



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

El juego lúdico como medio para el aprendizaje del lenguaje mediante el uso de trabalenguas, adivinanzas y canciones para los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “General Juan Lavalle” de la ciudad Riobamba

**Trabajo de Titulación para optar al título de
Licenciada en Educación Inicial**

Autora

Romero Yungan Marcela Yasmin

Tutor

Mgs. Chicaiza Sinchi Dina Lucía

Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Marcela Yasmin Romero Yungan, con cédula de ciudadanía 0604043844, autora del trabajo de investigación titulado: **EL JUEGO LÚDICO COMO MEDIO PARA EL APRENDIZAJE DEL LENGUAJE MEDIANTE EL USO DE TRABA LENGUAS, ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN “BÁSICA GENERAL JUAN LAVALLE”, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 5 de marzo de 2024.



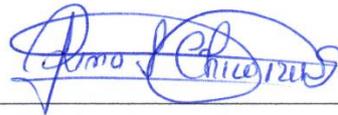
Marcela Yasmin Romero Yungan

C.I: 0604043844

DICTAMEN FAVORABLE DEL TUTOR

Quien suscribe, **Mgs. Chicaiza Sinche Dina Lucía** catedrático adscrito a la **Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías**, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **EL JUEGO LÚDICO COMO MEDIO PARA EL APRENDIZAJE DEL LENGUAJE MEDIANTE EL USO DE TRABALENGUAS, ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN “BÁSICA GENERAL JUAN LAVALLE”, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA**, bajo la autoría de Marcela Yasmin Romero Yungan; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 5 días del mes de marzo de 2024



Mgs. Chicaiza Sinche Dina Lucía
C.I: 0602374258

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **EL JUEGO LÚDICO COMO MEDIO PARA EL APRENDIZAJE DEL LENGUAJE MEDIANTE EL USO DE TRABALENGUAS, ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN “BÁSICA GENERAL JUAN LAVALLE”, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA**, presentado por Romero Yungan Marcela Yasmin, con cédula de identidad número 0604043844, bajo la tutoría de Mgs Chicaiza Sinche Dina Lucia; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a los 15 días del mes de abril del 2024

Presidente del Tribunal de Grado
Mgs. Luis Fernando Alvear Ortiz



.....

Miembro del Tribunal de Grado
Mgs. Virginia Barragán Erazo



.....

Miembro del Tribunal de Grado
Mgs. Tannia Alexandra Casanova Zamora



.....

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

Que, **ROMERO YUNGAN MARCELA YASMIN** con CC: **0604043844**, estudiante de la Carrera de **EDUCACIÓN INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**EL JUEGO LÚDICO COMO MEDIO PARA EL APRENDIZAJE DEL LENGUAJE MEDIANTE ELE USOS DE TRABALENGUAS, ADIVINANZAS Y CANCIONES PARA LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GENERAL JUAN LAVALLE" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA**" cumple con el **9 %**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación Institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 03 de abril de 2024



Mgs. Chicaiza Sinchi Dina Lucía
TUTOR

DEDICATORIA

A Dios, fuente de sabiduría, agradezco por darme la fuerza y la fortaleza para seguir adelante con mis metas y sueños.

A mi amada familia mi madre Gloria Yungan, mis hermanas Evelyn y Araceli y a mi hijo Dylan Cobos y a mi querido padre que me cuida desde el cielo, cuyo amor incondicional y apoyo han sido la base fundamental para lograr llegar hasta donde estoy, que siempre han estado ahí impulsándome cuando me he sentido caer. Gracias por ser el pilar fundamental durante este proceso de mi vida, los quiero mucho.

Marcela Yasmin Romero Yungan

AGRADECIMIENTO

Al concluir una etapa maravillosa de mi vida quiero extender un profundo agradecimiento a todas las personas que contribuyeron a la realización de esta tesis.

En primer lugar, a la Universidad Nacional de Chimborazo, por brindarme la oportunidad de realizar mis estudios en la Facultad De Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías en la carrera de Educación Inicial.

Mi profundo reconocimiento a mi tutor de tesis, Mgs Chicaiza Sinche Dina Lucia, por su guía y paciencia. Por sus sugerencias que han sido valiosas para completar con éxito este trabajo de investigación.

Agradezco también a la escuela de educación “Básica General Juan Lavalle”, en especial a la Lcda. Carito Ortiz por su colaboración en la aplicación de la ficha de observación, misma que ayudo a recaudar datos reales en el desarrollo de la investigación.

Finalmente, mi agradecimiento a mi familia, amigos y seres queridos que fueron participes de este proceso arduo, gracias por creer en mí y no dejar que me rinda, por estar siempre a mi lado dándome el apoyo emocional y su amor incondicional, y a mi hijo que siempre ha estado a mi lado brindándome todo el amor, y que ha sido el impulso para seguir superándome día a día. Gracias a todos ustedes por acompañar en una etapa más de mi vida.

Marcela Yasmin Romero Yungan

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I.....	14
1. INTRODUCCIÓN.....	14
1.1 Antecedentes.....	15
1.2 Planteamiento del problema.....	16
1.3 Justificación.....	16
1.4 Objetivos.....	17
1.4.1 Objetivo general.....	17
1.4.2 Objetivos específicos.....	17
CAPÍTULO II.....	18
2. MARCO TEÓRICO.....	18
2.1 El juego lúdico.....	18
2.1.1 Beneficios de los juegos lúdicos en los niños.....	18
2.1.2 Características del juego lúdico.....	19
2.1.3 Algunas contribuciones del juego en los niños.....	19
2.2 Aprendizaje del lenguaje.....	19
2.2.1 El desarrollo del lenguaje en niños es un proceso gradual.....	20
2.2.2 Etapas del desarrollo del lenguaje.....	20
CAPÍTULO III.....	28
3. METODOLOGÍA.....	28
3.1 Enfoque de la investigación.....	28
3.2 Tipo de investigación.....	28
3.3 Diseño de investigación:.....	28

3.4 Técnicas	28
3.5 Instrumento.....	28
3.6 Población y muestras	28
3.6.1 Población.....	28
CAPÍTULO IV	30
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	30
4.1 Resultados	30
CAPÍTULO V	39
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	39
5.1 Conclusiones	39
5.2 Recomendaciones	40
BIBLIOGRAFÍA	41
ANEXOS	45

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Resumen de beneficiarios	28
Tabla 2 La docente utiliza el juego lúdico.....	30
Tabla 3 El niño forma frases largas y coherentes	31
Tabla 4 Promueve en el niño la participación activa.....	32
Tabla 5 La docente al enseñar nuevo vocabulario utiliza el juego	33
Tabla 6 La docente utiliza trabalenguas, adivinanzas y canciones.....	34
Tabla 7 Muestra fluidez en la repetición de trabalenguas	35
Tabla 8 El niño muestra interés al repetir adivinanzas y canciones	36
Tabla 9 Le gusta compartir sus ideas con sus semejantes	37

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 La docente utiliza el juego lúdico	30
Figura 2 El niño forma frases largas y coherentes	31
Figura 3 Promueve en el niño la participación activa	33
Figura 4 La docente al enseñar nuevo vocabulario utiliza el juego	34
Figura 5 La docente utiliza trabalenguas, adivinanzas y canciones	35
Figura 6 Muestra fluidez en la repetición de trabalenguas.....	36
Figura 7 El niño muestra interes al repetir adivinanzas y canciones.....	37
Figura 8 Le gusta compartir sus ideas con sus semejantes.....	38

RESUMEN

La presente investigación titulada El juego lúdico como medio para el aprendizaje del lenguaje mediante el uso de trabalenguas, adivinanzas y canciones para los niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación “Básica General Juan Lavalle”, tiene como objetivo general identificar el juego lúdico como medio para el fortalecimiento del lenguaje a través del uso de trabalenguas, adivinanzas y canciones para niños de 4 a 5 años en la institución educativa antes mencionada. Para alcanzar este propósito, se ha empleado una metodología con enfoque cuantitativo, utilizando un diseño no experimental y un nivel de tipo bibliográfico que facilitara la información para dicho proyecto investigativo. De esta manera, se estableció como un estudio de campo, lo que permitió obtener datos confiables y reales de la institución, para obtener los datos se utilizó la técnica de observación, centrándose en como el juego lúdico ayudara a que los niños tengan una mejor fluidez verbal con la implementación de los trabalenguas, adivinanzas y canciones. Para ellos, se elaboró una ficha de observación con indicadores específicos, que permitieron evaluar a la docente y los niños. Los resultados obtenidos mediante la observación revelaron que utilizar el juego lúdico como estrategia de estudios ayuda al infante a tener una mejor retención de información esto quiere decir que obtendrá un aprendizaje significativo. A partir del análisis de los resultados, se ha elaborado un conjunto de actividades interactivas que van de la mano con las adivinanzas, trabalenguas y canciones. Las recomendaciones expuestas pueden ser de gran utilidad en el desarrollo intelectual de los niños además de incorporar al niño a la sociedad como un sujeto activo, reflexivo y autónomo.

Palabras claves: Juego lúdico, lenguaje, habilidades lingüísticas, desarrollo verbal.

ABSTRACT

The present research entitled Playful Play as a Means of Language Learning using tongue twisters, riddles, and Songs for Children Aged 4 to 5 Years at the “General Juan Lavalle Basic Education School” has as its general objective to identify the playful game as a means of strengthening language using tongue twisters, riddles and songs for children aged 4 to 5 years in the aforementioned educational institution. A methodology with a quantitative approach has been used, using a non-experimental design and a bibliographic type of level to facilitate the information for this research project. In this way, it was established as a field study, which allowed us to obtain reliable and accurate data from the institution. The observation technique focused on how the playful game would help children to have better verbal fluency by implementing tongue twisters, riddles, and songs. For this purpose, an observation sheet was developed with specific indicators, which allowed the teacher and the children to be evaluated. The results obtained through observation revealed that using playful games as a study strategy helps children retain information better, meaning they will obtain significant learning. Based on the analysis of the results, interactive activities have been developed that go hand in hand with riddles, tongue twisters, and songs. The recommendations set out above can be of great use in the intellectual development of children, as well as in incorporating the child into society as an active, reflective, and autonomous subject.

Keywords: Playful play, language, linguistic skills, verbal development.



Reviewed by:

Mgs. Sofia Freire Carrillo

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0604257881

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere al juego lúdico como medio para el aprendizaje del lenguaje mediante el uso de trabalenguas, adivinanza que va a permitir la fluidez de las palabras en los niños de inicial dos de la escuela “General Juan Lavalle”. Cabe mencionar que el aprendizaje del lenguaje se ha convertido en un tema muy importante en el ámbito educativo, ya que a nivel docente existe una gran preocupación por la falta de fluides en la actualidad.

El juego constituye uno de los aspectos más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el mismo, la exploración y el aprendizaje práctico, que estos brindan al infante las oportunidades de desarrollarse en el entorno social que se encuentran, por ende, estos programas forman parte de la educación preescolar.

Para estimular el desarrollo del lenguaje las educadoras utilizan herramientas como la lectura de cuentos para practicar la pronunciación, el uso de signos de puntuación, los turnos de habla, el concepto de las palabras y el significado de oraciones o párrafos, de una manera didáctica y divertida.

Por consiguiente, la investigación propone una serie de ejercicios que través de repeticiones de los trabalenguas, canciones y adivinanzas acompañado de movimientos mejoran el desarrollo de la fluidez verbal, aportando no solo a la pronunciación, sino también la vocalización correcta de sonidos y palabras.

El siguiente trabajo de investigación se encuentra distribuido por diferentes contenidos los mismos que se detallan a continuación.

Capítulo I INTRODUCCIÓN: Se exterioriza la introducción, en la cual la importancia, beneficios, además de los antecedentes, el planteamiento del problema, la justificación, seguido de los objetivos general y específicos.

Capítulo II MARCO TEÓRICO: Se describe las variables de estudio, dando a conocer los conceptos, características entre otros, dicha información ha sido recolectada de libros, artículos científicos, revistas, sitios web, etc.

Capítulo III METODOLOGÍA: Se encuentra detallada la metodología de la investigación, que correspondió a un enfoque cualitativo, con un diseño no experimental por el tipo de investigación transversal y bibliográfica, con un nivel descriptivo y explicativo, la población se conformó por estudiantes de la Escuela de Educación Básica “General Juan Lavalle”, la muestra con la que se trabajó consta de 25 niños de 4 a 5 años, la técnica fue la ficha de observación.

Capítulo IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN: Resultados y discusión.

Capítulo V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES: Conclusiones y recomendaciones que se extraen de los resultados de la ficha de observación.

1.1 Antecedentes

Al haber revisado repositorios digitales de varias universidades internacionales y nacionales, se han encontrado los siguientes trabajos relacionados con las variables del tema del proyecto de investigación.

En la Universidad de Montemorelos, presenta una tesis de grado, bajo el tema *“Estrategias Lúdicas para favorecer el desarrollo del lenguaje oral en los alumnos de segundo grado del jardín de niños “México” durante el ciclo escolar 2018-2019”* la autora Diana Ramírez concluyo que el uso de estrategias lúdicas ayuda en el mejoramiento del lenguaje oral en los niños y niñas de segundo grado, asimismo que mostraban respeto a las ideas de los compañeros y solicitaban la palabras para expresar las ideas, observando que el 80% de los alumnos lograron expresarse de manera fluida y un 20% está en proceso de adquisición de un lenguaje fluido (Ramírez, 2019).

En la Universidad Católica los Ángeles Chimbote, presenta una tesis de grado, bajo el tema *“Las actividades lúdicas como estrategia en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 0735 de Buenos Aires, Tocache, San Martín, 2018.”* la autora Teesy Heras concluyo que la aplicación de actividades lúdicas como estrategias en el desarrollo del lenguaje ayudo significativamente en el mismo, al aplicar las actividades propuestas se logró evidenciar que los infantes mejoraron gradualmente en la comprensión, la expresión oral, y en la pronunciación del lenguaje (Heras, 2019).

En la Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca- Ecuador, presenta una tesis de grado, bajo el tema *“Actividades Lúdicas para la estimulación del lenguaje en niños y niñas de 2 a 3 años en la cooperativa de servicio educacionales Jardín Esperanza, año lectivo 2020-2021”* la autora Anshelly Vázquez concluyo que es necesario conocer la importancia de la estimulación del lenguaje verbal y los beneficios que tiene al trabajar en esta área, teniendo en cuenta que la comunicación es la herramienta que permite comprender y concentrarse en el entorno, la falta de atención de los padres de familia es una de las principales Causas para que se presente el retraso del lenguaje y la propuesta de actividades que han sido analizadas, y que vana ayudar en al estimulación del lenguaje (Vázquez, 2022).

En la Universidad Nacional de Educación- Azogues- Ecuador, presenta una tesis de grado, bajo el tema *“Estimulación del lenguaje oral mediante actividades didácticas para fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas”*, las autoras Dayanara Domínguez y Nathaly Medina concluyeron en su trabajo de investigación, la aplicación de actividades le permitirán el desarrollo adecuado del lenguaje, que este a su vez le permitirá la comunicación fluida con las personas que se encuentran en el entorno, además de la presentación de una guía de actividades, que le permitirá al docente poder ayudar con más facilidad a que el infante mejore la pronunciación (Domínguez, 2019).

En la Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba – Ecuador, presenta una tesis de grado, con el tema *“El método lúdico para el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 4 a 5 años, en la Escuela de Educación Básica Dr. José Mariano Borja, parroquia Cajabamba”*, cantón Colta provincia de Chimborazo, período octubre 2020 – marzo 202, la autora María Gualla concluye que la implementación del método lúdico en los niños que

cursan el nivel de inicial II es importante porque les ayuda a desarrollar el lenguaje oral, es por eso que en la evaluación aplicada se puede evidenciar que un 56% de los niños pueden realizar las actividades, pero no tienen una retención adecuada de la información, por ende no han adquirido un desarrollo adecuado del lenguaje oral (Guaila, 2021).

1.2 Planteamiento del problema

En muchos países de Latinoamérica, existen limitaciones para acceder al lenguaje debido a los diferentes problemas y causas o ya sea por el entorno que lo rodea afectando a un 2% de la población infantil, presentando problemas de lenguaje, la capacidad de comprensión lingüística está por debajo de las expectativas para el rango de edad contemplada en esta investigación, un niño con problemas en el desarrollo del lenguaje presentará dificultad para entender palabras o frases, poseyendo un vocabulario muy pobre que le impedirá expresar lo que desea (Llorente, 2016).

En el Ecuador el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas nacidos durante la pandemia se ha comprobado que es más lento que el de los nacidos antes de la misma, generando secuelas negativas en la comunicación verbal, tomando en cuenta que las interacciones sociales que ocurren durante los primeros meses de vida son fundamentales en el desarrollo lingüístico, y al no existir una correcta estimulación los niños presentan dificultades verbales al momento de manifestar sus ideas, pensamientos y sentimientos, provocando en ellos frustración debido a que no se dan a entender (Sanz, 2023).

En la Escuela de Educación “Básica General Juan Lavallo” de la ciudad de Riobamba se evidencia un grupo de niños y niñas que presentan problemas de comunicación debido a la falta de fluidez del lenguaje, desencadenando una serie de problemas como la falta de entendimiento alumno-docente, la interacción con los demás compañeros, la formulación de frases complejas, un vocabulario muy reducido/pobre, en consecuencia si un niño no puede expresar sus ideas de manera clara y entendible se sentirá frustrado y no podrá interactuar con los demás. Por ello, la presente investigación procura contribuir a la solución de esta problemática a través de la implementación del juego lúdico como medio del aprendizaje del lenguaje mediante el uso de trabalenguas, adivinanzas y canciones para los niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación “Básica General Juan Lavallo”, con el fin de ayudar al niño en el desarrollo de habilidades lingüísticas.

1.3 Justificación

El juego lúdico como medio para el desarrollo del lenguaje, que ayude al niño a expresar mejor sus ideas, opiniones y la correcta pronunciación de las palabras, el mismo que, si no se presta la debida atención podría causar limitaciones en las relaciones sociales, la combinación del juego lúdico y el desarrollo del lenguaje es beneficioso para los niños y niñas, puesto que si se aprende jugando el aprendizaje se dará de manera espontánea y natural.

Este proyecto de investigación favorecerá directamente a los niños y niñas de la Escuela de Educación “Básica General Juan Lavallo”, así como de manera indirecta a los docentes de la unidad educativa, que podrán utilizar estrategias lúdicas adecuadas, que ayudarán en el desarrollo lingüístico de los niños.

Este estudio es beneficioso, debido a la huella que genera en la población participativa ya que permitió identificar la influencia que ejerce la variable del juego lúdico sobre la variable el desarrollo del lenguaje, de igual manera es notable porque garantiza que los niños adquieran una fluidez verbal más acorde a su edad, con estrategias como los trabalenguas, adivinanzas y canciones, que facilitaran al infante una mejora en la fluidez de sus palabras al momento de comunicarse de manera asertiva con sus iguales y con las personas que se encuentran en su entorno expresando sus ideas, y así pueda obtener un aprendizaje significativo.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Identificar el juego lúdico como medio para el fortalecimiento del lenguaje a través del uso de trabalenguas, adivinanzas y canciones para niños de 4 a 5 años.

1.4.2 Objetivos específicos

- Determinar los beneficios del juego lúdico en el desarrollo de habilidades lingüísticas en los infantes mediante una sustentación bibliográfica que ayude el trabajo investigativo
- Indagar las estrategias lúdicas que utiliza la docente dentro de las actividades del aula a través de técnicas e instrumentos que facilite el estudio estadístico de la investigación
- Seleccionar juegos lúdicos (trabalenguas, adivinanzas y canciones) que contribuyan al infante el desarrollo adecuado de su lenguaje.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 El juego lúdico

Los autores manifiestan que:

El juego lúdico es una forma espontánea, placentera, fuente de desarrollo creativo, de autoaprendizaje, de investigación y de autodescubrimiento. El desarrollo de valores y actitudes se da en las experiencias de socialización, comunicación y las relaciones abiertas; de igual forma, el juego lúdico ejercita todas las capacidades del individuo, ayuda al proceso de la personalidad total, como desarrollo de cada una de las funciones fisiológicas intelectuales y sociales (Vásquez, 2021).

Según a Elisa Carrero (2008) el juego lúdico permite el aprendizaje, con una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo escolar, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente. Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación.

El juego lúdico se considera un método pedagógico que permite educar desarrollar y explorar ciertas capacidades, fortaleciendo el autoestima y el bienestar, además de la recreación y la diversión, su objetivo principal es el de entretener, relajar y divertir a los niños en los momentos de ocio, estas actividades deben ser variadas y amplias, que abarcan distintas áreas como el ejercicio físico, los juegos de mesas, destrezas mentales, y actividades al aire libre, que deben abarcar los gustos, intereses, habilidades de cada infante (Copyright, 2015).

2.1.1 Beneficios de los juegos lúdicos en los niños

- **Desarrollo cognitivo:** los juegos estimulan el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la planificación y la toma de decisiones.
- **Desarrollo físico:** Muchos juegos implican movimiento físico que promueve el desarrollo de la coordinación motora, el equilibrio y la motricidad gruesa y fina.
- **Desarrollo social y emocional:** los juegos promueven la interacción social, el trabajo en equipo, la empatía y la gestión de las emociones. Ayuda a los niños a aprender a compartir, seguir reglas y comprender sus propios sentimientos y los de los demás.
- **Aprendizaje de roles sociales:** a través del juego, los niños exploran diferentes roles y entornos sociales, que ayudan a desarrollar habilidades sociales y comprensión de los roles sociales.
- **Lenguaje y comunicación:** Jugar con otros ayuda a desarrollar el lenguaje y la comunicación. Los niños usan el lenguaje para expresar ideas, negociar reglas y cooperar.
- **Reduce el estrés:** los juegos divertidos proporcionan una forma natural de reducir el estrés y la ansiedad, ya que permiten a las personas relajarse y liberar la tensión.
- **Creatividad e innovación:** la libertad de los juegos divertidos fomenta la creatividad, la innovación y la capacidad de pensar más allá de las limitaciones tradicionales.

- **Aprendizaje activo:** a través de juegos se pueden aprender conceptos académicos y habilidades para la vida de forma activa y práctica. (González y Rodríguez, 2018)

Los juegos divertidos son una parte integral del desarrollo de los niños y también son beneficiosos para los adultos, ya que promueven la salud general y el desarrollo de importantes habilidades para la vida. La integración de juegos en diferentes entornos, incluidos la educación, el trabajo o el hogar, puede tener un impacto positivo significativo. (Paredes, 2020)

2.1.2 Características del juego lúdico

- **Voluntario y espontáneo:** El juego lúdico es una actividad que los individuos eligen participar de manera voluntaria, sin presiones externas. Surge de forma espontánea y natural.
- **Placentero:** El juego es disfrutado por sí mismo; la satisfacción y el placer son componentes fundamentales, la diversión es un elemento clave.
- **Creativo e imaginativo:** El juego fomenta la creatividad y la imaginación, permitiendo a los participantes explorar situaciones y roles ficticios.
- **Reglas flexibles:** Aunque algunos juegos pueden tener reglas, el juego lúdico permite cierta flexibilidad. Los participantes a menudo pueden adaptar o cambiar las reglas según sus necesidades.
- **Interactivo:** El juego a menudo involucra interacción social. Puede ser individual, pero también es común en entornos grupales. Ruiz y Ríos (2022)

2.1.3 Algunas contribuciones del juego en los niños.

- **Contribuciones físicas:** Posibilita diferentes movimientos que ejercitan a los niños, mejorando su coordinación psicomotriz. Esto les permite dormir mejor durante la noche y tiende a disminuir el riesgo de sobrepeso y obesidad.
- **Desarrollo sensorial y mental:** Les permite aprender a discriminar formas, tamaños colores, olores y texturas.
- **Contribuciones afectivas:** Les permite experimentar y reconocer diversas emociones, como sorpresa, alegría, tristeza, asombro, miedo, entre otras.
- **Creatividad e imaginación:** Elementos innatos del juego que propician la interacción con pares y adultos. Por ende, el juego repercute en el establecimiento de vínculos afectivos que propician la cooperación, la empatía y la seguridad de los niños. (Finol, 2021)

2.2 Aprendizaje del lenguaje

El aprendizaje del lenguaje infantil, da inicio en el nacimiento y se va extendiendo durante varios años, en los primeros años de vida es cuando se produce las adquisiciones más importantes del desarrollo oral, el bebé nace sin poder entender lo que se dice, nace sin lenguaje, en los primeros meses de vida el cerebro alcanzará la madurez adecuada que le permitirá entender y expresar palabras con sonido (Ruiz C. , 2016).

Según Lorena López (2023) el desarrollo de lenguaje es una de las habilidades más importantes durante el crecimiento de los niños, ya que facilita el aprendizaje, las habilidades sociales y es fundamental para la vida académica, laboral y personal.

2.2.1 El desarrollo del lenguaje en niños es un proceso gradual

- En las primeras semanas apenas emite sonidos, como gritos, llantos, etc, pero mostrara interes en el sonido del lenguaje materno, es incapaz de entender lo que se dice, pero siempre prestara atención a las palabras.
- Poco tiempo después empezarán a emitir sus primeras vocalizaciones, que imiten sonidos vocálicos y consonánticos del lenguaje materno, estas serán unas vocalizaciones sin sentido.
- Más adelante emitirán sus primeras palabras con sentido. También serán capaces de comprender algunas palabras y frases sencillas.
- En torno a los 12-18 meses comenzarán a usar frases sencillas. Comprenden las frases que les decimos.
- En los años siguientes aumentarán su vocabulario, la comprensión de estructuras sintácticas, el uso y comprensión de metáforas y dobles sentidos del lenguaje, así como la ironía (Ruiz C. , 2016).

2.2.2 Etapas del desarrollo del lenguaje

El uso del lenguaje está presente desde el nacimiento de los niños a su vez que les permite comunicar sus necesidades. Por ello es que existen varias etapas del lenguaje por las cuales empiezan a aprender y adquieren distintos conocimientos.

Etapa 1 – De 0 a 6 meses:

Sonidos Prelingüísticos: se comunican primeramente a través del llanto, esta es su primera forma de expresar necesidades básicas, tales como sueño, incomodidad o hambre.

Etapa 2 – De 6 a 12 meses:

Del balbuceo a las primeras palabras: expresa patrones complicados como el balbuceo, comienzan a combinar las consonantes y las vocales para formar sílabas simples que les ayudarán a hacer repeticiones.

Etapa 3 – De 12 a 24 meses:

Comienza el aprendizaje de palabras: Durante esta etapa, se comienza a tener más conciencia del significado de las palabras.

Etapa 4 – De 2 a 3 años:

El uso de palabras más complejas: Al cumplir los dos años, es normal el aumento progresivo de frases más complejas, que le ayudaran a tener una mejor comprensión con las personas que se encuentran a su alrededor.

Etapa 5- De 3 a 5 años:

Narrativa y conversaciones: esta es una de las etapas en las cuales el infante comienza a tener habilidades lingüísticas, que le permitirán expresar de mejor manera sus ideas y a su vez mantener conversaciones más largas con las personas que le rodean y poder intercalar ideas, jugar, socializar con sus compañeros. Es el momento en que los infantes expresan sus sentimientos, emociones y necesidades de una manera eficaz y puntal, pues ya tiene todo el conocimiento de las palabras para poder hablar con las demás personas y hacerse entender, en esta etapa es prudente tener contacto con otros idiomas, esto ayudará a estimular el cerebro, esto dará paso a nuevas habilidades (López L. , 2023).

Actividades lúdicas creativas para mejorar el desarrollo del lenguaje

Trabalenguas

Actividad 1

Tema. Saltarines

Objetivo Didáctico: Desarrollar el lenguaje con la repetición de los trabalenguas con claridad y rapidez.

Tiempo: 30 minutos

Recursos:

Tarjetas con pictogramas

Imágenes de acuerdo al trabalenguas

Cinta de embalar

Indicaciones:

Toto toma té,

Tita toma mate,

y yo me tomo toda

mi taza de chocolate.

- Leer el trabalenguas en voz alta, señalando cada imagen en las tarjetas con pictogramas.
- Primero se enseñará la primera frase.
- Invitar que lean con las tarjetas.
- Leemos todo y vamos a aumentar la velocidad.
- El infante deberá saltar los 10 cuadritos.
- Esperar que todos sus compañeros lleguen y decir en voz alta el trabalenguas.

Variaciones:

- Para esta actividad los niños tendrán que formar una fila y seguir el caminito hasta llegar a la meta.

- En el primer cuadrado el infante dará un salto en el segundo cuadro tendrá que dar dos saltos, y así mientras siga avanzando el infante irá aumentando el número de saltos.
- En cada cuadrado el infante deberá coger una pieza del rompecabezas.
- Quien complete el camino deberá repetir el trabalenguas y será la señal que gana el juego.

Espacio:

Es importante que esta actividad se realice en lugares amplios para que el infante pueda saltar y mantener el equilibrio y así evitar lesiones entre ellos.

Evaluación:

- La memoria
- Agilidad

Actividad 2

Tema: Arma y aprende

Objetivo Didáctico: Estimular el lenguaje en el fonema r con la repetición de los trabalenguas

Tiempo: 30 minutos

Recursos:

Tarjetas con pictogramas

Rompecabezas del trabalenguas

Mesa

Indicaciones:

El perro de Rita me irrita

Dile a Rita que cambie su perro

Por una perrita

- Leer el trabalenguas en voz alta, señalando cada imagen en las tarjetas con pictogramas.
- Invitar que lean con las tarjetas.
- Deberán formar una fila decir el trabalenguas y armar el rompecabezas.
- Si todos los integrantes de su fila logran armar el rompecabezas gana.

Variaciones:

- Para esta actividad los niños tendrán que formar una fila.
- Repetir dos veces el trabalenguas si no lo logra, tendrá que darle paso a su compañero.
- Si logra repetir bien el infante deberá correr a la mesa y colocar una pieza del rompecabezas.

- Gana el juego la fila que termine más pronto.
- Para decir que han terminado todos los integrantes deberán repetir el trabalenguas.

Espacio:

Es importante que esta actividad se realice en lugares amplios para que el infante pueda correr de preferencia en el parque esto ayudara a que si se cae no se lastime.

Evaluación:

- La memoria
- Concentración
- Participación activa

Actividad 3

Tema: Carrera de oruga

Objetivo Didáctico: Fortalecer el trabajo en equipo, y la pronunciación de las vocales mediante el juego.

Tiempo: 30 minutos

Recursos:

Tarjetas con pictogramas

Cinta adhesiva

Indicaciones:

Lado, ledó, lido, lodo, ludo

Decirlo al revés lo dudo

Ludo, lodo, lido, ledó,lado

¡Que trabajo me ha costado!

- Se forman cinco equipos con cinco integrantes.
- Cada uno va a tener un globo del color de su equipo.
- Se coloca el globo tras de su compañero para evitar que se caiga podrán coger con las manos y formar la oruga
- El equipo que consiga llegar a la meta será el ganador

Variaciones:

- Leer el trabalenguas en voz alta, señalando cada imagen en las tarjetas con pictogramas.
- Invitar que lean con las tarjetas.
- Para esta actividad los niños tendrán que formar una fila de cinco integrantes.
- Se sentarán uno tras otro.
- Los niños se agarrarán de los pies del compañero de atrás.
- Mientras avanzan a la meta, en el trayecto irán encontrando el pictograma del trabalenguas.

- Lo van a repetir y lo va a colocar en el pecho.
- El equipo que obtenga todas las tarjetas y repita todo el trabalenguas será el ganador.

Espacio:

Es importante que esta actividad se realice al aire libre.

Evaluación:

- La memoria
- Concentración
- Participación activa.
- Trabajo en equipo

Adivinanzas

Actividad 4

Tema: Resuelve el enigma

Objetivo Didáctico: Fortalecer la memoria y concentración de los infantes.

Tiempo: 10 minutos

Recursos:

Tarjetas con la adivinanza

Indicaciones:

Muchas lamparitas muy bien colgaditas, siempre encandiladas y nadie las atiza. (LAS ESTRELLAS)

- Se lee la adivinanza con un tono adecuado.
- Se solicita al infante que piense la respuesta
- Si se sabe la respuesta de la adivinanza debe alzar la mano y decir la respuesta.

Variaciones:

- Leer la adivinanza con tono moderado y claro.
- Pedir al infante que gatee mientras escucha la adivinanza.
- Si el infante sabe la respuesta tiene que pararse dar un salto y dar la respuesta.

Espacio:

Esta actividad se debe realizar al aire libre.

Evaluación

- Concentración
- Participación activa.
- Escucha activa

Actividad 5

Tema: La rayuela adivinadora.

Objetivo Didáctico: Fortalecer la memoria, equilibrio y concentración de los infantes con el juego de la rayuela.

Tiempo: 40 minutos

Recursos:

Tarjetas con las respectivas adivinanzas.

Cinta adhesiva

Indicaciones:

Si tú me quieres comer, me verás peludo y marrón y no podrás romper porque por fuera soy duro ¿Quién soy? (EL COCO)

Tiene escamas, pero no se parece a un pez, tiene corona, pero no es reina ¿Quién soy? (LAPIÑA)

Una señora muy en señorada lleva un sombrero verde y una blusita rosada ¿Quién soy? (LA FRESA)

Es anaranjada y alargada se comen los conejos para llegar a viejos ¿Quién soy? (LA ZANAHORIA)

Amarillo por dentro, amarillo por fuera con un corazón en el centro ¿Quién soy? (EL DURASNO)

Soy gordito y redondito vivo en una granja y paso cochinito ¿Quién soy? (EL CERDO)

No muerde ni ladra, pero tiene dientes y la casa resguarda ¿Quién soy? (LA LLAVE)

- Los niños se formarán en una fila y respetar su turno.
- Los jugadores deben lanzar una ficha al momento de iniciar el juego y recogerla cuando regrese.
- Si en la rayuela hay un casillero deberán saltar con un solo pie, si hay dos casilleros los dos pies, evitando pisar donde se encuentra la ficha.
- Si el jugador pierde el equilibrio deberá dar paso al siguiente jugador.
- Gana el juego el jugador que haya completado el juego de ida y vuelta sin pisar ni caerse.

Variaciones:

- En esta rayuela va estar conformada por 7 espacios cada espacio tiene su color y en cada uno de ellos tiene una adivinanza.
- Donde cae la ficha esa será la adivinanza que tiene que responder.
- Si el infante no sabe la respuesta deberá darle paso al siguiente compañero.
- El niño que adivine obtendrá un premio.

Espacio:

Esta actividad se debe realizar al aire libre, en las canchas de la escolita.

Evaluación

- Concentración
- Equilibrio
- Participación activa.

Canciones

Actividad 6

Tema: Al agua pato

Objetivo Didáctico: Potenciar en el infante el desarrollo intelectual, auditivo, lenguaje y la motricidad fina y gruesa.

Tiempo: 30 minutos

Recursos:

Un títere de dedo

Parlante

Indicaciones:

El que quiera nadar un rato como pato, como pez }
 que se quite los zapatos como yo me los quité }

Al agua pato, pato sin los zapatos pato }
 Al agua pato, pato, al agua pez }

- Pedimos al infante que repita con nosotros la canción

Variaciones:

- El infante se colocará de pie y le vamos a dar un títere de dedo un pato y de un pez para que se coloque en los deditos.
- Mientras vamos cantando y bailando vamos sacando los deditos hacia el frente.

Espacio:

Esta canción lo podemos realizar en el aula de clases, retirando las mesas y las sillas para evitar que se lastimen.

Evaluación:

- La retención
- La concentración
- Motricidad gruesa

Actividad 7

Tema: Sonidos onomatopéyicos

Objetivo Didáctico: Desarrollar en los infantes los sonidos onomatopéyicos que le ayudaran a la pronunciación correcta de las palabras.

Tiempo: 30 minutos

Recursos:

Un títere de dedo

Parlante

Indicaciones:

La ove, la ove, la oveja hace me meme meme me

La ga, la ga, la gallina hace coco coco cocorococo

El pe, el pe, el perro hace guau guauguau guauguau guau

El gri, el gri, el grillo hace cri cricrí cricrí

La le, la le, la lechuza hace sh shsh shsh sh

- Pedimos al infante que repita con nosotros la canción

Variaciones:

- El infante se colocará de pie y le vamos a dar un títere de dedo una oveja, una gallina, un perro, un grillo y una lechuza para que se coloque en los dedos.
- Mientras vamos cantando y bailando el infante deberá agacharse cuando haga el sonido de los animalitos.

Espacio:

Esta canción lo podemos realizar en el aula de clases, retirando las mesas y las sillas para evitar que se lastimen.

Evaluación:

- La retención
- La concentración
- Motricidad gruesa

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la investigación

Enfoque Cualitativo. - porque permitirá realizar una descripción de las variables en base a las diferentes teorías encontradas en los sitios web.

3.2 Tipo de investigación

Investigación Descriptiva: La investigación es descriptiva puesto que se encargó de describir aspectos importantes de las variables, clasificando información e intentar detallar la realidad objetiva del escenario de investigación en este caso del juego lúdico como medio de aprendizaje del lenguaje mediante el uso de trabalenguas, adivinanzas y canciones.

Bibliográfica: La investigación es bibliográfica porque se realizó búsqueda de información en libros, artículos, revistas, repositorios, blog y sitios web confiables, relacionado con las dos variables del tema de investigación.

Transversal:

La investigación es transversal porque se realizó en un periodo de tiempo.

3.3 Diseño de investigación:

Investigación no experimental: El diseño de la investigación es no experimental, porque no se va a manipular la muestra y únicamente se tomarán los resultados establecidos en la ficha de observación.

Investigación de campo: Puesto que se realizará la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurrieron los hechos, sin modificar alguna variable.

3.4 Técnicas

Observación: Técnica que permite detectar y recoger información con los niños y docente.

3.5 Instrumento

Ficha de observación: Instrumento que se aplicara a los niños, consta de 8 indicadores que se elaborará con todos los aspectos que se desean observar para el apoyo eficaz de la investigación y se aplicara a los estudiantes con datos relevantes.

3.6 Población y muestras

La población de este estudio consta de 10 niño y 15 niñas con un total de 25 estudiantes de la Escuela de Educación “Básica General Juan Lavalle”.

3.6.1 Población

Tabla 1 *Resumen de beneficiarios*

	Niños de Preparatoria		TOTAL
	Nº de niños	Nº de niñas	
Niños y niñas de la Escuela de Educación “Básica General Juan Lavalle”	10	15	25

% PARTICIPACIÓN	40%	60%	100%
------------------------	-----	-----	------

Fuente: Niños de la Escuela de Educación “Básica General Juan Lavalle”,

Elaborado por: Marcela Romero

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

Ficha de observación aplicada a los niños de la Escuela de Educación “Básica General Juan Lavalle”

INDICADOR N° 1: La docente utiliza el juego lúdico como medio para promover el aprendizaje del lenguaje.

Tabla 2

La docente utiliza el juego lúdico

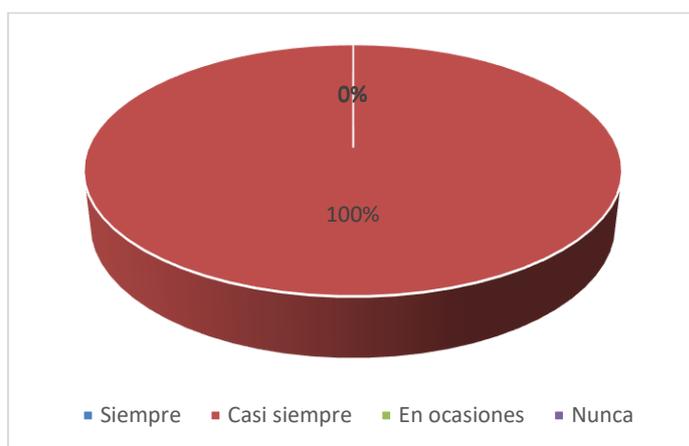
Escala	Frecuencia relativa	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	25	100%
En ocasiones	0	0%
Nunca	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Marcela Romero

Figura 1

La docente utiliza el juego lúdico



Fuente. Figura 1

Elaborado por: Marcela Romero

Análisis

De acuerdo a la ficha de observación aplicada a los 25 niños de inicial dos, en el primer indicador se obtuvo los siguientes resultados; con un 25% en la escala de casi siempre la docente utiliza el juego lúdico como medio para promover el aprendizaje del lenguaje.

Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede evidenciar que la docente casi siempre utiliza el juego lúdico como medio para promover el aprendizaje del lenguaje, esto se debe a que no aplica mucho los juegos lúdicos.

INDICADOR N° 2: El niño forma frases largas y coherentes durante el juego.

Tabla 3

El niño forma frases largas y coherentes

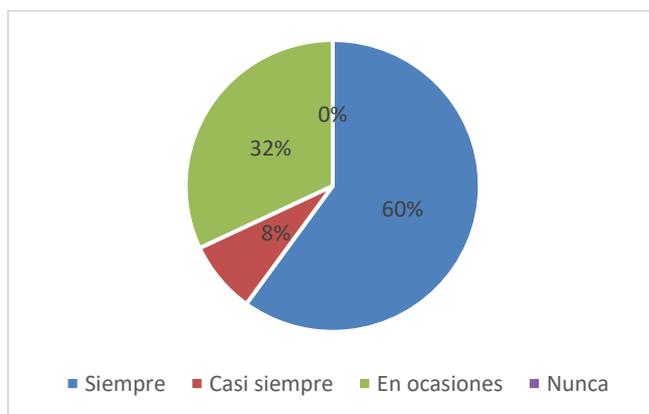
Escala	Frecuencia relativa	Porcentaje
Siempre	15	60%
Casi siempre	2	8%
En ocasiones	8	32%
Nunca	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Marcela Romero

Figura 2

El niño forma frases largas y coherentes



Fuente. Figura 2

Elaborado por: Marcela Romero

Análisis

A través de la ficha de observación en el segundo indicador se obtuvo los siguientes resultados; 15 estudiantes que representan el 60% se encuentran en la escala de siempre mientras que 2 estudiantes que se encuentran el 8% se encuentran en la escala de casi siempre, y 8 estudiantes que representan el 32% se encuentran en la escala en ocasiones.

Interpretación

Los resultados nos indican que existe un gran porcentaje de niños que muestran espontaneidad y naturalidad al momento del juego, mientras que los niños que se encuentran en las escalas de casi siempre y en ocasiones, les cuesta integrarse en el juego por ese motivo es preciso trabajar con ellos.

INDICADOR N° 3: El juego lúdico promueve en el niño la participación activa en el aula de clases.

Tabla 4

Promueve en el niño la participación activa

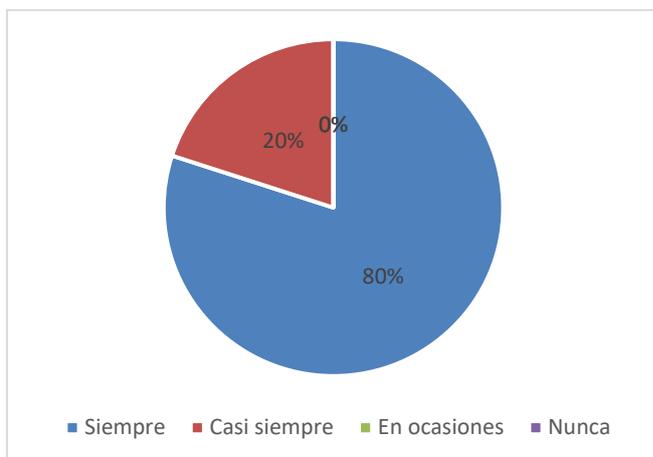
Escala	Frecuencia relativa	Porcentaje
Siempre	20	80%
Casi siempre	5	20%
En ocasiones	0	0%
Nunca	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Marcela Romero.

Figura 3

Promueve en el niño la participación activa



Fuente. Figura 3

Elaborado por: Marcela Romero

Análisis

A través de la ficha de observación en el tercer indicador se obtuvo los siguientes resultados; en la variable que el juego promueve la participación de los niños el 80% se encuentra en la escala de siempre y con el 20% se encuentra en la escala de casi siempre.

Interpretación

Los resultados nos indican que existe un gran porcentaje en el indicador que el juego lúdico promueve en el niño la participación activa en el aula y el porcentaje restante indica que se debe trabajar con juegos que llamen la atención de los niños.

INDICADOR N° 4: La docente al enseñar nuevo vocabulario utiliza el juego lúdico como estrategia de aprendizaje.

Tabla 5

La docente al enseñar nuevo vocabulario utiliza el juego

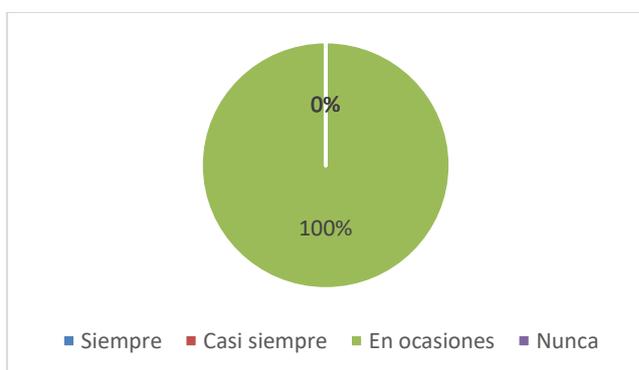
Escala	Frecuencia relativa	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
En ocasiones	25	100%
Nunca	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Marcela Romero

Figura 4

La docente al enseñar nuevo vocabulario utiliza el juego



Fuente. Figura 4

Elaborado por: Marcela Romero

Análisis

A través de la ficha de observación en el cuarto indicador se obtuvo los siguientes resultados; en la escala de casi siempre con el 25% la docente utiliza el juego para enseñar nuevo vocabulario.

Interpretación

Los resultados nos indican que la docente casi siempre utiliza el juego para promover la enseñanza de nuevo vocabulario como una estrategia de aprendizaje, cuando en realidad debería ser siempre para que los infantes tengan mejor fluidez verbal.

INDICADOR N° 5: La docente utiliza trabalenguas, adivinanzas y canciones para el aprendizaje del lenguaje oral.

Tabla 6

La docente utiliza trabalenguas, adivinanzas y canciones

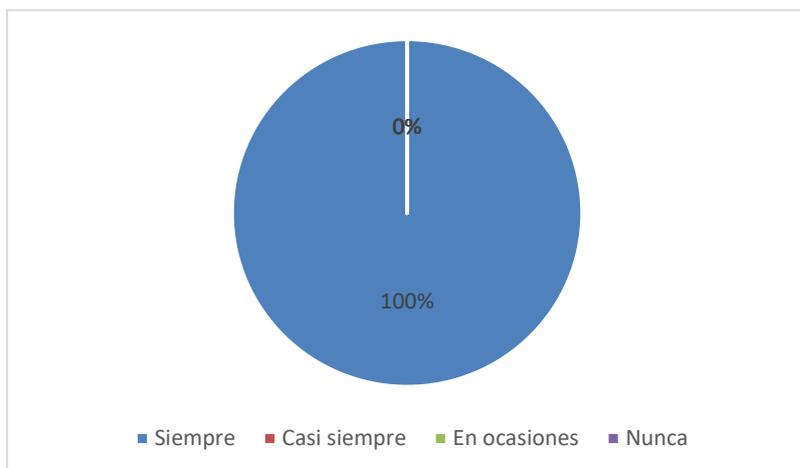
Escala	Frecuencia relativa	Porcentaje
Siempre	25	100%
Casi siempre	0	0%
En ocasiones	0	0%
Nunca	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Marcela Romero

Figura 5

La docente utiliza trabalenguas, adivinanzas y canciones



Fuente. Figura 5

Elaborado por: Marcela Romero

Análisis

A través de la ficha de observación en el quinto indicador se obtuvo los siguientes resultados; con un 25% en la escala de siempre.

Interpretación

Los resultados nos indican que la docente siempre utiliza canciones, trabalenguas o adivinanzas en el aprendizaje del lenguaje verbal.

INDICADOR N° 6: El infante muestra fluidez en la repetición de trabalenguas.

Tabla 7

Muestra fluidez en la repetición de trabalenguas

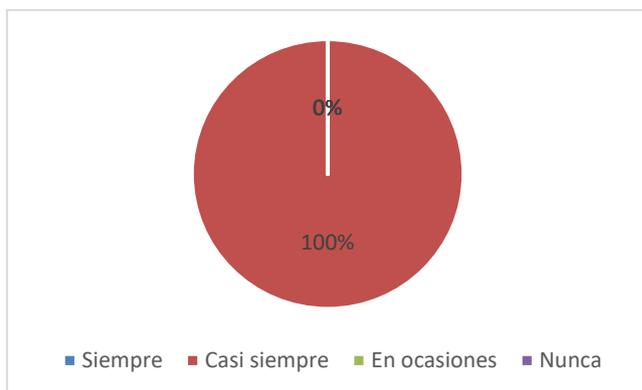
Escala	Frecuencia relativa	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	25	100%
En ocasiones	0	0%
Nunca	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Marcela Romero

Figura 6

Muestra fluidez en la repetición de trabalenguas



Fuente. Figura 6

Elaborado por: Marcela Romero

Análisis

A través de la ficha de observación en el sexto indicador se obtuvo los siguientes resultados; con un 25% en la escala de casi siempre.

Interpretación

Los resultados nos indican que los niños casi siempre pueden repetir un trabalenguas con fluidez, esto se debe a que necesitan repetir muchas veces más.

INDICADOR N° 7: El niño muestra interés al repetir adivinanzas y canciones.

Tabla 8

El niño muestra interés al repetir adivinanzas y canciones

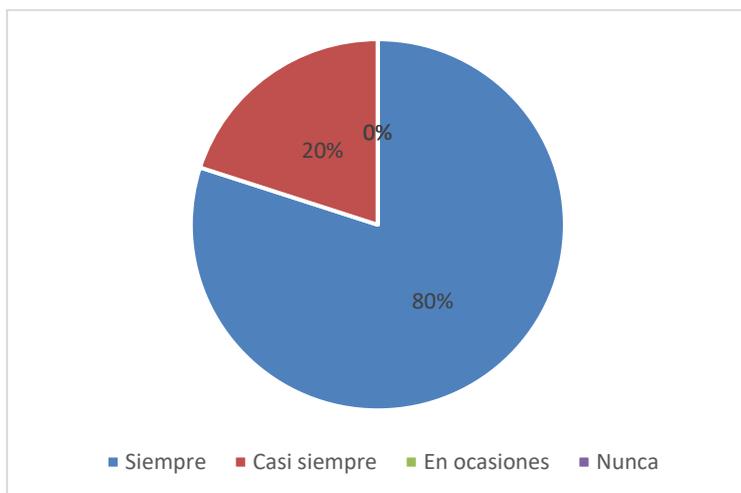
Escala	Frecuencia relativa	Porcentaje
Siempre	20	80%
Casi siempre	5	20%
En ocasiones	0	0%
Nunca	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Marcela Romero

Figura 7

El niño muestra interes al repetir adivinanzas y canciones



Fuente. Figura 7

Elaborado por: Marcela Romero

Análisis

A través de la ficha de observación en el séptimo indicador se obtuvo los siguientes resultados; con un 80% en la escala de siempre y con el 20% en la escala de casi siempre.

Interpretación

Los resultados nos indican que la mayoría de los niños muestran interés en la repetición de adivinanzas y canciones y el otro porcentaje no le llama la atención ni muestran interés por lo que se debe utilizar alguna técnica para atraer su atención.

INDICADOR N° 8: Al niño le gusta compartir sus ideas con sus semejantes.

Tabla 9

Le gusta compartir sus ideas con sus semejantes

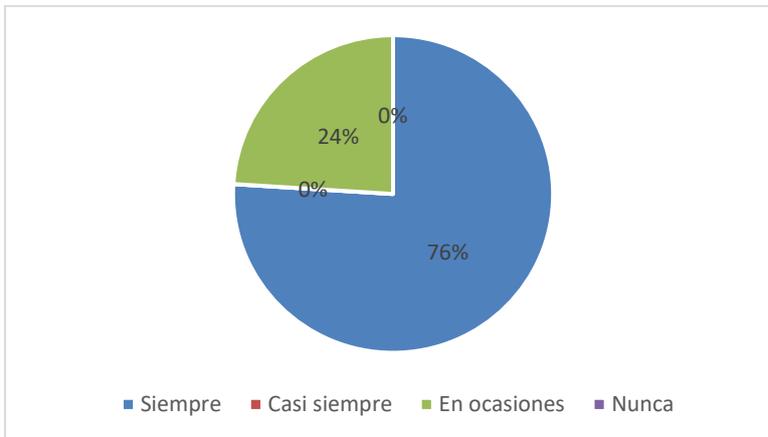
Escala	Frecuencia relativa	Porcentaje
Siempre	19	76%
Casi siempre	0	0%
En ocasiones	6	24%
Nunca	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Marcela Romero

Figura 8

Le gusta compartir sus ideas con sus semejantes



Fuente. Figura 8

Elaborado por: Marcela Romero

Análisis

A través de la ficha de observación en el octavo indicador se obtuvo los siguientes resultados; con un 76% en la escala de siempre y con el 24% en la escala de casi siempre.

Interpretación

Los resultados nos indican que la mayoría de los niños les gusta compartir sus ideas con sus semejantes, el otro porcentaje no le gusta compartir con los demás niños a causa de que no pueden expresar bien sus ideas.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- En conclusión, el emplear juegos lúdicos en el aula de clases, es muy importante debido a que ayuda al fortalecimiento de desarrollo de las habilidades lingüísticas, permitiendo al infante comunicarse de manera asertiva y fluida con las personas que se encuentran en su entorno.
- Se concluye que la implementación de estrategias lúdicas en las actividades del aula, ayuda a la docente a llevar una clases dinámica y divertida que llama la atención al infante, logrando así que obtengan un aprendizaje significativo.
- La combinación del juego lúdico con los trabalenguas, adivinanzas y canciones logra llamar la atención de los infantes y quieren participar e involucrarse en las actividades propuestas, la repetición de las mismas ayudara a mejorar la pronunciación verbal.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda que, los docentes del establecimiento educativo, adquieran una actualización de conocimientos sobre técnicas que ayudaran a los infantes a mejorar su expresión verbal.
- Se propone a las docentes realizar pausas activas en las cuales implementen juegos interactivos en la cual todos los estudiantes se integren y participen, esto ayudara en el desarrollo de las habilidades lingüísticas.
- Se propone que implementen los trabalenguas, las adivinanzas y las canciones en todas las clases dictadas por la docente, agregándole un plus como es el juego en la cual el infante mostrara más interes por aprender y mejorar su lenguaje verbal. estas variaciones de los juegos para que las docentes apliquen en su aula de clases,

BIBLIOGRAFÍA

- acción, A. d. (20 de Febrero de 2023). *Trabalenguas infantiles cortos*. [Entrada de blog]: <https://ayudaenaccion.org/blog/educacion/trabalenguas-para-ninos/#:~:text=La%20definici%C3%B3n%20de%20trabalenguas%20lo,en%20voz%20alta%20sea%20dif%C3%ADcil>.
- Aldaz, E. (2020). *La Literatura Infantil Ecuatoriana y la Educación en Valores de niños y niñas de educación inicial 2 de la “Escuela de Educación Básica Fiscal CENEPa”*. Quito: Universidad Central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22916/1/T-UCE-MEI-Aldaz.pdf>
- Andrade Carrión, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Dialnet*, 5(2), 132-149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Auquilla, M., & Vásquez, K. (2015). *Estimulación del hábito de la lectura por parte de los padres*. Cuenca: UCUENCA. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21287/1/TESIS.pdf>
- Ballesteros Casco, T. Y., & Suárez Moreno, J. J. (2022). *Las adivinanzas y aprendizaje asociativo en el nivel Inicial*. Ambato: UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/35968>
- Caballero, S. M. (2022). *Educación inicial, una carrera que permite transformar vidas*. Loja: UTPL. <https://noticias.utpl.edu.ec/educacion-inicial-una-carrera-que-permite-transformar-vidas>
- Cabrera, L. E.-V. (2021). Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes. *Revista UNIMAR*, 59.
- Cantos, V. M., & Vargas, M. R. (2020). La influencia del entorno familiar en el desarrollo de las habilidades lingüísticas en niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa “San Gabriel de la Dolorosa” del Cantón Playas, período 2019-2020. *Pensamiento y Acción social*, 10. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_peacs/article/view/26785
- Chiza, E. M., & Correa, F. N. (2022). *Habilidades lingüísticas en niños de 5 años de la institución educativa N° 130 " Augusto G. Gil Velásquez", Celendín-2022* (Doctoral dissertation, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Aristides Merino).
- Condo Hidalgo, W. F., & Saca Yucta, A. L. (2022). *Las canciones infantiles para fortalecer el desenvolvimiento social de los niños del subnivel 2 de educación inicial, de la Escuela de Educación Básica Jorge Issac Cabezas, de la ciudad de Riobamba, período 2022*. Riobamba: UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9996>
- Constitucion de la Republica del Ecuador*. (2008: ultima modificacion 2021). Quito: Asamblea Nacional.
- COPOL. (2023). *La importancia de las adivinanzas en educación inicial*. <https://mundoinicial.com/la-importancia-de-las-adivinanzas-en-educacion-inicial/>
- Copyright. (2015). *Juegos lúdicos para niños y sus beneficios en la infancia*.

- Díaz, J. P. (2023). Actividades Lúdicas para el control de emociones en los niños de 5 a 6 años. *Licencianda en Ciencias de la Educación Inicial*. Escuela de educación básica Lauro Damerval Ayora, Loja.
- Domínguez, D. (12 de agosto de 2019). *Estimulación del lenguaje oral mediante actividades didácticas para fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas*. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1156/1/Tesis%20final-Estimulaci%C3%B3n%20del%20Lenguaje-Biblioteca.pdf>
- Educa peques. (2022). *Adivinanzas cortas. El uso de las adivinanzas como herramienta educativa*. <https://www.educapeques.com/estimulapeques/adivinanzas-uso-educativo.html>
- Educación de la Fundación. (2023). *Trabalenguas infantiles cortos*. <https://ayudaenaccion.org/blog/educacion/trabalenguas-para-ninos/>
- Encalada Minchal, L. M., & Vélez Naula, M. C. (2022). *Estrategias lúdicas para potenciar la literatura infantil en niños de Educación Inicial de 4 a 5 años*. http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2376/1/TIC13EI_%20Encalada-V%C3%A9lez.pdf
- Felpeto, N. (2022). Habilidades lingüísticas en aves psitaciformes. <http://espacio.uned.es/fez/view/bibliuned:masterFilosofiaLogica-Nfelpeto>
- Fernández, A. V. (2019). Teoría del desarrollo humano en Jerome Bruner: De la psicología cognitiva a la psicología cultural. *Revista de psicología GEPU*. 10(2), 214-223. <https://search.proquest.com/openview/24ae627bee88936c3889ab63231d8f01/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1246336>
- Finol, A. E. (30 de Junio de 2021). *Universida espíritu Santo* . La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños: <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- García, D., González, S., & Tulcán, J. (2019). *La literatura infantil para el fortalecimiento de los aprendizajes en el nivel preescolar*. https://repository.uniminuto.edu/xmlui/bitstream/handle/10656/7922/UVD-T.EDI_GarciaMazoDaniela_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- González Vázquez., M. E., & Rodríguez Cobos., M. J. (2018). *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS EN LA EDUCACIÓN INICIAL*. Milagro: Universidad Estatal de Milagro. <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>
- Guaila, M. (28 de mayo de 2021). *El método lúdico para el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica*. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7868/1/UNACH-EC-FCEHT-E.PARV-2021-000015.pdf>

- Guerrero Hernández, J. A. (2022). *60 ADIVINANZAS CORTAS Y DIVERTIDAS CON RESPUESTA PARA NIÑOS*. https://docentesaldia.com/2020/12/13/60-adivanzas-cortas-y-divertidas-con-respuesta-para-ninos/#google_vignette
- Gutiérrez, P. (2018). *Estrategias Lúdicas*. Unidad Educativa Nicolás Martínez, Riobamba.
- Heras, T. (2019). *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA EN*. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/12131/ACTIVIDADES_LUDICAS LENGUAJE_%20HERAS%20_HERRERA_TEESY.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Hernández. (2020). *La música en la educación infantil*. <https://www.udep.edu.pe/hoy/2020/02/la-musica-en-la-educacion-infantil/>
- Hurtado Yáñez, G. N. (2022). “*LOS JUEGOS VERBALES Y EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD*”. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/37460/1/12.1%20TESIS%20FINAL.pdf>
- Juegos lúdicos para niños y sus beneficios en la infancia*. (s.f.).
- Laso, G. (2023). *Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Registro Oficial Suplemento.
- Llorente, A. (30 de agosto de 2016). *Cuáles son los principales trastornos del lenguaje y cómo detectarlos*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-36983267>
- López, L. (3 de agosto de 2023). *El desarrollo de lenguaje en niños y sus etapas*. <https://www.berlitz.com/es-mx/blog/desarrollo-del-lenguaje-en-ninos>
- López, P. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Unicef, 7.
- Los juegos lúdicos en educación preescolar como estrategia pedagógica en temas de tesis de educación*. (2008). <https://todosobretesis.com/los-juegos-ludicos-en-educacion-preescolar-como-estrategia-pedagogica-en-temas-de-tesis-de-educacion/>
- Machado, M. (2022). *22 canciones cortas que aún triunfan entre los niños de preescolar*. Guía Infantil. 22 canciones cortas que aún triunfan entre los niños de preescolar
- Macías, S. C.-E. (s.f.). *La Expresión Oral en el niño preescolar*. Retrieved 10 de enero de 2024, from Universidad Autónoma del estado de Hidalgo: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n9/a5.html#:~:text=La%20adquisici%C3%B3n%20del%20lenguaje%20en,%2C%20Aprendizaje%2C%20Desarrollo%2C%20Comunicaci%C3%B3n>.
- Mailing. (2023). *Educación inicial: ¿Cuál es su importancia en el desarrollo infantil?* World Visión. <https://worldvisionamericalatina.org/educacion-inicial-importancia-en-el-desarrollo-infantil/>
- Paredes Bermeo, E. E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje*. Ecuador: Universidad Andina Simón Bolívar . <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>

- Pinzón Villavicencio, A. V. (2018). *“Estrategias lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la lecto-escritura, en el tercer grado “A” de la Escuela “Miguel Riofrío”, periodo 2017-2018”*. Loja: Universidad Nacional de Loja.
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20910/1/ANDREA%20VIANEY%20PINZ%20C3%93N%20VILLAVICENCIO.pdf>
- Ramírez, D. (2019). *Estrategias Lúdicas para favorecer el desarrollo del lenguaje oral en los alumnos de segundo grado del jardín de niños*.
<https://dspace.um.edu.mx/bitstream/handle/20.500.11972/1106/Tesis%20de%20Diana%20Laura%20Ram%20C3%ADrez%20Vasquez.pdf?sequence=1>
- Ruiz , K., & Ríos, T. (2022). Uso de los juegos verbales para el desarrollo del lenguaje en niños de 5 años. *Cognosis: Filosofía, letras y ciencias de la educación*.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/5246/5420>
- Ruiz, C. (13 de enero de 2016). *Desarrollo del lenguaje infantil. Estimulación del lenguaje en niños*. <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/desarrollo-lenguaje-infantil.html>
- Sanz, E. (5 de diciembre de 2023). *Cómo afectó la pandemia al desarrollo del lenguaje de los más pequeños*. <https://theconversation.com/como-afecto-la-pandemia-al-desarrollo-del-lenguaje-de-los-mas-pequenos-216560>
- Trelles de Peña, L. M. (2020). *Canciones e interacciones en educación inicial*. Perú: Departamento Académico de Educación da Pontificia Universidad Católica del Perú.
<https://files.pucp.education/departamento/educacion/2020/01/30210119/luzmila-mendivil-canciones-e-interacciones-en-educacion-inicial.pdf>
- Vásquez, L. (5 de octubre de 2021). *Los juegos lúdico-cooperativos como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes*.
[file:///C:/Users/marce/Downloads/Dialnet-LosJuegosLudicocooperativosComoUnaEstrategiaFavora-8776289%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/marce/Downloads/Dialnet-LosJuegosLudicocooperativosComoUnaEstrategiaFavora-8776289%20(4).pdf)
- Vázquez, A. (5 de abril de 2022). *Actividades lúdicas para la estimulación del lenguaje en niños y niñas de 2 a 3 años en la cooperativa de servicios educacionales Jardín Esperanza*. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22630/1/UPS-CT009789.pdf>
- Vivas, J. (2016). ¿Por qué el estudio del lenguaje es fundamental para la cognición? *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*(20), 67-85.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17163/soph.n20.2016.02>
- Zumba Vasquez, L. A. (2019). *JUEGOS VERBALES MEDIADOS POR TIC PARA FORTALECER LA PRONUNCIACION EN NIÑOS DE 4 AÑOS*. Quito: UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL ESCUELA DE POSTGRADOS.
<https://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2337/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2019-068.pdf>

ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN AI DOCENTE E INFANTES

Escuela de educación “Básica General Juan Lavalle”

Tema: El juego lúdico como medio para el aprendizaje del lenguaje mediante el uso de trabalenguas, adivinanzas y canciones para los niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación “Básica General Juan Lavalle”, de la ciudad Riobamba

Ficha de observación:

Curso:

Fecha:

Indicador	Siempre	Casi siempre	En ocasiones	Nunca
La docente utiliza el juego lúdico como medio para promover el aprendizaje del lenguaje.				
El niño forma frases largas y coherentes durante el juego.				
El juego lúdico promueve en el niño la participación activa en el aula de clases.				
La docente al enseñar nuevo vocabulario utiliza el juego lúdico como estrategia de aprendizaje.				
La docente utiliza trabalenguas, adivinanzas y canciones para el aprendizaje del lenguaje oral.				

El infante muestra fluidez en la repetición de trabalenguas.				
El niño muestra interés al repetir adivinanzas y canciones.				
Al niño le gusta compartir sus ideas con sus semejantes.				