación, involucra sus emociones, e impulsa el desarrollo mental, comprende su realidad y construye su propio aprendizaje en su interacción con los demás. La infancia está asociada con elementos del juego, mismo que fomenta la fantasía, entre otros factores, es así que las actividades lúdicas son una herramienta muy importante que permiten obtener el aprendizaje significativo el cual se desarrolla en el momento que una nueva información se conecta con un conocimiento previo presente en su estructura cognitiva, de forma clara y se produce un conocimiento nuevo. (Vygotsky; como se citó en Tamayo y Restrepo, 2017).

Clasificación

Actividades infantiles educativas en el tiempo libre.

De acuerdo a (Ladrón de Guevara, 2018) las actividades infantiles se pueden clasificar en:

Asociativas

Aquellas actividades dedicadas a la socialización e interacción del ser humano en distintos espacios, que involucren su participación en grupos de interés como voluntariados, eventos de clubs, lo que integra su educación con nuevas experiencias.

Formativas

Son aquellas que están relacionadas con la formación del estudiante, que complementan la formación académica, como las artes.

Culturales

Son actividades que promueven el arte como el canto, la pintura, la música, el cine, los intercambios, congresos, encuentros, etc.

Plásticas

Son aquellas actividades que manipulan materiales que puedan ser modificados mediante distintas técnicas para crear una obra, además integra la expresión creativa y destrezas manuales como la cerámica, el bricolaje, etc.

Lúdico-deportivas

Actividades dirigidas al entretenimiento que brindan la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos, mediante la exploración al aire libre, vinculado además a la aventura y destinadas a producir diversión y estimular a la adquisición de nuevas conductas.

Funciones de las actividades lúdicas

Según Fonseca (2007) existe distintas funciones asignadas al juego, mismas que se detallan a continuación:

Juego como recreación

Su objetivo es fomentar el desarrollo integral de los sujetos mediante beneficios individuales y sociales. Según (Salazar y Salas, s.f.; como se citó en Jiménez et al, 2016) mencionan que, entre los principales aportes de los juegos recreativos está la consolidación de las áreas físicas, sociales, psicológicas, cognoscitivas y

espirituales; mientras que para la colectividad se consideran beneficios a nivel familiar, para los grupos sociales y socioeconómicos. Los efectos positivos individuales que se derivan de las actividades recreativas abarcan aspectos físicos, sociopsicológicos, cognitivos y espirituales. Además, en el ámbito social, se generan beneficios para la familia, grupos sociales, la economía y el medio ambiente.

Jiménez et al (2016) expresan que las actividades recreativas se pueden clasificar como físicas y al aire libre, las cuales aumentan el gasto de energía por encima de la línea de base. De forma que contribuye al estado de salud físico y mental en quienes la ejecutan. Además, se involucra en el desarrollo de una conciencia del ambiente y por ende en la sensibilización ecológica. Es por ello que, la recreación tiene un impacto transcendental en el entorno familiar, considera que es uno de los ambientes que aportan en el desarrollo de los infantes y jóvenes.

La recreación tiene un impacto en el entorno familiar, considera que es uno de los ambientes prioritarios que permiten el desarrollo de los infantes y jóvenes.

Juego como terapia

Tienen como objetivo el desarrollo de estrategias que impulsen la adaptabilidad en entornos cotidianos y en contextos que generan estrés, por ejemplo, la hospitalización, luto, entre otros. Yáñez (2021) afirma que el juego desarrolla mejores procesos comunicacionales individuales y colectivos, y a su vez permite procesar e integrar los factores traumáticos desencadenados por diversas situaciones que deterioran su salud, posibilitando al menor generar sentido a las experiencias por las cuales está atravesando.

De forma que estas actividades benefician e incentivan momentos de tolerancia, en la permanencia en un centro de salud, además se desarrolla una autoestima que trabaja el reconocimiento de sí mismo y aquello que le rodea. El juego es la principal fuente de comunicación infantil, por lo cual permite la preparación a nuevos procedimientos médicos trabajando con emociones como el miedo y el estrés para lograr así su cooperación y favorecer su estado físico, emocional, social y cognitivo (Fonseca, 2007).

Juego como educación

El juego representa una estrategia de aprendizaje fundamental que logra proporcionar varios aspectos a la educación. Gallo (2006) refiere que la educación es un proceso sistemático que se construye mediante el interjuego de aprender a aprender y permite el desarrollo de habilidades mentales, destrezas, competencias y hábitos. La educación dirigida mediante el juego permite actuar en provecho del mundo externo y apropiarse de nuevas enseñanzas. Por consiguiente, mediante estrategias novedosas como el juego, el proceso educativo se convierte en una relación recíproca entre la experiencia y el aprendizaje reflexivo, así como un ejercicio mental para acostumbrarse a integrar ideas a través de patrones de pensamientos y argumentos.

Aprender jugando es una de las filosofías revolucionarias en la actualidad, por ser una actividad que se realiza con entusiasmo y genera agrado. Por otro lado, la creatividad es una de las esferas del desarrollo del niño que se encuentra involucrada, así como su aspecto social y participación activa. Los estudiantes aprenden mediante la acción, de tal forma que trabajan se ejercitan y piensan, de modos que son agentes de su propio aprendizaje (García Aretio, 2016).

Ejecución de actividades lúdicas en el área de la pedagogía

La ejecución de actividades lúdicas como parte de la pedagogía se relaciona en distintos aspectos educativos, uno de ellos denominado educación inclusiva. Córdoba, Lara, y García (2017) refieren que el juego es considerado como un proceso que fomenta espacios de aprendizaje en las instituciones educativas que pueden integrar y coadyuvar a la construcción de diversos proyectos sociales que permitan la integración de aspectos primordiales y únicos del ser humano, donde la individualidad puede ser una fuente invaluable para el sistema educativo.

De esta forma, como parte de la formación Holística, la educación inclusiva trabaja para educar las diferencias y darle significado, es así que el juego se promueve como una nueva estrategia que promueva un nuevo orden educativo. De manera que, en el plano de lo teórico y metodológico, la lúdica trabaja distintos aspectos como lo emocional, afectivo y cognitivo, y motiva a la integración de los educandos en el aspecto social, cultural y educativo.

La lúdica también, como un recurso de aprendizaje, permite a la población estudiantil comprender y establecer un sentido del mundo natural y social que les rodea, fomenta un ambiente pedagógico con recursos que incentivan el desarrollo de la creatividad y autonomía.

De igual forma, la convivencia y diversidad son puntos que mediante la estrategia pedagógica del juego permiten una nueva educación donde se aprenda en conjunto y se cuestiona los paradigmas tradicionales. Las actividades lúdicas motivan a los educandos a participar en acciones socioeducativas, y culturales que permitan el acceso en prácticas que creen seguridad, compañerismo, autoconfianza y generen respeto y tolerancia hacia los demás.

En el mismo sentido, la pedagogía reconoce la importancia de las actividades lúdicas para lograr una transición educativa de forma positiva. Parra (2020) afirma que la implementación de las actividades lúdicas en la transición de educación inicial a básica impulsa y favorecen la adaptación social, académica y emocional de los educandos, lo que permite alcanzar aprendizajes significativos.

Mediante esta estrategia permite observar un eje más para el trabajo de estas actividades, como es la importancia de la adaptación en primeros años escolares que potenciar el trabajo de la motivación en los pequeños, el desarrollo de su atención, memoria, percepción, permitiéndose alcanzar nuevas habilidades para la consolidación de otros conocimientos y resultados positivos para llegar a un correcto proceso de adaptación.

Según Fernández (2012) el juego se constituye un recurso educativo de gran importancia en la infancia, siendo prioritario en la rutina escolar en los primeros años de educación. Por otro lado, el rol del docente radica en generar acciones de interés que se ajusten a las individualidades y particularidades de los menores, así como en conocer sus experiencias previas y conocimientos. De esta manera, se puede partir de un punto de referencia para facilitar un proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo, sin olvidar la importancia de disfrutar los momentos de alegría y diversión presentes en estas actividades.

El valor educativo de las actividades lúdicas está asociado a que los menores no juegan para aprender, más bien aprenden como consecuencia del juego. Es

fundamental también para lograr este proceso por parte de educador establecer primeramente un espacio adecuado, también ser un orientador que guíe los pasos de los infantes, y presenta muchas alternativas al momento de dar a conocer la actividad que quiere llevar a cabo y establecer vínculos afectivos que se brinde seguridad y tranquilidad como agentes mediadores.

Por otro lado, dentro del currículo de la carrera de Pedagogía Infantil, de acuerdo a la autora Jaimes (2020) expresa “La lúdica es una asignatura prioritaria en la formación docente, pues permite dinamizar los procesos formativos en la primera infancia” (p. 67). Además, refiere la necesidad de trabajar mediante la lúdica en la niñez, es decir el bienestar de formar un currículo con la práctica del juego, lo que brinda la oportunidad de explorar nuevos mundos, de manera que mejore las prácticas dentro de los salones y se utilice esta herramienta para el aprendizaje que ayuda a identificar fortalezas, habilidades y debilidades en los estudiantes, además de lograr un aprendizaje integral con reflexión

El aprendizaje significativo y el desarrollo de la creatividad son factores mayormente reconocidos de acuerdo a una serie de investigaciones que aportan las actividades lúdicas a la pedagogía que involucran las competencias de aprender a conocer y aprender hacer. De esta forma las actividades lúdicas rompen el paradigma conductista y generan un aprendizaje integral, conociéndose como una fuente motivadora que despierta la creatividad de los educandos, de forma que llama el interés ajustándose a las particularidades y realidades de los infantes, así tal forma que genera un pensamiento más complejo (Piedra, 2018).

La lúdica también fomenta el desarrollo del área cognitiva en la infancia, lo cual hace relación al trabajo de su atención, memoria, expresión y comprensión en torno a sus habilidades lingüísticas, así como la percepción viso espacial. Acuña y Quiñones (2020) refiere la importancia de usar la lúdica como herramienta pedagógica, misma que impulsa la consolidación de habilidades cognitivas. Además, es considerada una herramienta innovadora y útil que permite la consecución de diversos objetivos en las diversas áreas del aprendizaje, proporcionando experiencias significativas y positivas, dejando en el estudiante una mayor huella de recuerdo.

Los estímulos de estas áreas permiten expandir sus conocimientos y más aún trabajar desde la lúdica, misma que incrementa las habilidades cognitivas. El niño desde el momento del nacimiento entra en el mundo del conocimiento y es agente de su propio aprendizaje nace con la capacidad de saber hacerlo, sin embargo, en la etapa escolar es el docente quien diseña programas académicos que fomenten aprendizajes significativos y desarrollen sus habilidades.

El desarrollo de estas destrezas se logra en mayor magnitud mediante la práctica del juego, que son actividades que apoyan la labor pedagógica e influyen en el desarrollo infantil integral; además, el ambiente lúdico favorece el reconocimiento de su entorno, en el cual se experimenta y explora beneficiando el desarrollo del niño. La relación entre el aprendizaje y la lúdica permite derribar obstáculos tradicionales, de forma que el proceso educativo se desarrolla en un nuevo contexto de trabajo que potencia los sentidos y promueve las habilidades lógicas.

1.2. Lenguaje

El lenguaje es el instrumento esencial de comunicación, el cual se utiliza como medio para instruir, informar, socializar y expresar sentimientos y emociones. Vygotsky como se citó en Pérez (2020) refiere que el lenguaje es considerado un instrumento de comunicación social, y un recurso de la orientación formativa que ejerce la sociedad sobre el individuo (p. 21). De forma que el lenguaje se relaciona con el aprendizaje para dar sentido a lo que se hace y se dice, a todo lo que se siente y se piensa, es decir, el lenguaje permite actuar e influir en otras personas y para facilitar la comprensión hacia los demás.

El lenguaje no puede ser considerado como estático; más bien, evoluciona de acuerdo con la persona, manifestándose en la forma de expresarse, la fluidez, y el incremento de vocabulario. Mediante el lenguaje, se logra la comunicación para llevar a cabo diversos procesos y usos variados. En esencia, el lenguaje contribuye a la consolidación del hombre, permitiéndole expresar sus sentimientos, pensamientos y acciones. Facilita la narración del pasado, permite describir el presente e imaginar el futuro. Además de ser una forma de expresión mediante palabras y signos, el lenguaje es un componente social que ha posibilitado la

creación de cultura, integrando aspectos cognitivos y socioafectivos en las interacciones con los demás.

El lenguaje es la forma de reconstruir el pensamiento y expresarlo, de tal manera que es el medio por el cual se comunican ideas, conceptos y sensaciones. Angiono et al. (2019) afirma que el lenguaje es el motor o recurso de comunicación humana por excelencia, en su expresión oral (verbal) y gráfica (escrita). Este vehículo o medio representa la realidad, es decir, puede evocar o traer por medio de su uso, una situación, fenómeno o cosa que está ausente. Al ser una representación se puede evocar un objeto, una imagen o una acción no realizada.

Consecuentemente, el lenguaje permite expresar situaciones actuales, evocar historias, imaginar relatos y lograr así la comunicación, la cual es la transmisión de información tanto en procesos internalizados y externalizados incluyendo el uso de la tecnología tomando como referencia el entorno tecnológico en el que convivimos.

Por su naturaleza simbólica y figurativa, puede simultáneamente revelar, ocultar, renegar contribuyendo así a la separación de los humanos de otras especies. Por eso, junto a los sustantivos, verbos y adjetivos que componen este medio, el silencio, los signos de exclamación y las preguntas apoyan la expresión del pensamiento, pero indican que siempre hay una zona inevitable de luces y sombras entre las palabras y sus significados. De esta forma dentro de las realidades sociales el lenguaje como canal de comunicación, interacción y protagonista, polariza el debate sobre un determinado hecho y maneja las opiniones de quienes leen y escuchan las declaraciones de los actores involucrados en el conflicto (Civita de Dios, Romero, y Aguaded, 2020).

Piaget citado por Yépez y Padilla (2021) consideran al lenguaje como un elemento que fortalece las capacidades cognitivas y afectivas de los individuos, por tal motivo el conocimiento lingüístico del niño está asociado directamente con la comprensión que tiene del entorno” (p. 4), de forma que relaciona el de lenguaje con la inteligencia. Consecuentemente el habla se lleva a cabo de la evaluación cognitiva que alcanza el infante conociendo los orígenes por la función simbólica que aparece antes del habla y se representa como la capacidad de usar, jugar y realizar acciones

como significantes y se expresa en el momento que el niño asocia dos elementos de distintas formas y le da un mismo significado.

Por otro lado, la capacidad lingüística revela la esencia misma del ser humano y su facultad para imaginar e interpretar el entorno que nos rodea. Morales (2022) manifiesta:

La facultad lingüística que permite la elaboración colectiva de narrativas sobre el lugar en el universo, guiada por la propiedad de auto-reflexividad y de auto-consciencia, que son parte de este conjunto de elementos diacríticos de nuestra especie. Esto permite la construcción de nociones sobre lo que significa “ser un humano”, su definición y redefinición en cada punto de inflexión histórico: el humanismo en sentido lato (p.4).

El lenguaje de tal forma es la base de todo humanismo, no sólo la interpretación e imaginación de signos, sino también la facilidad de narrar y describir las distintas situaciones de la historia. Por tanto, el lenguaje, en su sentido más amplio, es la capacidad innata de los seres humanos para comprender historias sobre lo que está pensando.

Tipos de lenguaje

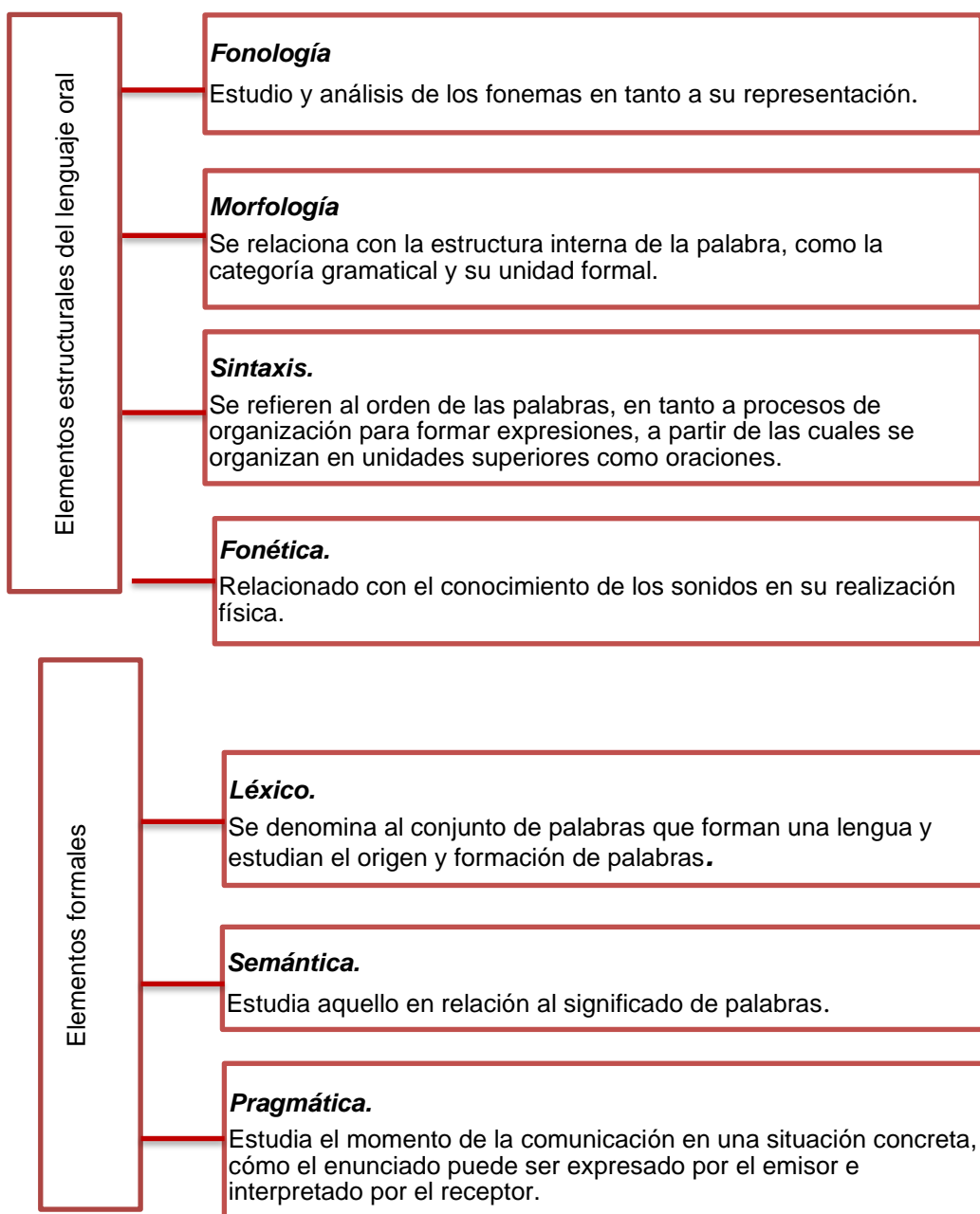
De acuerdo a Quijada (2014) el lenguaje se clasifica en:

Lenguaje oral

Forma de comunicación que se emplea mediante el habla y el aparato fónico que permite la producción de la voz. Barrachina (2018) refiere que es un proceso de doble vía, existe un emisor, un mensaje y un receptor. El autor hace referencia a que no todas las manifestaciones de este tipo de lenguaje conllevan situaciones comunicativas cara a cara, es decir existen recursos como las grabaciones de música, narraciones, etc., en las cuales se transmiten solo el mensaje. En síntesis, el lenguaje oral es concebido como un recurso para la interacción entre diversos interlocutores que comparten tiempo, espacio, temáticas de interés o tópico sobre el que quieren compartir información (p.16).

El lenguaje oral se encuentra estructurado por distintos componentes formales y estructurales, que se estipulan a continuación:

Tabla 1.
Elementos formales y estructurales del lenguaje oral



Fuente: Monar, Janina (2023)

Lenguaje escrito

Es la transmisión de un mensaje mediante medios escritos, es así de forma gráfica basándose en la escritura de cada lengua. Quijada (2014) expresa que la lengua es un sistema de códigos que están conformados por diversos signos, sus combinaciones producen un mensaje (p.30).

Lenguaje mímico

Conocido como lenguaje no verbal, pues emplea diferentes partes del cuerpo para lograr la comunicación. Pont (2014) manifiesta:

El lenguaje no verbal trata de transmitirse a través de las imágenes que se presentan como referencias; las clases de tacto y de contacto; los gestos, las posturas y las actitudes corporales con los otros, y la estimulación derivada desde el medio físico (p.16).

1.3. Características evolutivas del niño de 2 a 3 años

Psicomotriz

El infante pasa por diferentes etapas de desarrollo dentro de la psicomotricidad que hace referencia al desarrollo de la coordinación de su cuerpo. Gómez et al (2015) refieren que el desarrollo psicomotriz está asociado a modificaciones en las capacidades cognoscitivas, sociales y emocionales que inician en el período fetal hasta la adolescencia (p.460). El desarrollo del infante se relaciona a la estimulación que se le brinda desde tempranas edades, mediante la interacción con el entorno en el que convive y las oportunidades que tenga para observar y experimentar.

La infancia es el período durante el cual el niño conoce el ambiente que lo rodea de manera que lo interpreta y construye en su forma, aprende en esta etapa las destrezas motrices para su vida, desarrollan la capacidad lingüística que le fomentan la comunicación, además toma conciencia de sí mismo, logra la autorregulación de las emociones y modifica su conducta para lograr integrarse a su sociedad.

Desde el nacimiento el niño desarrolla dos áreas motrices conocidas como motricidad gruesa, que permite la coordinación de todos los segmentos del cuerpo, y la motricidad fina que se centra en la coordinación mano y ojo. Con relación a la motricidad gruesa, el bebe a los 3 meses ya posee control cefálico, a los seis se mantiene sentado, a los 9 se sienta por sí solo y gatea, a partir de los 12 meses logra lo que es la caminata y los 18 meses sube las escaleras. Continuando con el desarrollo del infante en torno a la motricidad fina, él bebe puede coger objetos en

línea media, a los 6 transfiere un objeto de una mano a otra, a los nueve meses tiene una pinza gruesa inmadura y a los 12 se vuelve fina con la misma característica y finalmente a los 18 el infante realiza una torre de tres cubos (Medina et al, 2015).

El infante cuando cumple los 2 años de la misma forma acorde a su desarrollo motor grueso, consolida el subir y bajar las escaleras sin alternar los pies, también se para en un pie con ayuda, camina varios pasos hacia atrás y hacia los lados, a los 3 años logra adquirir la destreza de mantenerse sobre un pie por unos segundos. Acorde a su desarrollo motor fino el infante a los dos años realiza una torre con cinco o seis cubos, imita líneas horizontales y verticales y desenroscar tapas, finalmente a los tres años puede copiar un círculo y una cruz (D. Gómez, I. Pulido y Fiz Pérez, 2015).

Desarrollo del pensamiento y lenguaje

De acuerdo a las diferentes teorías del lenguaje y el pensamiento que guardan una gran relación. (Zariñana et al s.f.; cómo se citó en Barón y Muller, 2014) refiere constructos de la teoría de Chomsky que refieren que, el objetivo principal del lenguaje en la especie humana es la creación y expresión del pensamiento. La gramática generativa hace mención a que el proceso de interiorización y adquisición del lenguaje materno es innato e incontrolable mediante la activación de estructuras y procesos mentales: la sintáctica, semántica y fonológica.

De acuerdo con la teoría innatista de Chomsky, sostiene que los niños están programados para aprender por sí mismo. Esto implica la presencia de un dispositivo innato en el infante que le permite comprender y analizar las reglas gramaticales, siendo la única condición necesaria para el aprendizaje la exposición a su lengua materna. Además, en relación al pensamiento Chomsky describe que el lenguaje se desarrolla de forma innata y se integra al pensamiento en medida que el lenguaje evoluciona.

Otra teoría relacionada con el lenguaje y el pensamiento, es la expuesta por Piaget, en la menciona la relación entre el lenguaje y los aspectos cognitivos. Esta teoría establece cuatro etapas del desarrollo (Congo, Bastidas, y Santiesteban, 2018).

Tabla 2.
Etapas del desarrollo del pensamiento según Piaget

Etapas del desarrollo según Piaget	
<i>Etapa sensorio-motora (0 - 2 años).</i>	Etapa en la que el infante siente curiosidad por el entorno que le rodea y responde a él con respuestas motoras, aquí todavía no emite conceptos y se presentan frases simples.
<i>Etapa pre-operacional (2-7 años).</i>	En esta fase del desarrollo, el niño exhibe un lenguaje egocéntrico como resultado de la función simbólica, demostrando una notable imaginación en su percepción del entorno. Además, se observa un significativo aumento en su vocabulario y una notable curiosidad por comprender su entorno inmediato
<i>Etapa de las operaciones concretas (7-11 años).</i>	En este estadio, las operaciones como la suma y la resta ya están presentes, el pensamiento es concreto, pero aún no realiza operaciones complejas. Adicionalmente, el menor desarrolla las competencias que le permiten ser un ente social.
<i>Etapa de las operaciones formales (11-15 años).</i>	En esta etapa el pensamiento se convierte en abstracto y lógico, ya puede desarrollar operaciones complejas, y finalmente, desarrolla conceptos relacionados con la moral.

Fuente: Monar, Janina (2023)

Por su parte (Piaget s.f.; como se citó en Yépez y Padilla 2021) refieren que “el lenguaje catalogado como un recurso que estimula la capacidad cognitiva y afectiva, es decir, el conocimiento lingüístico del infante depende del conocimiento que puede adquirir, del medio en el que se desenvuelve” (p.4). De acuerdo a esta teoría, el lenguaje es parte esencial al desarrollo del pensamiento y se encuentra presente desde la primera de las etapas cognitivas y continúa lo desarrolla en cada una con mayor énfasis desde el inicio de la función simbólica que se involucra en al medio que se desenvuelve.

(Vygotzky, s.f; citado por Congo et al 2018) mencionan que el lenguaje es considerado la unidad de las funciones comunicativas y representativas del ambiente donde se desenvuelve, inicia con la comunicación prelingüística, que surge de la interacción del entorno social y no depende exclusivamente del desarrollo cognitivo. Es decir, el lenguaje se desarrolla a través de la interacción

individuo - ambiente, es decir, el infante consolida las estructuras biológicas para crear signos de comunicación verbal y adaptarse e interactuar en el entorno que le rodea.

De esta manera, Vygotsky menciona la importancia de los entornos de aprendizaje para alcanzar el desarrollo de lenguaje y cómo el infante se convierte en un ente social. Además, el lenguaje es el medio que permite comunicarse con los demás y exteriorizar los pensamientos. Vygotsky; como se citó Yépez y Padilla (2021) clasifica al lenguaje en distintos niveles de adquisición, entre ellos

Lenguaje social

Este tipo de lenguaje se desarrolla con la interacción con los demás, mediante la exploración del entorno de forma natural.

Lenguaje egocéntrico

Este tipo de lenguaje se presenta en el infante para sí mismo, y aún no interioriza sus pensamientos.

Lenguaje interiorizado

Finalmente, el lenguaje en el que el niño interioriza sus pensamientos, se conoce como el monólogo, que es una comunicación consigo mismo y se define como la base del desarrollo cognitivo.

De tal manera, Vygotsky menciona cómo estas dos variables se desarrollan en distintos puntos, cómo desde el lenguaje egocéntrico el infante se desarrolla con el contacto de las personas de su alrededor, por medio de estímulos externos y sus sentidos pasa a formar un lenguaje interiorizado y posteriormente a exteriorizar. Es así que en este encuentro del lenguaje interiorizado que produce el niño se transforma el pensamiento en expresiones verbales y el lenguaje se vuelve racional, punto en el cual se unen y coexisten tanto el pensamiento como el lenguaje.

Lenguaje

Las características evolutivas en el infante desde el momento del nacimiento en torno al lenguaje como su representación inicial es el llanto, el cual se manifiesta

para comunicar distintos deseos como hambre, sueño, malestar, etc., otro medio de comunicación son las sonrisas, miradas, vocalizaciones diversas, balbuceo y gestos. Estas formas de comunicación no verbal son los cimientos para conformar y consolidar el lenguaje en años posteriores, de forma que, mientras que controla las estructuras articulatorias, progresa del llanto al balbuceo y así a la pronunciación de palabras (Aznar e Igualada, 2018).

(Barrachina, 2018) establece una clasificación sobre el aprendizaje de la lengua oral, misma que se expone a continuación:

Etapa prelingüística

Antes del nacimiento se ha evidenciado cómo el bebé tiene habilidades perceptivas que le permiten escuchar sonidos y al nacer poder reconocer la voz de su madre. Así, en torno al paso del tiempo durante el primer año de vida, el niño al primer y segundo mes de vida establece protoconversación con los adultos, dentro de los tres y cuatro meses puede reconocer su lengua materna, integra información visual y auditiva y sigue la mirada del adulto, entre el sexto y séptimo mes logra segmentar las palabras que dice el adulto y desarrolla atención conjunta, más adelante del noveno y doceavo mes, el bebé usa el tono de la voz para detectar la intención comunicativa de los adultos y finalmente, ya produce gesto de señalamiento y tiene la intención de comunicarse (Aznar e Igualada, 2018).

Etapa lingüística

Inicia desde el momento que el niño dice su primera palabra, en este punto se desarrolla un aprendizaje más formal del lenguaje. Medina et al. (2015) manifiesta que no existen indicadores exactos cuando empieza esta etapa, motivo por el cual, la cronología de su aparición está diversamente fijada, diversos estudios del lenguaje consideran los criterios e información proporcionada por la progenitora. Diversos especialistas estiman que el 90% de los niños que van a hablar dicen sus primeras palabras entre los 15 a 18 meses (p.57).

En esta etapa se puede observar cómo el niño expresa sonidos combinando las vocales y consonantes, así con el pasar el tiempo dominan las estructuras silábicas, los fonemas y el uso de la entonación; en torno a los cuatro años será un lenguaje más parecido al adulto. Dentro del desarrollo del léxico, el infante a los 13 meses

produce 10 palabras y comprende 110, a los 17 meses produce 50 palabras y comprende 180, ya a los 24 meses se produce un gran aumento a 310 palabras (Barrachina, 2018).

En torno al año el niño emite protopalabras, las cuales son formas que aún no son palabras, pero el infante las emite con ese significado acompañado de gestos, también realiza el parloteo como el intento de hablar de corrido, cerca del año y medio conocida como la etapa de las cincuenta primeras palabras se habla de la frase pre léxica, aún existe balbuceo, pero el infante, sin embargo, intenta comunicarse con el uso repetitivo de términos. Los vocablos que más usa en relación con esta edad es el nombre de los objetos, nombres propios y luego verbos y adverbios. (Aznar e Igualada, 2018)

El infante a los dos años estructura mediante el habla oraciones simples compuestas por sujeto, verbo y acción, además se da el incremento en el repertorio de léxico, aumento de los adverbios, verbos y preposiciones. También, narra acontecimientos que le sucedieron sin seguir una estructura narrativa, manifestando un monólogo en actividades de juego relatando las acciones que realizan. En esta edad el niño ya expresa sus opiniones y conversa con los adultos sobre sus ideas y pensamientos. Utiliza también palabras de cortesía e interacción, como por ejemplo el por favor y gracias en sus expresiones diarias.

De acuerdo con Holtz, Rodríguez, y Ursula (2021) el diálogo es considerado es considerado como una estructura más fluida y compleja, es así que el vocabulario es más amplio, lo que permite estructurar oraciones complejas y discursos que le permite socializar con los adultos” (p. 22). El menor usa correctamente los pronombres personales y plurales, además, en sus historias, puede describir y contar las actividades relacionadas con el presente y experiencias previas. Además, puede generar interrogantes, y las puede responder "¿Por qué? ¿Qué o qué?". En este momento también se muestra la primera transformación del sustantivo que distingue entre género y número, además el verbo aparece en primera persona y luego de forma nominativa. Finalmente, los verbos irregulares suelen tener más ajustes como pausas y pueden durar hasta 5 o 6 años en algunos casos. Inicia el uso de preposiciones y artículos y también se usan pronombres personales como tú y yo.

De acuerdo al paso del tiempo se duplica el vocabulario, alrededor del tercer año de vida se empieza el uso en tercera persona del pronombre, se enfrenta a nuevos oyentes en diferentes contextos, y se realizan esfuerzos evidentes para mejorar su comprensión. desaparecen las inconvenientes para expresar los diptongos y el uso de las consonantes mejoraron significativamente (Gallardo Vázquez y Prieto, 2016).

1.4. Actividades lúdicas en el lenguaje

Las actividades lúdicas son conocidas como un recurso pedagógico, permiten desarrollar nuevas habilidades y alcanzar nuevas preparaciones mediante cargas emocionales positivas fuera del formalismo que en que se encuentran comúnmente, por lo cual se atribuye que las actividades de ocio, formar parte del proceso de enseñanza- aprendizaje, contribuyen a formar experiencias previas o reforzarlas al momento de aprender. (Craty s.f; como se citó en Venegas et al, 2021) refiere que los diseños de las actividades lúdicas se enfocan al entretenimiento de los educandos y reflexionar acerca de distintos elementos como objetivos didácticos y las reglas de juego.

Venegas et al (2021) refieren que la finalidad de las actividades lúdicas es desarrollar la creatividad de los infantes, proporcionándoles herramientas que impulsen la resolución de problemas de la vida diaria, tener iniciativa para la toma de decisiones y el desarrollo del pensamiento lógico (p.3). La lúdica actualmente ha ganado espacio en torno a la pedagogía y trae consigo distintos beneficios como es al desarrollo del área cognitiva, memoria, percepción y habilidades lingüísticas, una de ellas es la comprensión lectora, que es uno de los ámbitos educativos explorados mediante las actividades lúdicas, reconociendo a la lectura como la destreza para leer textos y la competencia de comprenderlos. Algunos de los ejercicios realizados en la investigación son: “El cubo de mi lectura”, “La historia desordenada”, “La Ruleta de las fábulas”, “La serpiente de la lectura”, “Mi lectura a partir de imágenes” y el “Párame la mano de la lectura”.

Estas actividades realizadas para desarrollar la comprensión lectora durante un tiempo notable han influenciado de forma asertiva en el desarrollo de esta competencia, permitiendo a los estudiantes se involucren en el aprendizaje, sean

partícipes y aprendan mediante las emociones, además se desarrollan, acorde a las necesidades de los educandos ejerciendo una motivación consciente por aprender. La expresión lúdica presenta el regodeo, la relajación y sonrisas automáticas en el momento, para lograr los objetivos.

En otra investigación con niños de 3 años se expresa la importancia de estimular las distintas áreas cognitivas en los infantes. Sotomayor et al (2020) refieren que para un aprendizaje integral se consideran dos recursos, el lenguaje y el juego; sin embargo, es prioritario la participación del entorno familiar, son pilares fundamentales en las diversas etapas evolutivas” (p.4).

Debido a que en la primera infancia se impulsa un desarrollo biopsicosocial en el niño, entonces se enarca en el lenguaje que lo define como un instrumento esencial para lograr el aprendizaje al igual que el juego, así también permite la comunicación, organización del pensamiento y orden de la conducta. Por otro lado, en esta corta edad es la familia quien actúa como mediador, ser la guía e incentivar el desarrollo de sus capacidades mediante el ambiente en el que se desenvuelve. (Iriarte, 2007)

La propuesta diseñada establecía realizar actividades lúdicas para fomentar el lenguaje expresivo en cuatro áreas que fueron el parque del centro, sala de teatro, jardín y sala de artes plásticas, en las cuales los niños tuvieron dos sesiones en cada lugar al mes durante una hora. La intervención tuvo un tiempo de tres meses y se logró evaluar distintos aspectos del lenguaje como el desarrollo de discursos pequeños, el uso de vocabulario correcto, la comprensión y la colaboración del diálogo con los educadores. Se logró determinar mediante este proceso cómo la práctica del juego logró grandes beneficios como la mejora del vocabulario, la gramática y la sintaxis. (Sotomayor et al, 2020)

Para trabajar la expresión del lenguaje se establece la importancia de la intervención en edades tempranas y depende del sector educativo mediante el uso de estrategias, técnicas y la práctica con recursos lúdicos, así como también del ámbito familiar que es un gran componente que trabaja la estimulación del infante en el diario vivir. La lúdica es una pieza fundamental que el niño necesita explorar, así también el juego simbólico logra desarrollar el lenguaje mediante las

representaciones de personajes y uso del lenguaje mediante la imaginación, de tal forma que el menor interpreta el entorno en el que interactúa y socializa con sus pares. (Pérez y Salmerón, 2006)

El desarrollo de lenguaje, por otra parte, considera prioritario trabajar con actividades lúdicas para estimular esta área en edades tempranas. Yary (2017) manifiesta la importancia de la estimulación de lenguaje en edades tempranas de cero a tres años. En esta edad los niños son más adaptables al sistema que les rodea dentro de su familia y el ámbito educativo, creando relaciones con un ambiente social armónico, lo que favorece su lenguaje, de esta manera la estimulación mediante el juego permite el incremento y desarrollo del mismo.

Es así que las actividades que se plantea permiten al niño explorar mediante sus sentidos y realizar acciones con objetos, de modo que estas acciones se encuentren en primer lugar a la palabra, de tal manera que el niño comprende y ejecuta las acciones. El trabajo realizado en la investigación logró además la sensibilización a los progenitores acerca de la estimulación del lenguaje, es de esta manera que trabajando también el área educativa se produce un intercambio, por lo cual el niño logra adquirir nuevos conocimientos nuevos y comportamientos. (Rancaño et al, 2022)

De qué modo las actividades lúdicas estimulan el desarrollo de lenguaje

Venegas et, al. (2021) en su trabajo investigativo considera como objetivo incrementar la lectura en niños de Educación Básica, mediante el uso de actividades lúdicas, menciona que los juegos son recursos didácticos indispensables, pues fomentan la creatividad y la imaginación, fortalece la capacidad cognitiva, la autoestima e impulsa el desarrollo físico. Una característica de estos recursos es interactivos, entretenidos para los infantes, lo que permitirá de manera indirecta la integración y consolidación de valores sociales éticos y morales, necesarios para el desarrollo social (p.3).

Los resultados mostrados en la presente investigación concluyeron cómo el uso de la actividad lúdica logró una mejor comprensión de textos y el aprendizaje de cosas nuevas. Se analizó por parte de profesionales una reacción positiva por parte de los estudiantes al presentarse nuevas estrategias que le acerquen a conductas

positivas. La lúdica proporciona elementos conceptuales que ayudan a definir, establecer y ampliar perspectivas sobre el aprendizaje, y brindarles nuevas posibilidades de desarrollo de acuerdo a sus propios intereses.

La investigación desarrollada por Sotomayor et al (2020) con niños de tres años para fomentar el lenguaje expresivo, mediante el uso de las actividades lúdicas, se determinó en la población de inicial, la dificultad para expresarse, pronunciar algunos sonidos y un vocabulario reducido, por lo que se buscó desarrollar y fomentar las habilidades comunicativas que sirven, además, para su evolución cognitiva. Se concluye la importancia de las actividades en el área educativa, la estimulación mediante el juego que incrementa el aprendizaje del niño. El juego simbólico también es uno de los puntos de vista a relucir donde se realiza la interpretación de personajes y la imaginación del habla, de manera que se desarrolla el lenguaje mientras el infante socializa y comprende su entorno interactuando con lo que le rodea.

La implementación de actividades lúdicas es una estrategia que posibilita el desarrollo del lenguaje en infantes de dos años de edad, donde se presentan algunas deficiencias para lograr el desarrollo del ámbito de comunicación, como el hecho de que no se estimula al niño mediante diálogos con los padres de familia, por lo que éstos presentan un vocabulario escaso y el uso en exceso de la mímica para poder expresarse. Se trabajó en dos grupos: con los padres de familia y los niños en un entorno agradable, sin rigidez y lúdico. Rancaño et al, (2022) refiere que la participación temprana y consistente en actividades de aprendizaje de rutina, como la lectura de libros y la narración de cuentos, proporcionan a los niños y las niñas una base crítica para el desarrollo del lenguaje” (p.6).

La estrategia pedagógica de la lúdica en edades tempranas permite trabajar con niños la consolidación de la palabra-frase, la continuidad de frases simples y el incremento en la comprensión léxico-semántica de la lengua con las prácticas de juegos educativos y con la ayuda y guía de los progenitores.

Conociéndose de esta manera las diferentes acciones positivas que lleva el trabajar con actividades lúdicas que permiten al infante conocer su entorno, socializar con los demás, divertirse y aprender. El lenguaje al ser innato en el ser humano desde

el momento de la concepción involucra un largo proceso en el cual existen distintos factores, por lo cual al ser estimulado atrae mejores resultados.

Murillo y Soledad (2019) en su investigación, la cual busca la técnica o destreza más efectiva para incentivar el desarrollo del lenguaje refiriéndose a las actividades lúdicas como la práctica con mayor eficacia al ser derivada del juego con actividades amigables y atractivas que incluyan objetivo, contenido y permitan el desarrollo funcional del lenguaje y prioricen diferentes desafíos lingüísticos que pueden presentarse a diferentes edades. El uso de esta estrategia en niños de 3 a 4 años ha beneficiado su progreso en el lenguaje y ha fortalecido su confianza, el desarrollo de su personalidad, autoestima, el progreso del pensamiento y de las competencias sociales.

El lenguaje al ser la base de la educación, el medio por el cual se derivan todos los aprendizajes en el sistema educativo donde se categoriza al éxito estudiantil en base a calificaciones. Murillo y Soledad (2019) consideran fundamental la estimulación del lenguaje en edades temprana y su contribución al desempeño educativo en años posteriores, con el trabajo de actividades enmarcadas en la comprensión, empatía desarrollar de manera ordenada sujeto a una planificación y una correcta aplicación para trabajar en beneficio de los niños y así alcanzar sus hitos de desarrollo.

En torno a la edad de 0 a 5 años Guanochanga (2021) menciona la importancia de estimular el Lenguaje y preparar a los infantes para la educación primaria, en lo cual se recalca el ámbito lúdico donde el niño puede explorar su mundo y volverse capaz de generar su propio aprendizaje conociendo sus errores y valorando nuevas enseñanzas. Las actividades lúdicas son una estrategia idónea que desarrolla la interacción, motivación, investigación y resolución de problemas trabajando el desarrollo de su pensamiento.

La prevención de problemas del lenguaje, son además un riesgo que puede ser prevenidos con la estimulación, la socialización con sus pares y actividades de juego; entre los aspectos que benefician su investigación en el desarrollo de lenguaje a niños de Inicial en el trabajo con actividades lúdicas es el avance de un del 39 al 92% de niños que puedan expresar su deseos y pensamientos con

facilidad y claridad, además se desarrolló mayor interacción y se presentó interés y motivación por las acciones. El 100% de los niños mantiene conversaciones simples y el 96% repite rimas de manera clara.

De esta manera mediante las investigaciones de los distintos autores, se reitera el beneficio que brinda el uso de las actividades lúdicas en los infantes y las diferencias positivas que promueve en su desarrollo personal y avance lingüístico.

Una de las actividades lúdicas, son además las canciones como un medio para mejorar la práctica pedagógica, por el cual se expresan emociones, acciones y sentimientos mediante ritmo lo que facilita el desarrollo lingüístico. Es para el niño, además, en su corta edad una manera de divertirse y participar de forma que reconoce sonidos en las canciones que en su contexto aparecen, se trabaja su área emocional y se incentiva a socializar con los demás (Torres del Rosario, 2019).

Una de las funciones ejecutivas que se trabaja con el uso de las canciones es también la memoria por lo cual el infante construye su propio aprendizaje, avanza poco a poco y perfecciona esta área primero en el lenguaje materno, recordando los sonidos y vocablos de la lengua y de esta manera desarrolla una memoria sana, verbal y coherente. Por otro lado, la inteligencia se impulsa también con el uso de la música, considera que desde el vientre materno los niños están vinculados a sonidos externos. Además, de producir conexiones neurológica e incremento de la inteligencia espacial a consecuencia de los impulsos sonoros (Torres del Rosario, 2019).

La Motivación es también un factor que se trabaja con la música, es el incentivo para realizar una acción y es por aquello que las canciones impulsan este crecimiento y se determina alcanzar un objetivo que en esta situación es el desarrollo del lenguaje mediante su interés, con canciones acuerdo a su edad y nivel de vocabulario. En la educación infantil este recurso sirve como modelo de aprendizaje, se puede trabajar diferentes temas que sirvan para ejercicio de los niños como las partes del cuerpo, el aseo personal, los integrantes de la familia que es importante trabajar desde edades tempranas.

A los dos años edad el infante comienza la repetición de palabras, conversaciones y canciones, cerca de los dos años y seis meses el niño aprende canciones, repite

las palabras, se fija en el ritmo y la melodía, ya a sus tres años de edad sigue el ritmo con el movimiento del cuerpo de las canciones. Torres del Rosario (2019) afirma que la música es un recurso que favorece, influye y repercute en las áreas psicomotriz, cognitiva y emocional (p.39). Se determina mediante la necesidad de trabajar en las distintas áreas que permiten el desarrollo integral mediante el uso de las canciones.

Por otro lado, de acuerdo a Zevallos y Fuentes (2021) el uso de pictogramas beneficia al niño desde su sentido visual y llama su atención al buscar su lógica en la imagen que observa, intenta expresar y modular sus palabras. De acuerdo a su investigación los pictogramas como estrategia de aprendizaje mejoran el lenguaje en un alto porcentaje considerándose la percepción visual como uno de los recursos más usados y con mayores resultados.

De esta manera mediante los diferentes autores e investigaciones desarrolladas se determina que las actividades lúdicas desarrollan distintas destrezas desde la infancia como lo es, una de ellas el lenguaje, así también como las habilidades sociales, e intelectuales. Tanto el uso de los pictogramas como el recurso de las canciones que son las investigaciones con más información, permiten un avance a diferencia de un desarrollo sin el uso de estos recursos, es por aquello que las actividades lúdicas se convierten en uno de los principales recursos para el aprendizaje.

CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Tipo de Investigación y enfoque de investigación

El presente estudio está relacionado con el desarrollo de actividades lúdicas para el desarrollo del lenguaje en niños del Centro de Educación Infantil Parvulitos Soñadores. El enfoque en el que se enmarca el estudio es cuantitativo, mismo que es considerado una metodología idónea para la obtención de resultados, así como para validar o refutar una hipótesis.

La investigación cuantitativa es aquella que se basa y considera información numérica que permite investigar, analizar, procesar y comprobar información y datos. Es así que este tipo de investigación pretende generar unos parámetros comparativos entre diversas variables de estudio o hipótesis y en caso de ser demostradas generar teorías generales Nell y Cortez (2018).

Por consiguiente, el enfoque cuantitativo se caracteriza en la comprobación de la hipótesis, en este caso así se pretende medir la influencia del uso de actividades lúdicas en la consolidación del lenguaje en infantes de dos a tres años de edad cronológica.

A criterio de Hernández Sampieri y Fernández Collado, (2014), refieren que la investigación cuantitativa utiliza los métodos que permiten la recolección y análisis de información enfocada a validar las interrogantes de investigación o proponer nuevas preguntas en el proceso de interpretación (p. 4). De esta manera se utilizan métodos estadísticos para elaborar las conclusiones a la investigación.

La investigación en cuestión se apoya en un diseño cuasi experimental, el cual implica la asignación predefinida de los participantes en un grupo de control y otro experimental. En este último, se llevan a cabo actividades lúdicas con el propósito de fomentar el desarrollo del lenguaje durante un período de un mes. Siguiendo la definición de Hernández y Fernández (2014), este enfoque conlleva la manipulación deliberada de al menos una variable independiente para examinar su influencia en una o más variables dependientes, aunque difiere de los experimentos convencionales en la certeza inicial sobre la equivalencia entre los grupos (p. 152). Por consiguiente, se busca en el grupo experimental evaluar los efectos derivados del empleo de actividades lúdicas en el desarrollo del lenguaje.

La presente investigación tiene como fin obtener los datos de un trabajo de campo, caracterizados por realizar la investigación en el mismo lugar y tiempo del proceso de análisis de información, por lo cual se recolecta información de niños y niñas que conforman las salas 3 y 4 del CDI Nuestra Señora de la Elevación y del CDI Parvulitos Soñadores.

Por otro lado, en cuanto al nivel de profundidad de la investigación es descriptiva porque va del detalle a lo concreto, se basa en las explicaciones de cada una de las variables y describe la objetividad del proyecto. Este tipo de alcance recoge información de forma separada o en conjunto acerca de las variables o conceptos que integran la investigación y de forma clara no pretende medir la relación de las mismas (Hernández y Fernández, 2014).

Conociéndose de tal manera las variables de la lúdica, sus beneficios en torno al lenguaje y la evolución en infantes de corta edad. Por otro lado, es comparativa, se enfoca en establecer un análisis comparativo entre el grupo de control y el grupo experimental, describiendo sus elementos más relevantes. Guevara et al (2020) establece que esta investigación se aplica al análisis de los datos con los cuales se representan los hechos de la realidad que, dado su similitud, es necesario describir sistemáticamente a fin de evitar un posible error en su manejo.

Además, el estudio conlleva un nivel de profundidad aplicativo, pues la investigación establece el desarrollar e implementar actividades lúdicas a niños de 2 a 3 años del Centro infantil para evaluar de esta manera su progreso en el lenguaje. El alcance aplicativo basa su desarrollo en controlar alguna de las variables y determinar cómo mejora o cual es la influencia de la aplicación mediante una técnica estadística.

Presenta un corte longitudinal, para lo cual se realizan evaluaciones en dos tiempos, tanto con un pre test, es decir antes de empezar la intervención educativa y un post test después del desarrollo de actividades lúdicas en ambos grupos de control y experimental, en este caso con el instrumento estandarizado PLS-5. Arias y Covinos (2021) lo definen así: “Un estudio longitudinal implica más de dos mediciones a lo largo del tiempo, deben ser más de dos porque se pueden comparar los resultados a través del proceso de cambio” (p.83). De este modo con

el tiempo establecido de un mes se procede a comparar con la post evaluación el avance en el lenguaje de los niños y por ende obtener los resultados de la intervención.

El tipo de inferencia es inductiva pues considera utilizar premisas particulares para establecer conclusiones generales. El estudio contempla dos variables, mismas que se analizan de forma independiente para luego unir las y analizar su influencia sobre una de ellas, Además se considera el uso de estadísticos, los que aportan a comprobar la hipótesis, en este caso es la influencia del desarrollo de las actividades lúdicas en el desarrollo de lenguaje (Sampieri y Collado, 2014).

2.2. Población y muestra

Se explica como población al grupo que contiene todos los elementos cuyas propiedades deseamos estudiar, analizar y crear conclusiones con respecto a sus características y puntos de estudio. Sampiere indica que la población debe estar constituida con un mínimo de 15 personas por grupo, en estudio de tipo cuasi experimental (Hernández y Fernández, 2014). Al contrario, la muestra es la selección de algunos elementos de la población con un objetivo de estudio determinado, que puede desarrollar conclusiones prolongables hacia toda la población (Salazar y Castillo, 2018).

La población considerada para la presente investigación pertenece al Centro de Desarrollo Infantil Parvulitos Soñadores y del Centro de Desarrollo Infantil Nuestra Señora de la Elevación de la parroquia de San Rosa de la Ciudad de Ambato. Se procede a seleccionar dos grupos de estudiantes de los niveles maternos. La población establecida para el grupo de control está constituida por 9 niñas y 6 niños de dos años de edad cronológica y la población para el grupo de experimental está establecida por 8 niñas y 7 niños de igual edad-

Se determina como grupo experimental los infantes que acuden al CDI Parvulitos Soñadores, pues esta población es de fácil acceso para el investigador, por otro lado, el grupo de control pertenece al CDI Nuestra Señora de la Elevación dado la cercanía y presencia en la parroquia de Santa Rosa. De tal manera que es en el grupo experimental en el que se desarrolla la intervención.

Al grupo de estudiantes del CDI Nuestra Señora de la Elevación se les aplicará el pretest y transcurrido 30 días se llevará a cabo el post test sin previa implementación de planes de intervención. Al grupo de estudiantes del CDI Parvulitos Soñadores se aplicará el pretest, posterior a ello se aplicarán las actividades lúdicas para el desarrollo del lenguaje durante un mes, finalmente se aplicará el post test que permita evidenciar la efectividad de la intervención.

2.3. Recolección de información

El Test PLS5 se emplea como instrumento de recolección de datos con el propósito de realizar un diagnóstico de la población estudiada.

Técnica

Está direccionado a la obtención de respuestas sobre el problema de estudio. Su uso está direccionado a validar la hipótesis o indagar, identificar e interpretar, de la manera más metódica posible sobre un conjunto de conductas que puedan cumplir con un propósito establecido. Entre ellas se destacan:

Las documentales como libros impresos, digitales, tesis, revistas, artículos científicos, entre otros, permiten la construcción de los elementos teóricos de la investigación. Las de campo están relacionadas con la observación directa del objeto de estudio en su contexto natural con la finalidad de extraer mayor cantidad de información. El estudio considera el test PLS5 que permita observar la conducta. Finalmente, las técnicas experimentales que permiten poner a prueba la hipótesis mediante condiciones controladas o experimentales.

Instrumento

El instrumento para la recolección de datos utilizados en el presente estudio, es el formulario del cuestionario, el mismo que está constituido de datos informativos, ítems sobre factores del lenguaje comprensivo, expresivo y la edad del lenguaje de cada participante.

Test Preschool Language Scale – Fifth Edition Spanish Edición (PLS-5)

El test se basó en la edición PLS 4, mismo que fue actualizado por Zimmerman, Steiner / Pond en el 2012 y contó con la participación de 11 especialistas entre

patólogos del habla y el lenguaje, psicólogos, diagnósticos educativos y docentes de educación bilingüe. Se estipula una muestra de 1150 niños de diversos países, incluidos Estados Unidos y Puerto Rico. En la Actualidad el PLS 5 presentado características nuevas en la estructura:

- El reactivo permite la evaluación de niños bilingües
- Los ítems fueron actualizados y se incluyeron nuevos que acompañan las últimas investigaciones en el desarrollo del lenguaje, haciendo énfasis en comunicación gestual, teorías de la mente y alfabetización emergente.
- Habilidades específicas del vocabulario morfológico y sintaxis para el idioma castellano
- Se extendió la edad de evaluación hasta los 7 años 11 meses

Con relación al PLS4, el 40% de los ítems no tuvieron cambios, el 35% sufrieron modificaciones.

El propósito del estudio, es mediar a través del test PLS 5 como se desarrolla en niños el lenguaje con la aplicación de las actividades lúdicas, las cuales son demostradas en la actualidad como una estrategia pedagógica que nos permiten ir más allá de juego y lograr en el estudiante distintos aprendizajes que le permitan interpretar, conversar o analizar. Por lo tanto, es aplicada de acuerdo a lo detallado, se buscan estrategias acordes para lograr la investigación.

El test PLS5 se usará para la recolección de información, es un test que presenta validez y confiabilidad para medir el desarrollo del lenguaje y proporcionar el mismo resultado las veces que sea aplicado, por consiguiente, esta herramienta permite recolectar información en base al lenguaje de los infantes acorde a los años de edad, de la misma manera los datos estadísticos que da como resultado permiten conocer el desarrollo de los niños e implementar actividades acordes a sus habilidades lingüísticas.

El test *Preschool Language Scale- 5* Edición o PLS-5 es un test validado creado por Irla Lee Zimmerman, Violette G. Steiner y Roberta Evatt, fue publicado en el año 2011. Evalúa las habilidades de lenguaje relacionadas con la comprensión y expresión en niños desde el nacimiento a los 7 años 11 meses de edad, es de

administración individual con un tiempo de 45 a 55 minutos para niños de 12 a 35 meses.

Se encuentra dividido en distintas áreas, las cuales son: La comprensión auditiva y comunicación expresiva, muestra una lista de ítems para evaluar el lenguaje, se empieza un poco antes de la edad cronológica del niño, desde donde el test lo recomienda y establecer la base con tres aciertos seguidos, sino es así se retrocede una edad antes que lo indica el test hasta que se pueda dar los tres aciertos seguidos y se continúa con normalidad; cada ítem tiene una actividad a desarrollar por el niño donde se valida un punto como acierto y cero como equivocación finalmente se concluye la aplicación del test cuando el niño tiene 6 equivocaciones seguidas.

Además, su calificación consta de la suma del total del número de aciertos y consolidar en la tabla de percentiles de acuerdo a la edad cronológica de cada niño donde se calcula la edad actual acuerdo a su lenguaje tanto nivel comprensivo, expresivo y total del niño.

Una de las investigaciones que utilizan el PLS-5 como instrumento de evaluación para conocer la comprensión verbal y expresión comunicativa, fue en Argentina en el año 2021 donde se buscó medir la vulnerabilidad social como influencia en el lenguaje, en la comunicación verbal y no verbal en niños de 3 años, donde se encontró en su mayoría niños con niveles menores a su edad en aquellos que sí vivían en contextos vulnerables. (Gago-Galvagno, Passarini, y Elgier, 2022).

Otro análisis realizado en el 2022 en Ecuador para determinar la frecuencia de los trastornos de comunicación en niños de 2 a 7 años, utiliza como instrumentos la ficha de evaluación subjetiva, historia clínica y baterías de evaluación como el PEFFR y el PLS-5, donde se llegó como conclusión que el 40.3 de los casos corresponden a trastornos del habla. Márquez y Ordóñez. 2022).

El *Preschool Language Scales* (PSL-5) es utilizado también en la siguiente investigación para determinar el grado de la Tele intervención en una niña de 4 años con Trastorno específico de lenguaje, donde además del Pls 5 para la evaluación se usa la Guía de Desarrollo de Battelle, la Escala de Desarrollo Armónico (EDA), y una Guía Adhoc para la evaluación de la tele intervención.

Donde se llega a resultados positivos en los cuales la niña de una edad 2 años 4 meses pasó a 3 años 6 meses en nivel de expresivo, al igual que el lenguaje expresivo paso de 4 años a 4 años 10 meses (Espinoza González, 2022).

De la misma forma, para analizar las habilidades de lenguaje, el comportamiento estudiantil en niños preescolares y la calidad de apoyo emocional por parte de los educadores en el aula con niños de bajos ingresos económicos se trabajó en un grupo de 242 niños y niñas donde se administró el PLS 5 de manera individual en Canadá, donde se llegó a la conclusión que mientras más apoyo emocional recibían los estudiantes obtenían mejores resultados en su lenguaje a diferencia de aquellos que no. (Qi, Zieher, Lee Van Horn, Bulotsky-Shearer, y Carta, 2020).

En el año 2019 también, otro estudio desarrollado en Panamá donde se realizó una intervención para el desarrollo de las habilidades comunicativas de un niño con trastorno espectro autista donde se aplicó como evaluación el Test de pautas de manejo de habilidades pragmáticas, el Test de comprensión del lenguaje para personas con trastornos del espectro autista y el *Preschool Language Scale* PLS V, se evidenció resultados positivos mediante la intervención desarrollada.

Para la obtención del índice global del desarrollo se suman los puntajes obtenidos en la escala de comprensión auditiva y expresión comunicativa, a su vez utiliza una escala de interpretación según los siguientes indicadores:

Tabla 3.
Escala de interpretación PLS

Escala de interpretación	
Superior	116
Promedio	85-115
Inferior	84

Fuente: Monar, Janina (2023)

2.4. Procesamiento y análisis de la información sobre el diagnóstico

Flick (2013), menciona que el análisis de información obtenida permite la elaboración de representaciones, postulados o teorías, este análisis puede estar direccionado a comparar semejanzas y diferencias de la información, que permite realizar una interpretación más profunda y analítica.

Adicional, en la presente investigación, se elaboran matrices de análisis grupal cuya información se organizó desde los protocolos individuales, cuyo fin es el registro ordenado de datos encontrados acorde las clasificaciones establecidas en la investigación

Por otro lado, para la recolección de la información también se realizará en los protocolos propios del Test, estos resultados son consolidados en la aplicación Microsoft Excel considera las condiciones sociodemográficas de la población y los elementos constitutivos del lenguaje. De igual forma para contribuir a los resultados de la investigación se usa el valor crítico de T y el estadístico T que permiten rechazar la hipótesis nula

El valor crítico de T y el estadístico T son prueba paramétrica que requiere su uso en observaciones pequeñas de 30 participantes, se usa para medir una variable con respecto a dos grupos de trabajo y comparar si tienen una diferencia significativa en cuanto a muestras independientes y, por otro lado, a muestras relacionadas con respecto al mismo grupo de intervención (Hernández y Fernández, 2014).

De esta manera también, la regla para llegar a la comprobación de hipótesis es el valor de p, que nos permitirá observar como la variable que pretendemos medir en la población, se representa por dos hipótesis que se desean comprobar como la hipótesis nula o la hipótesis alterna. Es así que si el resultado presenta un valor mayor de 0,05 la hipótesis nula es falsa, lo que indica que la investigación no realiza mucho su importancia; por otro lado, si el valor es menor que 0,05 se rechaza la hipótesis nula, es decir es falsa y se demuestra que la intervención tuvo resultados positivos y de significancia (Molina Arias, 2017).

Características de la institución

El Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES), como ente rector para trabajar en beneficio de los grupos más vulnerables, garantiza la atención de los mismos mediante diferentes proyectos que presentan de forma directa o en convenio con Gobiernos Autónomos Descentralizados y Organizaciones de la Sociedad Civil (OSC), los cuales buscan la atención integral a personas con

Discapacidad, Adultos Mayores, Protección Especial, Juventud y Adolescencia y Desarrollo Infantil Integral.

En la modalidad de Desarrollo Infantil Integral se encuentran los servicios creciendo con los hijos (CNH) y Centros de Desarrollo Infantil (CDI). Del mismo modo el Ministerio De Inclusión Económica Y Social (MIES) mediante el acuerdo Ministerial No. 009 de 13 de Julio de 2017 expide el manual de procesos para los servicios de Centro de Desarrollo Infantil por lo cual llega el proceso de atención con el presente nombre.

De la misma manera con respecto al Acuerdo Ministerial Nro. MIES-2022-051 entra en vigencia la Norma Técnica con modalidad CDI en el año 2022, la cual fue elaborada con la consideración de diferentes apartados como lo es el artículo 35 de la Constitución de la República del Ecuador que expresa el deber por parte del estado de brindar atención y protección a grupos prioritarios y en situación de vulnerabilidad. (Ministerio de Inclusión Económica y Social [MIES], 2022).

Conociéndose de esta manera; los Centros de Desarrollo Infantil CDI tienen como objetivo. MIES (2019):

Brindar protección integral desde la gestación hasta los tres años de edad que comprende: atención y cuidado diario a niñas - niños de 1 a tres años de edad; consejería para familias con niños y niñas hasta los tres años de edad y, mujeres gestantes (p.11).

El centro de Desarrollo Infantil Parvulitos Soñadores como centro de la presente investigación forma parte del convenio de Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES) y el GAD Parroquial Rural Santa Rosa, el cual cuenta con la población de 36 niños y niñas de 12 a 36 meses. Que se encarga de brindar la atención y cuidado diario con nutrición y salud, lo cual incluye además estimular las capacidades de los infantes en distintos ámbitos de desarrollo como el Descubrimiento de su entorno, la vinculación emocional y social, la exploración del cuerpo y motricidad, y manifestación del lenguaje verbal y no verbal, estimulando los procesos de aprendizaje.

El CDI Parvulitos de Soñadores ubicado en Barrio Bellavista presenta una estructura con espacios seguros, libres de peligro con la protección debida, se

encuentra también conformado por cuatro salas que se dividen para asignar a los niños por sus edades de 12 a 18 meses, de 19 a 24 meses que atienden a 9 niños en cada una y 2 salas con las edades de 25 a 36 meses que tienen una cobertura de 10 por cada una, se cuenta también con una cocina para la repartición de alimentos, una bodega para almacenamiento de material fungible y de aseo, así como también un pequeño espacio de recreación en su exterior.

De acuerdo a sus integrantes está conformada por un equipo de trabajo de 4 educadoras, una persona dedicada a la repartición de alimentos y una coordinadora a cargo del funcionamiento en general del CDI. El centro infantil tiene como finalidad contribuir al desarrollo infantil de los infantes es así que se desarrolla actividades pedagógicas, nutricionales para reducir el porcentaje de desnutrición, por lo que se brinda 4 alimentaciones diarias, además actividades de salud por lo que contamos con las visitas de MSP para control de salud de los infantes.

Propuesta de investigación

El objetivo de la propuesta es crear un programa de actividades recreativas que fomenten el desarrollo del lenguaje en infantes que asisten al centro de desarrollo infantil, este recurso se establecen actividades que fortalecen el lenguaje comprensivo y expresivo, este programa está direccionado para trabajar en la presencialidad, reforzando áreas relacionadas con la etapa evolutiva, como la integración, socialización, comunicación mutua y afectiva, resolución de problemas en un ambiente de juego.

El programa de actividades lúdicas está orientado a mejorar el desarrollo del lenguaje. Este material constituye un recurso didáctico con carácter instructivo y orientador, en el cual se estructura y describe la secuencia didáctica de actividades que permiten alcanzar el desarrollo de habilidades, destrezas y competencias lingüísticas. La secuencia de actividades está diseñada y organizada de manera que se facilite su aplicación en sus diversos contextos. Las actividades de la guía son parte del valor agregado de las actividades formativas y profesionales.

CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

En esta sección se da a conocer los resultados de la investigación sobre el índice y nivel de desarrollo del lenguaje comprensivo y expresivo de los niños que asisten al Centro de Desarrollo Infantil Parvulitos Soñadores. Para el desarrollo se aplicó la Escala de Lenguaje Preescolar PLS 5 y el programa informático Excel, el cual permitió elaborar las tablas de distribución. Los datos obtenidos de las evaluaciones fueron recogidos en una base digital para posterior realizar el análisis de los resultados. De esta manera los resultados fueron tabulados y se representan a través de gráficos.

3.1. Resultados de la escala de lenguaje preescolar PLS 5

Análisis de los resultados de las características sociodemográficas del grupo del control y del grupo experimental

A partir de la evaluación con la Escala de Lenguaje Preescolar PLS 5, se procede a sistematizar las características sociodemográficas vinculadas al género y la edad de la población objeto de estudio, tanto en el grupo de control como en el grupo experimental.

Tabla 4.

Frecuencias y porcentajes de las características socio demográficas.

Grupo de control		F	%	Grupo experimental		F	%
Sexo	Femenino	9	60	Sexo	Femenino	8	53,33
	Masculino	6	40		Masculino	7	46,67
Edad	24-29	2	13,33	Edad	24-29	2	13,33
	30-35	9	60,00		30-35	11	73,33
	36-42	4	26,67		36-42	2	13,33
Total		15	100,00	Total		15	100,00

Fuente: Monar, Janina (2023)

Análisis:

Las características sociodemográficas de la población en estudio, pertenecen a los CDI Nuestra Señora de la Elevación, denominado grupo de control y Parvulitos

Soñadores, designado grupo experimental, pertenecientes a la ciudad de Riobamba. El grupo de control está constituido por el 60% de mujeres y el 40% de hombres y del grupo experimental, el 46,67% son de sexo masculino y el 53,33% son mujeres.

Las edades estipuladas en el estudio son de 24 a 29 meses, de 30 a 35 meses y de 36 a 42 meses. En el grupo de control, el 13,33% posee edades comprendidas entre 24 a 29 meses, el 60% tienen edades de 30 a 35 meses y el 26,67% tiene edades comprendidas entre 36 a 42 meses. En el grupo experimental, el 13,33% posee edades de 24 a 29 meses, el 73,33% corresponde al grupo de 30 a 35 meses y el 13,33% perteneciente a 36 a 42 meses.

Gavin (2022) refiere que entre los 2 años, gran parte de la población infantil unen al menos dos palabras, dicen 50 palabras o más, se les entiende lo que dicen, utilizan la palabra como yo, siguen instrucciones de dos pasos. En relación a los 3 años, el vocabulario de un niño suele incluir más de 200 palabras, realizar oraciones de 2 o 3 palabras, establecen una conversación.

Análisis del resultado del nivel de comprensión auditiva

La comprensión auditiva es considerada como la capacidad receptiva básica no solo permite descifrar y distinguir relacionadas a sílabas, palabras, frases u oraciones, sino, implica la participación activa del oyente en la interpretación y evaluación del mensaje, así como en su capacidad para responder a él. Este concepto abarca desde la comunicación oral cotidiana hasta la comprensión auditiva formal, que puede exigir un alto nivel cognitivo y enfrentar situaciones adversas o de estrés. Posterior a la aplicación de la escala del Lenguaje Preescolar PLS 5, se obtienen los siguientes resultados:

Tabla 5.
Nivel de comprensión auditiva

Grupo de control		F	%	Grupo experimental		F	%
Indicador	Superior	0	0,00	Indicador	Superior	5	33,33
	Promedio	3	20,00		Promedio	6	40,00
	Inferior	12	80,00		Inferior	4	26,67
Total		15	100	Total		15	100

Fuente: Monar, Janina (2023)

Análisis:

A continuación, en la tabla 5 se expone los resultados de la aplicación del PLS 5, en el grupo de control, el 80% de estudiantes presenta un nivel bajo en el desarrollo de la comprensión auditiva, el 20% en el nivel normal o promedio y 0% en el nivel alto. En el grupo experimental posterior a la aplicación de las actividades lúdicas para el desarrollo del lenguaje se evidencia que en el grupo experimental el 26,67% de estudiantes se ubican en un nivel bajo, el 40% en el nivel medio y el 33,33% en el nivel alto. Estos resultados denotan que las actividades ayudaron a estimular esta área, pues los menores logran entender e interpretar lo que escuchan, entender el mensaje, desarrollar la comprensión oral y ejecutar la acción

Análisis del resultado del nivel de expresión comunicativa

La expresión comunicativa en infantes es un proceso multifacético que abarca diversas formas de transmitir pensamientos, necesidades y emociones. Esta expresión no se limita únicamente al uso de palabras, sino que también incluye gestos, expresiones faciales, posturas corporales y otros medios no verbales. Posterior, a la aplicación de la escala de Lenguaje Preescolar PLS 5 se obtienen los siguientes resultados.

Tabla 6.
Expresión comunicativa

Grupo de control		F	%	Grupo experimental		F	%
Indicadores	Superior	0	0,00	Indicadores	Superior	1	6,67
	Promedio	0	0,00		Promedio	6	40,00
	Inferior	15	100,00		Inferior	8	53,33
Total		15	100	Total		15	100

Fuente: Monar, Janina (2023)

Análisis:

A continuación, en la tabla 6 se expone los resultados de la aplicación del PLS 5, en relación con la expresión comunicativa. Con respecto al grupo de control el 100% de la población investigada se ubica en el indicador bajo. Con la aplicación de actividades lúdicas en el grupo experimental se obtienen los siguientes resultados. El 53,33% de los investigados se ubica en el indicador bajo, el 40% en el indicador normal y el 6,67% en el indicador alto. Los resultados en el grupo experimental dan a conocer que las actividades lúdicas permiten el desarrollo verbal y no verbal que permiten la interacción interpersonal.

Análisis de los resultados del índice de desarrollo del lenguaje

El índice de desarrollo del lenguaje está relacionado con el nivel de competencia y habilidades lingüísticas alcanzado por un individuo en relación con un grupo de referencia o estándares específicos del desarrollo del lenguaje.

Tabla 7.
Índice de desarrollo del lenguaje

Grupo de control		F	%	Grupo experimental		F	%
Indicadores	Superior	5	46.7	Indicadores	Superior	12	80.00
	Promedio	3	33,3		Promedio	2	13.3
	Inferior	3	20.00		Inferior	1	6.7
Total		15	100	Total		15	100

Fuente: Monar, Janina (2023)

Análisis:

A continuación, en la tabla 7 se expone los resultados de la aplicación del PLS 5, en relación con el índice de desarrollo del lenguaje. Con respecto al grupo de control el 73,33% de la población investigada se ubica en el indicador bajo, el 20% se ubica en el indicador normal y el 6,67% en el indicador alto. Con la aplicación de actividades lúdicas en el grupo experimental se obtienen los siguientes resultados. El 53,33% de los investigados se ubica en el indicador bajo, el 40% en el indicador normal y el 6,67% en el indicador alto. Los resultados en el grupo experimental dan a conocer que las actividades lúdicas permiten el desarrollo del lenguaje en niños de 24 a 42 meses.

3.2. Comprobación de hipótesis asociadas al desarrollo del lenguaje

Comprobación de hipótesis de la comprensión auditiva relacionada al grupo de control y el grupo experimental

La comprensión auditiva desempeña un papel crucial en el desarrollo cognitivo y comunicativo de los niños en edad preescolar. En el estudio, nos enfocamos en la evaluación de la efectividad de la aplicación de la escala de Lenguaje Preescolar PLS-5 en dos grupos distintos: un grupo experimental que recibió la intervención y un grupo de control sin mencionada intervención. El objetivo principal fue comprobar si existen diferencias significativas en la mejora de la comprensión auditiva, en la cual se obtiene los siguientes resultados.

Tabla 8.
Comprobación de hipótesis - Comprensión auditiva

N°	GRUPO CONTROL CDI NUESTRA SEÑORA DE LA ELEVACIÓN (y)	GRUPO EXPERIMENTAL CDI PARVULITOS (X)	PUNTAJE DIFERENCIA
	Y	x	
1	116	119	3
2	97	116	19
3	82	124	42
4	79	119	40
5	88	121	33
6	82	105	23
7	79	105	26
8	76	93	17
9	79	93	14
10	82	99	17
11	73	93	20
12	69	76	7
13	85	79	-6
14	79	85	6
15	88	82	-6
	45,39%	54,61%	9,23%

Fuente: Monar, Janina (2023)

Tabla 9.
Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales		
	x	y
Media	100,6	83,6
Varianza	268,1142857	124,6857143
Observaciones	15	15
Varianza agrupada	196,4	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	28	
Estadístico t	3,322070245	
P(T<=t) una cola	0,001247743	
Valor crítico de t (una cola)	1,701130934	
P(T<=t) dos colas	0,002495486	
Valor crítico de t (dos colas)	2,048407142	

Fuente: Monar, Janina (2023)

Análisis:

A continuación, se expone los resultados de la comprobación de las hipótesis planteadas

La hipótesis H_0 hace mención que después de la aplicación de las actividades lúdicas las puntuaciones del grupo X será igual al del grupo Y ($X=Y$). Esta hipótesis es rechazada, se visualiza un avance entre los puntajes del grupo de control constituido por los estudiantes del CDI Nuestra Señora de la Elevación y el grupo experimental del CDI Parvulitos Soñadores.

Se asevera la H_1 : que hace referencia que posterior a la aplicación de las actividades lúdicas, el los puntajes del grupo X serán mayor a las del grupo Y ($X>Y$). Esta afirmación es positiva considera que se visualiza un incremento del 9,23% en

el área de comprensión auditiva y las puntuaciones del valor crítico 1,70 y del estadístico 3,22 son positivos y se alejan del área de la hipótesis nula.

Estos resultados indican que la aplicación de actividades lúdicas ha tenido un impacto significativo en la mejora de la comprensión auditiva, especialmente en el grupo experimental del CDI Parvulitos Soñadores. La diferencia observada en los puntajes entre los grupos respalda la efectividad de estas actividades en el contexto evaluado. Estos resultados sugieren oportunidades para la implementación y el fortalecimiento de estrategias lúdicas en programas educativos, destacando la importancia de abordar la comprensión auditiva a través de enfoques pedagógicos que involucren actividades lúdicas y educativas.

Comprobación de hipótesis de la comprensión auditiva asociada al Pretest y Post Test grupo experimental

En este apartado se analiza el impacto de la intervención en la comprensión auditiva de la población investigada. El pretest proporciona información preliminar, que permite evaluar el nivel inicial de comprensión auditiva en el grupo experimental. Posteriormente, la aplicación de la intervención se analizará si la misma fue efectiva y si los puntajes se modificaron.

Tabla 10.

Comprobación de hipótesis - Comprensión auditiva Pretest y Post Test grupo experimental

PRETEST GRUPO EXPERIMENTAL CDI PARVULITOS	POST TEST GRUPO EXPERIMENTAL CDI PARVULITOS	PUNTAJE AVANCE
Y	X	X-Y
117	119	2
116	116	0
121	124	3
116	119	3
118	121	3
100	105	5
99	105	6
90	93	3
87	93	6
93	99	6
87	93	6
69	76	7
73	79	6
82	85	3
79	82	3
48,95%	51,05%	2,10%

Fuente: Monar, Janina (2023)

Tabla 11.
Prueba T para muestras suponiendo varianzas iguales

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales		
	X	Y
Media	100,6	96,46666667
Varianza	268,1142857	308,6952381
Observaciones	15	15
Varianza agrupada	288,4047619	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	28	
Estadístico t	0,666545574	
P(T<=t) una cola	0,25525892	
Valor crítico de t (una cola)	1,701130934	
P(T<=t) dos colas	0,51051784	
Valor crítico de t (dos colas)	2,048407142	

Fuente: Monar, Janina (2023)

Análisis:

A continuación, se exponen los resultados de la comprobación de la hipótesis planteada para validar los resultados del pre test y post test en el área de comprensión auditiva.

Con respecto a la hipótesis H_0 : que refiere que después de la aplicación de las actividades lúdicas para el desarrollo el grupo X obtendrá igual puntaje que el grupo Y ($X=Y$). Esta hipótesis es rechazada, se visualiza un avance entre los puntajes del pre test y post test aplicado a los estudiantes del CDI Parvulitos Soñadores.

Los resultados obtenidos aseveran la hipótesis H_1 : que hace referencia que después de la aplicación de las actividades lúdicas para el desarrollo del lenguaje el grupo X será mayor que el grupo Y ($X>Y$). Este planteamiento es afirmativo pues se visualiza un incremento del 2.10 % entre los resultados obtenidos entre el pre test y post test aplicado en el grupo de estudiantes del CDI Parvulitos Soñadores

en el área de comprensión auditiva. La puntuación obtenida en el valor crítico es de 1,70 y en el estadístico t 0.66 son positivos y se alejan de la hipótesis nula.

Estos hallazgos indican que las actividades lúdicas implementadas para el desarrollo del lenguaje han tenido un impacto positivo y significativo en la mejora de la comprensión auditiva en el grupo experimental. Este incremento específico en la capacidad de comprensión auditiva demuestra la eficacia de las intervenciones dirigidas y respalda la importancia de incorporar estrategias lúdicas en programas educativos para promover el desarrollo integral del lenguaje en niños preescolares. Finalmente, la comparación de los puntajes antes y después de la intervención reveló un aumento sustancial en la comprensión auditiva de la población investigada.

Comprobación de hipótesis de la expresión comunicativa relacionadas al grupo de control y grupo experimental

La expresión comunicativa juega un papel fundamental en el desarrollo de relaciones sociales y en la construcción de habilidades lingüísticas en niños de edades tempranas. En este apartado la investigación se adentra en la evaluación de la expresión comunicativa en el grupo de control y el grupo experimental. La comprobación de hipótesis se lleva a cabo mediante la aplicación de la escala de Lenguaje Preescolar PLS-5, con el objetivo de discernir el impacto de intervenciones específicas en el desarrollo de estas habilidades comunicativas.

Tabla 12.
Comprobación de hipótesis- Expresión comunicativa.

GRUPO CONTROL CDI NUESTRA SEÑORA DE LA ELEVACIÓN (y)	GRUPO EXPERIMENTAL CDI PARVULITOS (X)	PUNTAJE AVANCE
Y	X	X-Y
67	79	12
75	105	30
71	105	34
77	80	3
67	113	46
80	80	0
60	88	28
73	77	4
77	84	7
67	84	17
84	92	8
80	96	16
61	112	51
70	109	39
79	120	41
43,31%	56,69%	13,38%

Fuente: Monar, Janina (2023)

Tabla 13.*Prueba T para dos muestras suponiendo varianzas iguales*

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales		
	X	Y
Media	94,93333	72,53333
Varianza	211,78095	51,55238
Observaciones	15,00000	15,00000
Varianza agrupada	131,66667	
Diferencia hipotética de las medias	0,00000	
Grados de libertad	28,00000	
Estadístico t	5,34614	
P(T<=t) una cola	0,00001	
Valor crítico de t (una cola)	1,70113	
P(T<=t) dos colas	0,00001	
Valor crítico de t (dos colas)	2,04841	

Fuente: Monar, Janina (2023)

Análisis:

A continuación, se exponen los resultados de la comprobación de la hipótesis planteada para validar los resultados entre el grupo de control y el grupo experimental en el área de expresión comunicativa.

Con respecto a la hipótesis H_0 que menciona que posterior a la aplicación de las actividades lúdicas para el desarrollo del lenguaje el grupo X obtendrá resultados iguales al grupo Y ($X=Y$). Esta hipótesis es rechazada dado que se visualiza un incremento entre los puntajes del grupo de control constituido por los estudiantes del CDI Nuestra Señora de la Elevación y el grupo experimental del CDI Parvulitos Soñadores.

Los resultados obtenidos aseveran la hipótesis H_1 : que hace referencia posterior a la intervención el grupo X obtendrá puntuaciones mayores al grupo Y. Este

planteamiento es afirmativo pues se visualiza un incremento del 13,38% % entre los resultados obtenidos entre el grupo de control y el grupo experimental. La puntuación obtenida en el valor crítico es de 1,70 y en el estadístico t 5.34 son positivos y se alejan de la zona de la hipótesis nula.

Estos resultados sugieren que las actividades lúdicas implementadas para el desarrollo del lenguaje han tenido un impacto sustancial y positivo en la expresión comunicativa, con un rendimiento superior en el grupo experimental en comparación con el grupo de control. Este incremento significativo respalda la eficacia de las estrategias pedagógicas dirigidas a enriquecer las habilidades comunicativas en niños preescolares, y destaca la importancia de considerar enfoques lúdicos para el desarrollo integral del lenguaje.

Comprobación de hipótesis de la expresión comunicativa- Pretest y Post Test grupo experimental

En el análisis de la expresión comunicativa en niños preescolares, este estudio se adentra en la comprobación de hipótesis mediante un diseño de pretest y post test en un grupo experimental. La evaluación detallada de estos test antes y después de la intervención proporcionará información clave sobre el impacto de las estrategias específicas implementadas en el desarrollo de habilidades comunicativas.

Tabla 14.

Comprobación de hipótesis - Expresión comunicativa- Pretest y Post Test grupo experimental

PRETEST GRUPO EXPERIMENTAL CDI PARVULITOS	POST TEST GRUPO EXPERIMENTAL CDI PARVULITOS	PUNTAJE AVANCE
Y	X	X-Y
70	79	9
96	105	9
100	105	5
77	80	3
106	113	7
77	80	3
84	88	4
70	77	7
77	84	7
80	84	4
89	92	3
89	96	7
108	112	4
106	109	3
116	120	4
48,57%	51,43%	2,86%

Fuente: Monar, Janina (2023)

Tabla 15.

Prueba T para dos muestras suponiendo varianzas iguales

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales		
	X	Y
Media	94,93333333	89,66666667
Varianza	211,7809524	220,8095238
Observaciones	15	15
Varianza agrupada	216,2952381	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	28	
Estadístico t	0,980715377	
P(T<=t) una cola	0,167565787	
Valor crítico de t (una cola)	1,701130934	
P(T<=t) dos colas	0,335131574	
Valor crítico de t (dos colas)	2,048407142	

Fuente: Monar, Janina (2023)

Análisis:

A continuación, se expone los resultados de la comprobación de la hipótesis planteada para validar los resultados entre el pretest y post test del grupo experimental en relación con el área de expresión comunicativa

Con respecto a la hipótesis H_0 : que hace mención que después de la intervención los resultados del grupo X serán iguales a los del grupo Y ($X=Y$), es decir, los resultados del pre test y el post test serán iguales. Esta hipótesis es rechazada, pues, se visualiza una modificación entre los puntajes del pre test y post test del grupo experimental del CDI Parvulitos Soñadores.

Los resultados obtenidos en el estudio aseveran la hipótesis H_1 : que menciona que posterior a aplicación de las actividades lúdicas las puntuaciones del grupo X será mayor que las del grupo Y ($X>Y$). Este planteamiento es afirmativo pues, existe un incremento del 2.83% entre los resultados del pre test y post test. La puntuación

obtenida en el valor crítico es de 1,70 y del estadístico t es de 0.98 son positivos y se alejan de la zona de la hipótesis nula.

Estos resultados indican que las actividades lúdicas han tenido un impacto positivo y significativo en la mejora de la expresión comunicativa en el grupo experimental. El incremento observado respalda la eficacia de las estrategias implementadas y subraya la importancia de enfoques pedagógicos específicos en el desarrollo de habilidades comunicativas en niños preescolares.

Comprobación de hipótesis – Índice de desarrollo del lenguaje

Este apartado considera la comprobación de hipótesis del índice de desarrollo del lenguaje. Este índice se convierte en el eje central para evaluar el impacto de intervenciones específicas en el progreso lingüístico. Mediante la aplicación de pruebas de pretest y post test, el estudio se propone validar hipótesis que sugieren mejoras significativas en el índice de desarrollo del lenguaje.

Tabla 16.
Índice de desarrollo del lenguaje- pretest

Pretest			
Comprensión Auditiva	Expresión Comunicativa	C.A +E.C	Índice Total
117	70	187	93
116	96	212	106
121	100	221	112
116	77	193	96
118	106	224	113
100	77	177	88
99	84	183	91
90	70	160	78
87	77	164	80
93	80	173	85
87	89	176	88
69	89	158	77
73	108	181	89
82	106	188	94
79	116	195	97

Fuente: Monar, Janina (2023)

Tabla 17.
Índice de desarrollo del lenguaje posttest

Posttest			
Comprensión Auditiva	Expresión Comunicativa	C.A +E.C	Índice Total
119	79	198	99
116	105	221	112
124	105	229	116
119	80	199	99
121	113	234	119
105	80	185	92
105	88	193	96
93	77	170	84
93	84	177	87
99	84	183	91
93	92	185	92
76	96	172	85
79	112	191	95
85	109	194	96
82	120	202	101

Fuente: Monar, Janina (2023)

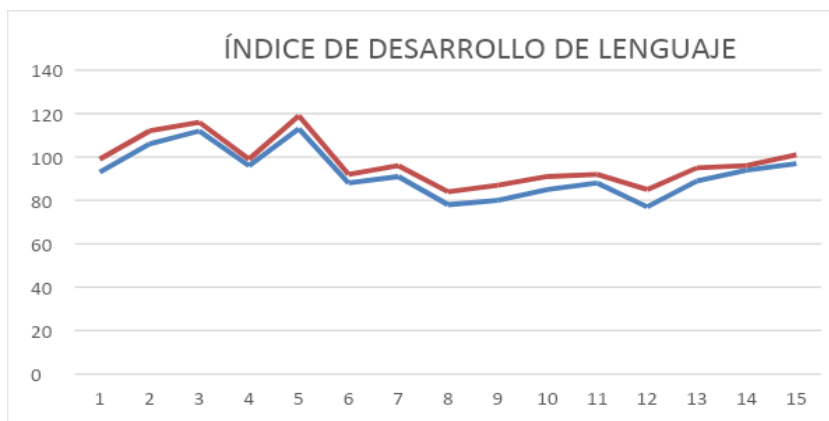
Tabla 18.

Comprobación del índice de desarrollo del lenguaje y el estadístico T

Índice total del lenguaje Pretest	Índice total del lenguaje Postest	Estadístico T
93	99	1,1862
106	112	
112	116	
96	99	
113	119	
88	92	
91	96	
78	84	
80	87	
85	91	
88	92	
77	85	
89	95	
94	96	
97	101	

Fuente: Monar, Janina (2023)

Gráfico No 1.
Índice de desarrollo del lenguaje



Fuente: Monar, Janina (2023)

Tabla 19.
Comprobación del índice de desarrollo del lenguaje

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales		
	99	93
Media	97,5000	92,4286
Varianza	122,4231	133,4945
Observaciones	14,0000	14,0000
Varianza agrupada	127,9588	
Diferencia hipotética de las medias	0,0000	
Grados de libertad	26,0000	
Estadístico t	1,1862	
P(T<=t) una cola	0,1231	
Valor crítico de t (una cola)	1,7056	
P(T<=t) dos colas	0,2463	
Valor crítico de t (dos colas)	2,0555	

Fuente: Monar, Janina (2023)

Análisis:

A continuación, se expone los resultados de la comprobación de la hipótesis planteada para validar los resultados entre el pretest y postest del grupo experimental en relación con al índice de desarrollo del lenguaje

Con respecto a la hipótesis H_0 : que hace mención que después de la intervención los resultados del grupo X serán iguales a los del grupo Y ($X=Y$), es decir, los resultados del pre test y el post test serán iguales. Esta hipótesis es rechazada, dado que, se visualiza una modificación entre los puntajes del pre test y post test del grupo experimental del CDI Parvulitos Soñadores.

Los resultados obtenidos en el estudio aseveran la hipótesis H_1 : que menciona que posterior a aplicación de las actividades lúdicas las puntuaciones del grupo X será mayor que las del grupo Y ($X>Y$). Este planteamiento es afirmativo, existe un incremento del 2.7% entre los resultados del pre test y post test. La puntuación obtenida en el valor crítico es de 1,70 y del estadístico t es de 1.18 son positivos y se alejan de la zona de la hipótesis nula.

Estos resultados indican que las actividades lúdicas han tenido un impacto positivo y significativo en la mejora del desarrollo del lenguaje en el grupo experimental. El aumento observado respalda la eficacia de las estrategias implementadas y resalta la importancia de enfoques pedagógicos específicos en el desarrollo de habilidades lingüísticas en niños preescolares.

CONCLUSIONES

- De acuerdo con el objetivo general que hace mención a implementar un programa de actividades lúdicas que permitan el desarrollo de lenguaje en niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Parvulitos Soñadores de la ciudad de Ambato se concluye que, la implementación del programa de actividades lúdicas destinado al desarrollo del lenguaje en niños de 2 a 3 años en el Centro de Desarrollo Infantil Parvulitos Soñadores de la ciudad de Ambato ha demostrado ser una estrategia efectiva y pertinente. Los resultados obtenidos en la comprobación respaldan la hipótesis, evidenciando un incremento significativo del 2.7% en las puntuaciones del grupo experimental.

Estos resultados no solo validan la eficacia de las actividades lúdicas como facilitadoras del desarrollo lingüístico en la primera infancia, sino que también resaltan la importancia de adaptar programas educativos que respondan a las necesidades específicas de cada grupo de niños. La implementación de enfoques pedagógicos lúdicos se posiciona como un recurso valioso para promover un desarrollo integral del lenguaje en este grupo, contribuyendo así al bienestar y desarrollo cognitivo de los niños.

- Con respecto al objetivo específico número 1 sobre fundamentar teóricamente los aspectos relacionados con las actividades lúdicas y el lenguaje para contribuir al fortalecimiento de su comprensión y expresión oral, se concluye que las actividades lúdicas permiten desarrollar nuevas habilidades mediante cargas emocionales positivas, desarrolla de la creatividad, mejora el vocabulario, la gramática y la sintaxis. Permite adquirir nuevos conocimientos y comportamientos. Finalmente, se considera importante trabajar con actividades lúdicas desde edades tempranas para desarrollar el lenguaje, considera que, en esta etapa, los infantes son más adaptables al sistema que les rodea dentro de su familia y en el ámbito educativo.

- En relación con el objetivo específico número 2 sobre validar un instrumento de recolección de datos, se concluye que la escala de Lenguaje Preescolar PLS-5. permite obtener datos confiables del desarrollo del lenguaje. Además, la validación del instrumento de recolección de datos ha sido un paso crucial para garantizar la confiabilidad y precisión en la evaluación del desarrollo del lenguaje en niños de 2 a 3 años en el Centro de Desarrollo Infantil Parvulitos Soñadores de la ciudad de Ambato. Los resultados obtenidos a través de la comprobación de hipótesis respaldan la utilidad y eficacia del instrumento, confirmando su capacidad para capturar datos fiables en este contexto específico.

Este logro no solo fortalece la validez del estudio, sino que también sienta las bases para futuras investigaciones y evaluaciones similares, proporcionando una herramienta confiable y adaptada a las necesidades particulares de la población infantil en estudio.

- En relación con el objetivo específico número 3, que hace mención a diagnosticar el grado de desarrollo de lenguaje actual en los niños mediante las actividades lúdicas. En el grupo experimental posterior a la aplicación de las actividades lúdicas para el desarrollo del lenguaje, se evidencia que el 26,67% de estudiantes se ubican en un nivel inferior, el 40% en un nivel promedio y el 33,33% en el nivel superior. Estos resultados denotan que las actividades propuestas ayudan a estimular esta área, pues los menores logran entender e interpretar lo que escuchan, comprender los mensajes orales y ejecutar las acciones.

En relación con la expresión comunicativa en el grupo experimental, el 53,33% de los investigados se ubican en el indicador inferior, el 40% en el indicador promedio y el 6,67% en el indicador superior. Los resultados en el grupo experimental en esta área, dan a conocer que las actividades lúdicas permiten el desarrollo verbal y no verbal que permite la interacción interpersonal. Acerca del índice de desarrollo del lenguaje global en el grupo experimental, el 6.7 % de los investigados se ubica en el indicador inferior,

el 13.3 % en el indicador promedio y el 80 % en el indicador alto, significando que la propuesta aporte a desarrollar el lenguaje en niños de 24 a 42 meses.

- Acerca del objetivo específico No 4 sobre el desarrollar actividades lúdicas mediante recursos didácticos para fortalecimiento de sus habilidades lingüísticas, se concluye que, la elaboración de la propuesta se basó en componentes pedagógicos de fácil interpretación. Se enfocó en la utilización de recursos del entorno y un léxico sencillo, lo que posibilita que diversas poblaciones sociodemográficas puedan beneficiarse y aplicar eficazmente este recurso. La consideración de estos aspectos asegura la accesibilidad y utilidad generalizada de las actividades lúdicas, promoviendo así un enfoque inclusivo y efectivo para el fortalecimiento de habilidades lingüísticas en niños de 2 a 3 años.
- En relación con el objetivo específico No 4 que hace mención a analizar los resultados de las actividades lúdicas en el desarrollo de lenguaje como estrategia de aprendizaje en niños de 2 a 3 años se evidencia, el avance en el desarrollo del lenguaje en relación con el área de comprensión auditiva, el grupo de control obtiene el 39 % y el grupo experimental el 54,61% visualizando un incremento del 9,23% denotando que las actividades diseñadas tuvieron efecto favorable en esta área; en relación con el pretest y postest en la población del CDI parvulitos existe un incremento del 2.10 %, dando a conocer que la intervención fue efectiva.

En relación con la expresión comunicativa, el grupo de control obtiene el 43,31 % y el grupo experimental 56,09%, visualizando un incremento del 13.38 % en las habilidades lingüísticas posterior a la aplicación de las actividades lúdicas; en lo referente al pretest y postest se identifica un incremento del 2,86% en la población del CDI parvulitos posterior a la aplicación de las actividades lúdicas, es decir la aplicación aportan al desarrollo de esta área. Finalmente, en el índice del desarrollo del lenguaje, el grupo de control obtiene el 48,65% y el grupo experimental el 51,35 %, y el 2,70 % entre el pretest y post test. Estos resultados respaldan la eficacia

de las intervenciones y subrayan la importancia de enfoques lúdicos en el fomento integral del lenguaje en la primera infancia.

RECOMENDACIONES

- Con respecto a la recolección de datos, es importante elaborar o estandarizar un test acorde a las condiciones sociodemográficas y del desarrollo del país.
- Realizar procesos de capacitación a las personas, directivos, docentes y padres de familia sobre la importancia del desarrollo del lenguaje en edades tempranas.
- Establecer en la carga horaria de los niveles iniciales, períodos que permitan el desarrollo del lenguaje mediante el programa de actividades lúdicas.
- Establecer rutinas de actividades cognitivas, físicas, sociales y culturales que permitan el desarrollo integral del estudiante.
- Disponer de material concreto y pictogramas como recursos didácticos que fomenten el desarrollo del lenguaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Acuña, M., y Quiñones, Y. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación y Educadores*, 23(3), 444-468. doi: <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.5>
- Angiono, V., Coscueta, M., Reuter, C., Mercado, L., Sfaello, M., y Ussher, C. (2019). *Manual de los trastornos de la Comunicación, del Lenguaje y el Habla*. Argentina: Editorial Brujas.
- Aznar, A., e Igualada, A. (2018). *El desarrollo de lenguaje y comunicación en la infancia*. Barcelona, España: Editorial UOC. Obtenido de <https://www.torrossa.com/it/resources/an/4452204>
- Baquiáx Socop, J. (2014). *IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS*. Universidad Rafael Landívar.
- Barrachina, L. (2018). *La enseñanza del Lenguaje en la escuela*. Barcelona, España: Editorial UOC. Obtenido de <https://elibro.puce.elogim.com/es/ereader/puce/59144?page=28>.
- Civila de Dios, S., Romero, L., y Aguaded, I. (2020). El lenguaje como creador de realidades y opinión pública: análisis crítico a la luz del actual ecosistema mediático. *Íconos. Revista de Ciencias Sociales*, 24(67), 139-157. doi: <https://doi.org/10.17141/iconos.67.2020.3942>
- Congo Maldonado, R., Bastidas Amador, G., y Santiesteban Santos, I. (2018). Algunas consideraciones sobre la relación pensamiento-lenguaje. *Revista Conrado*, 14(61), 155-160. Obtenido de <http://conrado.ucf.edu.cu/index>.

- Córdoba, E., Lara, F., y García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del Buen Vivir. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1), 81-92. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/215359>
- D. Gómez, Á., I. Pulido, V., y Fiz Pérez, L. (2015). Desarrollo neurológico normal del niño. *Pediatra Integral*, 19(9), 641-647. Obtenido de https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2015/xix09/07/n9-640e1-e7_R.Bases_Gomez.pdf
- Fernández, B. (2012). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editorial CEP S.L. Obtenido de <https://elibro.puce.elogim.com/es/ereader/puce/50777>
- Gallardo Vázquez, P., y Prieto, J. (2016). *Pensamiento, Lenguaje y Comunicación: una perspectiva psicopedagógica*. España: Wanceulen Educación. Obtenido de <https://elibro.puce.elogim.com/es/lc/puce/titulos/33744>
- Gallo, L. (2006). El pensamiento educativo de John Locke y la atención a la Educación Física. *Educación Física y Deporte*, 25(1), 97-114. Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjfwLeU2L_4AhViTDABHDrqA44QFnoECB4QAQ&url=https%3A%2F%2F Dialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F2245257.pdf&usg=AOvVaw3l0fPYg0cXFRGjlmazl8Nf
- García Aretio, L. (2016). El juego y otros principios pedagógicos. Supervivencia en la educación a distancia y virtual. *Revista Iberoamericana de Educación a distancia*, 19(2), 9-23. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331445859001>
- Guzmán, C. M. (2017). Actividades lúdicas para estimular el área de lenguaje en niños(as) de dos años. *Revista Conrado*, 13(58), 20-24. Obtenido de <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/467/501>

Guzmán, D., y Zambrano, N. (2017). Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo año de educación básica de la unidad educativa "Jorge Icaza coronel" zona 8 distrito 4 provincia de las Guayas, cantón Guayaquil, parroquia Pedro Carbo, periodo. Tesis de Pregrado. Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/29341>

Holtz, P., Rodríguez, D., Ursula, L. (2021). Holtz, P. D., y Rodríguez Duncan, Ú. L. (2021). Surgimiento de los hitos comunicativos necesarios para el desarrollo del lenguaje oral y la exposición a las pantallas en niños de 0 a 3 años que concurren a los jardines de infantes ubicados en la zona sur. Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Rosario. Facultad de Ciencias Médicas. Obtenido de <http://rehip.unr.edu.ar/handle/2133/22164>

Iriarte, F. (2007). Los niños y las familias frente a las Tecnologías de la Información y las comunicaciones (TICS). *Psicología desde el Caribe*, 1(20), 208-224. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21302010>

Jaimes, A. (2020). La Feria Lúdico-Pedagógica como espacio de reflexión curricular. *Formación Universitaria*, 13(4), 57-67. doi: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000400057>

Jiménez Díaz, J., Morera Castro, M., Chaves Castro, K., y Román Mora, A. (2016). Beneficios de las actividades recreativas y su relación con desempeño motor: Revisión de Literatura. *Revista Digital de Educación Física*, 8(43), 9-24. Obtenido de https://www.google.com/search?q=BENEFICIOS+DE+LAS+ACTIVIDADES+RECREATIVAS+Y+SU+RELACION+CON+EL+DESEMPEÑO+MOTOR+REVISIÓN+DE+LITERATURA&client=firefox-b-d&ei=DjmyYtvqOt38wbkPpYaWmAI&ved=0ahUKEwjBqZK5v7_4AhVdfjABHSWDBSMQ4dUDCA0&uact=5&oq=BE

- Ladrón de Guevara, D. (2018). Actividades de educación en el tiempo libre infantil y juvenil. San Millán, España: Editorial Tutor Formación.
- Medina, M., Kahn, I., Muñoz, P., Sánchez, J., Calixto, J., y Vega, S. (2015). Neurodesarrollo infantil: características normales y signos de alarma en el niño menor de cinco años. revista peruana de medicina experimental y salud pública, 32(3), 565-573. Obtenido de https://www.scielosp.org/article/ssm/content/raw/?resource_ssm_path=/media/assets/rpmesp/v32n3/a22v32n3.pdf
- Morales Estrella, D. (2022). Humanismo. Humanismo: innatismo y construcción: Reflexiones sobre el debate entre Chomsky y Piaget, 10(1), 1-29. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8457262>
- Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. Revista Cientific, 5(17), 143-163. doi: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Pérez, A. (2020). Lenguaje en Acción. Lenguaje, propósitos, funciones y su relación con la lengua. Colombia: Universidad del Norte.
- Pérez, P., y Salmerón, T. (2006). Desarrollo de la comunicación y del lenguaje: indicadores de preocupación. Revista Pediatría de Atención Primaria, 3(32), 111-125. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3666/366638693012.pdf>
- Piedra, S. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. Revista Cognosis, 3(2), 93-108.
- Pont, T. (2014). La comunicación no verbal. Barcelona, España: Editorial UOC. Obtenido de https://elibro.puce.elogim.com/es/lc/puce/titulos/113750?as_all=lenguaje_no_verbal&as_all_op=unaccent__icontains&prev=as&fs_page=2

Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica.

Quijada, V. (2014). Comunicación verbal y escrita. México: UNID Editorial Digital. Obtenido de https://elibro.puce.elogim.com/es/lc/puce/titulos/41236?as_all=lenguaje__escrito__y__oral&as_all_op=unaccent__icontains&prev=as

Rancaño, L., Echevarría, Y., y Parés, R. (2022). La estimulación del lenguaje en niños y niñas de segundo año de vida. *Educación y sociedad*, 20(1), 230-249. Obtenido de <https://revistas.unica.cu/index.php/edusoc/article/view/2009>

Salazar Salas, C. (2007). *Recreación*. San José, Costa Rica: Editorial Universidad.

Serrada Fonseca, M. (2007). Integración de actividades lúdicas en la atención educativa del niño hospitalizado. *Educere*, 11(39), 639-646. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102007000400008

Social, M. d. (1990). *La comunicación verbal y no verbal*. Colombia: Editorial Presencia Ltda. Obtenido de <https://repositorio.sena.edu.co/handle/11404/3825>

Sotomayor, K., Merizalde, N., Borja, J., & Jurado, P. (2020). Programa de actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje expresivo en niños de 3 años. *Revista Dominio de las Ciencias*, 6(4), 324-339. doi: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i4.1470>

Tamayo, A., y Restrepo, J. (2017). El Juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128. doi:DOI: 10.17151/rlee.2017.13.1.6

- Venegas, G., Proaño, C., Tello, G., y Castro, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica*, 5(18), 502-514. doi: <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
- Yáñez, É. (2021). El juego como herramienta generadora de bienestar para niños hospitalizados: Una revisión sistemática. *Axioma Revista de Investigación, Docencia y Proyección Social*, 1(25), 73-81. doi: <https://doi.org/10.26621/ra.v1i25.729>
- Yary, O. (2017). Actividades pedagógicas para estimular el lenguaje verbal de los niños y niñas de 1 a 2 años del centro infantil del Buen Vivir Carrusel de niños de la Parroquia Chiguaza del Cantón Huamboya, periodo 2016-2017. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14744/1/UPS-CT007248.pdf>
- Yépez, E., y Padilla, G. (2021). La oralidad y las dimensiones del lenguaje en los infantes. *Revista Cognosis*, 5(1), 01-22. Obtenido de <https://190.15.136.223/index.php/Cognosis/article/view/1973>
- Zariñana, G., Vara, G., y Ayala, S. (2019). Desarrollo de Lenguaje en niños de preescolar de Coatepec Harinas. *Conisen Investigar para informar*, 1-12.

ANEXOS

Anexo 1.

PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS DEL CENTRO INFANTIL PARVULITOS SONADORES

Justificación

La propuesta está direccionada a consolidar el lenguaje mediante la ejecución de actividades lúdicas para niños del centro infantil. Los principales factores que impulsaron la creación de este recurso, en primera instancia se alinean a las modificaciones que generó la pandemia, pues un porcentaje significativo de estudiantes nacieron y de desarrollaron durante sus primeros años de vida en confinamiento con una escasa interacción social.

Descripción de los destinatarios y responsables

La presente propuesta va dirigida al personal que educa a estudiantes de dos años del Centro de Desarrollo Infantil Parvulitos Sonadores para que puedan estimular y desarrollar el lenguaje.

La aplicación de este recurso está destinada niños de 2 años, siendo un grupo heterogéneo, con diversidad sociocultural y familiar. El programa está diseñado para desarrollar y afianzar destrezas y capacidades lingüísticas. Los responsables directos de la actividad será las docentes, con el apoyo de los padres de familia y demás miembros de la comunidad educativa.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general:

Aplicar un programa de actividades lúdicas para el desarrollo del lenguaje en niños de dos años del centro de desarrollo infantil.

Objetivos específicos de la propuesta:

- Evaluar el nivel de desarrollo del lenguaje durante la aplicación de actividades lúdicas en niños del centro de desarrollo infantil.
- Valorar el impacto de actividades para el desarrollo del lenguaje en niños del centro de desarrollo infantil.

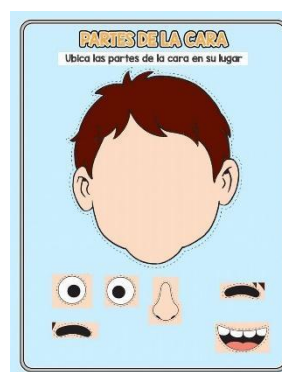
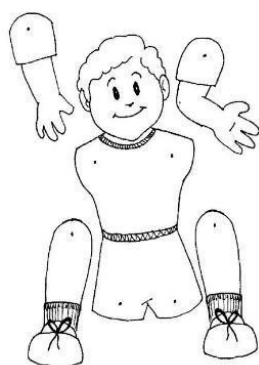
Instrucciones

- Antes de la ejecución de las actividades de la guía considere las siguientes recomendaciones:
- Lea con atención la descripción de la actividad, los materiales y los objetivos a desarrollar.
- Establezca el área de trabajo libre de objetos que puedan interrumpir el paso o generar accidentes.
- Recuerda generar actividades que permitan generar sinergia con el estudiante previo a la ejecución de las tareas descritas en el programa
- Posterior a la ejecución de la actividad establece procesos de diálogo, reflexión e interiorización.
- Evalúa permanentemente las actividades

2.5.1. PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS DEL CENTRO INFANTIL PARVULITOS SONADORES

ACTIVIDAD LÚDICA N°1

NOMBRE: Arma un Rompecabezas.



Descripción

El rompecabezas es un material didáctico que permite trabajar la atención, memoria, coordinación viso motriz y lenguaje, permite además aprender sobre un tema en específico como lo es en este caso el cuerpo humano y sus partes. (Pajares Cacho, 2021).

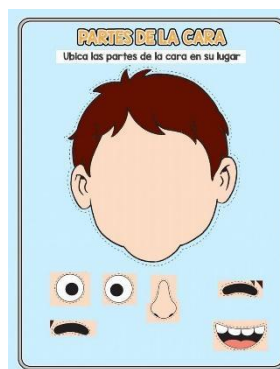
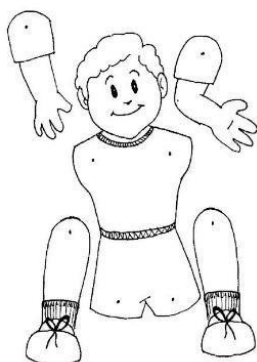
Objetivo

Identificar las partes del cuerpo mediante el uso de un rompecabezas para relacionar de manera correcta el vocabulario respectivo con el cuerpo.

Desarrollo de la Actividad

Se motiva a los niños a ubicarse en semicírculo sentados en la alfombra, se presenta primero un rompecabezas elaborado de cartón acerca el rostro y sus partes, se nombra cada una de ellas y se motiva que observen, toquen y pronuncien cada una de las partes de la cara. Luego se muestra cómo se arma el rompecabezas donde va cada una de las piezas, después se anima a que de uno en uno armen el rompecabezas. A continuación, se presenta un rompecabezas del cuerpo humano acorde a su tamaño, de la misma manera se motiva a los niños que observen, toquen y pronuncien las partes del cuerpo humano; se muestra cómo se arma el rompecabezas, en este caso se motiva que realicen una fila, respeten su turno y de uno en uno armar el rompecabezas y se los guía en el proceso.

NOMBRE: Conceptos cualitativos



Descripción

El rompecabezas es un material didáctico que permite trabajar la atención, memoria, coordinación viso motriz y lenguaje, permite además aprender sobre un tema en específico como lo es en este caso el cuerpo humano y sus partes. (Pajares Cacho, 2021).

Objetivo

Conocer los conceptos cualitativos como uno, algunos, el resto, todos, mediante el trabajo con un rompecabezas para el desarrollo de su lenguaje comprensivo.

Desarrollo de la Actividad

Se motiva a los niños a ubicarse en semicírculo sentados en la alfombra, se presenta primero un rompecabezas elaborado de cartón acerca el rostro y sus partes, se nombra cada una de las partes y se motiva a reconocer los conceptos cualitativos como uno, en referencia a una nariz, una boca, luego pido pasar algunas otras piezas o todas para armar el rompecabezas y en este caso el resto sería el otro rompecabezas del cuerpo humano donde se trabaja de la misma manera.

ACTIVIDAD LÚDICA N°2

NOMBRE: Jugemos a lavar la Ropa.



Descripción

Los pictogramas (dibujos) permiten al infante conocer sobre el medio que los rodea y manipular objetos reales, lo cual ayuda a incrementar el vocabulario y su desarrollo lingüístico (Pastaz Quenguan, 2014).

El juego simbólico es la implementación de acciones, situaciones y personajes de manera espontánea en el que el niño interactúa con los demás lo que mejora su competencia lingüística (Abad & de Velasco, 2011).

Objetivo

Identificar diferentes prendas de vestir de uso cotidiano del infante, mediante el juego simbólico de lavar y tender la ropa para incrementar su vocabulario.

Desarrollo de la actividad

Se empieza la actividad motivando a los niños a sentarse en la alfombra y presentándoles imágenes de las prendas de ropa, donde se motiva que pronuncien repitiendo que prenda es, luego se explica acerca del juego, donde vamos a colocar en la lavadora para que se limpie la ropa y luego a tenderla. Después se incentiva a ponerse de pie, se entrega una prenda de ropa a cada uno y se les presenta la lavadora de cartón donde cada niño en fila, se introduce la prenda de ropa intentando pronunciar que es, luego de un momento se estimula a recordar que prenda tenían en sus manos y la van a tender en un pequeño tendedero. A continuación, se incita que se sienten y observen las prendas de ropa tendidas donde se va ir repasado una por una su nombre.

Finalmente se permite el juego libre con los recursos vistos.

NOMBRE: Palabras inhibitorias.



Descripción

Los pictogramas (dibujos) permiten al infante conocer sobre el medio que los rodea y manipular objetos reales, lo cual ayuda a incrementar el vocabulario y su desarrollo lingüístico (Pastaz Quenguan, 2014).

El juego simbólico es la implementación de acciones, situaciones y personajes de manera espontánea en el que el niño interactúa con los demás lo que mejora su competencia lingüística (Abad & de Velasco, 2011).

Objetivo

Trabajar en la comprensión de palabras inhibitorias mediante el desarrollo de consignas para trabajar la agudeza auditiva

Desarrollo de la actividad

Se empieza la actividad motivando a los niños ubicarse la fila y seguir de uno en uno las siguientes consignas, pido al niño pasar un objeto como un pantalón, cuando lo sujete y lo traiga hacia mí; ubico mi mano en señal de alto y reitero “perdón quise decir el abrigo”, de la misma manera con otras prendas de ropa a los demás niños, de tal forma que incentivo a poner atención y discriminar las consignas que se pide. Finalmente entrego una prenda a cada uno la nombro e incentivo que también lo hagan y les pido entregarme y tomar otro objeto y dárselo a alguien más.

ACTIVIDAD LÚDICA N°3

NOMBRE: **Escucha el cuento.**



Descripción

El Uso de cuentos desarrolla la atención, imaginación, creatividad, también permite al niño escuchar y observar la narración de una historia que le parece llamativa; profundiza además su vocabulario por lo que desarrolla sus habilidades lingüísticas (Aliaga Vilca, 2016).

Objetivo.

Escuchar y responder a las cortas preguntas del cuento para lograr incrementar el vocabulario y desarrollar la expresión oral.

Desarrollo de la actividad.

Se motiva a los niños a sentarse en la alfombra y formar un círculo, luego incentivo a escuchar un corto cuento ¿Dónde está Spot? Mediante la observación de imágenes; después se realiza cortas preguntas y se estimula a responder; a continuación, se proyecta el mismo cuento para que observen con más claridad y se desarrolla preguntas de uno en uno mediante una conversación. Finalmente entrego un dibujo pequeño de un perro a cada uno e impulso al juego libre manifestando que es necesario cuidarlo y preguntar si desean conocer algo sobre el perro.

NOMBRE: Los tres cerditos**Descripción**

El Uso de cuentos desarrolla la atención, imaginación, creatividad, también permite al niño escuchar y observar la narración de una historia que le parece llamativa; profundiza además su vocabulario por lo que desarrolla sus habilidades lingüísticas (Aliaga Vilca, 2016).

Flipsnack permite la creación de cuentos de manera original, el niño trabaja la atención y lenguaje al describir lo que observa al momento (Rodríguez et al., 2020).

Objetivo.

Realizar la actividad del soplo mediante el uso de narrativas digitales para fortalecer los músculos del habla.

Desarrollo de la actividad.

Se motiva a los niños a sentarse en la alfombra y formar un semicírculo, mediante la herramienta Flipsnack se presenta una narrativa digital de los tres cerditos, donde la educadora narra la historia y les motiva a soplar cada vez que el lobo aparece; se realiza preguntas cortas con animo a ser vocalizadas. Finalmente se presenta el cuento de manera digital para animar el desarrollo de su imaginación.

ACTIVIDAD LÚDICA N°4

NOMBRE: **Veo-Veo.**



Descripción

Los pictogramas son una representación de contenidos que permiten la interpretación de imágenes, por lo tanto, el uso de la pictografía se encuentra dirigida al incremento del lenguaje (Domínguez & Medina, 2019).

Las adivinanzas permiten al niño llamar su atención y buscan la ampliación del vocabulario, de la misma manera se relaciona con el desarrollo cognitivo del infante (Mendoza Curay, 2019).

Objetivo

Descubrir objetos de su entorno mediante el juego veo-veo para lograr la intención comunicativa y ampliar su vocabulario.

Desarrollo de la Actividad

Se motiva a los niños a sentarse en la alfombra y escuchar las direcciones, se explica a los niños que se presentará una serie de imágenes en las que todos van a pronunciar e intentar hacerlo. La educadora da la dirección del juego presentando de una en una cada imagen cubierta con una tela con la consigna veo-veo y les incentiva a responder ¿Qué vez?; a continuación, se dice “una cosita” y ellos responden ¿Qué cosa es?; luego se muestra la imagen en forma de sorpresa y se motiva a que la pronuncien el objeto; a continuación, se coloca cada imagen en el pizarrón y se incentiva a pronunciar una vez más diciéndoles veo-veo un..... (Señalo la imagen) y motivo reconocer ¿qué es?

NOMBRE: Wheel of names.**Descripción**

Wheel of name, permite trabajar una corta actividad mediante el recurso de la tecnología, se trata de una ruleta que gira, donde se puede colocar distintas imágenes y al parar se visualizar una sola, por lo que se motiva a describir lo que observan, desarrollando la atención, la escucha y el lenguaje de los infantes (Torres, 2021).

Objetivo

Descubrir objetos de su entorno mediante la herramienta Wheel of names para desarrollo de su vocabulario.

Desarrollo de la Actividad

Se motiva a los niños a sentarse en la alfombra y observar la proyección acerca de la ruleta con distintos objetos donde se va a motivar a pronunciar cada una, de las imágenes que va apareciendo y también se realiza motiva armar cortas oraciones con cada objeto y repetirlas.

ACTIVIDAD LÚDICA N°5**NOMBRE: Qué paso en la imagen.****Descripción.**

Pictogramas de secuencias temporales o causales que benefician al infante en torno a su conocimiento de nociones, además que permite identificar al niño una cadena de eventos que lo llevan pensar que sucede en la imagen, como consiguiente ayuda a trabajar su expresión oral (Coloma, 2014).

Objetivo

Trabajar la expresión oral mediante pictogramas de secuencia temporales para desarrollar el lenguaje.

Desarrollo de la actividad

Incentivo a los niños a sentarse en la alfombra y les motivo a observar de una en una imagen sobre secuencias temporales y de causa y efecto, luego impulso que describan que observan en la primera imagen y llamo su atención en la siguiente preguntando ¿Que paso aquí? Con el personaje de la imagen y motivo a que hablen. Luego entrego la imagen a cada uno, incentivo que observen y describa lo que en grupo ya lo hicimos.

NOMBRE: Describo imágenes.



Descripción.

Pictogramas de secuencias temporales o causales que benefician al infante en torno a su conocimiento de nociones, además que permite identificar al niño una cadena de eventos que lo llevan pensar que sucede en la imagen, como consiguiente ayuda a trabajar su expresión oral (Coloma, 2014).

Objetivo

Trabajar la expresión oral mediante pictogramas de secuencia temporales para desarrollar el lenguaje.

Desarrollo de la actividad

Incentivo a los niños a sentarse en la alfombra y les motivo a observar de una en una, imágenes sobre secuencias donde, la educadora va a describir lo que observa en la imagen y en cada una, luego recuerdo mediante preguntas ¿Quién está aquí? ¿Qué está haciendo?, luego en la siguiente y motivo a describir lo que observan y explico porque tienen una secuencia.

ACTIVIDAD LÚDICA N°6**NOMBRE: Escucha Atentamente.****Descripción.**

La discriminación auditiva trabaja en el niño la asociación de un sonido hacia determinado objeto; permite reconocer y diferenciar las cualidades del sonido como tono, intensidad y duración. Se relaciona con la conciencia auditiva por lo que accede a desarrollar el lenguaje comprensivo (Anticona Segura, 2020).

Objetivo.

Identificar y diferenciar los sonidos del cuerpo humano mediante grabaciones y el uso de pictogramas para trabajar en la conciencia auditiva y el lenguaje comprensivo.

Desarrollo de la Actividad.

Incentivo a los niños a sentarse en la alfombra, luego reproduzco en la grabadora la secuencia de sonidos del cuerpo humano como un niño durmiendo, comiendo, jugando, bañándose, etc. para llamar su atención, a continuación, más despacio de uno en uno y ubico la imagen que le corresponde e impulso a responder que sonido e imagen es; de esta manera con los siguientes sonidos. Después ubico todas las imágenes en la pizarra reproduzco los sonidos de uno en uno y les motivo por ellos mismo a señalar a cuál pertenece y pronunciar cuál es.

NOMBRE: Salto donde corresponde.



Descripción.

La discriminación auditiva trabaja en el niño la asociación de un sonido hacia determinado objeto; permite reconocer y diferenciar las cualidades del sonido como tono, intensidad y duración. Se relaciona con la conciencia auditiva por lo que accede a desarrollar el lenguaje comprensivo (Anticona Segura, 2020).

Objetivo.

Reconocer objetos de uso cotidiano y su uso mediante el uso de pictogramas y consignas cortas.

Desarrollo de la Actividad.

Incentivo a los niños a ponerse de pie y ubico en la pared una serie de imágenes, un vaso, zapatos, una cuchara, celular, motivo a observar y refuerzo en que actividad usan cada objeto, motivo a nombrar cada una de las imágenes; luego motivo a ubicarse a los niños en fila, coloco cada imagen en un ula-ula, las ubico en el piso de forma horizontal y realizo cada pregunta que usa para tomar agua pido que señale y salte hacia la imagen que corresponde, de esta manera con cada niño y diferente dirección.

ACTIVIDAD LÚDICA Nº 7

NOMBRE: **Miremos la obra.**



Descripción.

El uso de títeres permite al niño observar una serie de situaciones que llaman su atención y trabaja el lenguaje, pues es consiente en interactuar de manera espontánea y manejar un lenguaje fluido (Mendoza Curay, 2019).

Objetivo.

Trabajar el uso de pronombres mediante una pequeña obra de títeres para desarrollar la expresión oral

Desarrollo de la Actividad.

Motivo a los niños a sentarse en la alfombra y les motivo a escuchar una pequeña obra de títeres acerca de la amistad donde involucre el uso de pronombres y nociones de relación adentro y sobre. En el transcurso de la obra se motiva a responder las diferentes preguntas. Luego entrego a cada uno un títere y les motivo a jugar de manera libre.

NOMBRE: Espero mi turno.**Descripción.**

El uso de títeres permite al niño observar una serie de situaciones que llaman su atención y trabaja el lenguaje dado que consiente en interactuar de manera espontánea y manejar un lenguaje fluido (Mendoza Curay, 2019).

Objetivo.

Trabajar la imitación de sonidos y espera de turnos mediante el uso de los títeres.

Desarrollo de la Actividad.

Motivo a los niños a sentarse en la alfombra y les incentivo a escuchar una pequeña obra de títeres acerca de un pequeño oso y su amiga Maya, que descubren nuevos animales y sus sonidos, también donde se puede observar un pequeño juego de imitación de sonidos con la espera de turnos, luego se realiza a los niños pequeñas preguntas de sí y no y se motiva a responder.

ACTIVIDAD LÚDICA Nº 8

NOMBRE: **Simón Dice**

SIMÓN DICE



Descripción

Simón dice es un juego verbal divertido para el niño que consiste en llevar a cabo acciones que el adulto le pide, precedida por la frase "Simón dice". Permite al infante desarrollar su comprensión de lenguaje y expresión (Díaz-Rojas, 2014).

Objetivo.

Trabajar órdenes de dos secuencias mediante el juego simón dice para desarrollar la comprensión y expresión de su lenguaje.

Desarrollo de la actividad

Se incentiva a los niños a ponerse de pie y observar a la educadora, se explica el juego acerca de Simón dice dónde van escuchar atentamente la consigna y realizarla, se ejecuta la actividad de forma individual pronunciando el nombre de cada niño/a. Se realiza la consigna con objetos de la sala.

NOMBRE: **Simón pronuncia.**

SIMÓN DICE



Descripción

Simón dice es un juego verbal divertido para el niño que consiste en llevar a cabo acciones que el adulto le pide, precedida por la frase "Simón dice". Permite al infante desarrollar su comprensión de lenguaje y expresión (Díaz-Rojas, 2014). Wheel of name, permite trabajar una corta actividad mediante el recurso de la tecnología, se trata de una ruleta que gira, donde se puede colocar distintas imágenes y al parar se visualizar una sola, por lo que se motiva a describir lo que observan, desarrollando la atención, la escucha y el lenguaje de los infantes (Torres, 2021).

Objetivo.

Señalar e intentar pronunciar objetos del entorno mediante el recurso tecnológico Wheel of names.

Desarrollo de la actividad

Se incentiva a los niños a sentarse formando un semicírculo en la alfombra y motivo a poner atención a la siguiente a la ruleta Wheel of name donde aparece objetos del entorno como: un gato, galleta, manzana, mamadera, vaso; y de uno en uno se ira eligiendo; escojo a cada niño diciendo por ejemplo Camilo pronuncia e incentivo a decir lo que observa y luego pregunto a todos. De la misma manera con los demás niños.

ACTIVIDAD LÚDICA N°9

NOMBRE: Reconozco objetos.



Descripción.

Trabajar en los niños la capacidad de interpretar mensajes verbales, identificar acciones, comprender palabras (vocabulario) acorde a su edad como base para todo conocimiento, permite posteriormente el desarrollo de su expresión oral (Aliaga Vilca, 2016).

El uso de pictogramas de igual forma permite trabajar el reconocimiento de objetos, estimular el lenguaje y fortalecer el desarrollo integral de los infantes (Domínguez & Medina, 2019).

Objetivo.

Comprender e identificar distintos objetos y su uso, en torno al vocabulario acorde a su edad mediante pictogramas y la discriminación auditiva para trabajar su lenguaje.

Desarrollo de la Actividad

Motivo a los niños a ponerse de pie formando un semicírculo, presento las imágenes para desarrollar su vocabulario y pronuncio por su nombre, luego las coloco en el piso. Explico la actividad en la cual, al escuchar el nombre del objeto que se pronuncie, para que lo usen y les motiva a ubicarse de pie donde se encuentra la imagen; después se realiza la actividad detallando solamente para que usen cada objeto y nuevamente se motiva a que se dirijan donde se encuentra.

NOMBRE: Pido objetos del entorno.



Descripción.

Trabajar en los niños la capacidad de interpretar mensajes verbales, identificar acciones, comprender palabras (vocabulario) acorde a su edad como base para todo conocimiento, permite posteriormente el desarrollo de su expresión oral (Aliaga Vilca, 2016).

El uso de pictogramas de igual forma permite trabajar el reconocimiento de objetos, estimular el lenguaje y fortalecer el desarrollo integral de los infantes (Domínguez & Medina, 2019).

Objetivo.

Comprender e identificar distintos objetos y su uso, en torno al vocabulario acorde a su edad mediante pictogramas y la discriminación auditiva para trabajar su lenguaje.

Desarrollo de la Actividad

Dibujó una figura en forma de elipse en el piso y motivo a los niños a caminar y seguir la línea caminando de uno en uno formando una fila, luego presento imágenes de cocodrilos y motivo a que salten cuando observen uno, finalmente ubico globos en la mesa fuera del elipse y motivo a pedir si desean un globo diciendo la palabra “dame” un globo, los cuales tendrán la imagen de un objeto que el niño/a reconoce y pronuncia en conjunto con un adjetivo ejemplo “perro bonito”. Finalmente, incentivo a jugar con los globos dentro del elipse y fuera para trabajar nociones de relación adentro y afuera.

ACTIVIDAD LÚDICA N°10

NOMBRE: Canto una canción.



Descripción.

Las canciones son parte del mundo infantil y aportan grandes beneficios en torno a su desarrollo cognitivo debido al atractivo que presentan los niños intentan repetir la letra de la canción y seguir su ritmo (Mendoza Curay, 2019).

Objetos.

Cantar una canción mediante una corta dinámica con el uso de imágenes para trabajar la articulación de lenguaje.

Desarrollo de la actividad.

Incentivo a los niños a sentarse en la alfombra y formar un círculo, presento una canción con pictogramas “tres pececitos” les motivo a cantar y seguir una corta dinámica; luego presento tres imágenes formadas en un tren en relación a la canción e incentivo a ponerse de pie, colocarse en fila y pronunciar cada una de las imágenes que observa y que están haciendo.

NOMBRE: Canto una canción.



Descripción.

Las canciones son parte del mundo infantil y aportan grandes beneficios en torno a su desarrollo cognitivo considera el atractivo que presentan los niños intentan repetir la letra de la canción y seguir su ritmo (Mendoza Curay, 2019). La realidad aumentada brinda también grandes beneficios en el trabajo desde edades tempranas como lo son el desarrollo de la concentración, atención e imaginación, conociéndose como un recurso divertido que mejora el proceso de enseñanza (Caicedo Mancera, 2022).

Objetos.

Cantar una canción acerca de los animales con la herramienta animal 4D para trabajar la comunicación expresiva.

Desarrollo de la actividad.

Incentivo a los niños a sentarse en la alfombra y formar un círculo, canto una canción acerca de la ronda de los animales y motivo a seguir el ritmo de la canción, aplaudir y cantar, luego proyecta los animales de acuerdo a la canción con el uso de animal 4D e incentivo a observar los animales y a repetir el sonido que realizan.

Anexo 2. Test PLS 5



Protocolo

	Year	Month	Day
Test Date			
Birth Date			
Chronological Age			

Child's Name: _____ Address: _____
 Age: _____ Sex: _____ Grade: _____ School: _____
 Examiner: _____ Teacher: _____

		Raw Score Calculation		Norm-Referenced Scores						
Auditory Comprehension	Last AC item administered			Standard Score (SS)	SD Confidence Interval (____ % level)	Percentile Rank (PR)	PIs for SS Confidence Interval Values	Age Equivalent		
	Minus (-) number of 0 scores	-								
	AC Raw Score		to						to	
Expressive Communication	Last EC item administered			Standard Score (SS)	SD Confidence Interval (____ % level)	Percentile Rank (PR)	PIs for SS Confidence Interval Values	Age Equivalent		
	Minus (-) number of 0 scores	-								
	EC Raw Score		to						to	
Total Language Score	AC Standard Score			Standard Score Total	SD Confidence Interval (____ % level)	Percentile Rank (PR)	PIs for SS Confidence Interval Values	Age Equivalent		
	Plus (+) EC Standard Score	+								
	Standard Score Total								to	to
	AC Raw Score + EC Raw Score									

Score Summary			
Standard Scores	AC	EC	TLE
150	---	---	---
+3SD	140	---	---
140	---	---	---
130	---	---	---
+2SD	125	---	---
120	---	---	---
115	---	---	---
+1SD	110	---	---
105	---	---	---
Mean	100	---	---
95	---	---	---
90	---	---	---
-1SD	85	---	---
80	---	---	---
75	---	---	---
-2SD	70	---	---
65	---	---	---
60	---	---	---
-3SD	55	---	---
50	---	---	---

Discrepancy Comparison	AC Standard Score	EC Standard Score	Difference	Critical Value	Significant Difference? (Y or N)	Prevalence in the Normative Sample*	Level of Significance
		<input type="text"/>	<input type="text"/>	= <input type="text"/>		Y or N	

*See Table D.1 in the Manual de administración y puntuación to determine if the difference between AC and EC scores is significant.

**See Table D.2 to determine prevalence in the normative sample.

Supplemental Measures

Articulation Screener Raw Score:

Typical
 Further evaluation indicated
 Further evaluation strongly indicated

Language Sample Checklist

Reinforces PLS-5 Spanish results
 Differs greatly from PLS-5 Spanish results

Cuestionario de comunicación en el hogar

Reinforces PLS-5 Spanish results
 Differs greatly from PLS-5 Spanish results

Growth Scale Values (GSV)

Date: / / Date: / / Date: / / Date: / /

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
AC	EC	AC	EC

1st administration 2nd administration 3rd administration 4th administration

Notes: